

モバイルシステム演習

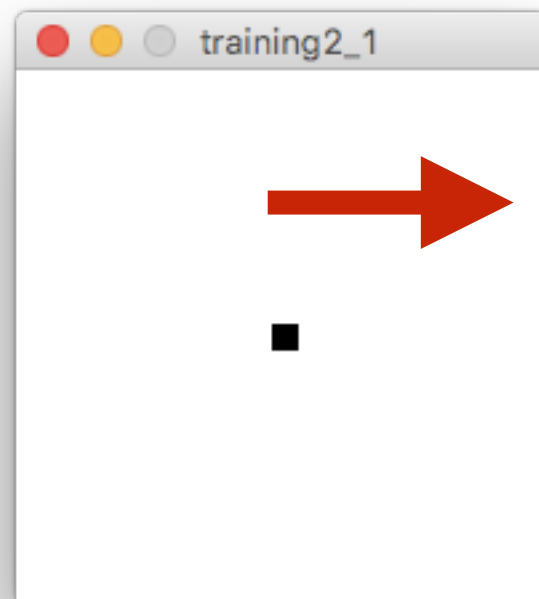
Processing

- アニメーション -

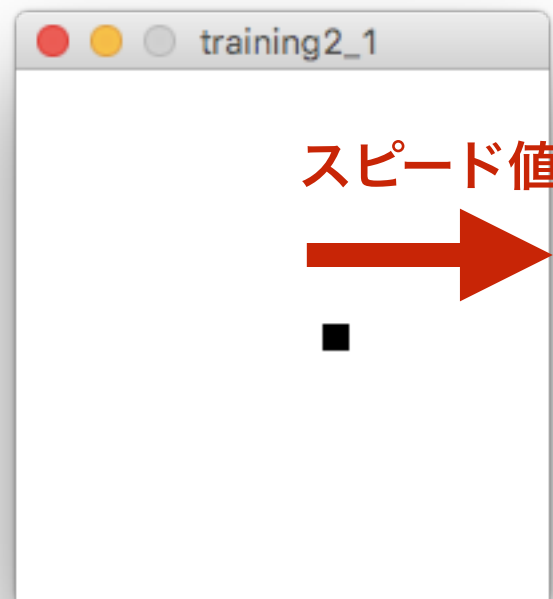
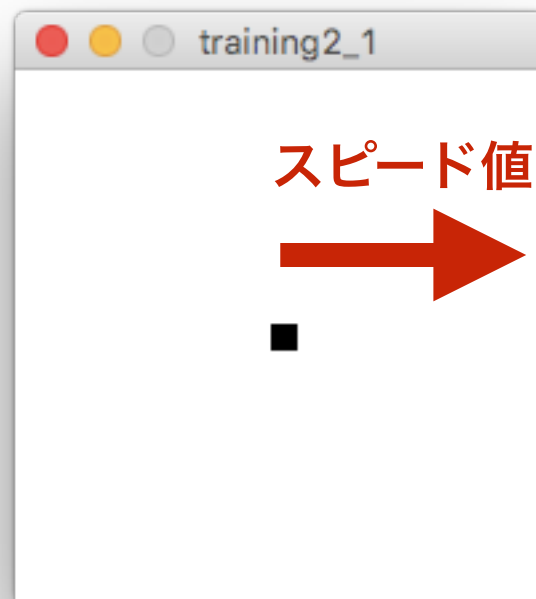
株式会社GOCCO.
watanabe@gocco.co.jp

**物体にフォースを加えることで、
移動の概念を与える**

X軸方向に**Speed**というフォースを加える



前フレームの物体のX座標に スピード値を加える



まずは四角形を描画

```
noStroke();  
fill(0);  
rectMode(CENTER);  
rect(width / 2, height/2, 10, 10);
```

物体の現在位置とspeedを定義

```
float X;           // 物体の位置
float Speed;       // 物体のスピード

void setup() {
  size(200, 200);
  colorMode(RGB, 255);
  background(255);
  frameRate(15);

  X = 0;
  Speed = 1;
}
```

物体の現在位置を更新

`X = X + Speed;`

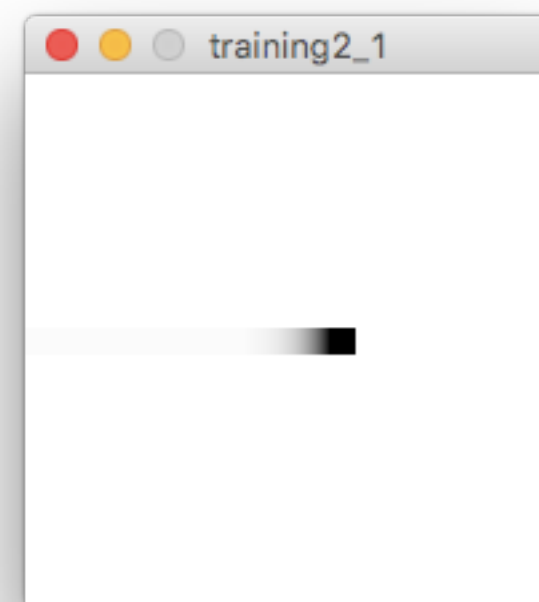
画面を毎フレームクリアして描画すると、
物体が移動している表現ができる

```
void draw() {  
    background(255);  
    X = X + Speed;  
  
    noStroke();  
    fill(0);  
    rectMode(CENTER);  
    rect(X, height/2, 10, 10);  
}
```


ちなみに。。。

毎フレームアルファをかけて画面を更新することで、
残像を残した移動を表現することが出来る

```
void fadeToWhite() {  
  noStroke();  
  fill(255, 30);  
  rectMode(CORNER);  
  rect(0, 0, width, height);  
}
```



物体の跳ね返りを表現してみよう