Processing作品のコードレビュー

4509　情報科学科　小池翼

７月４日

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| **void** setup**()** **{**  size**(**600**,** 600**,** P3D**);**  **}**  **void** draw**()** **{**  camera **(** width/2**,** -1000**,** 0**,** width/2**,** height/2**,** 0**,** 1**,** 0**,** 0 **);**  background**(**20**,** 10**,** 25**);**  noStroke**();**  *//Sun*  translate**(**width/2**,** height/2**,** 0**);**  fill**(**255**,** 100**,** 0**);**  sphere**(**80**);**  noFill**();**  pushMatrix**();***//remain xy*      *//prominence*  rotateX**(**frameCount\*PI/20000**);**  translate**(**80**,**10**);**  fill**(**255**,**100**,**0**);**  sphere**(**5**);**  noFill**();**  translate**(**-80**,** -10**);**  rotateX**(**-frameCount\*PI/20000**);**      *//moon*  rotateY**(**frameCount\*PI/80**);**  translate**(**22**,** 0 **);**  fill**(**55**,** 66**,** 77**);**  sphere**(**7**);**  noFill**();**  rotateY**(**-frameCount\*PI/80**);**  popMatrix**();***//back xy* | <http://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q1194423236>　を参照。  以下のコードは少し省略。  void setup(){ size(1000, 600, P3D); }　サイズの変更 void draw(){  camera ( width/2 , -1000 , 0 , width/2 , height/2 , 0 , 1 , 0 , 0 ); background(10 , 0 , 20);　背景の色変更  noStroke();   //太陽 translate(width/2, height/2 , 0);  fill(250,210,0); sphere(20);  noFill(); <http://www.asahi-net.or.jp/~zq9j-hys/Data2.htm>　を資料として、  それぞれの惑星について、大きさ、色、frameCount、translateの調整をした。また、水星～海王星までを完成させた。  (ただし、大きさや周期を厳密にしすぎると画面におさまらないのと、動きが小さいのでおおまかに)  moonのtranslate用にpushMatrixを追加。  太陽にちょっとした動きをprominenceとしてつけた。  //水星  rotateY(frameCount\*PI/100); //Y軸に対して回転 translate(50 , 0 ); fill(77,88,99); sphere(10);  noFill();  //金星 translate(60, 0);  fill(250,160,0); sphere(16);  noFill();  //地球 translate(100, 0);  rotateY(frameCount\*PI/50); fill(150,250,0); sphere(20); noFill();  //月 translate(50 , 0 ); fill(250,250,200); sphere(7); noFill(); |

言の葉

3Dは初めて扱ったので、テキストの入れ方等がうまくいかなかった。故に難しいことは何も書いていないただのごまかしになってしまったので、長期休暇の間にもっと勉強していきたい。ゲームにすると独創性に欠けると思われたので、少し変わったものにしたが、やはり完成度には納得がいっていないから。