Processing課題の説明

# これを製作するにあたって

　動く作品を作るということで、前年度の作品を見たところゲームが多いという印象をもち、今年もゲームが多いと考えあえて、ゲーム以外のものを作ろうと思った。

# 製作についての工夫

　球体、四角柱が回転しながら移動するというものを作った。

はじめに初期状態を作ろうということを考えるとこから始まった[1]。

はじめは、球体で満足していたが、なにか物足りないということで、違う形のものも

動かしてみようと考え四角柱を追加した[2][3]。

二つのものが同じ動作をするのにも関わらず、何か違った動きをしているようで更に見ていて面白くなった。

　またこれだけでは、殺風景だと思い、背景を追加。　これがなかなかうまくいかず、苦戦したが、やった甲斐があったとおもっている。

背景のついかについては、サイトを参考にしたがうまくいかず、エンジニアである父に質問することで解決した[4]。

　画像は幾何学というワードにあったものがいいと考えサイトを利用した[5]。

# 引用文献

[1] 授業プリント

[2] <http://tetraleaf.com/p5_reference_alpha/sphere_.html>

[3] <http://tetraleaf.com/p5_reference_alpha/box_.html>

[4] <http://yoppa.org/proga10/1353.html>

[5]<http://image.search.yahoo.co.jp/search?ei=UTF8&fr=top_ga1_sa&p=%E5%B9%BE%E4%BD%95%E5%AD%A6#mode%3Ddetail%26index%3D42%26st%3D1421>

float rx = 0.0;

float ry = 0.0;

float rz = 0.0;

float z;

PImage img;

void setup(){

img=loadImage("ball.jpg");

size(displayWidth,displayHeight,P3D);

smooth();

frameRate(50);

}

void draw(){

background(200);

image(img,0,0,displayWidth,displayHeight);

z += 10;

pushMatrix();

translate(width/2.5,height/2,z);

rx += 0.5;

ry += 0.5;

rotateX(radians(rx));

rotateY(radians(ry));

sphere(40);

popMatrix();

pushMatrix();

translate(width/1.7,height/2,z);

rx += 1;

ry += 1;

rotateX(radians(rx));

rotateY(radians(ry));

box(100);

popMatrix();

if(z > 800){

z = 0;

}

}