

IMÁGENES EN PROCESSING

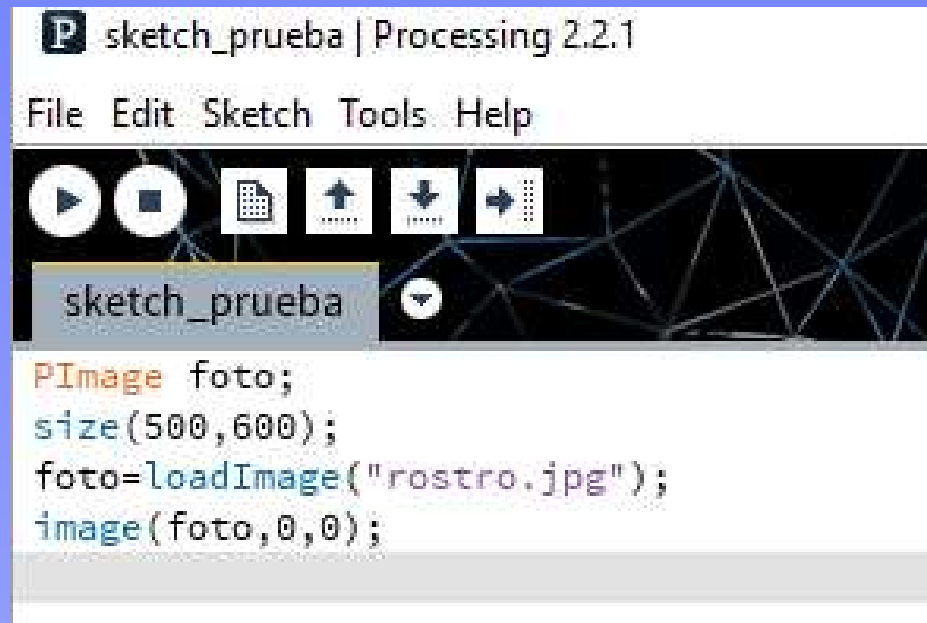
1. Nuevo sketch
2. Definimos una variable de tipo imagen:

```
Pimage foto;  
foto = loadImage("nombre de la imagen.extensión");  
imagen (foto, coordenada X, coordenada Y);
```

3. Arrastramos imagen.
La imagen se guardará en una carpeta "data" junto al sketch de processing.
4. Comprobamos que la imagen está en la ruta indicada (carpeta de ruta "data").
5. Play en nuestro sketch. La imagen aparecerá como fondo de nuestro lienzo o con ubicación determinada.

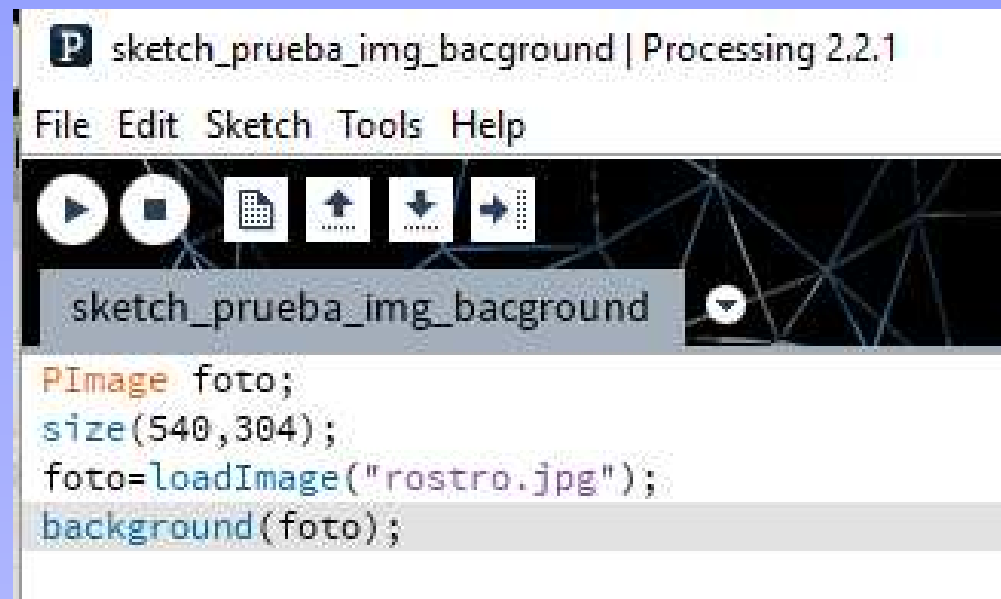
** El tamaño del lienzo (size), debe coincidir con el tamaño de la imagen subida. Comprobar estos datos en [propiedades de la imagen.](#)

