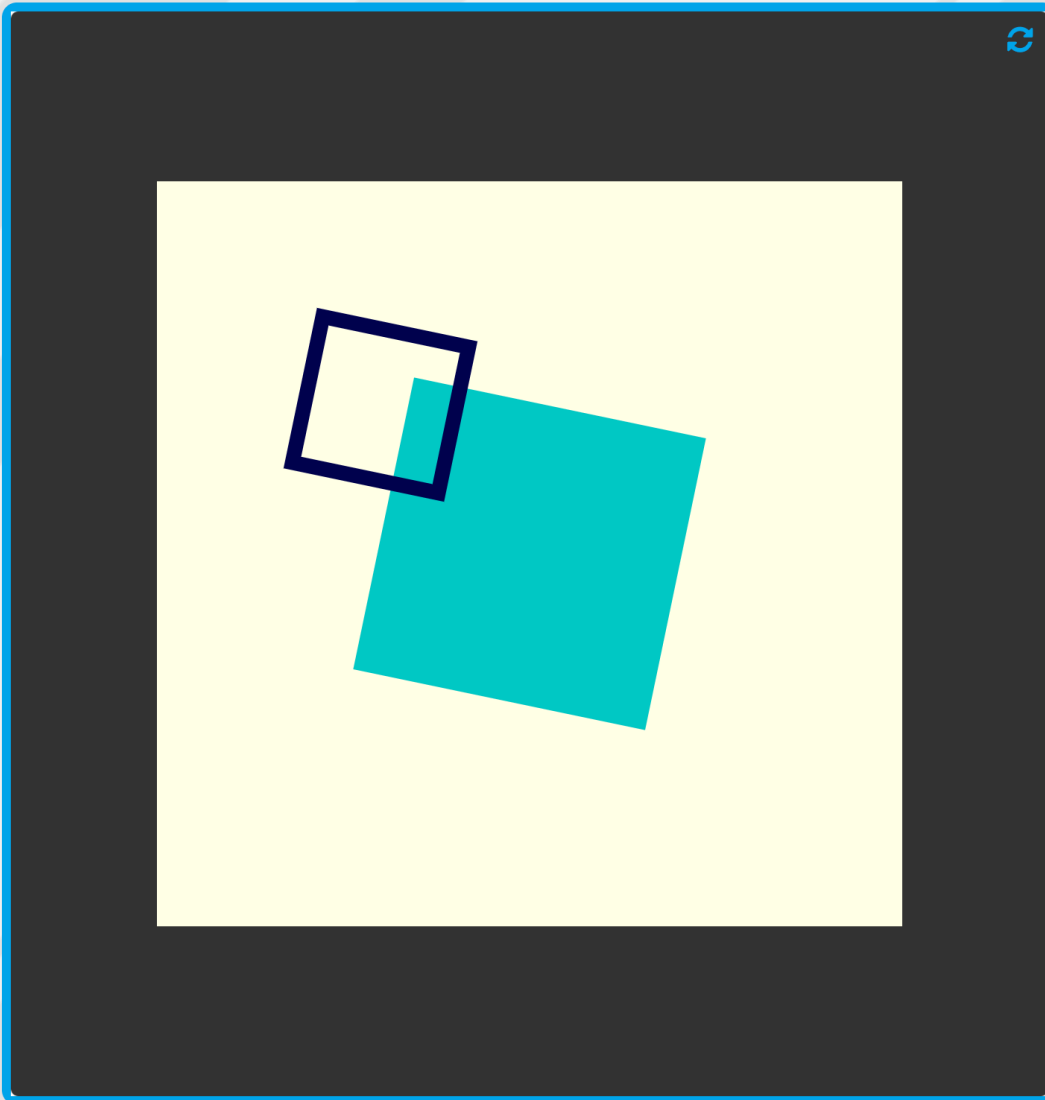




3つめの四角形を描こう

座標(0, 0)の位置に、大きさ100の四角形を描こう。

```
// 四角形を描く  
???(???, ???, ???, ???);
```

[ヒントを見る](#)

JavaScript

```
45 // 線の色  
46 stroke(0, 0, 80);  
47  
48 // 線の太さ  
49 strokeWeight(10);  
50  
51 // 現在の座標を一時保存  
52 push();  
53  
54 // 座標の基点を移動させる (左上)  
55 translate(150, 150);  
56  
57 // 回転させる  
58 rotate(angle);  
59  
60 // 四角形を描く  
61 rect(0, 0, 100, 100);  
62  
63 // 一時保存した座標に戻す  
64 pop();  
65  
66 // 四角形を描く  
67  
68 }  
69
```



