

エルゴノミクスコンピューティング実習

02 演習課題

今回は提出なし

- しかし、今回の課題ができるようになっておかないと、次回の課題(今回の課題の3次元版)は理解できないとされます。しっかり取り組んでください。

ex02_0 座標変換行列の確認

- `translate()`, `rotate()`, `scale()`のそれぞれが、どのような変換行列を生成するのか、以下のプログラムで確認せよ。

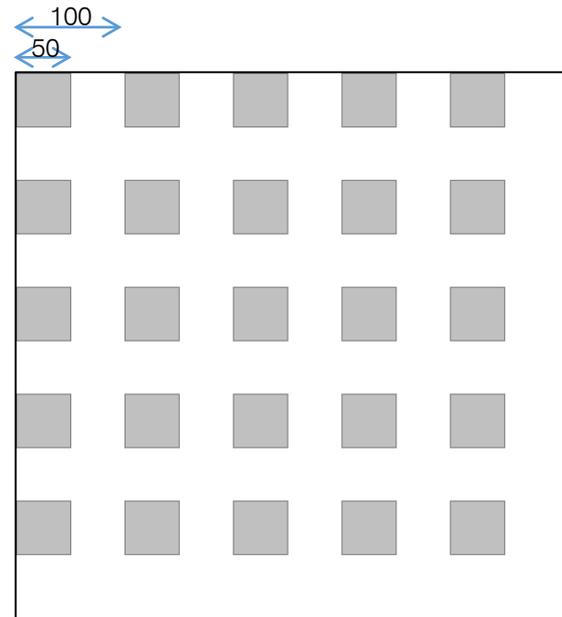
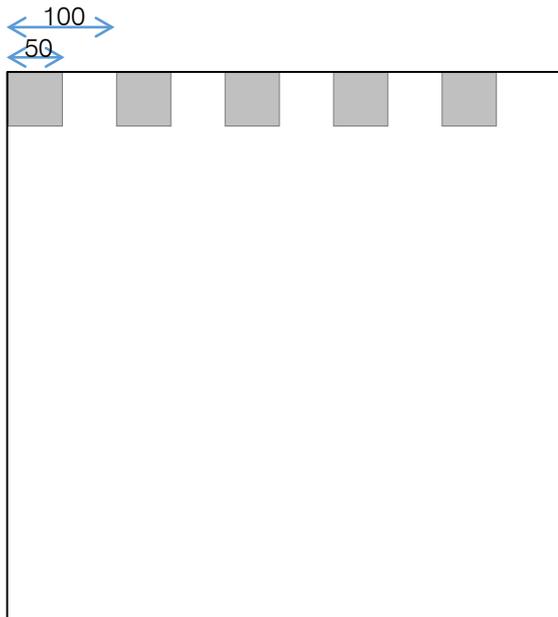
```
void setup() {  
  size(512, 512);  
  frameRate(60);  
}  
  
void draw() {  
  background(255);  
    
  printMatrix();  
}
```

ここに各座標変換関数を入れて、コンソールの出力を確認する。

- 何も入れない
 - `translate(10, 20);`
 - `rotate(PI / 4);`
 - `rotate(PI / 3);`
 - `rotate(PI / 2);`
 - `scale(10);`
- その他、適宜数値を変えてみる。

ex02_1 平行移動 translate() の使用

- 各辺の長さが50の矩形を描くコマンド `rect(0,0,50,50)` と `translate()` を適切に用いて、下を示す左の図形を描画せよ。
- 注: `rect()` の引数は固定のままにせよ。
- 発展: 右のように2次元に広がるようにせよ。