** [TIPO DE IMÁGENES:](#) GIF, JPG, TGA, PNG.



```
sketch_prueba | Processing 2.2.1
File Edit Sketch Tools Help
sketch_prueba
PImage foto;
size(500,600);
foto=loadImage("rostro.jpg");
image(foto,0,0);
```

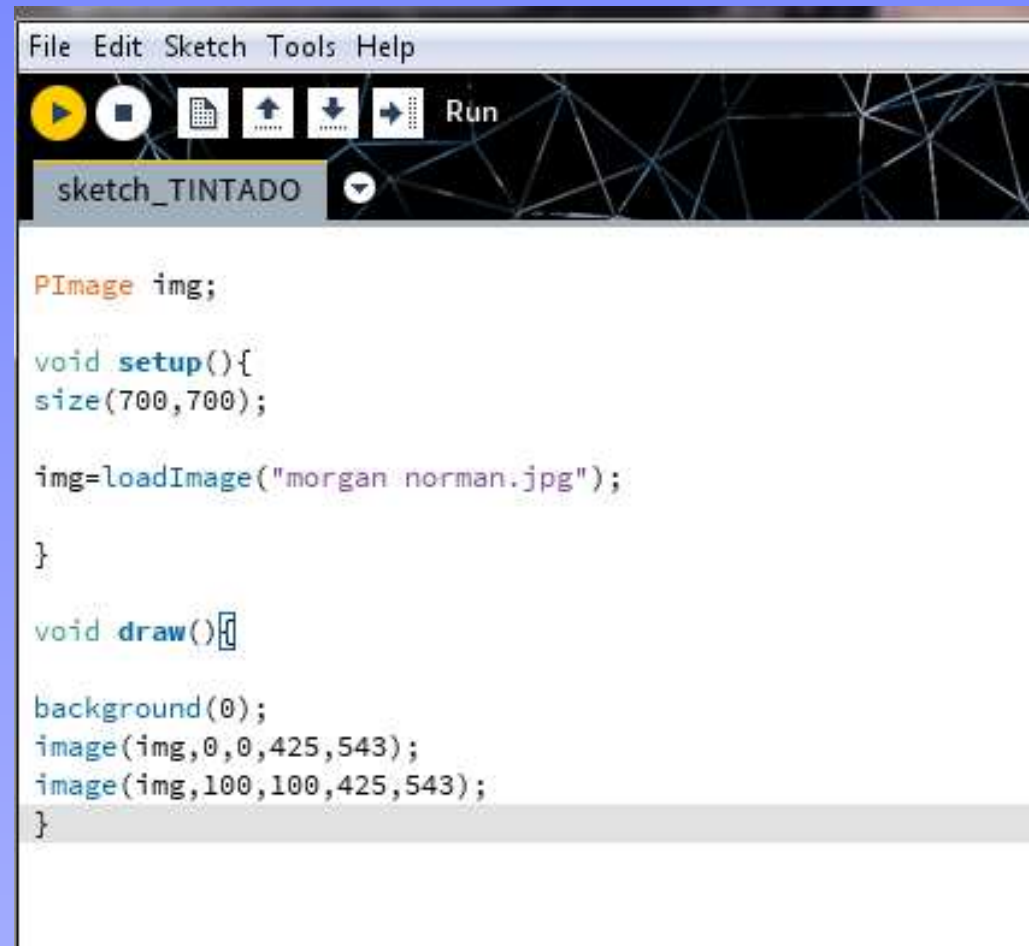
Imagen con ubicación determinada en eje de coordenadas.



```
sketch_prueba_img_bacground | Processing 2.2.1
File Edit Sketch Tools Help
sketch_prueba_img_bacground
PImage foto;
size(540,304);
foto=loadImage("rostro.jpg");
background(foto);
```

Imagen como fondo del sketch.

