

Pràctica-4: Carrega-Imatges

```
//Crea un espai per cada imatge

PImage img1;
PImage img2;

void setup(){
  size(600,400);

  //Carrega les imatges

  img1=loadImage("moon-wide.jpg");
  img2=loadImage("ystone08.jpg");
}

void draw(){
  //Situa les imatges

  image(img1,0,0,300,400);

  image(img2,300,0,300,400);
}
```

Comandos

- **PImage** define un objeto vacío donde podrás guardar la imagen que utilizaras en tu programa.
- **loadImage(n)** carga la imagen y utiliza como parámetro el nombre de la imagen. Recuerda que las imágenes deben estar guardadas en la carpeta de datos del programa de Processing.
- **image(n,x,y,w,h)** o **image(n,x,y)** muestran la imagen previamente definida. El primer parámetro es el nombre de PImage, los siguientes definen las coordenadas dónde se mostrará la imagen y , de manera opcional, también puedes definir el ancho y la altura de la imagen.