Processing作品を作るにあたって参考した資料について

5447　情報科学科　高嘉林

* 作品について

実際の目の動きを再現しようと思いました。瞳孔の大きさが動く際にランダムに変わり、また目が向く方向はランダムに動く。目の色はアニメ「東京グール」から思いつきました。

* 作品を完成するまでの過程

Processingで何か動く作品を作るという課題では、最初私はゲームを作るという概念がなかったのです。ただたんにボールが転がる、背景が変わるという簡単な発想しか無かったのです。あまりにもはっそうが出てこないため先輩や友達にも意見を聞きましたが、たいてい「簡単なゲームを作れば？」という答えしか来ませんでした。私はアニメや動画を見ながら作業する癖があります、ちょうど「東京グール」というアニメを見ていました。私はアニメの「グール」という存在の目が結構好きでした、「動く目を作ろうかな？」という発想が突然浮かんだのです。すぐ作業に入りましたが、最初は簡単二重丸が目で、そしてマウスが動いた方向くという簡単なコードしか組めませんでした。提出の前日まではもうこれで提出しようと思っていたが、提出日の朝に友達から中国のサイト（http://www.douban.com/group/topic/13009258/）ですが、いろんなProcessingの作品が載っていました。その中にちょうど目が動く作品がありました、その中からコードを引用しました。

目をもっとリアルするために採用したコード（表1）。

**void** draw**()** **{**

28: background**(**0**);**

29: **if(**random**(**10**)**>9.5**)** **{** //全体の動く早さ

30: focusX= random**(**100**);** //x軸に動く幅

31: focusY = random**(**50**);** //y軸に動く幅

32: **if(**random**(**10**)**>9**)**thirdBallRatio = random**(**2**,**3**);** //瞳孔の変わる大きさ

33: **}**

34: noStroke**();**

angle +=0.02**;** //動く頻度

36: fill**(**255**,**0**,**0**);**