

Graphics with Processing



2010-05 複雑な図形の描画

<http://vilab.org>

塩澤秀和

5.1 頂点列による図形描画

複雑な図形描画

- `beginShape(図形)`
 - 頂点列モードの開始
 - 図形が空欄なら頂点を線で結ぶ (折れ線か多角形になる)
 - その他, 下記図形を指定できる
POINTS, LINES,
TRIANGLES,
TRIANGLE_FAN,
TRIANGLE_STRIP,
QUADS, QUAD_STRIP
- `endShape()`
 - 頂点列モードの終了
 - `endShape(CLOSE)`: 最初の点と最後の点を結ぶ線を描く
- 塗りつぶし
 - `fill()`と`noFill()`で指定できる

頂点の追加

- `vertex(x, y)`
 - 図形に次の頂点を加える
 - 色は頂点の前に`stroke`で指定
- `curveVertex(x, y)`
 - 曲線でつなぐ頂点を追加する
- `bezierVertex(x1, y1, x2, y2, x3, y3)`
 - ベジエ曲線をつなげる

例(塗りつぶさない多角形)

```
noFill();  
beginShape();  
vertex(30, 20); vertex(30, 75);  
vertex(50, 75); vertex(50, 20);  
endShape(CLOSE);
```

5.2 対話的入力処理

システム変数

- mouseX, mouseY
- mousePressed
 - 既出
- pmouseX, pmouseY
 - 前フレームでのマウス位置
- mouseButton
 - 押されたマウスボタン
 - LEFT, RIGHT, CENTER
- keyPressed
 - キーが押されていればtrue
- key
 - 押された文字
- keyCode
 - 特殊キーのキーコード

コールバック関数

- void mousePressed()
 - この関数があると, マウスボタンが押されたときに自動的に実行
- void mouseReleased()
 - 同様に, ボタンが離されたとき
- void mouseMoved()
 - マウスが動かされたとき(ただし, ボタンは押されていないとき)
- void mouseDragged()
 - マウスがドラッグされたとき
- void keyPressed()
 - キーが押されたとき
- void keyReleased()
 - キーが離されたとき

5.3 ファイル入出力

簡易ファイル入出力

- loadStrings("ファイル")
 - ファイルから1行ごとに文字列として読み出して配列に入れる
 - 画像と同様, ファイルは事前に Sketch → Add File... でデータフォルダにコピーしておく

```
String lines[] =  
    loadStrings("data.txt");  
for (int i = 0; i < lines.length;  
    i++) {  
    // lines[i]の処理  
}
```

- saveStrings("ファイル", 配列)
 - ファイルに文字列を保存
 - loadStringsの逆(行単位)

文字列処理

- float(文字列), int(文字列)
 - 文字列を数値に変換
- str(数値)
 - 数値を文字列に変換
- hex(整数)
 - 整数を16進文字列に変換
- unhex(文字列)
 - 16進文字列を数値に変換
- trim(文字列)
 - 文字列から空白を除去
- join(文字列配列)
 - 文字列の連結
- split(文字列)
 - 文字列を空白で分割(joinの逆)

5.4 演習課題

課題

- マウスでクリックした点の座標を順に結ぶ“折れ線”を描くプログラムを作成しなさい
 - 条件: `beginShape()` を使って折れ線を書くこと
 - `beginShape`と`endShape`は、ループの中に入れない
 - 右のプログラム(部分)を参考にして改造するとよい
 - できた人は、ファイルから頂点列を読み込めるようにしてみなさい

注意!!

- 見やすいプログラムを提出せよ
 - Tools → Auto Format でプログラムを整形できる(かも...)

```
int npos = 0; // 点の数
int x[] = new int[100];
int y[] = new int[100];

void setup() {
    // 途中省略
    noLoop(); // アニメーション停止
}

void draw() {
    background(0);
    // ここにbeginShape
    for (int i = 0; i < npos; i++) {
        // 下の行を変更
        ellipse(x[i], y[i], 10, 10);
    }
    // ここにendShape
}

void mousePressed() {
    x[npos] = mouseX;
    y[npos] = mouseY;
    npos++;
    redraw(); // 点が増えたら再描画
}
```