

Data Visualization WorkShop

October 16, 2016

Contents

Processing について

Processing の基本

Processing とは

Processing とはマサチューセッツ工科大学のメディアラボが開発したデザインや映像に特化したプログラミング開発環境。

Processing の特徴

- ▶ 命令がとても簡単
(<http://ossyaritoori.hatenablog.com/entry/2016/02/16/161753>)
- ▶ クロスプラットフォーム (Windows, MacOS, Linux, iOS など
で動作する)
- ▶ 様々な作品が生み出されている
(<http://www.creativeapplications.net/category/processing/>)

インストール

Processing のウェブサイトからダウンロードする
(<https://processing.org/download/>)

Processing にはアプリケーションに最初からサンプルコードがプリインストールされている「ファイル」>「サンプル...」

参考書籍

すでにたくさんの書籍が出版されています

- ▶ 「Processing をはじめよう」 オライリージャパン 2011 年
- ▶ 「Processing:ビジュアルデザイナーとアーティストのためのプログラミング入門」 BNN 新社 2015 年
- ▶ 「ジェネラティブ・アートーProcessing による実践ガイド」 BNN 新社 2014 年
- ▶ 「Generative Design —Processing で切り拓く、デザインの新たな地平」 BNN 新社 2016 年
- ▶ 「Nature of Code- Processing ではじめる自然現象のシミュレーション」 株式会社ボーンデジタル 2014 年
- ▶ 「ビジュアライジング・データーProcessing による情報視覚化手法」 オライリー・ジャパン 2008 年
- ▶ 「データ可視化プログラミング入門」 秀和システム 2013 年

Processing の基本

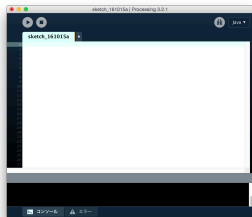


Figure 1: 画面



Figure 2: 結果

手順

- ▶ エディタでソースコードを書く
- ▶ Run ボタンでスケッチを実行する
- ▶ ウィンドウに描画内容が表示される
- ▶ コンソールにテキストメッセージやエラーコードが表示される
- ▶ Stop ボタンでスケッチを停止する

座標について

Processing では全て「ピクセル」で考えます.

円を描く

Examples/lecture/ellipse/ellipse.pde

```
ellipse(50, 50, 50, 20);
```

楕円（ellipse）を描く．

- ▶ 左から 50px
- ▶ 上から 50px
- ▶ 幅が 50px
- ▶ 高さが 20px

実行結果

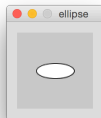


Figure 3: 楕円ができた

線を描く

Examples/lecture/line/line.pde

```
line(20, 20, 80, 80);
```

線 (line) を描く.

- ▶ 点 (20, 20) から
- ▶ 点 (80, 80) へ

実行結果

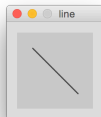


Figure 4: 線がひけた

三角形を描く

Examples/lecture/triangle/triangle.pde

```
triangle(10, 10, 90, 20, 60, 90);
```

三角形 (triangle) を描く.

- ▶ 点 (01, 10) と
- ▶ 点 (90, 20) と
- ▶ 点 (60, 90) の

実行結果

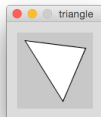


Figure 5: 三角形がかけた

四角形を描く

Examples/lecture/rect/rect.pde

```
rect(10, 10, 80, 80);
```

四角形（rect）を描く．

- ▶ 点 (10, 10) から
- ▶ 横 80px で
- ▶ 縦 80px の

実行結果

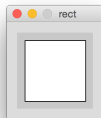


Figure 6: 四角形がかけた

画面サイズを変える

Examples/lecture/size/size.pde

```
size(500, 250);
```

画面サイズを変更する

- ▶ 横 500px
- ▶ 縦 250px に

実行結果

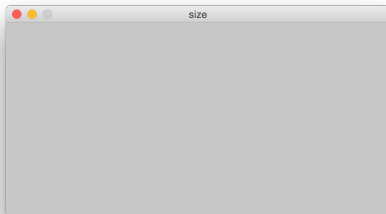


Figure 7: 出力サイズが変わった

四角形を描く

Examples/lecture/rect/rect.pde

```
rect(10, 10, 80, 80);
```

四角形（rect）を描く．

- ▶ 点 (10, 10) から
- ▶ 横 80px で
- ▶ 縦 80px の

実行結果

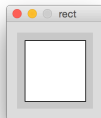


Figure 8: 四角形がかけた

線の太さを変える

Examples/lecture/strokeWeight/strokeWeight.pde

```
strokeWeight(5);  
ellipse(50, 50, 30, 30);
```

線の太さ (strokeWeight) を
変える.

- ▶ 線幅 5px で

実行結果

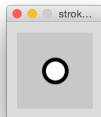


Figure 9: 線が太くなった

実行結果

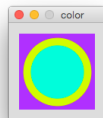


Figure 10: 色が変わった

HSB 色空間



Figure 11: Adobe Illustrator における HSB 設定