

Apuntes clase 4

```
let img; // definimos una variable para que almacene la imagen,
// fuera de cualquier funcion

function preload() {
  img = loadImage('link a imagen de internet o path relativo a una imagen
local'); // cargamos la imagen en img
}

// el resto de nuestro codigo va al setup
// para que P5 lo ejecute una sola vez
function setup(){
  // cambia el tamaño. 0 en la altura para que
  // mantenga el aspect ratio
  img.resize(windowWidth, 0);

  img.loadPixels(); // se cargan los pixeles en el pixel array de
img

  // img.pixels es el pixel array
  // Cada pixel está representado con 4 elementos en el pixel array.

  // primer pixel      segundo pixel...
  // r    g    b  a    r  g    b    a...
  //[ 255, 150, 0, 255,  0, 150, 255, 255... ]

  let r = img.pixels[0];
  let g = img.pixels[1];
  let b = img.pixels[2];
  let a = img.pixels[3];

  img.updatePixels() // para que se apliquen los cambios del pixel
array
  image(img, x, y, width, height)
  // para que se muestre la imagen. Lo ponemos al final
  // para que cuente con todas las modificaciones previas
}
```

¿Como recorrer el pixel array?

```
for (let i = 0; i < img.pixels.length; i += 4){
  // notar el i += 4
  let r = img.pixels[i];
```

```
    let g = img.pixels[i+1];  
    let b = img.pixels[i+2];  
    let a = img.pixels[i+3];  
}
```