

モバイルシステム演習

Processing

- 様々な図形描画② -

Tiling(タイリング)

グリッド状に描画

x座標の分解能

stepY

外側のループはy方向に増加

y座標の分解能

stepX

内側のループはx方向に増加

グリッドは2つのfor loop文で作成される。外側のループはy方向に増加、内側のループでx方向に増加していき、この内側のループのx, y座標から一つのセルを描画する。colorの値もx, y座標の位置に応じて設定すると、カラーパレットが出来上がる

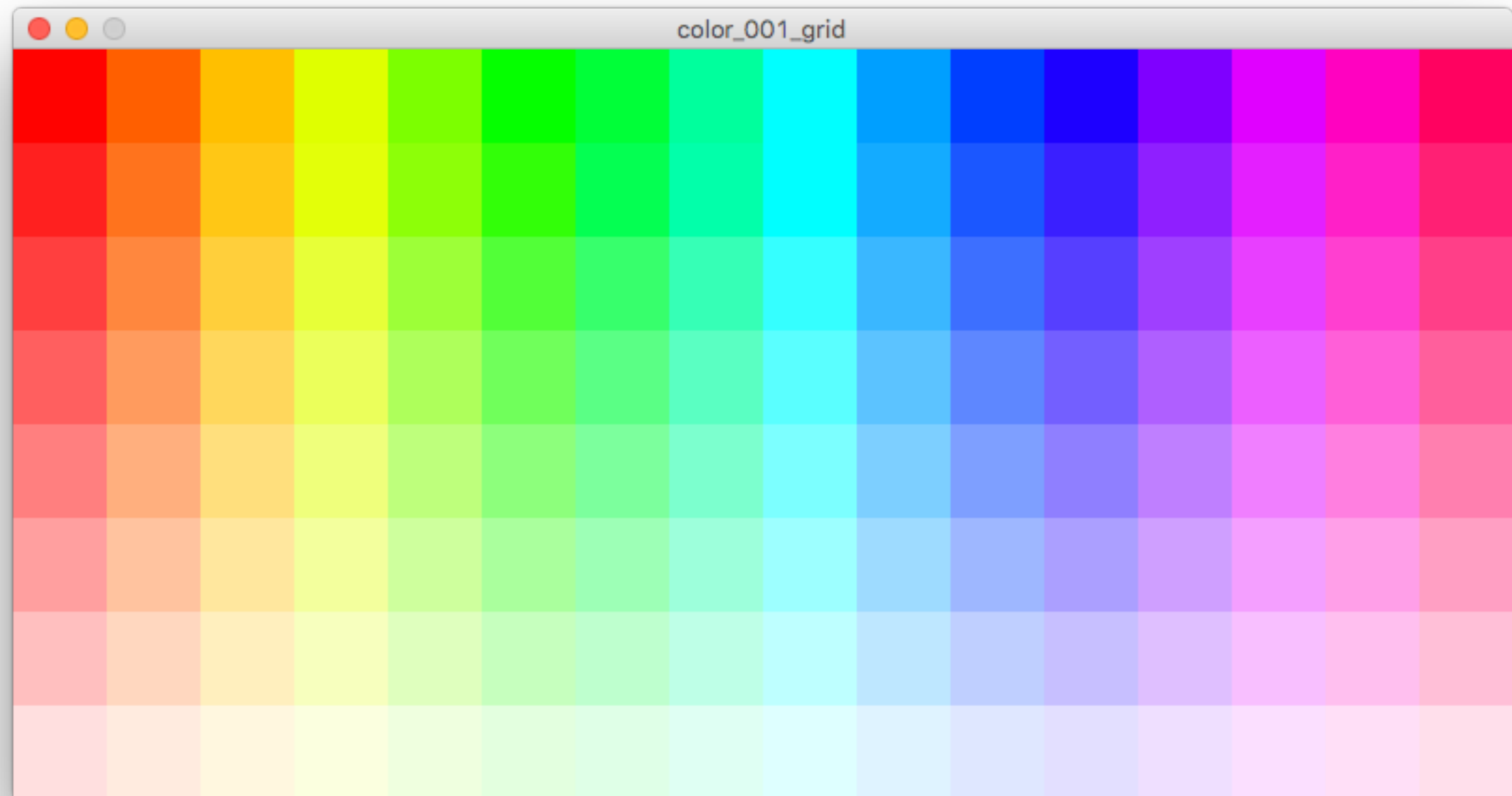
```
int stepX = 50;
int stepY = 50;

size(800, 400);
background(0);
noStroke();
colorMode(HSB, width, height, 100);
```

