

```
1 let img; //画像表示の変数
2
3 //事前読み込みをpreload関数で行う
4 function preload() {
5   //変数を使って画像をロード
6   img = loadImage("bulldog2.jpg");
7 }
8
9 function setup() {
10  createCanvas(400, 300);
11  //※画像操作ではRGBモードを使う
12 }
13
14 function draw() {
15  background(200);
16  image(img, 0, 0);
17
18  strokeWeight(3);
19  fill(150,250,150);
20  rect(0,260,width/2,40);
21
22  fill(150,150,250);
23  rect(width/2,260,width/2,40);
24
25  strokeWeight(5);
26  point(mouseX,mouseY);
27
28  textSize(30)
29  fill(10);
30  text('長押しの間適用', 100, 250);
31  text('色反転', 50, 290);
32  text('ぼかし', 250, 290);
33
34  if(mouseX>0 && mouseX<width/2 && mouseY>260){
35    if(mouseIsPressed){
36      filter('INVERT');
37    }
38  }
39  if(mouseX>width/2 && mouseY>260){
40    if(mouseIsPressed){
41      filter('BLUR',4);
42    }
43  }
44 }
```