MANIPULANDO IMÁGENES:



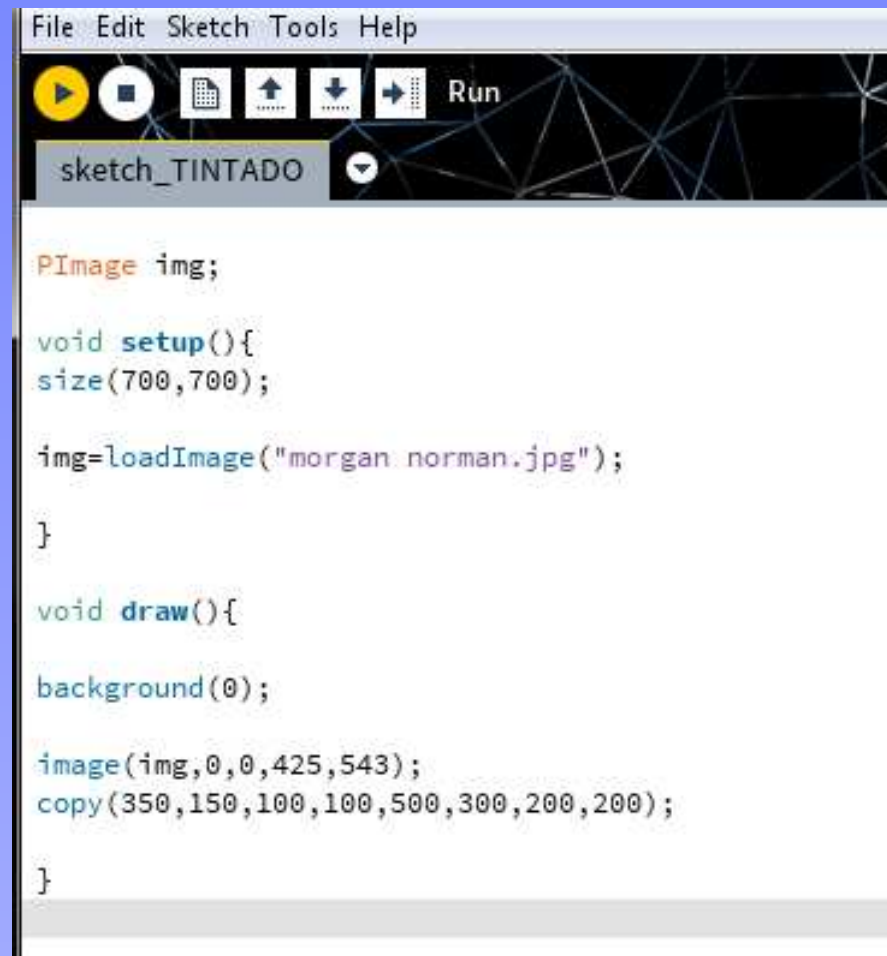
```
File Edit Sketch Tools Help
[Icons] Run
sketch_TINTADO
PImage img;

void setup(){
  size(700,700);

  img=loadImage("morgan norman.jpg");
}

void draw(){
  background(0);
  image(img,0,0,425,543);
  image(img,100,100,425,543);
}
```

