

WebGL 課題

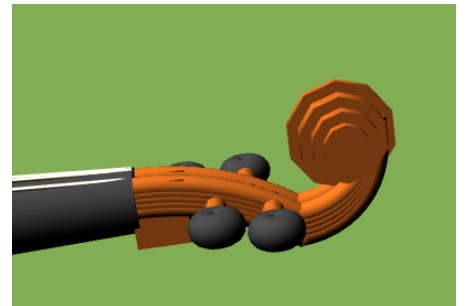
○概要

演奏されているヴァイオリンの様子を作成しました。

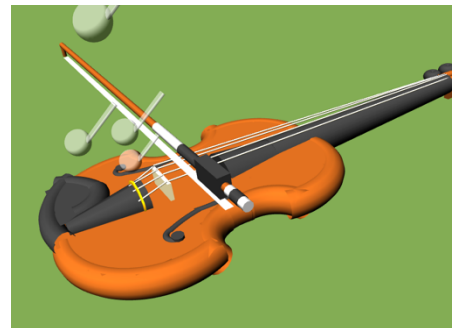


○工夫した点

・美しく複雑な曲線を持つヴァイオリンを、Three.min.js で使用可能ないくつかの図形を組み合わせて作成することがとても大変でした。本体やアゴ当ての部分は、縁を Torus で作成し、平面で蓋をして再現しました。渦巻きの部分(右写真)は、Torus や Cylinder を積み重ねて作成しました。



・4本の弦に関しても、まっすぐの棒を4本用意しただけではなく、張られているように見えるよう、z軸方向とx軸方向の傾きを細かい数値の調整で再現しました。



・弓をアニメーションで動かしヴァイオリンが演奏されているような演出を加えました。

・完成した本体をカッコよく見せるため、Directional Light ではなく、Spot Light を2点から当てました。

・ヴァイオリンから音が出ているような演出を加えました。メインであるヴァイオリンを邪魔しないように透過させ、四分音符がランダムに発生しているように見えるよう、等間隔に配置した音符が飛んでいく方向を10個についてあらかじめ決めておき、画面外に音符が出ていったら最初に戻すように設定することで、10の周期を繰り返すようにしました。