Processing作品を作るにあたって使用したコードについて

5444 情報科学科　佐藤史弥

私の作品の多くはprocessing内のexampleから引用しています。もともとビジュアライザー的なものを作りたかったのですが、カメラや音楽に物体が反応させることができなかったので今回は、exampleのひとつを使用しました。そしてカメラに関しては以前に例として見せていただいたPerfumeのものの表１の部分をコードを引用させていただきました。

|  |
| --- |
| camera**(**width/4.f + width/4.f \* \_cos +200**,** height/2.0f-100**,** 550 + 150 \* \_sin**,**width/2.0f**,** height/2.0f**,** -400**,** 0**,** 1**,** 0**);** |

表１：引用したカメラのコード

自分で行ったこととして最も工夫したのは、文字フォントを挿入した点です。これは自分で持っていたものを使用しています。（表２参照）

|  |
| --- |
| PFont Font = loadFont**(**"PseudoBRK-48.vlw"**);**  21: textFont**(**Font**);** |

表２：テキストフォントを挿入する際に使用したコード

いろいろなものをひとつにまとめているのでコピー源との比較はまとめられませんが、音楽を入れる、画像を入れるなどの多くのコードはProcessing学習ノート（<http://www.d-improvement.jp/learning/processing/>）を参照しています。使用した物体のコードなどは、多くの例をいろいろ入れているため比較するのは難しいです。ほかにもいろいろ入れたいものもありましたがコードを入れても表示されなかったため、今回はこういった作品になりました。