

Graphics with Processing



2020-05 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」を省略: 全頂点を順に線でつなぐ(折れ線か多角形)
 - 「図形」を指定(以下の定数):
POINTS, LINES,
TRIANGLES,
TRIANGLE_FAN,
TRIANGLE_STRIP,
QUADS, QUAD_STRIP
 - 頂点を順に組みにして, 図形を複数連続的に描画する
- `endShape()`
 - 頂点列モードの終了
 - `endShape(CLOSE)`: 起点と終点を線で結んで閉じる

頂点の追加

- `vertex(x, y)`
 - 図形に新しい頂点を追加する
- `curveVertex(x, y)`
 - 曲線を描く頂点を追加する
- `bezierVertex(x1, y1, x2, y2, x3, y3)`
 - ベジエ曲線をつなげて追加する

描画設定

- `strokeJoin(モード)`
 - 頂点での接続形状を指定できる
 - MITER, BEVEL, ROUND
- 頂点ごとの着色
 - P2DまたはP3Dモードで可能
 - 最初に `size(幅, 高さ, P2D)`;

5.2 多角形の描画例

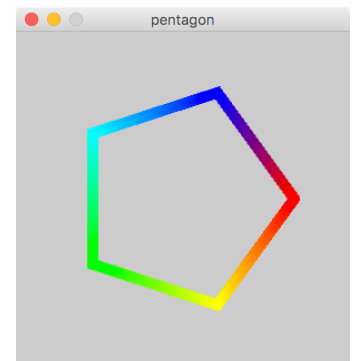
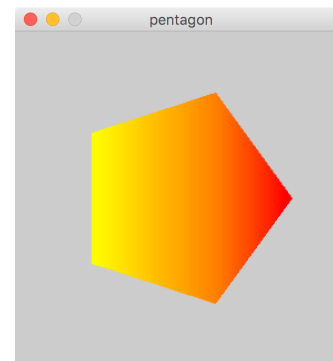
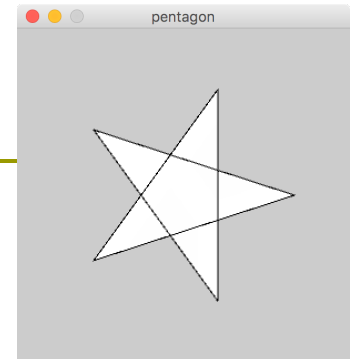
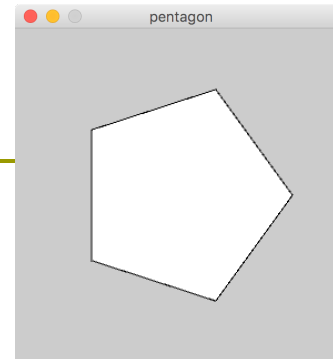
```
final float a = 2 * PI / 5;
```

```
final float r = 200;
```

```
void setup() {
  size(600, 600, P2D); noLoop();
}
```

P2Dモードを指定

```
void draw() {
  float x0 = width/2, y0 = height/2;
  beginShape();
  vertex(x0 + r * cos(0*a), y0 + r * sin(0*a));
  vertex(x0 + r * cos(1*a), y0 + r * sin(1*a));
  vertex(x0 + r * cos(2*a), y0 + r * sin(2*a));
  vertex(x0 + r * cos(3*a), y0 + r * sin(3*a));
  vertex(x0 + r * cos(4*a), y0 + r * sin(4*a));
  endShape(CLOSE);
}
```



- いろいろ改造してみよう
1. 星型にする
 2. 頂点ごとに色をつける
 3. forループを使う
 4. 回転させる
 5. 正六角形やそれ以上

5.3 画像の変形

2Dテクスチャマッピング

□ texture(画像)

- 画像: PImage型(第3回参照)
- 図形に“貼り付ける”画像の設定
- beginShape()~endShape()のなかで指定する
- P2Dモードで利用可能

□ vertex(x, y, u, v)

- 図形に頂点(x, y)を追加し,その頂点に画像内の座標(u,v)を対応づけて貼り付ける
- (u, v)は画像の端でなくてもよい

□ textureMode(モード)

- uv座標の指定モード
- NORMAL: 0.0~1.0(正規化)
- IMAGE: 画像内のピクセル座標

```
PImage pic;
```

```
void setup() {  
  size(800, 800, P2D);  
  pic = loadImage("sharaku.jpg");  
}
```

P2Dモード
で利用可能

```
void draw() {  
  background(0);  
  int w = pic.width;  
  int h = pic.height;  
  
  // noStroke();  
  beginShape(QUAD_STRIP);  
  texture(pic);  
  for (float f = 0; f < 1.1; f += 0.1) {  
    float x = mouseX * sin(f * PI);  
    float y = f * h;  
    vertex(x, y, 0, y);  
    vertex(x + w, y, w, y);  
  }  
  endShape();  
}
```

