課題で提出したProcessingの作品について

5440　情報科学科　三柳　海渡

今回提出した作品は,Processing の本やWebページでコードの書き方を調べて書いたが、内容はオリジナルである。授業で習ったことの復習をしているときに学んだコード中から思いついたものを組み合わせてみて、見た目が派手なものを作ってみることを目的として製作した。2D表示よりも3D表示の方が見たときのインパクトがつよいのではないか、と考えたのでオブジェクトを3D表示にした。また、オブジェクトが勝手に動くだけでなく自分で多少の操作ができるようにしたいと考え特定のキーを押すと球が動くように設定した。キーを押したら変化するということができることを知り、その設定をもっと増やそうと考えた。「ｑ」を押せば球が立方体に変わり背景で動く円に四角が混ざるという設定、「ｐ」を押せば背景で動く円がかけて「パックマン」のようになる設定、マウスをクリックすると球や立方体のサイズがランダムで変更するという設定を加えた。

表1のコードは下記に示した参考webページから引用した。立方体の回転方法と光の当たり具合の設定についてである。

表1　書き方を参考にした「立方体の回転」

|  |
| --- |
|  |
| lights**();**  angle += 1**;**  **if** **(**angle > 360**)**angle = 0**;**  ambientLight**(**127**,** 0**,** 0**);**  directionalLight**(**0**,** 0**,** 255**,** 0**,** 0**,** -1**);**  rotateX**(**radians**(**-30**));**  rotateY**(**radians**(**angle**));**  box**(**100**);** |

引用文献

『processingをはじめよう』

参考webページ

http://r-dimension.xsrv.jp/classes\_j/5\_interactive3d/