

Workshop#4 “Image”



Workshop#4は、「PGraphicsを使って作品を作ってみよう」という内容のワークショップでした。サンプルプログラムでは、画像を表示するレイヤーで表示された画像に図形が描画されていき、コマが進んでも維持されていることが分かります。

```
PGraphics backLayer, artLayer;
void setup() { // Draw only once
  size(960, 540);
  rectMode(CENTER); imageMode(CENTER);
  textAlign(CENTER, CENTER);
  textFont(createFont("Avenir-Black", 40));
  artLayer = createGraphics(400, 400);
  // 省略: artLayerで表示する画像を読み込み、描画
  backLayer = createGraphics(width, height);
  // 省略: artLayerの影として、ぼかした黒四角を描画
}
void draw() { // Draw 60 frames per second
  // 省略: カーソルの位置でartLayerに図形を描画
  push(); // Save previous axis
  translate(width/2, height/2);
  image(backLayer, 0, 0);
  image(artLayer, 0, 0);
  text(frameCount, 0, 0);
  pop(); // Revert to the previous axis
}
```

読み込んだ画像を表示する
artLayerと、artLayerで表示
した画像が落とした影とし
て、黒い四角をずらして描画
するbackLayerを作ります。

関数draw内で、artLayer上に
カーソルが乗るときに図形
(円など)を描画します。
artLayerの状態が維持され、
frameCountの数字が更新さ
れていきます。