

# Jのグラフィックス Pixel(J6版)

M.Shimura  
JCD02773@nifty.ne.jp

2007年3月22日

## 目次

J6の改定でグラフィックスは特に影響が大きい。原点を確認するいい機会なので、PIXELに挑戦してみよう。おなじみのCokeのglpixel環境の整備と描画である。

絵筆はJのオリジナルのみとする。J6ではcoinsert 'jgl2'が必要。

```
require 'plot gl2 graph viewmat trig bmp '  
coinsert 'jgl2'
```

```
rotm=: (cos , sin , 0:),(-@sin , cos , 0:),: 0: , 0: ,1:  
mp=: +/ . *
```

```
mk_gm=:4 : 0
```

```
NB. written by M.Shimura Mar 2003
```

```
NB. Make rotate Matrix
```

```
NB. x position to change 0 1 2,3 4 5,:6 7 8
```

```
NB. y (data send to x.)
```

```
NB. 0 4 mk_gm 0.1 0.2
```

```
M0=: ((i.9) e. x) # i.9
```

```
M1=: 3 3 $ y (M0) } 9#0
```

```
1(<2;2)}M1
```

```

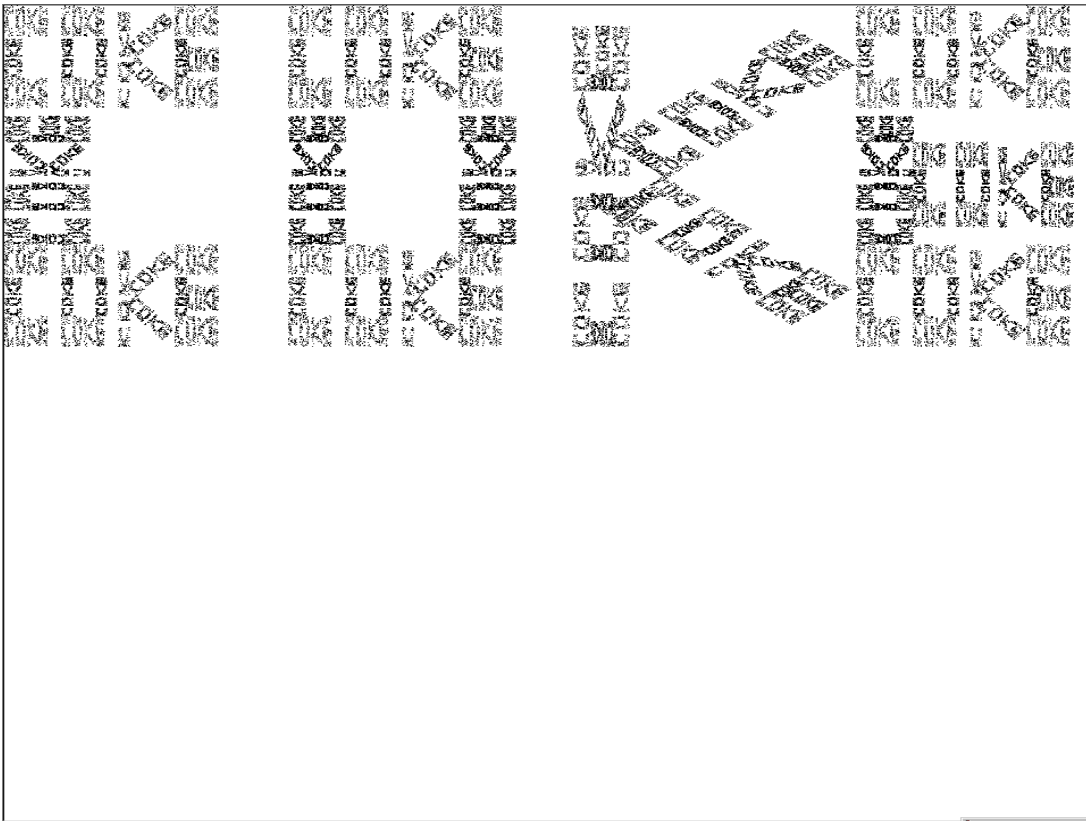
)
NB. =====
NB.  Coke on Coke
C0:=mp&( 0 4 mk_gm 0.2 0.3)
C1:=mp&(0 4 7 mk_gm 0.2 0.3 0.35)
C2:=mp&(1 3 7 mk_gm _0.2 0.15 0.35)
C3:=mp&( 0 4 6 mk_gm 0.2 0.3 0.25)
C4:=mp&(0 4 6 7 mk_gm 0.2 0.3 0.25 0.35)
C5:=mp&(1 3 6 7  mk_gm _0.2 0.1 0.25 0.35)
C6:=mp&(1 3 6 7 mk_gm _0.2 0.1 0.4 0.35)
NB. C7:=mp&(0 1 3 4 6 7 mk_gm 0.176777 0.176777 _1.06066 1.06066 0.58 0.25)
C7:= mp&((0.25 0.15 1 *=i.3)mp(rotm 1r4p1)mp (=i.2),0.58 0.25 1)
NB. C8:=mp&(0 1 3 4 6 7 mk_gm 0.176777 _0.176777 1.06066 1.06066 0.53 0.2)
C8:= mp&((0.25 0.15 1 *=i.3)mp(rotm _1r4p1)mp (=i.2),0.53 0.2 1)
C9:=mp&( 1 3 6 7 mk_gm _0.5 0.1 0.5 0.5)
C10:=mp&(0 4 6  mk_gm 0.2 0.3 0.75)
C11:=mp&(0 4 6 7 mk_gm 0.2 0.3 0.75 0.35)
C12:=mp&(0 4 6 7 mk_gm 0.15 0.25 0.8 0.2)
C13:=mp&(1 3 6 7  mk_gm _0.2 0.1 0.75 0.35)
coke_rt=: C0'C1'C2'C3'C4'C5'C6'C7'C8'C9'C10'C11'C12'C13 @.(?@(14"_))

NB. dat=: coke_rt ^:(100+i.10000) 0.1 0.1 1
NB. little diff of rotation parameter changes entire picture ex. C7 C8 & (C7 C8)

キャンバスは千号であるので、データを千倍する。

NB. =====show=====
run_frac_cokex=: 3 : 0
dat=:1000* coke_rt ^:(100+i.100000) 0.1 0.1 1
gopen ''
gclear''
glpixel dat
)

```



☒ 1 pixel=coke