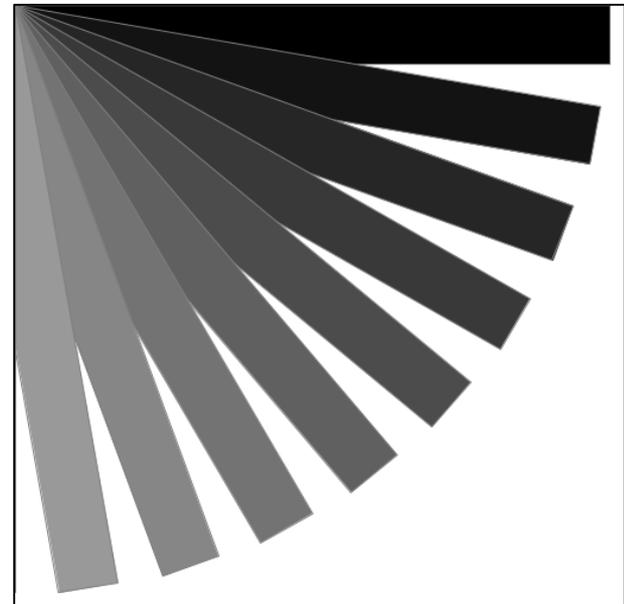
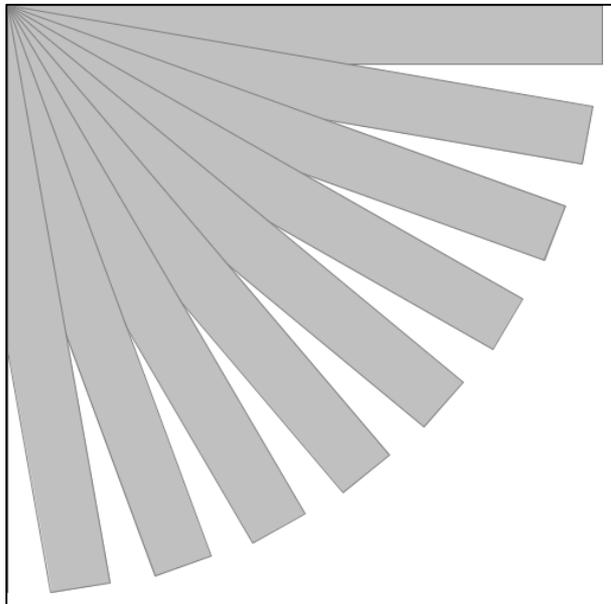
ex02_1 テンプレート

```
void setup() {  
  size(512, 512);  
  frameRate(60);  
}  
  
void draw() {  
  background(255);  
  stroke(128);  
  fill(192);  
  int step = 100;  
  int size = 50;  
  int n = 5;  
  for (int x = 0; x < n; x++) {  
      
  }  
}
```

ここを適切に埋める。

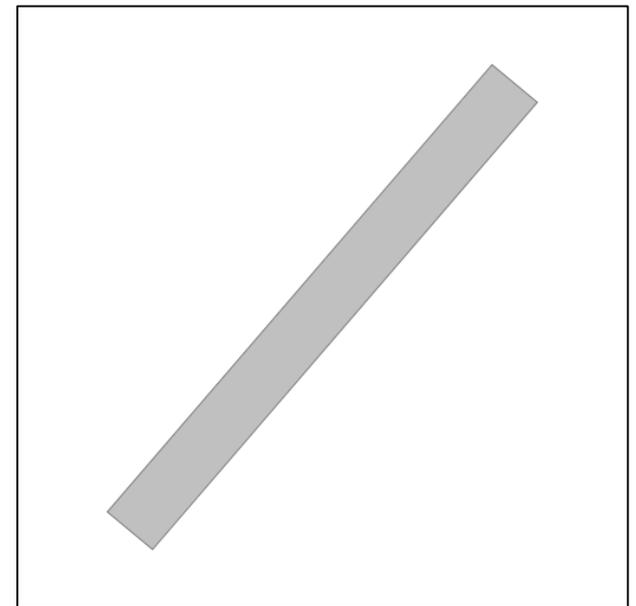
ex02_2 回転 rotate() の使用

- 長辺が500, 短辺が50の矩形を描くコマンド `rect(0,0,500,50)` と `rotate()` を用いて, 下に示す左の図形を描画せよ.
- 発展: 角度によって色を変えてみよ. 一例を右図に示す.



