

예술가와 디자이너를 위한

# 아트코딩

모션의 활용 2

## 학습내용

- 1 애니메이션의 원리
- 2 연속된 이미지를 활용하여 애니메이션 코딩하기
- 3 형태가 변화하는 애니메이션 만들기

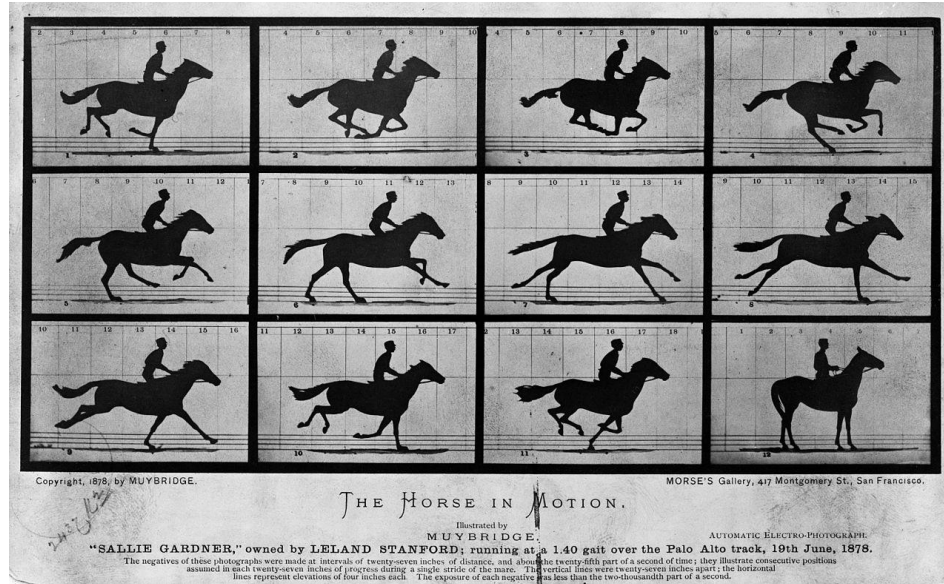
## 학습목표

- 연속 동작의 정지 사진들을 보고 애니메이션의 원리를 설명할 수 있다.
- 컴퓨터에 저장된 그래픽 이미지 파일을 코딩을 통해 불러오는 방법을 설명할 수 있다.
- 외부 이미지 파일을 활용하여 프레임 바이 프레임(Frame by Frame) 애니메이션을 코딩할 수 있다.



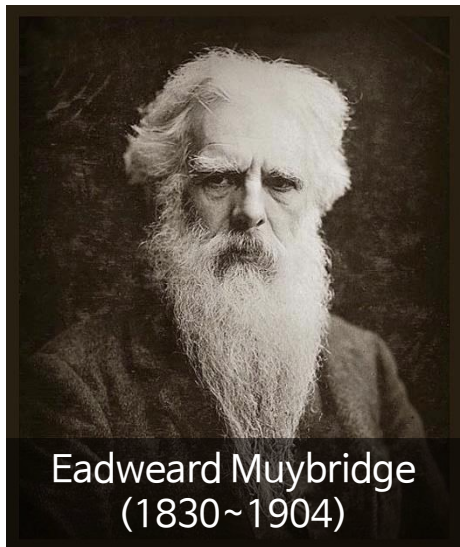
# 01

## 애니메이션의 원리



## 에드워드 머이브리지(Edward Muybridge)의 사진집(1872)

동물과 사람의 다양한 동작들에 대해  
가장 많은 정보를 제공하는 사진집



Eadweard Muybridge  
(1830~1904)

“세상에 존재하는 모든 움직임들은  
정지 이미지들의 연속적인 배열로  
나누어질 수 있다”

