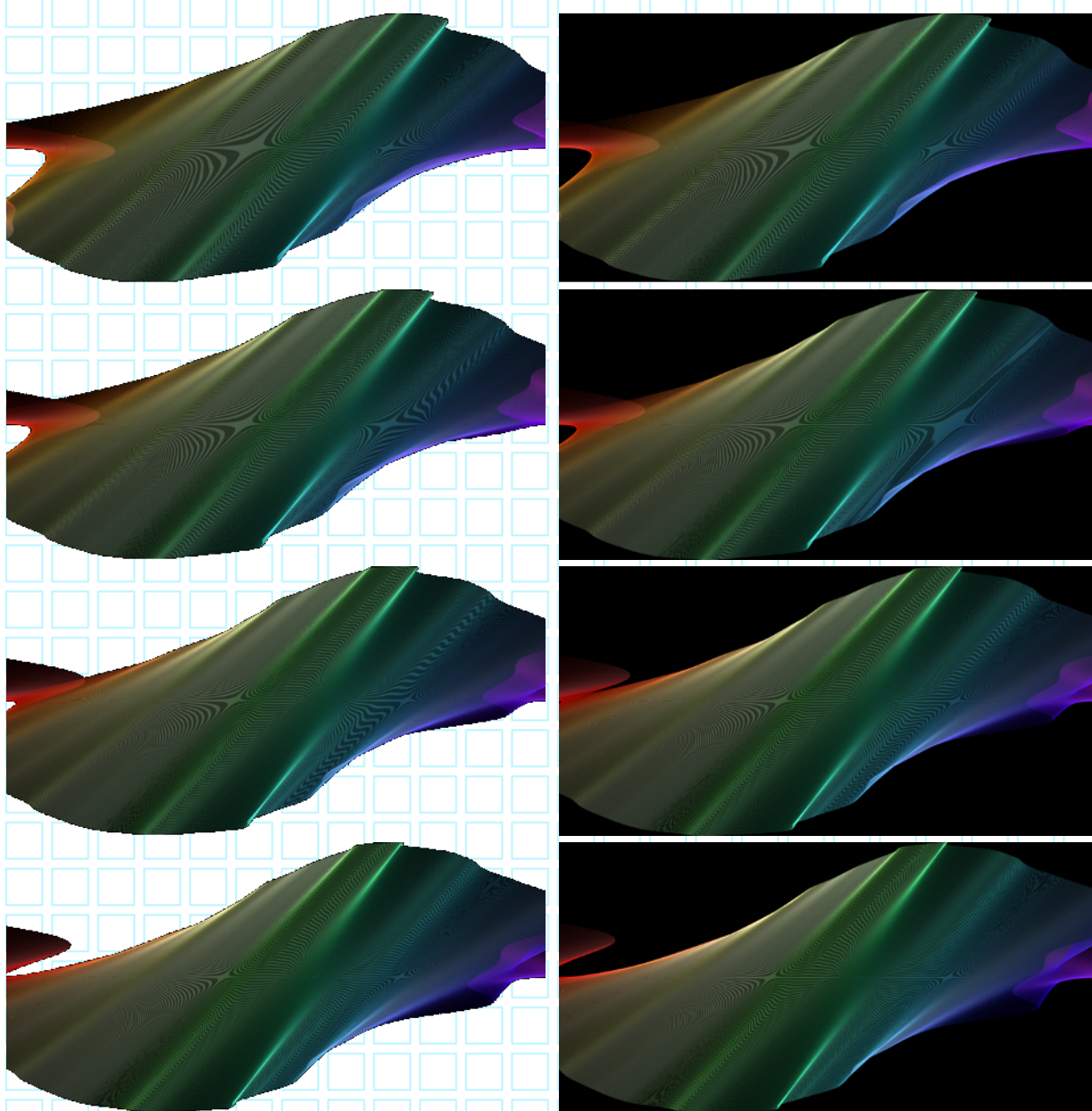


# Flag

様々な角度に回転させた半透明の線を、水平方向に細かくずらしながら描きました。線を回転する角度を決める時には、ノイズを使いました。colorModeではHSBを指定して、少しずつグラデーションをかけました。描いた線の角度が微妙にずれることによって、布のしわのような表現になりました。

このアルゴリズムを変化させたものが、次ページの「Prism Scope」です。



グラデーションを見せる線たちは、色の分布を時間経過によって少しずつ変えていきます。