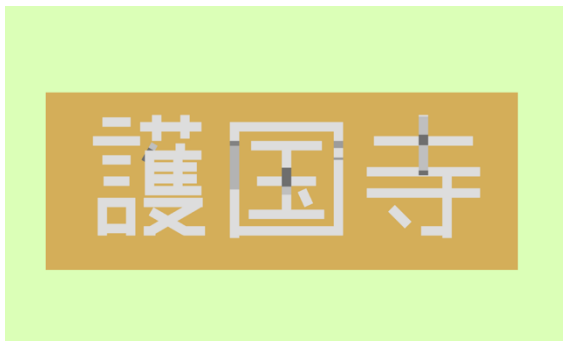


## CGプログラミング課題 説明書

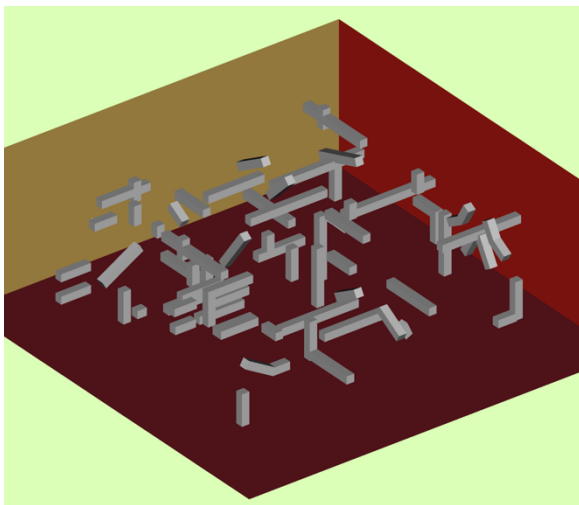
一方から見ると「護国寺」、もう一方から見ると「茗荷谷」に見えるような立体アンビグラムを作成しました。

マウスかトラックパッドでドラッグすると動かすことができます。スマホからだとは動かないのでPCでの閲覧を推奨します。

x軸方向から見た図



y軸方向から見た図



斜めから見た図

### <工夫した点、反省点>

- ・横から見たときに綺麗に見えるよう、平行投影のカメラを使用した。
- ・斜めから見たときのカオス感がお気に入り。床の色はお茶大ロゴのえんじ色にした。
- ・平面に影を落とし、斜めから見ると両方の文字が確認できるようにしたかったが光源の制御が難しく断念した。
- ・同じく、オブジェクトの各平面方向に別の色をつけて視認性を高めたかったが、斜め方向に配置した直方体の扱いに苦戦したため行わなかった。

・オブジェクトは直方体と平面のみであり面白味がない。組み上げは大変だったがプログラミングとしての難易度は低くなってしまった。

<参考文献>

・カメラの種類

[https://ics.media/tutorial-three/camera\\_variation/](https://ics.media/tutorial-three/camera_variation/)

・マウストラッグによる物体の回転

[https://sterfield.co.jp/designer/three-js による webgl で物体を回転させる/](https://sterfield.co.jp/designer/three-js%20による%20webgl%20で%20物体%20を%20回転%20させる/)

<参考：アンビグラムについて>

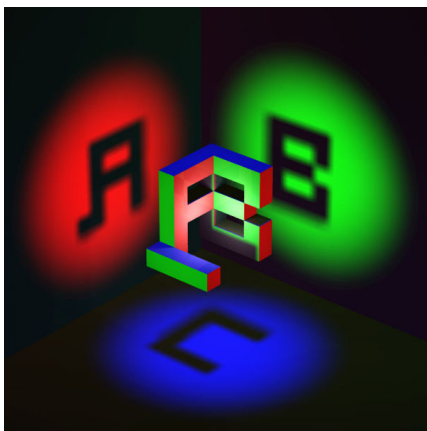
異なる2つ以上の方向から見ても意味をなす文字のこと。



出典：

[https://twitter.com/IsseiNomura/status/1112560917865099264?ref\\_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1112560917865099264%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1\\_&ref\\_url=https%3A%2F%2Fwithnews.jp%2Farticle%2F0190402002qq0000000000000000W00o10101qq000018993A](https://twitter.com/IsseiNomura/status/1112560917865099264?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1112560917865099264%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwithnews.jp%2Farticle%2F0190402002qq0000000000000000W00o10101qq000018993A)

立体のアンビグラム作品は平面のものと比較すると少ない。



出典：<https://ja.m.wikipedia.org/wiki/ファイル:3d-ambigram.jpg>

(「アンビグラム」のWikipediaに画像がありました)