잔상 효과

19세기 사진기술의 발전

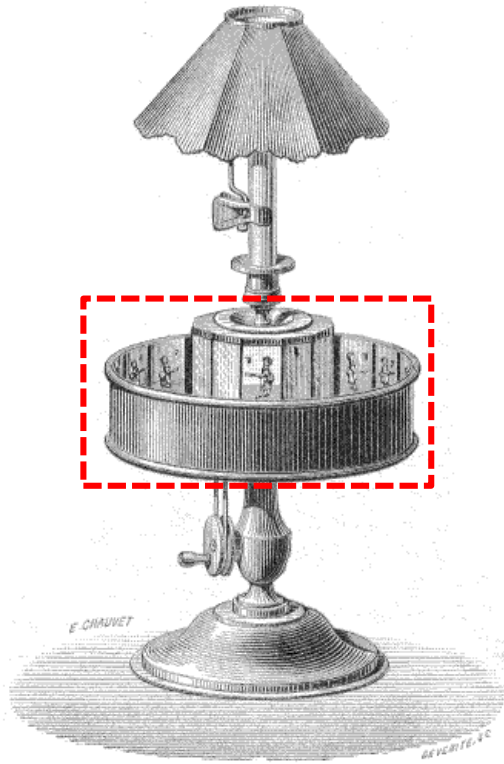


연속사진들을 자동으로 연결하여 보여주는  
광학기구의 등장



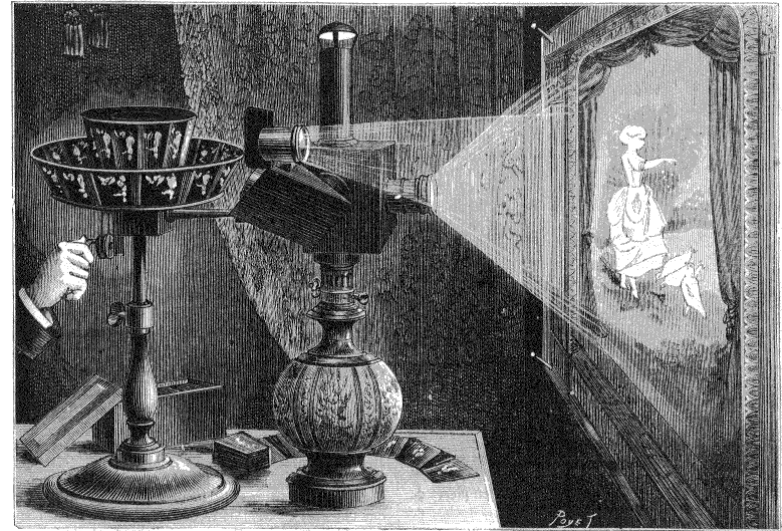
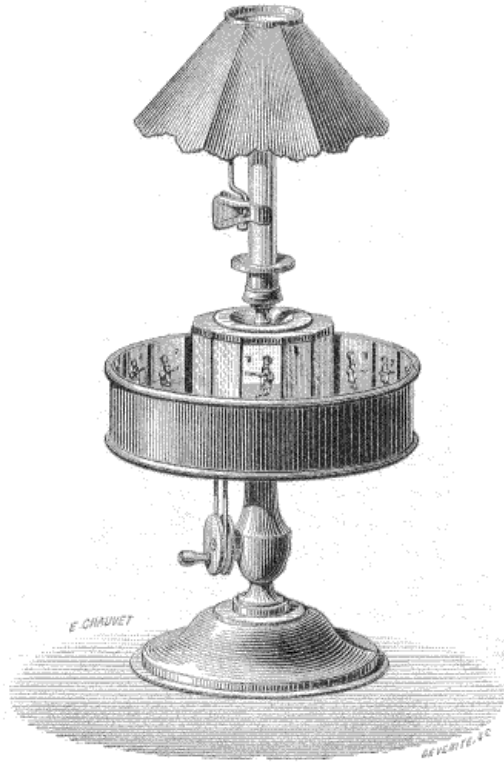
영화, 영상기술의 발전

# 프락시노스코프



연속 이미지들이 부착된 원통 안에 거울을  
결합하여 거울에 반사되는 이미지를 회전시킴

# 프락시노스코프



스크린에 움직이는 그림을 영사할 수 있도록 발전

\*출처 : Illustration of a praxinoscope, 1879, Public domain

\*출처 : A projecting praxinoscope, 1882, Public domain



# Q<sub>1</sub>

## 애니메이션(Animation)이란?

---

영혼을 뜻하는 라틴어 아니마(Anima)에서 유래

---

생명이 없는 사물이나 형태에 인위적으로  
움직임의 환영을 창조하는 작업을 지칭

# Q<sub>1</sub>

## 애니메이션(Animation)이란?

---

위치이동

크기

회전

# Q<sub>2</sub>

형태가 변화하는 애니메이션을 만들기 위해서는  
어떤 방법을 사용해야 할까요?

---

**프레임 바이 프레임(Frame by Frame)  
애니메이션**

---

시간차를 두고 움직임을 구성하는 정지 이미지들을  
연속적으로 배치하여 빠르게 보여주는 방법