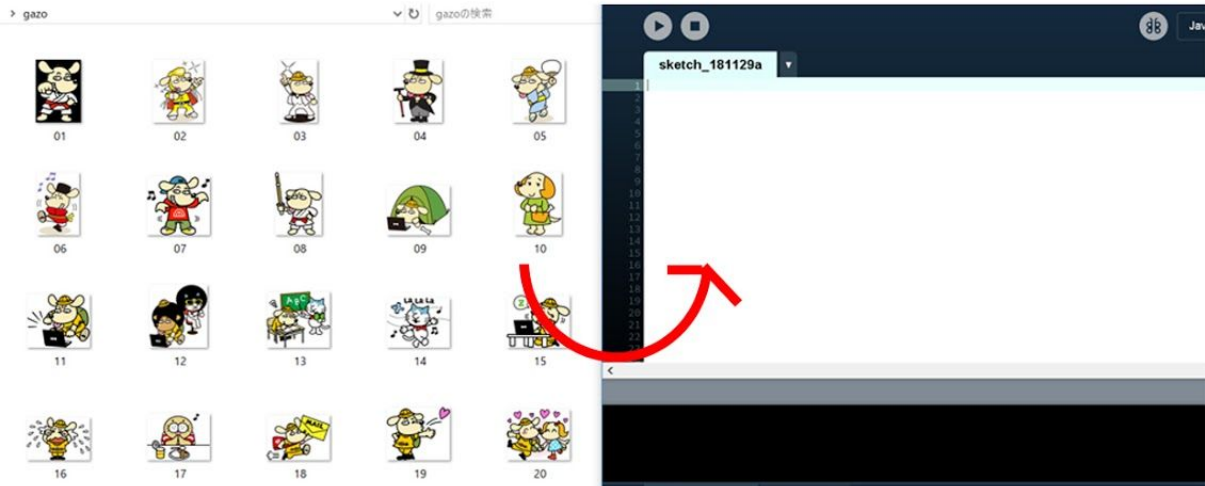


画像を取り込もう！ ～復習編～



```
PImage img;                                /*画像を呼び出そうとしている*/

background(255);                            /*背景の色を白にする*/
size(700,700);                             /*画面の大きさを(700,700)にする*/
img = loadImage("○○.png");                 /*画像を読み込む("○○.png");*/

image(img,350,350);                         /*画像を出す(画像名,X座標,Y座標);*/
```

今回は図形や画像を動かしていくよ

ここまで出来たら保存して新規ファイルを開こう！



STEP#1 setup関数と draw関数を知ろう！

今回のnewコード

setup (セットアップ)

最初に
一度だけ実行する
プログラム

```
void setup(){  
}
```

draw (ドロー)

何度も (60/s)
繰り返される
プログラム

```
void draw(){  
}
```

早速書いてみよう！

ミッション

```
void setup(){  
  size(700,700);           /*画面の大きさを横700,縦700にする*/  
}  
void draw(){  
  ellipse(mouseX,mouseY,50,50);  
}                          /*横マウスのx座標,縦マウスのy座標の  
                           ところに横幅50の縦幅50を円を描く*/
```

※大文字に注意

STEP#2 mouseについてくる プログラミングを学ぼう！



今回のnewコード

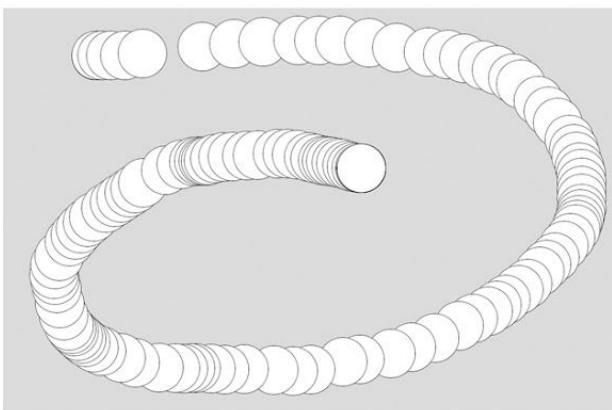
mouseX
(マウスエックス)

マウスのX座標

mouseY
(マウスワイ)

マウスのY座標

```
void setup(){  
  size(700,700);  
}  
void draw(){  
  ellipse(mouseX,mouseY,50,50);  
}
```



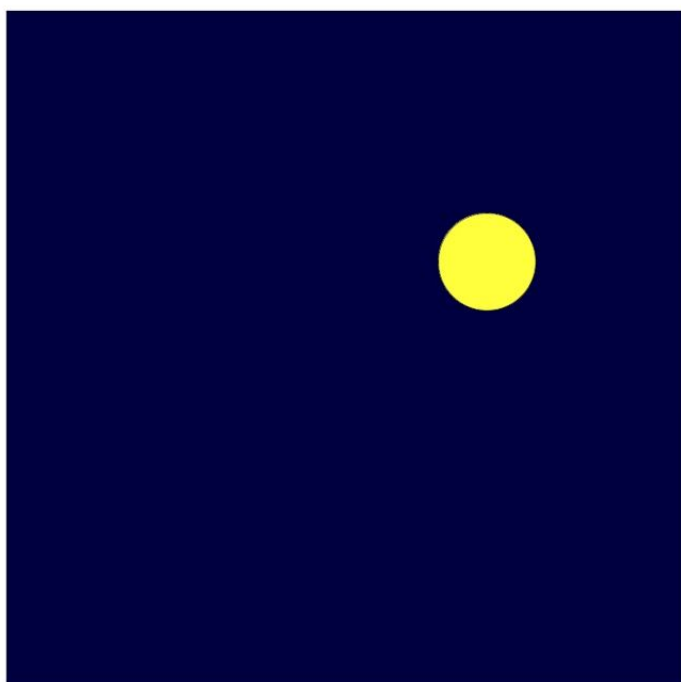
↑ずっとマウスポインターに
ついてくるようellipseが
繰り返し描いてくれるよ！