- Añado varias imágenes cada una con coordenadas de origen distintos.
- Con los últimos dos puntos puedo modificar las dimensiones de mi imagen escalándola en proporción o deformándola si es nuestro objetivo.



```
File Edit Sketch Tools Help
sketch_TINTADO
PImage img;

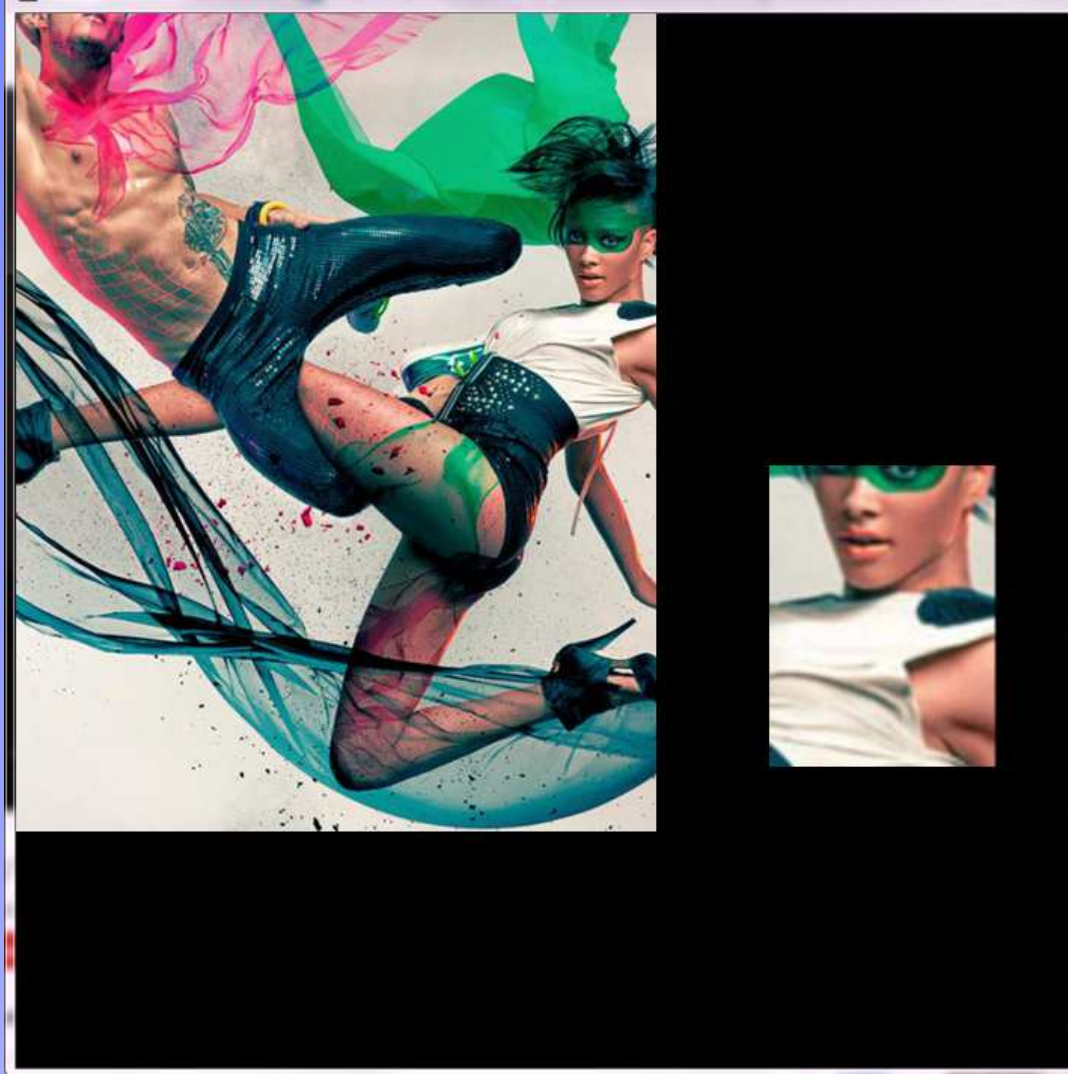
void setup(){
  size(700,700);

  img=loadImage("morgan_norman.jpg");
}

void draw(){
  background(0);

  image(img,0,0,425,543);
  copy(350,150,100,100,500,300,200,200);
}
```

Función `copy()`;



El resultado de la función copy es una zona ampliada de nuestra imagen, con las coordenadas y anchura-altura que elijamos.

```
File Edit Sketch Tools Help
[Icons]
sketch_TINTADO
PImage img;

void setup(){
  size(700,700);

  img=loadImage("paisaje.jpg");
}

void draw(){

  background(0);
  tint(0,100,200);
  image(img,0,0,440,668);
}
```



tint(); noTint();

ACTIVIDAD CON DOS IMÁGENES:
Aplica ambas funciones.

ACTIVIDAD CON IMÁGENES;

1. Carga una imagen en processing como fondo(background).
2. Aplica un efecto con ayuda de los bucles. ejemplo: la pantalla se llena de cuadrados con color aleatorio, tapando la imagen finalmente.
clave: bucle for.



