

度に応じて描画する角度が変わるようになっていきます。

実装した wheely を使って、指の位置と回転角度、円盤の回転角度、円盤の角度のログを記録し、指の回転角度の和と円盤の角度が同じになるか確認しました。また、ログの指の位置データを用いて、タッチ操作による円盤の回転を再現してみました。さらに、コードを直接書き換えて、パイの数を変えたり、色を変えたりしても、問題なく動いて見えることを確認しました。

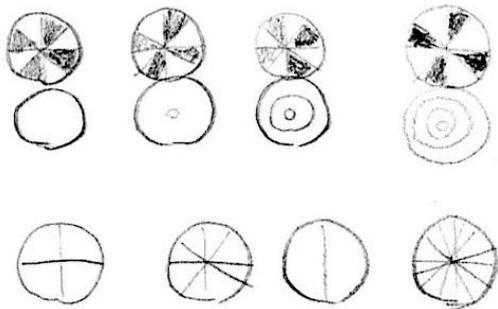


図 2 wheely のレイアウトと円盤模様のスケッチ

◆ wheely の実装と試行—その 2: 円盤の模様を変えて試せるようにする

円盤模様として、ピザのように 2 色のパイが交互に並ぶ模様と、タイヤのスポークのように中心から放射状に伸びる線模様を作りました。分割数による違いを見られるように、パイやスポークの数を換えられるようにしました。また、同じ数のパイ模様とスポーク模様を重ねたときに、パイの切れ目にスポークが描かれるよう実装しました。

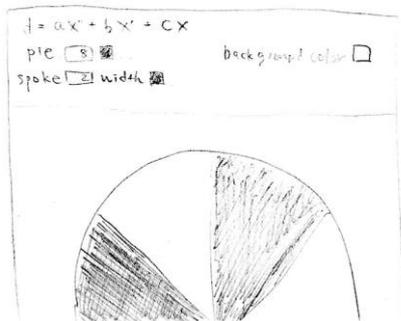


図 3 パイ、スポーク数の設定部分のスケッチ

ここまでは、円盤を回している感じになるように実装を進めてきましたが、スポークの数を変えて試してみると、パイ数やスポーク数が多いとき、速く回すと回転していることが分かり難くなると思いました。また、円盤の中心付近は線が密集して何が見えているのか分かりません。そこで、円盤の中心を円形で塗りつぶすことで、中心付近を見えなくする機能を追加しました。

また、スポーク数が少ない場合は、円盤ではなく時計の針を回している感じがしました。この感覚も、色々試せると楽しいと思い、新たに円盤の外周に沿って移動する模様マルを追加しました。

その他の検討も含め、試行過程スケッチを示します。

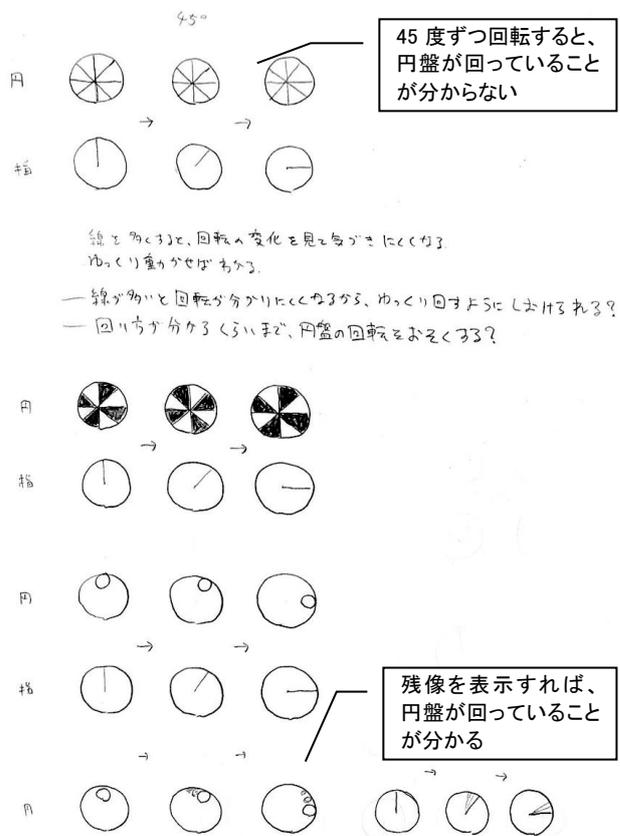


図 4 試行錯誤の過程

このように少しずつ円盤の模様作成機能を追加して、試していきました。詳細は次号で紹介します。

夢を。

GSLetterNeo Vol. 85

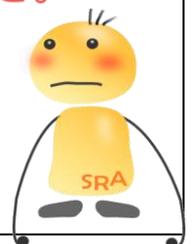
2015 年 8 月 20 日発行

発行者 ● 株式会社 SRA 先端技術研究所

編集者 ● 土屋正人

バックナンバーを公開しています ● <http://www.sra.co.jp/gsletter>

ご感想・お問い合わせはこちらへお願いします ● gsneo@sra.co.jp



株式会社SRA

〒171-8513 東京都豊島区南池袋 2-32-8

夢を。Yawaraka Innovation
やわらかいのバージョン