



Home, Editor, Download, Donate, Get Started, Reference, Libraries, Learn, Teach, Examples, Books, Community, Showcase, Forum, GitHub, Twitter

Reference

Can't find what you're looking for? You may want to check out [p5.sound](#).

You can also download an offline version of the reference.

[Color](#)

[Constants](#)

[DOM](#)

[Data](#)

[Environment](#)

[Events](#)

[Foundation](#)

[IO](#)

[Image](#)

[Lights, Camera](#)

[Math](#)

[Rendering](#)

[Shape](#)

[Structure](#)

[Transform](#)

[Typography](#)

Environment

[describe\(\)](#)
[describeElement\(\)](#)
[textOutput\(\)](#)
[gridOutput\(\)](#)
[print\(\)](#)
[frameCount](#)
[deltaTime](#)
[focused](#)
[cursor\(\)](#)
[frameRate\(\)](#)
[noCursor\(\)](#)
[displayWidth](#)
[displayHeight](#)
[windowWidth](#)
[windowHeight](#)
[windowResized\(\)](#)

Color

Creating & Reading

[alpha\(\)](#)
[blue\(\)](#)
[brightness\(\)](#)
[color\(\)](#)
[green\(\)](#)
[hue\(\)](#)
[lerpColor\(\)](#)
[lightness\(\)](#)
[red\(\)](#)
[saturation\(\)](#)
[p5.Color](#)

Setting

[background\(\)](#)

Shape

2D Primitives

[arc\(\)](#)
[ellipse\(\)](#)
[circle\(\)](#)
[line\(\)](#)
[point\(\)](#)
[quad\(\)](#)
[rect\(\)](#)
[square\(\)](#)
[triangle\(\)](#)

Attributes

[ellipseMode\(\)](#)
[noSmooth\(\)](#)
[rectMode\(\)](#)

Constants

[HALF_PI](#)
[PI](#)
[QUARTER_PI](#)
[TAU](#)
[TWO_PI](#)
[DEGREES](#)
[RADIANS](#)

Structure

[preload\(\)](#)
[setup\(\)](#)
[draw\(\)](#)
[remove\(\)](#)
[disableFriendlyErrors](#)
[noLoop\(\)](#)
[loop\(\)](#)
[isLooping\(\)](#)
[push\(\)](#)
[pop\(\)](#)
[redraw\(\)](#)
[p5\(\)](#)

<code>width</code>	<code>clear()</code>	<code>smooth()</code>
<code>height</code>	<code>colorMode()</code>	<code>strokeCap()</code>
<code>fullscreen()</code>	<code>fill()</code>	<code>strokeJoin()</code>
<code>pixelDensity()</code>	<code>noFill()</code>	<code>strokeWeight()</code>
<code>displayDensity()</code>	<code>noStroke()</code>	
<code>getURL()</code>	<code>stroke()</code>	Curves
<code>getURLPath()</code>	<code>erase()</code>	<code>bezier()</code>
<code>getURLParams()</code>	<code>noErase()</code>	<code>bezierDetail()</code>
		<code>bezierPoint()</code>
		<code>bezierTangent()</code>
		<code>curve()</code>
		<code>curveDetail()</code>
		<code>curveTightness()</code>
		<code>curvePoint()</code>
		<code>curveTangent()</code>
		Vertex
		<code>beginContour()</code>
		<code>beginShape()</code>
		<code>bezierVertex()</code>
		<code>curveVertex()</code>
		<code>endContour()</code>
		<code>endShape()</code>
		<code>quadraticVertex()</code>
		<code>vertex()</code>
		3D Primitives
		<code>plane()</code>
		<code>box()</code>
		<code>sphere()</code>
		<code>cylinder()</code>
		<code>cone()</code>
		<code>ellipsoid()</code>
		<code>torus()</code>
		3D Models
		<code>loadModel()</code>
		<code>model()</code>

p5.js is currently led by [Qianqian Ye](#) and [evelyn masso](#) and was created by [Lauren Lee McCarthy](#). p5.js is developed by a community of collaborators, with support from the [Processing Foundation](#) and [NYU ITP](#). Identity and graphic design by [Jerel Johnson](#). © Info.