Ejemplo visto en clase

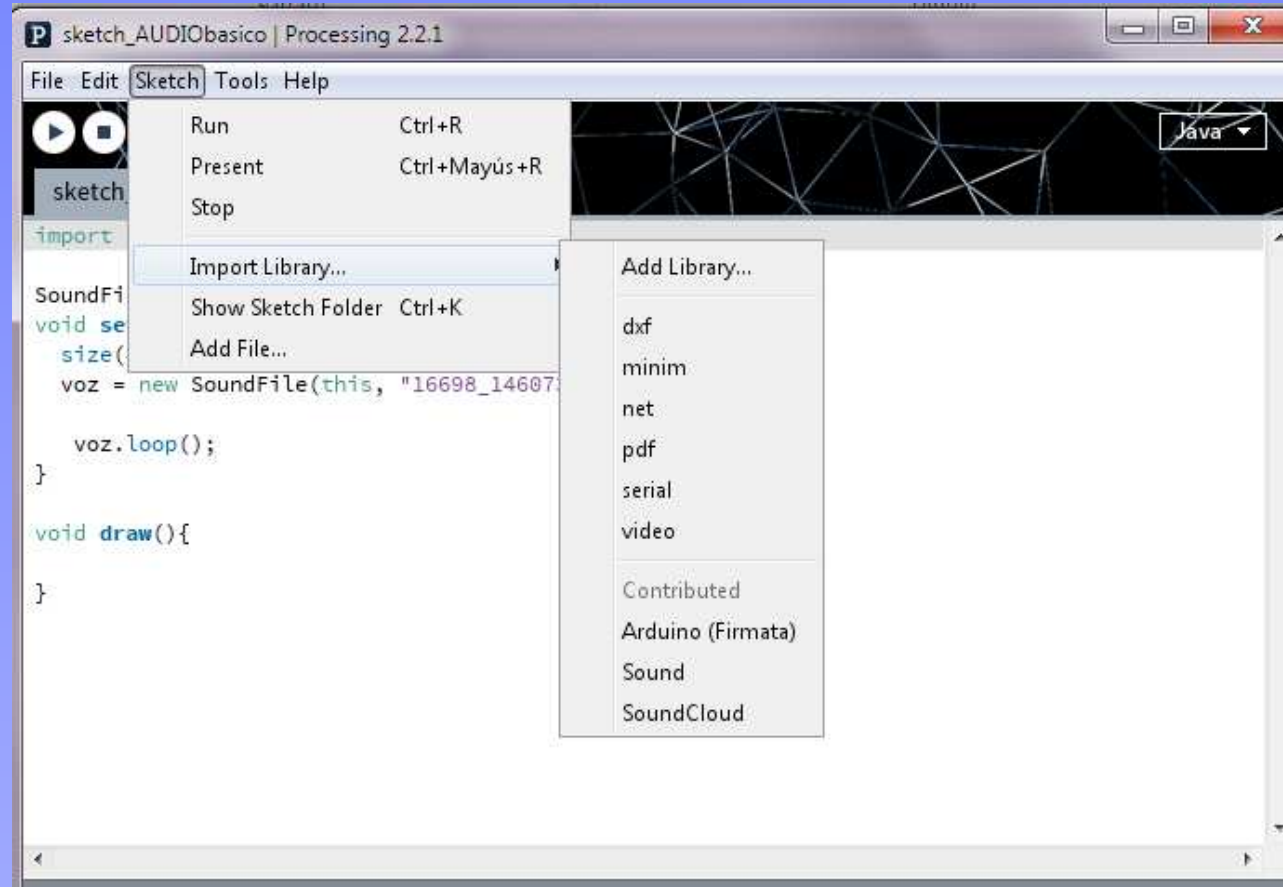
ACTIVIDAD

- Carga una imagen de fondo
- Aplica movimiento a una o varias imágenes sobre la imagen de fondo.

ejemplo visto en clase



SONIDO EN PROCESSING



1. Importamos librería de sonido de processing.
2. Iniciamos librería de sonido y inicializamos la variable de sonido.
3. Archivo de sonido con la extensión
4. Archivos compatibles: WAV, AIF/AIFF, MP3.
5. Utilizamos play o loop .



