<http://lakeelephant.net/processing%e3%81%a7%e3%83%a9%e3%83%b3%e3%83%80%e3%83%a0%e3%81%ab%e5%86%86%e3%82%92%e6%8f%8f%e3%81%8f/>

引用した作品

void setup() {

size(320, 320);

ellipseMode(RADIUS);

frameRate(30);

}

void draw() {

noStroke();

fill(255,10);

rect(0,0,width,height);

float size = random(1,30);

PVector pt = new PVector(random(0+size,width-size),random(0+size,height-size));

stroke(random(0,255),random(0,255),random(0,255),90);

fill(random(0,255),random(0,255),random(0,255),80);

ellipse(pt.x,pt.y,size,size);

}

自分の作品

void setup() {

size(450,450);

rectMode(RADIUS);

frameRate(15);

}

void draw() {

fill(255,10);

rect(0,0,width,height);

float size = random(1,30);

float Q = random(20,50);

float A = random(30,400);

float B = random(30,400);

stroke(random(0,255),random(0,255),random(0,255),90);

fill(random(0,255),random(0,255),random(0,255),100);

rect(A,B,Q,Q);

}

・サイズを変更

・PVector pt = new PVector(random(0+size,width-size),random(0+size,height-size));

を

float Q = random(20,50);

float A = random(30,400);

float B = random(30,400);

に変換

・ellipseModeをrectModeに

ランダムに図形が出るようにしたかったので似た作品を探し、自分なりに分かりやすく書き換えました。本当は波のように模様が出るようにしたかったのですが、やり方が分からなかったので妥協しました。