/\*

Copyright (c) 2016 <Yamakata Chihiro>

Released under the MIT license

https://opensource.org/licenses/mit-license.php

\*/

float angle = 0.0;

void setup() {

size(400, 400, P3D);

background(0);

noStroke();

void draw() {

background(0);

ambientLight(20, 20, 20); //環境光を当てる

lightSpecular(255, 255, 255); //光の鏡面反射色（ハイライト）を設定

directionalLight(100, 100, 100, 0, 1, -1); //指向性ライトを設定

//左の球

pushMatrix();

translate(100, height/2, 0);

specular(10, 51, 247); //オブジェクトの色を設定

shininess(3.5); //オブジェクトの光沢を設定

sphere(50);

popMatrix();

angle+=1;

if(angle>360)angle=0;

rotateY(radians(angle));

//右の球

pushMatrix();

translate(300, height/2, 0);

specular(206, 104, 21); //オブジェクトの色を設定

shininess(1.0); //オブジェクトの光沢を設定

sphere(50);

popMatrix();

angle+=0.3;

if(angle>360)angle=0;

rotateY(radians(angle));

}

球体に関しては以下のサイトを参照し

オブジェクトの色などを自身で変更しました

引用サイト　http://r-dimension.xsrv.jp/classes\_j/5\_interactive3d/