

コンピューター入門 第6回課題

福富隆大 学籍番号 3 5 7 1 4 1 2 1

2023年11月6日

1 課題2番目

マウスを追従するように二つの円と線が描画されている、それらは重力の影響を受けている。

2 課題3番目

円が同じ幅と高さの四角形になった。

3 課題12番目

```
size(480, 120);  
background(0);  
noStroke();  
ellipse(132, 82, 200, 200);  
stroke(255);  
noFill();  
ellipse(228, -16, 200, 200);  
fill(255);
```

4 課題17番目

演算子を+から/に変更した。

その結果+の時に隠れていた円が現れて、円が二つ描画された。

5 課題18番目

y の値が1ずつ増えていくので線のy座標が大きくなり、下に移動していく。

6 課題 19 番目

- A : y 座標を 300 にすると、立方体が下に移動した。
B : 辺の長さを 250 に変更すると、立方体が大きくなった。
C : Y 軸を 60 度回転させると、立方体の上から見て時計回りに 60 度回転した。

7 課題 20 番目

rotetoX と rotetoY を入れ替えてみると、横回転だったものが縦回転になった。

8 課題 21 番目

noStroke(); をコメントアウトしたが肉眼では違いが分からなかった。背景と同じ色だったからだと思われる。

9 課題 22 番目

ambientLight の値を (20, 20, 20); から (200, 20, 20) に変更したら右の青い球が赤くなった。
lightSpecular の値を (255, 255, 255) から (0, 255, 255) に変更したら左の赤い球が黒くなった。
directionalLight の値を (100, 100, 100, 0, 1, -1) から (200, 100, 100, 0, 1, -1) に変更したら右の青い球が紫色っぽくなった。
specular(255, 255, 0); に変更すると、左の赤い球が黄色くなった。

10 課題 23 番目

14 行目の shininess の値を (5.0) から (100.0) に変更すると右の球の光沢は変わらなかったが、左の球の光沢がほとんどなくなった。
20 行目の shininess の値を (1.0) から (100.0) に変更すると、左の球に光沢は変わらなかったが、左の球の光沢がほとんどなくなった。