

ねらい 命令(メソッド)のしかたに慣れよう! 命令の名前(データ, データ, ...);

タイピング練習

Typing Clubを使用

ポイント 速度より正確さを重視, ホームポジションの位置をしっかりと覚える

1. 画像を描く

命令 画面のサイズを設定 size(横のピクセル数, 縦のピクセル数);
 楕円を描く ellipse(中心の x, 中心の y, 横直径, 縦直径);
 四角形を描く rect(左上の x, 左上の y, 幅, 高さ);

例

```
size(360, 360);
ellipse(100, 200, 100, 100);
rect(200, 200, 100, 100);
```

丸括弧はペアになる。
 開き括弧 (があれば必ず閉じ括弧) がある。
 文の最後の セミコロン ; を忘れずに。
 RGB : 赤緑青の光の三原色を 0 から 255 の値で指定

2. 色を決める

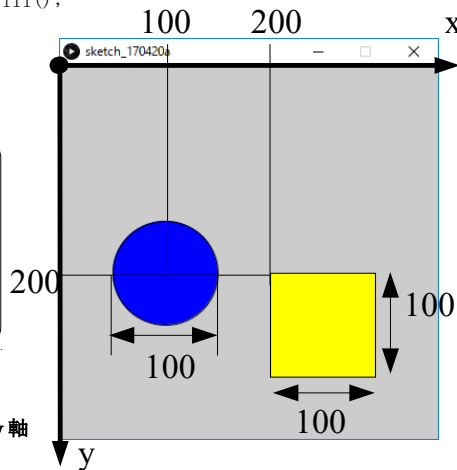
命令 線の色を決める stroke(Rの値, Gの値, Bの値);
 stroke(Rの値, Gの値, Bの値, 透明度);
 線の太さ strokeWeight(太さの値);
 線を描かないようにする noStroke();
 塗りつぶしの色を決める fill(Rの値, Gの値, Bの値);
 fill(Rの値, Gの値, Bの値, 透明度);
 塗りつぶさないようにする noFill();

例 上のプログラムに以下のように
太字箇所を追加(斜体は入力済みの箇所)

```
size(360, 360);
fill(0, 0, 255);
ellipse(100, 200, 100, 100);
fill(255, 255, 0);
rect(200, 200, 100, 100);
```

注意

座標は左上が原点(0, 0) 右に x 軸、下に y 軸



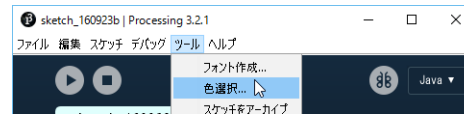
他の命令 使い方は、[ヘルプ]メニューの[リファレンス]

日本語の Reference は旧版であれば <http://www.technotype.net/processing/reference/> に

line	線	例	line(30, 20, 85, 75);
triangle	三角形	例	triangle(30, 75, 58, 20, 86, 75);
quad	四角形	例	quad(38, 31, 86, 20, 69, 63, 30, 76);
arc	円弧	例	arc(50, 50, 80, 80, 0, PI+QUARTER_PI, PIE);

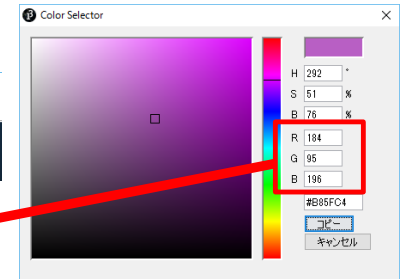
色の選び方

ツールから色選択...を開き
 (Tools から Color Selector)



R G B のそれぞれの値を使う。

fill(184, 95, 196);



3. アレンジ プログラムで絵を描いてみよう。テーマは何でもよい。国旗、動物、乗り物、...

プログラムは上から下に実行されるので、手前に描きたい図形はプログラムでは下に書く。

数値と座標の感覚をつかもう!

4. 保存 [ファイル]メニューから[保存]、場所は、[スケッチ]から[スケッチフォルダを開く]

プログラムの提出(3週) K' s Lifeのレポート機能にて提出(成績の演習点の一部)

- 以下をコメントとして入力(入らない場合は3つ目の提出ファイルとして追加してもよい)
 今回の内容の概要、工夫した点、作成した絵のテーマ、絵の作例としての公開の可否
 質問(何かあれば)・感想 難しかった。簡単だった。進め方が早い。遅い。など
- 提出ファイルとして プログラム(*.pde)と実行画像(PNGまたはJPG)を選択
- 提出ファイルの名称にはそれぞれ学籍番号を入力

実行画像の作り方

- Snipping Toolを起動する。
- モードの横の三角形をクリックし、「ウィンドウの領域切り取り」に切り替える。
- 作成した絵(キャプチャしたいウィンドウ)をクリックする。
- ファイルメニューから名前を付けて保存する。(または、フロッピーディスクのアイコン) または、「四角形の領域切り取り」に切り替えて作成した絵の領域をドラッグして範囲を指定