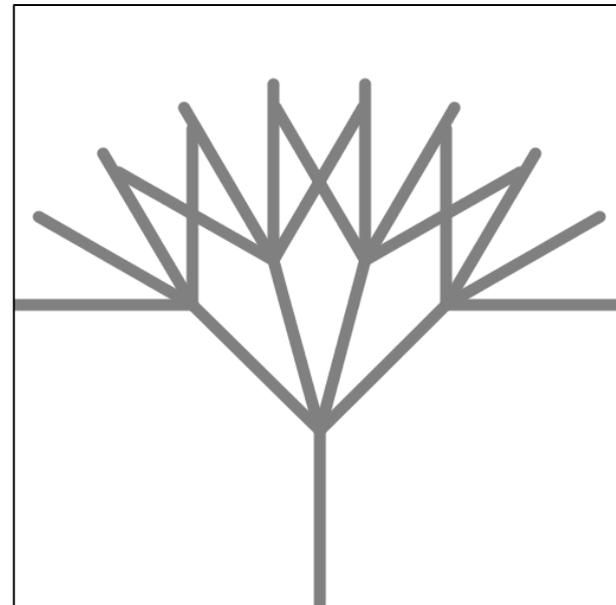
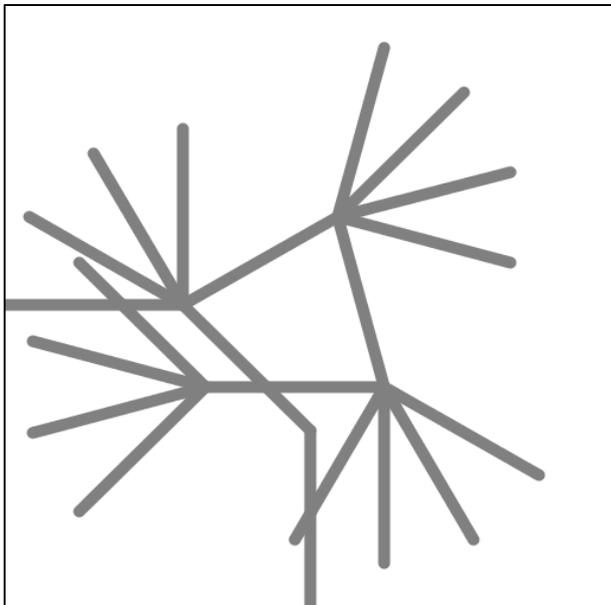
ex02_3 回転中心を変える

- 長辺が500, 短辺が50の矩形を, マウスカーソルの位置に応じて, 画面中心で回転させよ. 回転中心は矩形の中心とせよ.
- マウスカーソルの座標は, 変数 `mouseX` と `mouseY` に格納されている.
- ウィンドウサイズは組み込み変数 `width` と `height` で得られる
- 角度は `atan2(dy, dx)` を用いて求める. 返値はラジアン. リファレンスを見よ.
- ヒント: `translate()` を2回, `rotate()` を1回, 適切な順序で使う.



ex02_4 pushとpop

- ソースコードex02_4.pdeをダウンロードし，実行すると，左図のような結果が得られる．このソースコードにpushMatrix()とpopMatrix()を適切に加えて，右図のような結果を得るようにせよ．



ex02_5

- 関数の再帰呼び出しと`pushMatrix()`, `popMatrix()`を適切に使用して, 以下のような図形を描け.
 - 各枝の長さは根元で100, 末端に進むにつれて0.8倍.
 - 分岐の角度は $\pi/5$, 分岐回数は10回.
 - 発展課題: マウスカーソルの位置に応じてパラメータを動的に変更してみる.

