

目のメトロノーム化を避けるために、まばたきの間隔にランダム性を持たせたい。
ユーザーの入力は、

base_interval

(float) まばたき間隔

randomize

(bool) 間隔をランダムにするか否かのフラグ

以上2点。

まばたきの間隔は逐次、次の式で計算する。

```
private float nextInterval( ref Random rnd, float base_interval, bool randomize ) {
    const float BAND_WIDTH = 0.8f;
    if ( randomize ) {
        return base_interval - (BAND_WIDTH / 2f) * base_interval +
            (float)(rnd.NextDouble()) * base_interval * BAND_WIDTH;
    } else {
        return base_interval;
    }
}
```