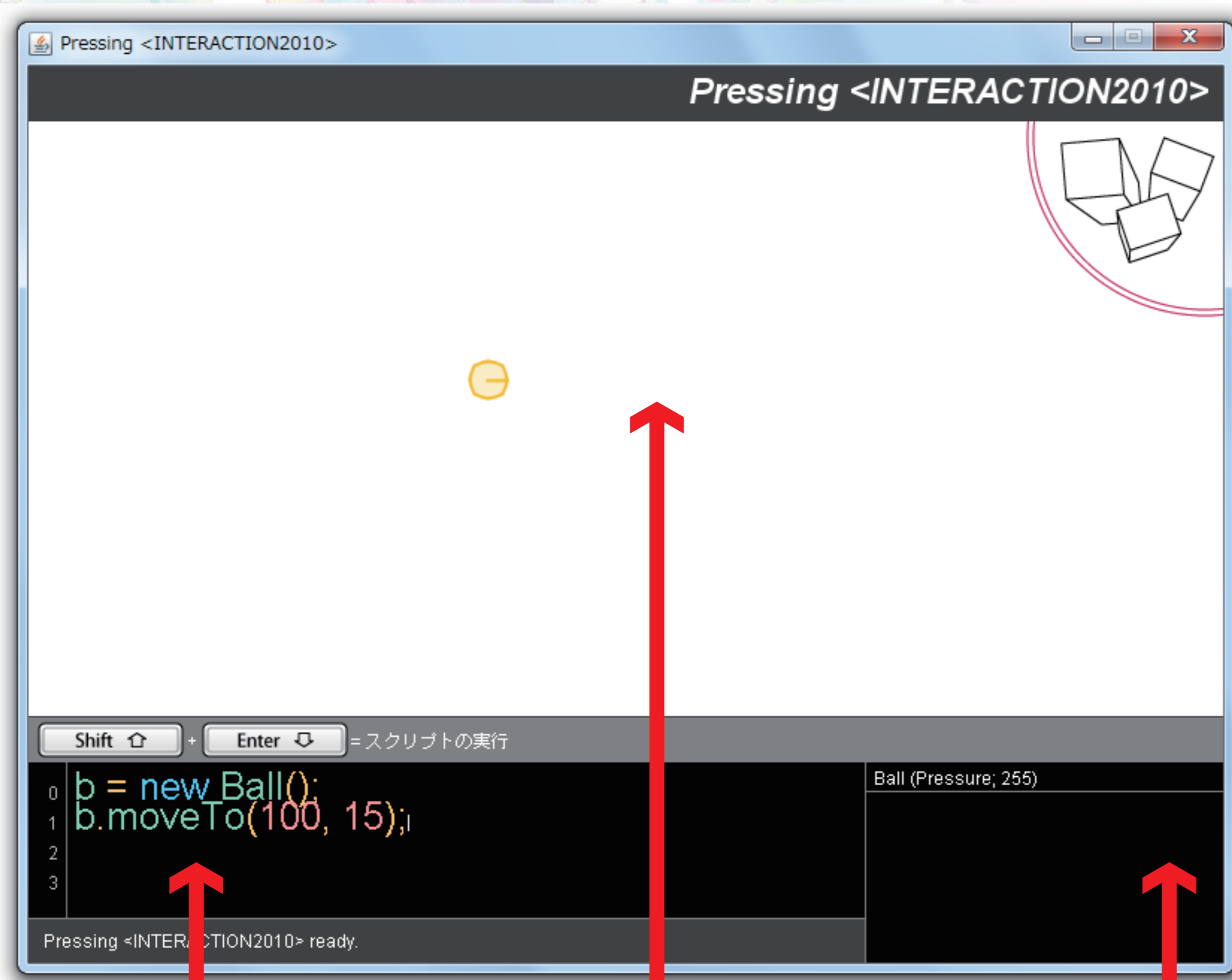


Pressing:

打鍵の強さで出力が変わるビジュアルインタプリタ

Pressing: A Pressure-sensitive Interpreter with Visual Feedbacks

加藤 淳, 五十嵐 健夫 (東京大学 /JST)



