Αρχικά ανοίγω το παράδειγμα 16.12. και του προσθέτω την νέα εικόνα που θέλω να αντικαταστήσει το πράσινο background. Η εικόνα αυτή ονομάζεται “hell1.jpg” και την κάνω drag ‘n drop κατευθείαν στον κώδικά μου.

Εικόνα που περιέχει γάτα, θηλαστικό, εσωτερικό, τοποθέτηση

Περιγραφή που δημιουργήθηκε αυτόματα

Έπειτα ορίζω/ιδρύω μια νέα εικόνα πάνω από την void setup, η οποία θα αντικαταστήσει την saved εικόνα του background. Η εικόνα ορίζεται ως εξής: PImage = “όνομα εικόνας”. Στην εικόνα δίνω το όνομα “NewBgImage”.

Μετά προσθέτω στη void setup την εξής γραμμή κώδικα: NewBgImage = loadImage("hell1.jpg");. Για τη συγκεκριμένη γραμμή κώδικα ανέτρεξα στο παράδειγμα 15.1. για την απλή εμφάνιση εικόνων. Σε αυτό το σημείο γίνεται ανάθεση τιμής στην NewBgImage. Η εικόνα “hell1.jpg” βρίσκεται στον φάκελο data.

Έπειτα προσαρμόζω την εξής γραμμή κώδικα που βρίσκεται μέσα στη draw: pixels[loc] = color(0, 255, 0); Ουσιαστικά αντικαθιστώ το “color (0,255,0);” με “NewBgImage.pixels[loc];”, ώστε αντί για πράσινο χρώμα, να εμφανίσει όλα τα pixel της νέας εικόνας που θέλω να εμφανιστεί στο background.

Σχόλια – Παρατηρήσεις: Η εικόνα που θα διαλέξουμε χρειάζεται να έχει τις ίδιες διαστάσεις με αυτές που έχουμε ορίσει για το size του παραθύρου στη void setup, διαφορετικά η εικόνα θα εμφανίζεται συμπιεσμένη στο background.

Κατόπιν, τρέχουμε το πρόγραμμα και κάνουμε κλικ με το ποντίκι στο παράθυρο, ώστε να κάνει save το αρχικό background. Είναι σημαντικό να χρησιμοποιήσουμε κάποιο πράσινο σεντόνι, ή γενικότερα κάποιο μονόχρωμο πανί, ώστε να διευκολύνουμε το πρόγραμμα να «πιάσει» τα pixels.

Αφού κάνουμε κλικ και το πρόγραμμα κάνει save τα pixels του αρχικού background (μονόχρωμου πανιού), μπορούμε να εμφανιστούμε στην οθόνη. Η μεγάλη διαφορά των δικών μας pixel στο σύνολο, σε σχέση με τα pixel του μονόχρωμου background, οδηγεί στην εμφάνιση της νέας εικόνας που έχουμε ορίσει για background. 