Processing : gérer une animation

Présentation

Processing propose 2 fonctions pour les animations qu'il faut compléter :

- la fonction **setup** qui sera appelée une seule fois dès le début de l'exécution du programme.
- la fonction **draw** sera appelée régulièrement pour dessiner l'image affichée. C'est cette succession d'images différentes qui crée l'animation. La fréquence d'affiche est définie dans le programme avec l'instruction **framerate**.

Astuce : La fontion **draw()** peut contenir l'instruction **background(255)** pour effacer le contenu de la fenêtre avant de redessiner la nouvelle image.

Pour dessiner dans la fenêtre, Processing utilise le système de coordonnées suivant :

A faire : créer ce nouveau programme qui affiche un carré qui change de couleur

```
# définir une variable globale couleur
couleur= 0
def setup():
    # taille de la fenêtre
    size(400,400)
    # supprimer par défaut le dessin du contour d'un objet
    noStroke()

    # fréquence d'affichage de 5 images par seconde
    frameRate(5)

def draw():
    # utiliser la variable globale couleur
    global couleur
    # arrière plan de couleur blanche
    background(255)
    # définir la couleur de remplissage de l'objet avec la variable couleur
    # faire varier cette couleur à chaque affichage de l'image en l'augmentant de 10
(notation RGB possible)
    couleur = couleur  + 10
    fill(couleur)
    # dessiner un carré en précisant la position du coin supérieur-gauche, la largeur et la
hauteur
    rect(10,10,100,100)
```

<html>

</html>

Projet Processing ...

- Projet Processing : du texte et des images

From:
/ - **Les cours du BTS SIO**

Permanent link:
/doku.php/icn/facultatif/processing/animation1

Last update: **2019/04/04 16:23**