

付録：マクロによって生成される作品例

マクロ名 ! igo

マクロの記述内容は以下の通り。

```
color black //オブジェの色を黒に
```

```
wmax 50 //オブジェを配置するエリアの  
// 幅最大 50pixel
```

```
wmin 50 //オブジェを配置するエリアの  
// 幅最小 50pixel
```

```
hmax 50 //オブジェを配置するエリアの  
// 高さ最大 50pixel
```

```
hmin 50 //オブジェを配置するエリアの  
// 高さ最小 50pixel
```

```
gridw 50 //オブジェを配置するグリットの  
// 幅 50pixel
```

```
gridh 50 //オブジェを配置するグリットの  
// 高さ 50pixel
```

```
repeat 25 //生成実行回数 25 回
```

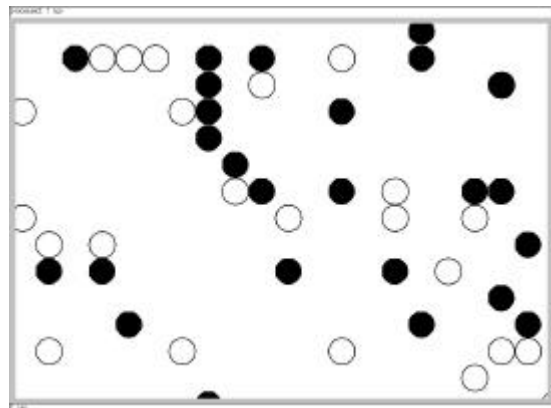
```
fill fill //オブジェは塗りつぶし
```

```
*bubble //オブジェは
```

```
fill outline //オブジェはアウトライン
```

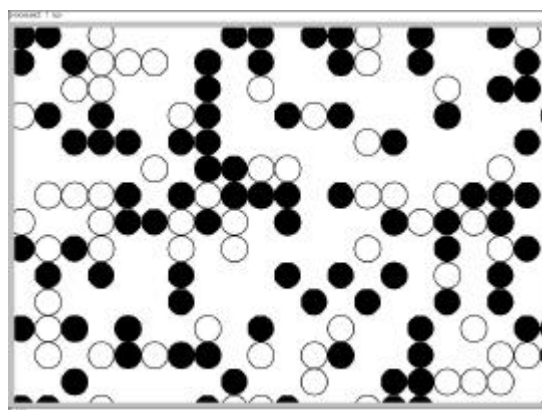
```
*bubble //オブジェは
```

! igo マクロを実施にした作例



enter キーを押すことでマクロを繰り返す。
作業をしていると、囲碁の盤面を見ているよ
うな印象を受けるのでマクロ名として igo を
あてた。

黒と白の が enter キーを押すたびに微妙に
配置を変えながら画面を構成していく。



マクロ名 ! r

マクロの記述内容は以下の通り。

```
clear //画面のオブジェをすべて消す
```

```
repeat 100 //生成実行回数 100 回
```

```
color blue //そのオブジェは青
```

```
mode10 //描く場所にオブジェがあったら重  
//ねて描く
```

```
*rain //rain オブジェを描く
```

```
repeat 10 //生成実行回数 10 回
```

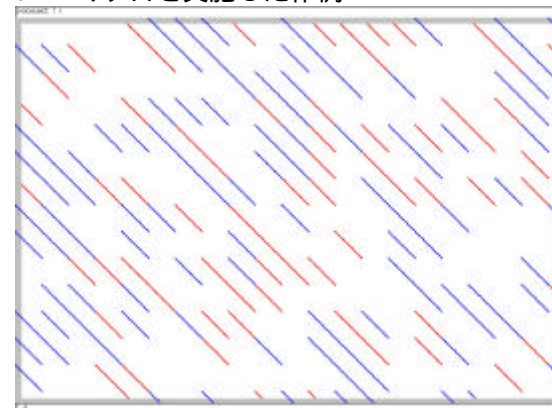
```
mode01 //描く場所にオブジェがあったら避  
//けて描く
```

```
color red //色は赤
```

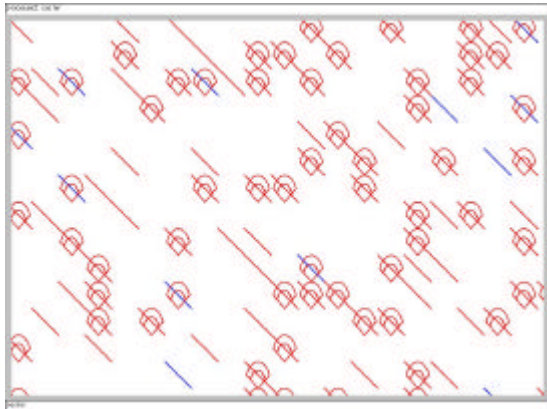
```
repeat 300 //生成実行回数 300 回
```

```
*rain //rain オブジェを描く
```

! r マクロを実施した作例



この作例に更に扇型のオブジェを生成する
*cooler コマンドを入力すると次のような作
品が生成される。雨が降るようなオブジェ
を生成する*rain コマンドと扇型オブジェ
を生成する cooler コマンドが画面上で交じり
合うおもしろい表現が得られた。



マクロ名 ! t

マクロの記述は次の通り

```
import miro // miro という file を読み込む

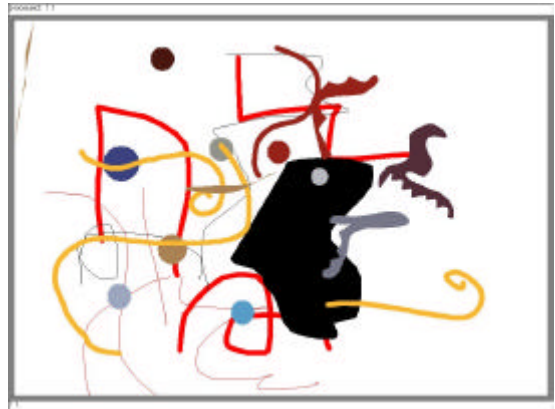
storage //画面上のオブジェを部品庫に
//しまう。

*arrange //オブジェを部品庫から取り出
//し乱数で生成されたグリッド
//に再配置する。
```

このマクロを使うにあたり、まず以下のようなオブジェクトをキャンバスに描いた。



オブジェクトを部品庫に保存 storage を行い。その上で!t マクロを実施した例。



matisse と名づけられた file を import してキャンバスに読み込み。一旦 storage コマンドで部品庫にしまい、*cast コマンドで画面に再配置した作例を以下に示す。





更に hito と名づけられた file を import して画面に賑わいを出した。



更に画面にあらわれたオブジェをすべて部品庫に一旦しまい (storage) *cast コマンドで再配置を繰り返した作例。こうした試行を繰り返す中でマクロの記述を考えていく。

日本古来の文様を用いた場合の作画を次に示す。文様をスキャンし画像 file として保存。wallimage コマンドを使って画面に張り込み、オブジェを描くツールを使ってトレースする。



storage コマンドでキャンバス上のオブジェが一旦部品庫にしまわれる。*cast コマンドによって部品庫からオブジェが取り出され、画面に配置されていく。

文様本来がもっていた意味が、オブジェがバラバラにされる中で別の意味を持った抽象画に変わっていく。

原画には無かった、新しい味わいが生まれた。