STEP#3 常に新しい円だけが 見えるように プログラミングをしよう！

```
void setup(){  
  size(700,700);  
}  
void draw(){  
  background(0);  
  ellipse(mouseX,mouseY,50,50);  
}
```



一つの円が
常にマウスに
ついてくるように
なるよ！



STEP#4 自動で円が 動くようにしよう！

```
int a;                                /*変数「a」を作る*/

void setup(){                         最初に一度だけ実行する
  size(700,700);                      /*画面の大きさを
                                      横700縦700にする*/
  a=50;                               aを50にする*/
}

void draw(){                          何度も繰り返し実行される
  background(255);                    /*背景を白にする*/
  ellipse(a,350,50,50);               /*横a,縦350のところに
                                      横幅50,縦幅50の円を描く*/
  a=a+10;                             /*「a」に「a+10」を代入する*/
}
```

右から左に動いていくよ！



ここまで来たら保存して
最初のファイルに戻ろう！



画像を動かそう！ 自動で画像を動くようにしよう！

```
PImage img;                                /*画像を呼び出そうとしている*/  
int a;                                       /*変数「a」を作る*/  
void setup(){  
  size(700,700);                           /*画面の大きさを(700,700)にする*/  
}  
void draw(){  
  background(255);                         /*背景の色を白にする*/  
  img = loadImage("○.png");               /*画像を読み込む("○.png");*/  
  image(img,a,350);                        /*画像を出す(画像名,X座標,Y座標);*/  
  a=a+10;                                  aにa+10を代入する  
}
```

赤線のところ変更または付けたししてみよう！

右から左に動いていくよ！

start  **end**



ミッション 左から右へ動くように変えてみよう！

ヒント

```
image(img,700+a,350);  
a=a-10;
```

2つのコードを
変更しよう！
どこを変えればいいか
わかるかな？

【最終ミッション】

好きなアニメーションを使って自由に楽しもう！
(図形も可)

【5回目先生用テキスト】

最初に前回の復習をしていきたいと思います。

前回やった画像の入れ方は覚えていますか？

画像を長押ししたままプロセッシングの画面に入れるやり方ですね。

前回と同じくまずは好きなものを一つ入れてみましょう！

(3分間)

入れられましたか？

では今入れた写真はどうすれば画面に出せますか？

皆覚えていますかね？

(意見を聞いてみる)

答えはテキスト1枚目の下のほうにあるコードを入力して写真を呼び出しです！

コードの横に説明も書いてあるのでそこは参考にしながらみんなで復習してみましょう！

自分が入れた画像の番号にも注意してくださいね！

その番号を入力するのを忘れないようにしてください！

それではやってみましょう！

(5分)

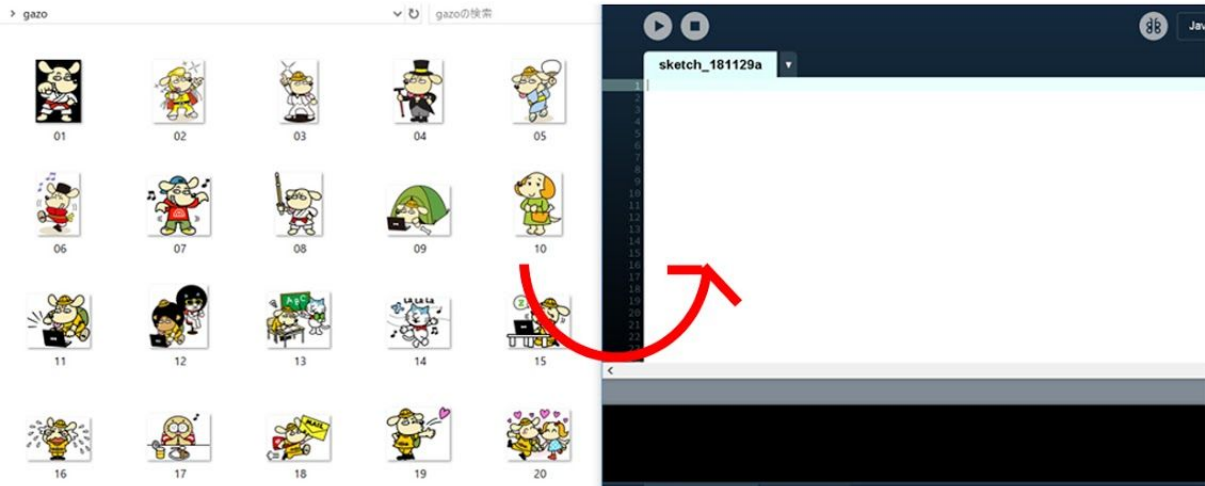
みんなできましたか？

出来たら上書き保存してください！

いまは画像を入れるだけだったと思うんだけど、今日は円(ellipse)や画像などを操作して動かしたり自動で動かしたりします！

それではみんな新規で新たなページを開いて待ちましょう！

画像を取り込もう！ ～復習編～



```
PImage img;                                /*画像を呼び出そうとしている*/

background(255);                             /*背景の色を白にする*/
size(700,700);                               /*画面の大きさを(700,700)にする*/
img = loadImage("〇〇.png");                 /*画像を読み込む("〇〇.png");*/

image(img,350,350);                          /*画像を出す(画像名,X座標,Y座標);*/
```

今回は図形や画像を動かしていくよ

ここまで出来たら保存して新規ファイルを開こう！