

2022年度 情報科学プロジェクト実習Ⅰ

Processingを使ったビジュアルデザイン入門

担当教員：山登・伊藤

- 定員：3～10名
- ビジュアルデザイン用プログラミング言語
"Processing"を使ったビジュアルデザイン
 - 簡単な図形の描画方法
 - マウスジェスチャー
 - データの外部取り込み他
- 自分の思い描くイメージをデジタルアートとして可視化
- アイデア次第で簡単なゲームも作れます
- 最後の授業で作品のコンペを開催

```
test | Processing 2.2.1
File Edit Sketch Tools Help
test
void setup(){
  size(250,250);
  frameRate(20);
  //background(255);
}
void draw(){
  PFont font = loadFont("Impact-48.vlw");
  // background(255);
  fadeToWhite();
  textFont(font);
  textSize(24);
  // stroke(0, mouseX, mouseY);
  // strokeWeight(5);
  // ellipse(width/2, height/2, mouseX, mouseY);
  // ellipse(mouseX, mouseY, 10, 10);
  fill(mouseX, mouseY/3, mouseY);
  text("TeCEcam", mouseX, mouseY);
}
void fadeToWhite(){
  noStroke();
  fill(255,30);
  rectMode(CORNER);
  rect(0,0,width,height);
}
```

Processing の画面



前年度の学生の作品
(太陽系の模式図)

連絡先

山登：yamato@is.utsunomiya-u.ac.jp

伊藤：itohst@is.utsunomiya-u.ac.jp