5.4 図形の回転・拡大(予習)

基本的な書きかた

```
pushMatrix();
translate(x, y);
rotate(a);
/* (x,y)からの相対位置で描画 */
popMatrix();
```

簡単な意味

- pushMatrix()～popMatrix()
 - 座標の変更部分を囲む
- translate(x, y)
 - 座標原点(回転・拡大の中心)を(x, y)に移動する
- rotate(a)
 - 原点を中心に, aラジアン回転
- scale(s), scale(sx, sy)
 - 原点を中心に, 拡大または縮小

図形の回転の例

```
int angle = 0;

void setup() {
  size(400, 400);
  rectMode(CENTER);
}

void draw() {
  background(255);
  fill(#ffa0a0);
  pushMatrix();
  translate(width/2, height/2);
  rotate(radians(angle));
  ellipse(0, 0, 200, 100);
  popMatrix();
  angle++;
}
```

新しい原点

(0, 0)は新しい原点の位置

5.5 タイポグラフィ(文字表示)

```
// 描画用フォントの変数(PFont型)
PFont font1, font2;

void setup() {
  size(300, 300);

  // Processing用のフォントを作る方法
  // [ツール]→[フォント作成...]でファイルを
  // 作っておけば,どんな環境でも利用可能
  // ※ 日本語の場合ファイルが大きくなる
  font1 = loadFont("Impact-48.vlw");

  // JavaまたはOSのフォントを使う方法
  // ※ 日本語の場合はこちらがおすすめ
  font2 = createFont("メイリオ", 48);

  // 座標指定モード(通常はMODEL)
  textMode(MODEL);
}
```

```
void draw() {
  background(255);

  // 文字同士のxy方向の位置あわせ
  textAlign(CENTER, BOTTOM);

  pushMatrix();
  translate(width/2, height/2);
  rotate(radians(frameCount));

  fill(128, 0, 0); // 文字の色
  textFont(font1, 32); // フォントとサイズ
  text("Processing", 0, 0); // 文字列と座標

  fill(0, 0, 128);
  textFont(font2, 48);
  text("角度 " + frameCount, 0, 100);
  popMatrix();
}
```

5.6 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

5.7 演習課題

課題

- マウスでクリックされた座標を vertex を使ってつないで図形を描くプログラムを作成しなさい
 - **条件1:** beginShape, vertex, endShape の組合せを使う
 - **条件2:** 線同士の接続形状は、とがった形 (MITER) にする
 - **条件3:** マウスの入力判定には、mousePressed() 関数を使う
 - ヒント: 5.2 を for ループにまとめたものを参考にするとよい
 - 発展例: 頂点ごとに色をつける, 図形を変形・回転・移動などする
- 注意
 - 前の課題を遅れて出す場合は、対応する回のフォームで提出

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

```
void setup() {
  size(800, 600);
  noLoop();
}
```

```
void draw() {
  background(255);
  strokeWeight(8);
```

この行は
消さない

```
  for (int i = 0; i < npos; i++) {
    point(x[i], y[i]);
  }
```

ループの中は
vertex 1 つに

```
}
```

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


5.8 参考: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込み,配列をつくる
 - 画像と同様,ファイルは事前にdataフォルダにコピーしておく([スケッチ]→[ファイルを追加])

```
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する
 - loadStringsの逆の処理

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)
 - 文字列から前後の空白を除去
- join(文字列配列)
 - 文字列配列の要素を連結
- split(文字列)
 - 文字列を空白で分割(joinの逆)

5.9 参考:ファイル処理の例

```
// データファイルの形式:
// -100~100の数値を1行に1ずつ入れる
float[] data;

void setup() {
  size(400, 200); noLoop();
  stroke(100); fill(255);
  rectMode(CORNER);
}

void draw() {
  background(200);
  line(0, height/2, width, height/2);
  if (data == null) return;
  int w = width / data.length;
  for (int i = 0; i < data.length; i++) {
    rect(w * i + w/2, height/2,
        w, -data[i]);
  }
}
```

```
void mouseClicked() {
  // ファイル選択ダイアログを開く
  selectInput("Open", "fileSelected");
}

//ファイル選択後の処理
void fileSelected(File file) {
  if (file == null)
    println("File not found. ");
  else
    loadData(file.getAbsolutePath());
}

void loadData(String fname) {
  String[] lines = loadStrings(fname);
  data = new float[lines.length];
  for (int i = 0; i < lines.length; i++)
    data[i] = float(lines[i]);
  redraw();
}
```