背景の色を書きかえよう

色相(しきそう)255、彩度(さいど)100、明度(めいど)100で、背景の色をぬりつぶそう。

// 背景をぬりつぶそう

1つめの360は、^{ヒュー}Hue (色相) を表しているぞ。

HSBカラー



```
colorMode(HSB, 360, 100, 100, 100);
```

しきそう
色相

さいど
彩度

めいど
明度

とうめいど
透明度

Hue

Saturation

Brightness

色



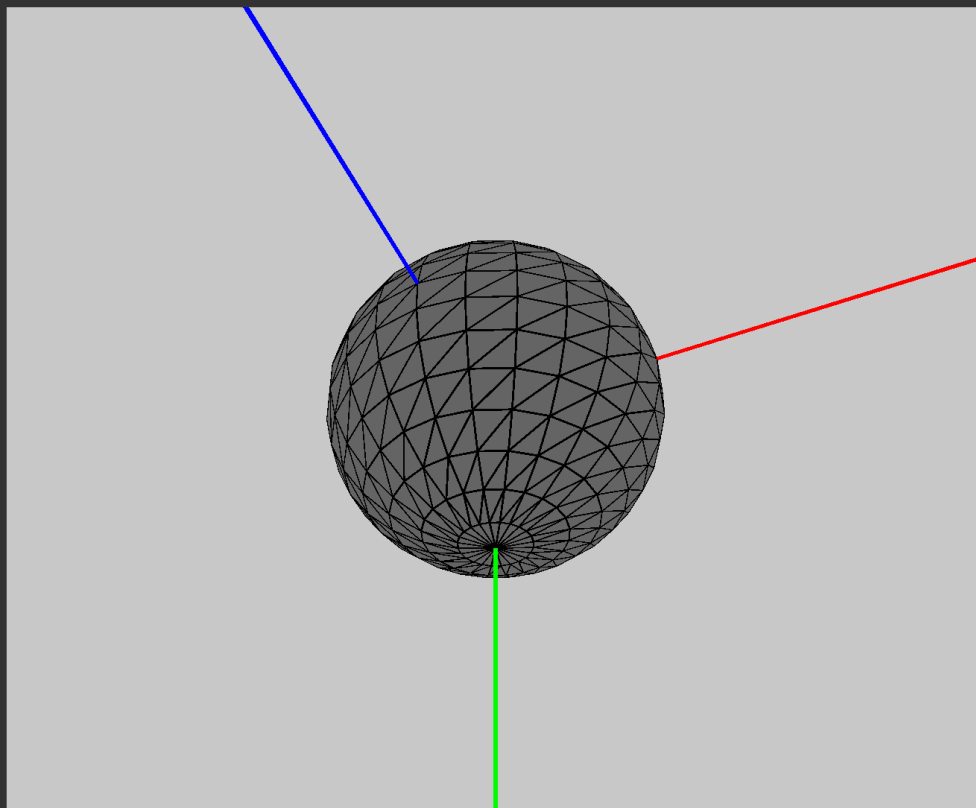
線の長さを変えてみよう

ヒントをマネして書いてみよう。

```
// Y座標を乱数で決める  
var positionY = noise(i * 0.01) * 500;
```

JavaScript

```
2 function setup() {  
3   // キャンバスをつくる  
4   createCanvas(windowWidth, windowHeight);  
5  
6   // 線の太さ  
7   strokeWeight(2);  
8 }  
9  
10 // 計算と表示  
11 function draw() {  
12   // 背景をぬりつぶす  
13   background(255);  
14  
15   // くりかえし並べる  
16   for(var i = 0; i < width; i++) {  
17     // Y座標を乱数で決める  
18     var positionY = noise(i * 0.01) * 500;  
19  
20     // 線の色  
21     stroke(255, 30, 100);  
22  
23     // 線を描く  
24     line(i, 0, i, positionY);  
25   }  
26 }
```



カメラの位置を動かし、高さを変えよう

カメラのY座標を-300に書きかえよう。

```
// カメラの設定
camera(
  // カメラの位置(x, y, z)
  cos(frameCount * 0.01) * 300, -300,
  sin(frameCount * 0.01) * 300,
  ~~~~~
```

JavaScript

```
8 }
9
10 // 計算と表示
11 function draw() {
12   // 背景をぬりつぶす
13   background(200);
14
15   // カメラの設定
16   camera(
17     // カメラの位置 (x, y, z)
18     cos(frameCount * 0.01) * 300, 300, sin(frameCount * 0.01) * 300,
19     // カメラが写す画面の中心となる位置 (x, y, z)
20     0, 0, 0,
21     // カメラ自身の向き (x, y, z)
22     0, 1, 0
23   );
24
25   // ぬりつぶす
26   fill(100);
27
28   // 球体を描く
29   sphere(100);
30 }
31
```

