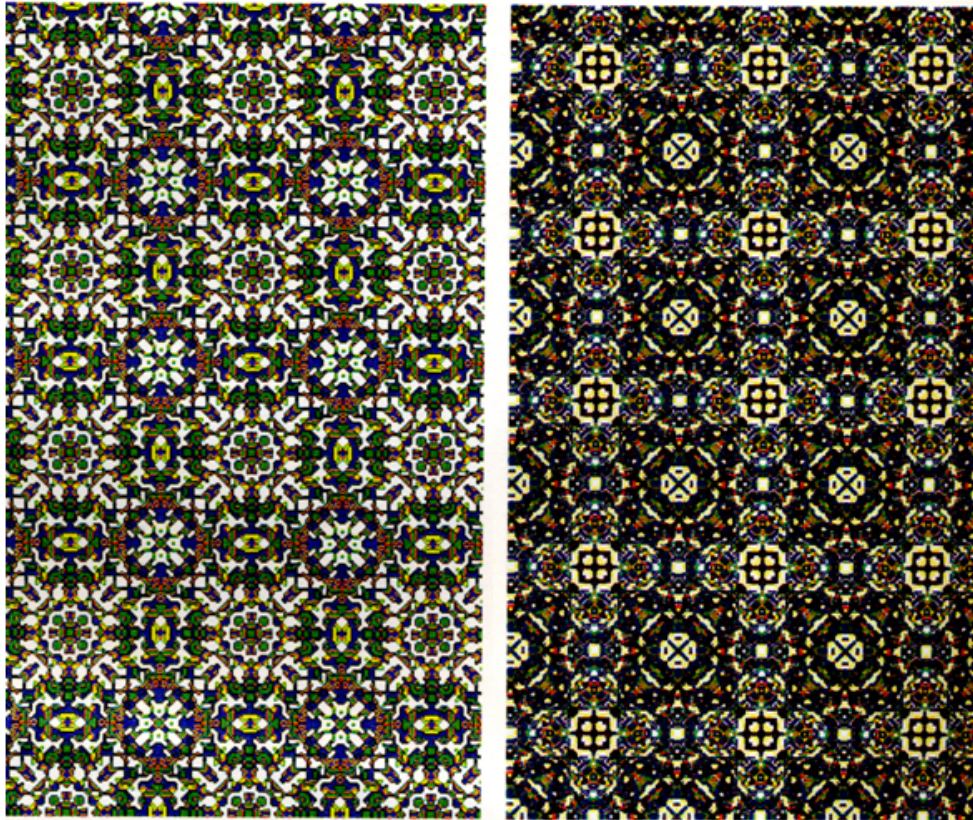


Science Art Gallery

ウォールペーパー



2変数の関数の格子点における値の剰余をとり、剰余が一定の値である場合には単位格子の形でプロットすることによって多様な形が得られる。その形は関数や格子の剰余の条件を変えると様々に変化し特別な場合以外は類推が困難であるが、美的な形になる。これをいくつかOR合成すれば、複雑な形態になるので、モチーフとしての質と自然さを高めるために平滑化輪郭と部分塗り潰しを工夫し、白黒模様を作った。この模様をビット・プレーンと見て、ビットの組み合わせに対して色を割り当てると、新しいモチーフが発現してカラー模様ができる。

坂元宗和