

# Workshop#2 “Noise”



Workshop#2は、「ノイズ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。「乱数ときたら、次はノイズ」ということで、noise関数とmap関数の使い方について学びました。配布したサンプルプログラムは、半径が変化する円を表

```
float offset = 0.0;
void setup() { // Draw only once
  size(900, 900); noFill(); strokeWeight(10);
  colorMode(HSB, 360, 100, 100, 100);
}
void draw() { // Draw 60 frames per second
  background(0); translate(width/2, height/2);
  if (mouseX < width/2) { // Left: random
    stroke(0, map(mouseX, 0, 450, 40, 0), 100);
    float size = width/2 +
    random(-(width/2-mouseX)/4,
    (width/2-mouseX)/4);
    ellipse(0, 0, size, size);
  } else { // Right: noise
    stroke(210, map(mouseX, 450, 900, 0, 80),
    100);
    float size = width/2 + (map(noise(offset),
    0, 1, -0.5, 0.5))*map(mouseX, 450, 900, 0,
    -450);
    ellipse(0, 0, size, size); offset += 0.01;
  }
}
```

ズに従って変化します。  
noise関数に渡す数を毎回変  
化させるため、offsetという  
変数を置いています。

カーソルのX座標をmap関数  
でスケールします。

カーソルが左に行くほど、円  
が赤くなり、激しく変化しま  
す。カーソルが右に行くほど  
、円が青くなり、緩やかに変  
化します。