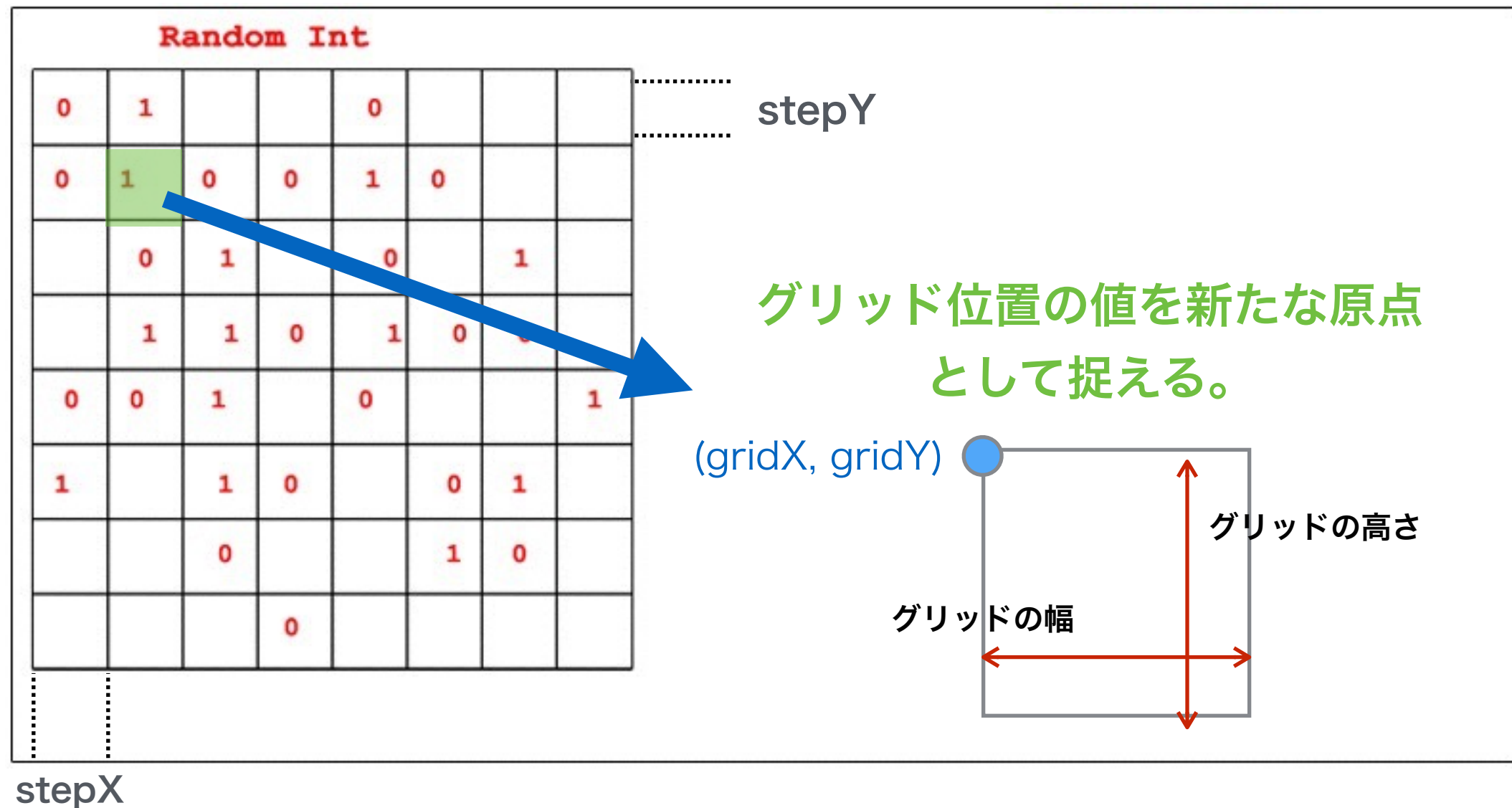
```
for (int gridY=0; gridY<height; gridY+=stepY){
  for (int gridX=0; gridX<width; gridX+=stepX){
    fill(gridX, height-gridY, 100);
    rect(gridX, gridY, stepX, stepY);
  }
}
```

