

この時間のねらい: ① 画像、音楽、映像をプログラムによって利用できる。③

前回は、音楽を鳴らすための関数を学びました。今回は、映像を使用するための関数を学びます。

前回と同様に、まずはソフトのインストールからになります。別ウィンドウを表示するまでは前回と同じです。その後は以下のように進めましょう。

<インストール手順>

- ① 左上にある“Filter”欄に「video」と入力してください。
- ② 項目に出る“Video | GStreamer-based video library for Processing”をインストール
- ③ 完了したら、インポートすることで使用出来ます。

まずは、以上のように進めてください。

インポートが終わった後は、以下の画像のように記述することで、動画をウィンドウに表示をさせることができます。

```
3 Movie mov;
4
5 void setup() {
6     size(640, 360);
7     mov = new Movie(this, "動画のファイル名を拡張子まで");
8     mov.loop();
9 }
10
11 void movieEvent(Movie m) {
12     m.read();
13 }
14
15 void draw() {
16     image(mov, 0, 0, 640, 360);
17 }
```

前回と同様に、まだ意味が分からないものが多いと思います。これを利用すれば、とりあえず、動画を再生できるというものです。

<メモ欄>

また、映像に関しては、私のサイトに参考動画の欄からダウンロードして使ってください。
それでは、表にある構文を用いて、以下の演習問題に取り組みましょう。

演習問題 1

映像を表示させなさい。なお、映像の名前は自分で決めてよい。

演習問題 2

映像をマウスのクリックによって停止させるように改良しなさい。

映像の停止は今の状態では `mov.pause();` によって実行させることができる。

また、映像の再開は `mov.play();` によって実装できる。

映像に関しては、私はあまり利用することがなかったため、私にもよく理解できていないことのほうが多いですが、プログラムの基本は調べることです。調べて実行して実装するということがプログラミング学習の最短経路です。

これ以降も何かと面倒なプログラミングの技法が出てきますが、とにかく使ってみてください。