

# Lines

私は、フラットデザインやマテリアルデザインなど、比較的シンプルな見た目のものが好きです。クリエイティブコーディング作品についてもその傾向が現れていて、基本的にシンプルなものや、平面的な印象のある作品ばかり作っています。その作品を作り出すプログラムについても、かなり単純なものが多いです。数学は好きだったにも関わらず、三角関数などしばらく使わないうちに忘れてしまったので、lineやrectやcircleばかり…そのうち三角関数も復習して使いたいと思っていますが…

ただ、lineばかりと侮るなかれ。色、太さ、間隔、角度など、様々な要素を組み合わせれば、それだけでアートになる（気がしてきます）。「このくらいでもクリエイティブコーディングって言うていいんだ。それなら自分もやってみようかな!」と思ってくれた人がいれば嬉しいです。ぜひ、簡単なものから作りましょう。

```
void draw() {  
  // Generate a random value  
  float random_w = random(0, width);  
  float random_h = random(0, height);  
  
  noStroke();  
  fill(#292f36, 30);  
  rect(0, 0, width, height);  
  
  // Draw  
  stroke(#00b7cc);  
  strokeWeight(weights[int  
(random(weights.length))]);  
  line(random_w, 0, random_w, height);  
  line(0, random_h, width, random_h);  
  
  stroke(#00b7cc, 10);  
  strokeWeight(weights[int  
(random(weights.length))]+2);  
  line(random_w+1, 0, random_w+1, height);  
  line(0, random_h+1, width, random_h+1);  
  
  fill(#00b7cc);  
  noStroke();  
  circle(random_w, random_h, 12);  
}
```

右ページの作品のプログラムの一部です。

背景代わりに半透明なrectを書いていくことで、古い描画が薄れていくようにしています。

weightsという配列には、lineの太さに使う値を3パターン(1, 2, 4) 入れています。