

[#p5js](#)[#creativecoding](#)[#processing](#)

Подключение библиотеки p5.js

1. Добавляем ссылку на библиотеку в тег head

```
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/p5@1.6.0/lib/p5.js"></script>
```

2. Создаем и подключаем файл со скетчем следом

```
<script src="./sketch.js"></script>
```

3. Вносим правки в файл styles.css, чтобы убрать полосы прокрутки и поля

```
html {  
  overflow: hidden;  
  overflow-x: hidden;  
}  
body {  
  padding: 0;  
  margin: 0;  
}  
canvas {  
  display: block;  
}  
video {  
  display: block;  
}
```

4. В файле sketch.js пишем канву будущего проекта

```
// Настройка приложения  
// Данная функция будет выполнена первой и только один раз  
function setup () {  
  createCanvas(windowWidth, windowHeight);  
}  
  
// Основная функция отрисовки  
// Выполняется 60 раз в секунду (как правило)  
function draw () {  
  background(100); //серый фон  
  ellipse(mouseX, mouseY, 21, 21); //небольшой кружок под курсором  
}  
// Вспомогательная функция, которая реагирует на изменения размера  
function windowResized() {  
  resizeCanvas(windowWidth, windowHeight);  
}
```