この部分がタイリングの生成箇所
ステップごとに色を変化させていく

カラースペクトラムの完成



グリッド状の1区画を 新たなキャンバスと考える




グリッドの1区画のキャンバスに 図形を描画


Random Int

0	1			0			
0	1	0	0	1	0		
	0	1		0		1	
	1	1	0	1	0	0	
0	0	1		0			1
1		1	0		0	1	
		0			1	0	
			0				

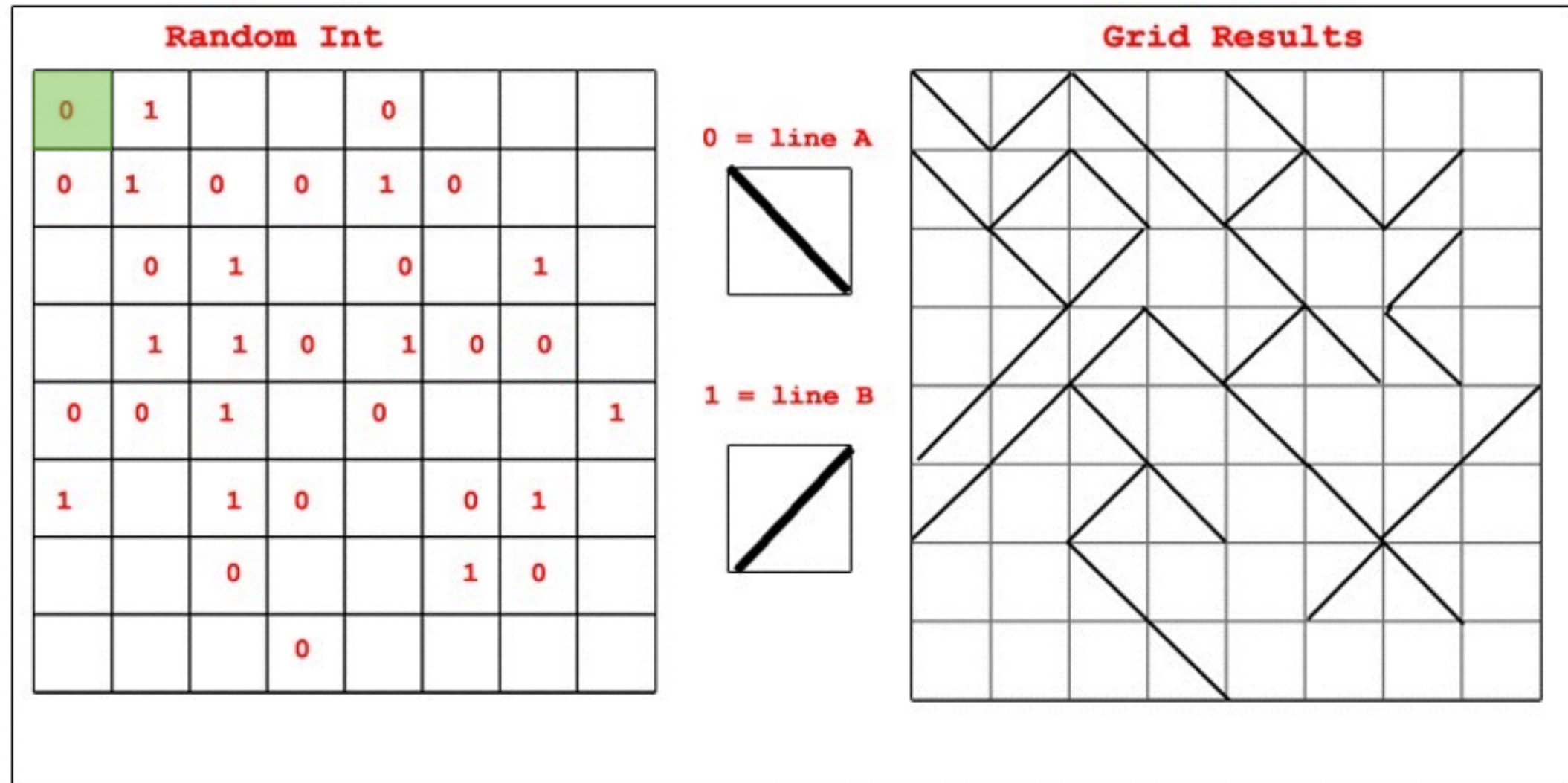
0 = line A



1 = line B



幾何学的な模様ができる



**線の色や太さ、大きさ、図形の形を変えて
幾何学模様を作成してみよう**