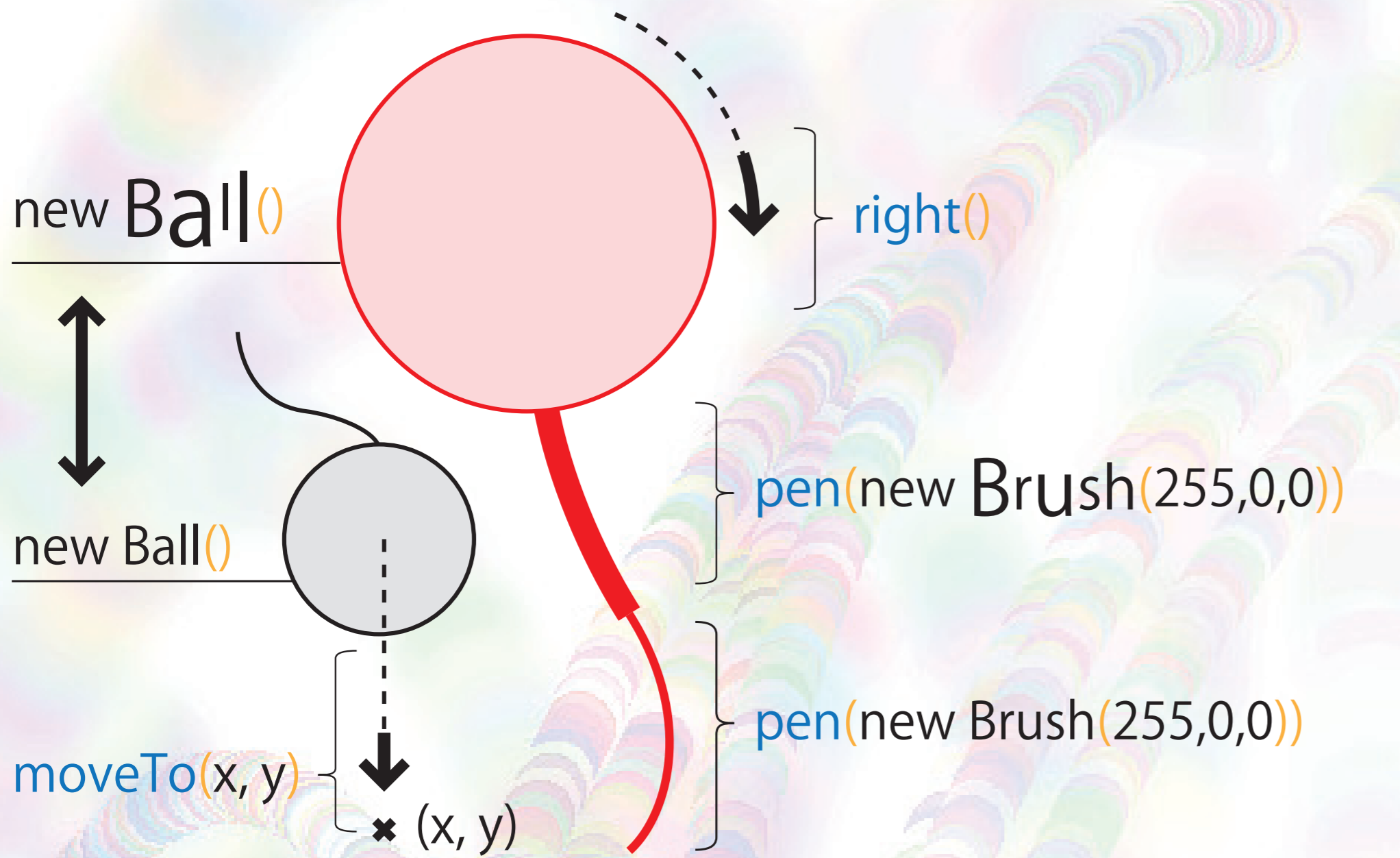
スクリプトエディタ シミュレータ環境 結果出力コンソール

概要

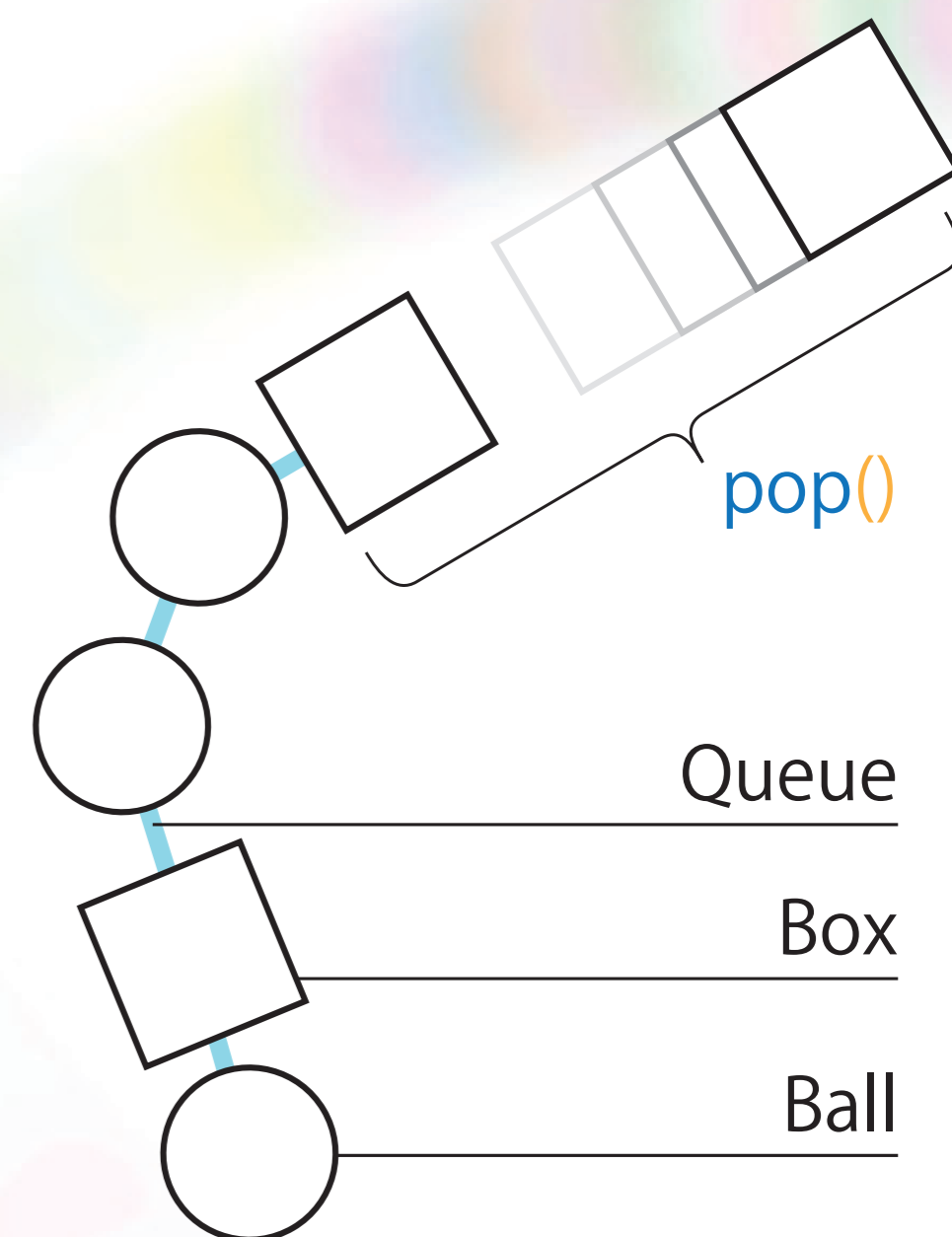
我々は、テキストが表す正確な情報に打鍵力というファジィな情報を加えることによって新しいインタラクションを実現できると考え、プログラミング環境“Pressing”を開発した。

Pressing は、物理シミュレーションによる視覚的フィードバックがあり、打鍵の強さが出力に影響を与えるインタプリタを内蔵したプログラミング環境である。マウスカーソル (マウス, タブレット PC または タッチパネル) による補助的な操作をサポートしている。

機能



```
red = new Brush(255,0,0);
green = new Brush(0,255,0);
c = red.mix(green);
c = red.mix(green);
```



オブジェクトのインスタンス化, メソッド呼び出し, 関数呼び出しの全てについて暗黙の打鍵力パラメタが加えられており, インタプリタの出力に影響する。

実装

右図のように, Microsoft 社の研究用プロトタイプ Pressure-sensitive keyboard で得た文字と打鍵力の情報をインタプリタ Kotosaka に渡し, 2D 物理シミュレータ Box2D ベースのシミュレータ環境 Hakoniwa へ出力している。