Library Manager

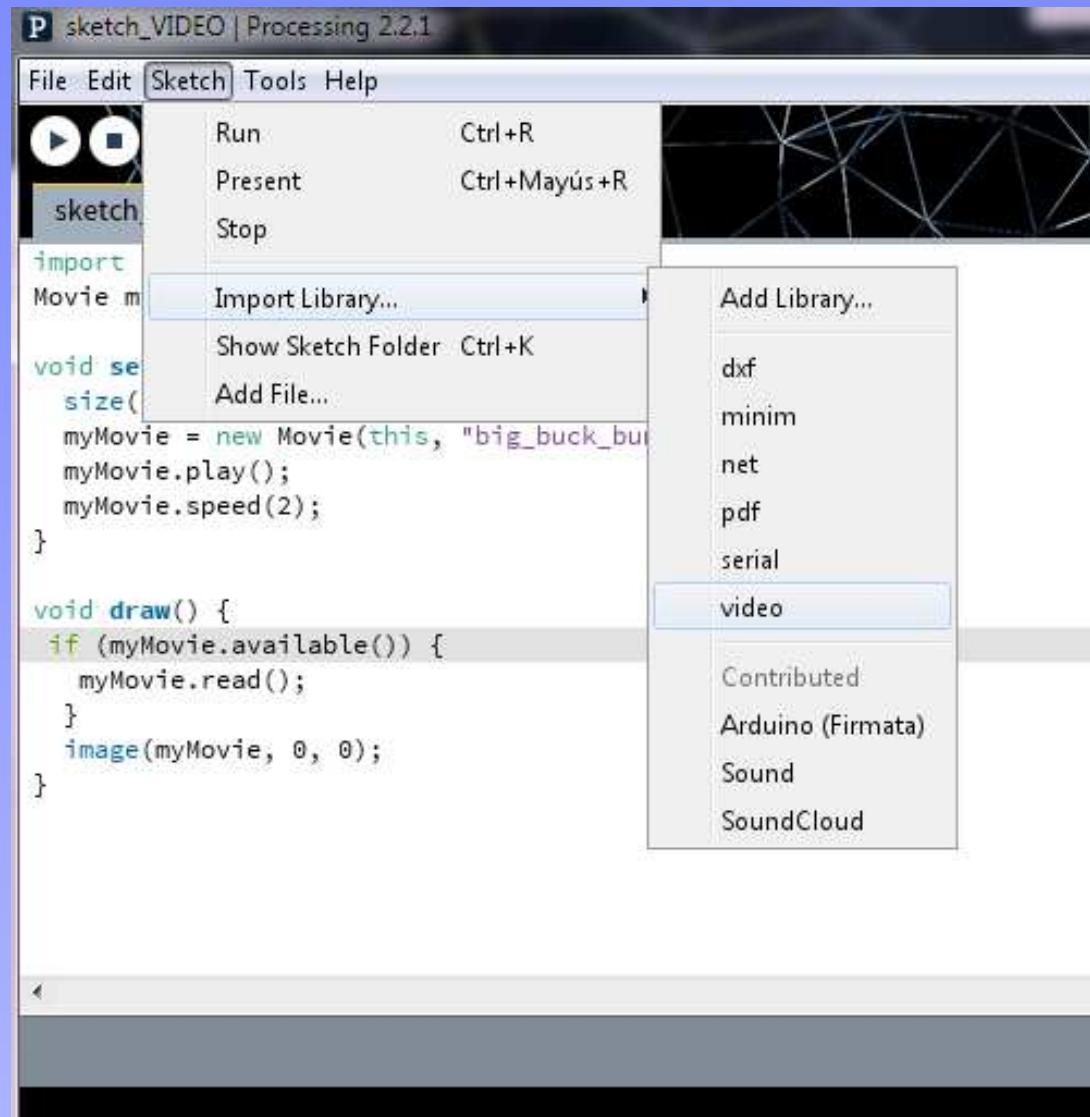
Category: All Filter your search...

