

예술가와 디자이너를 위한

아트코딩

모션의 활용 1

학습내용

- 1 애니메이션의 원리
- 2 함수의 이해와 변형 함수 활용하기
- 3 테셀레이션 패턴 그리기 및 화면을 이동하며 변화하는 애니메이션 코딩하기

학습목표

- 움직임 시각화의 원리를 설명할 수 있다.
- 변형 함수를 이용하여 다양한 속성의 변화를 코딩할 수 있다.
- 테셀레이션 패턴 규칙과 2차원 화면에서 움직임을 주는 방법을 설명할 수 있다.



01

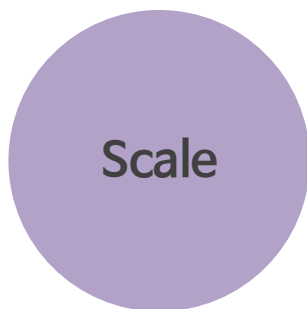
애니메이션의 원리

변형(Transform)의 요소들



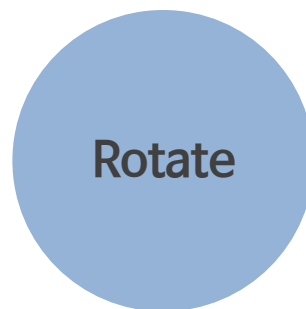
Translate

위치 이동



Scale

크기 변화



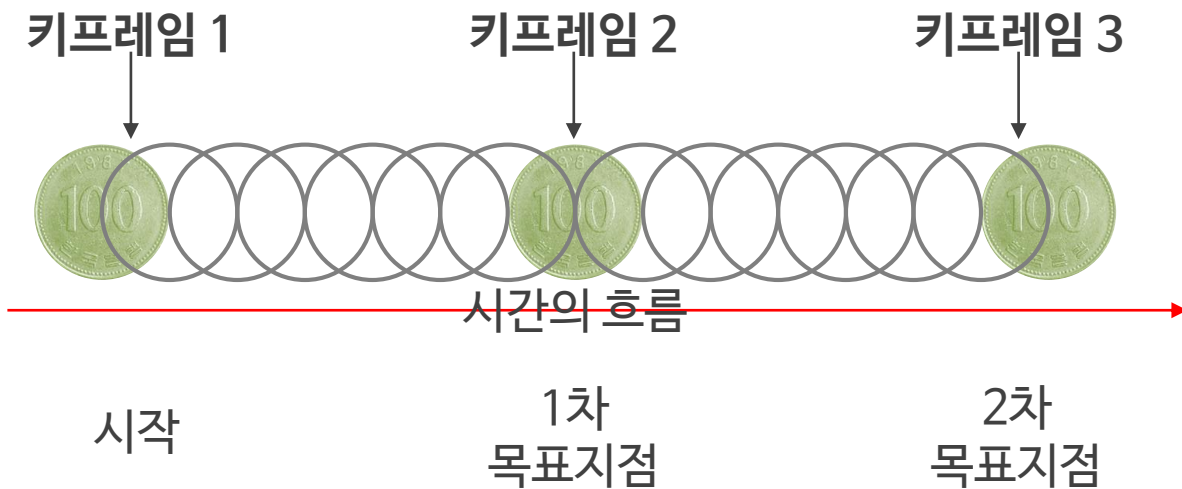
Rotate

회전

색상, 투명도 등의 점진적인 값의 변화

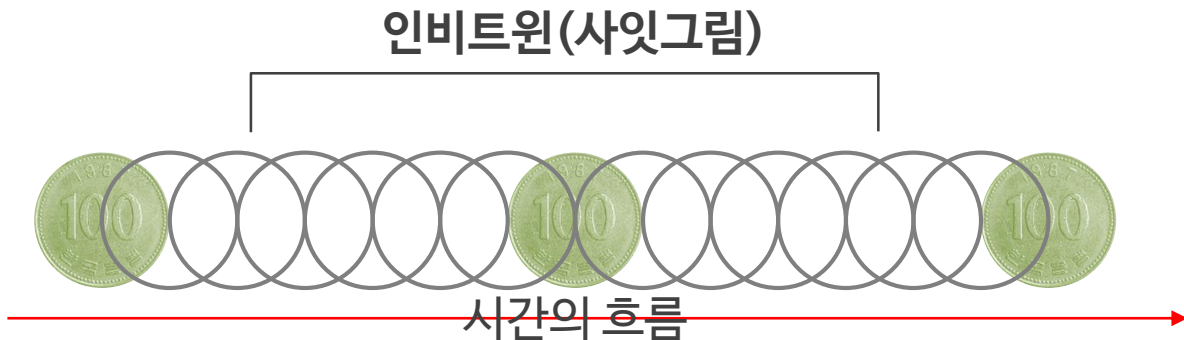
점진적인 값의 변화로 시간성을 나타내 화면 상의 움직임(Motion) 생성

키프레임(Keyframe)과 비트윈(Inbetweens)



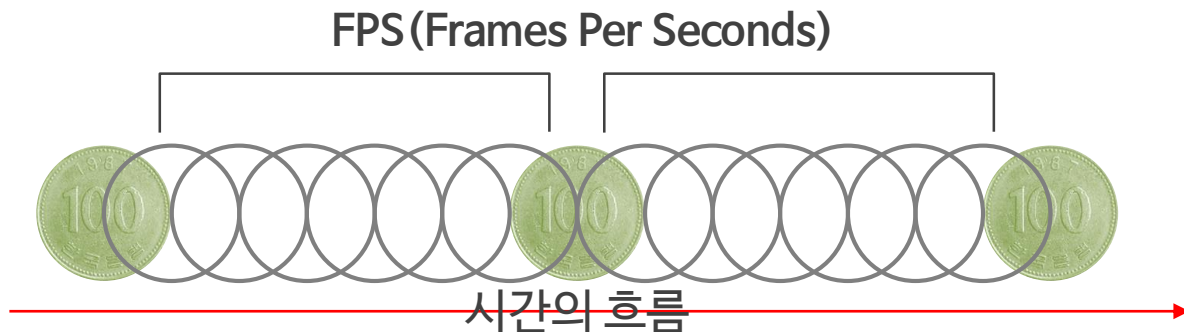
주요 지점들, 시작값과 목표(결과)값

키프레임(Keyframe)과 비트윈(Inbetweens)



키프레임 사이를 변화하는 값(자동생성)

키프레임(Keyframe)과 비트윈(Inbetweens)



1초에 지나가는 프레임의 개수(속도)

`frameRate(60);` 1초에 60번 실행

Q₁

기본 도형을 활용하여 변화를 줄 수 있는 속성들에는 어떤 것이 있을까요?



Q₂

변화의 속성들에 연속적이거나 점진적인 변화를
줄 때 시각적으로 어떤 효과가 나타날까요?

