

コンピュータグラフィックス WebGLによるプログラミング課題 説明書

1. 概要

視点を定める



上の2枚の画像を参考に、The Simpsons が住む家のリビングを再現した。シンプソン家の母親であるマージがドーナツを回してエクササイズをしている。（シンプソンズといえばドーナツである。）

また、左上の「視点を定める」ボタンを押すと、少しずつ右回りに視点が移動する。



2. 工夫した点

マージの髪型や家具をできるだけ正確に再現できるように、様々な物体を組み合わせて作った。特に、マージの曲がった腕やテレビのウネウネしたアンテナは、微調整を行いながら作った。また、様々な角度から家とマージを見るために視点を移動できるようにした。

3. 感想

マージの一番の特徴である髪の毛は、使用した物体や構造は単純だがうまく表すことができたと思う。ライトが、フロアスタンドライトと卓上スタンドライトの2種類あるので、これらの位置にLightを設置しようと考えたが、物体の色が暗くなってしまい想像していたようにできなかった。

4. 参考文献

Three.js 入門サイト <https://ics.media/tutorial-three/>