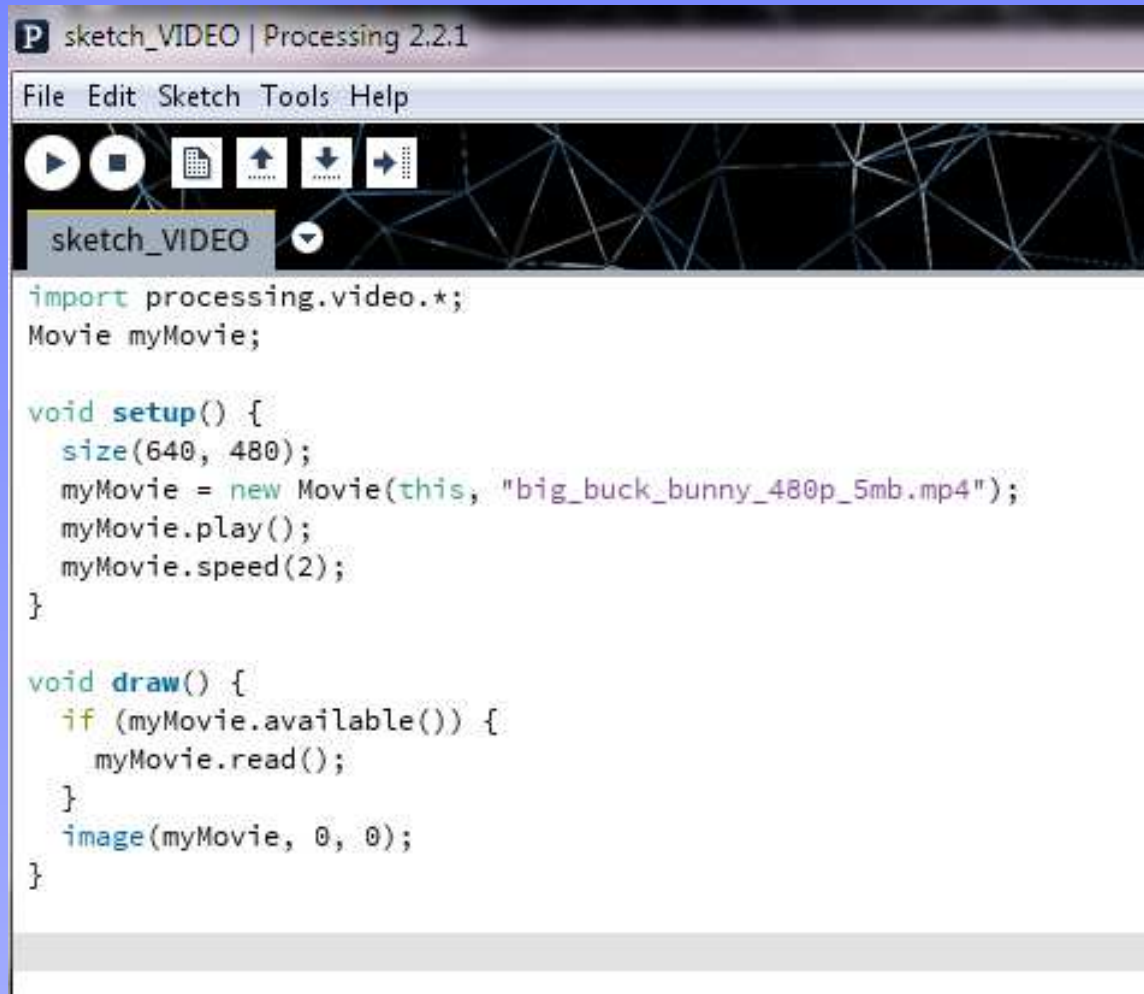
simple.

- Simple Receipt Printer** by Gottfried Haider
Print on attached Thermal Receipt Printers
- Simple Touch** by Gottfried Haider
Touch events for Raspberry Pi and other Linux-based computers.
- Simple Tweet** by Gottfried Haider
Post images from Processing to Twitter
- Sound**
Sound library based on MethCla for Processing. Remove
- SoundCloud** by Dariusz Morawiec
Unofficial Java library, which simplifies the use of the official SoundCloud Java API wrapper. Remove



VIDEO EN PROCESSING





```
import processing.video.*;
Movie myMovie;

void setup() {
  size(640, 480);
  myMovie = new Movie(this, "big_buck_bunny_480p_5mb.mp4");
  myMovie.play();
  myMovie.speed(2);
}

void draw() {
  if (myMovie.available()) {
    myMovie.read();
  }
  image(myMovie, 0, 0);
}
```

Algunas función básicas sobre video:
processing.org

ACTIVIDAD.

Práctica con video.

Visualización de las referencias en
processing.org