WebGL によるプログラミング課題 説明書

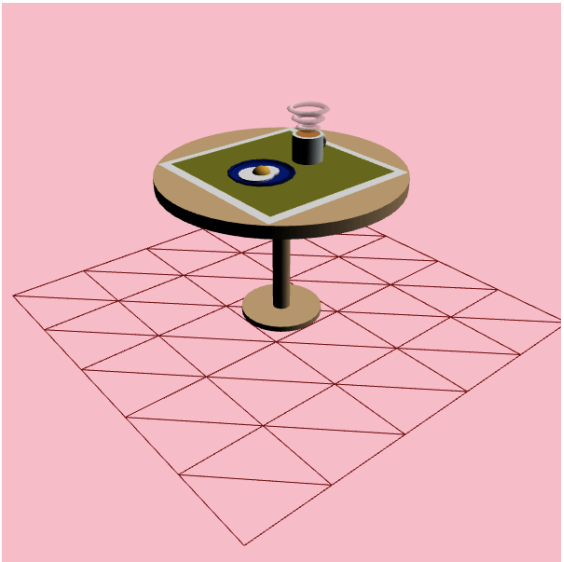
1. 工夫した点

・コップからでた輪が湯気に見えるように、22 行目で alpha:true、149-150 行目で opacity:0.6-0.15*i,transparent:true とし上の輪になるにつれてだんだん薄くなるように設定しました。
・165 行目の camera.position.set で関数を調整して、テーブルの下からの視点にならないようにしました。

2. 難しかった点

・テクスチャマッピングで画像を図形に貼り付けようと思ったのですが、うまくいかなかったのでテーブルの模様は平面を上に乗せる形にしました。これだけの規模の WebGL なのに、関数などがうまく使いこなせず長いプログラムになってしまいました。

3. 感想

今回の作品はテーブルの上に色々乗せるものにしましたが、影や光源をうまく使う作品も作ることもできそうだと思いました。また、5 種類の図形を組み合わせて作品を作ったので、自分が扱える図形をどのように組み合わせて本物らしく見せることができるか考えるのが楽しかったです。

4. 完成作品