CGモデリング最終課題制作報告

16FI107　堀越勇矢

・作品概要

　今回制作したCGモデリングの課題は、ボーリングである。SCENE内では物理演算が施されているので、実際のボーリングに近い振る舞いをするようになっている。操作方法は、まずプログラムを実行すると手前にボール、奥にピンが表示される。このボールは自身がマウスを操作することで左右に位置を変更することが可能である。ポジションを決定したら、マウスクリックを押して玉を発射することができる。通常のボーリングのピンより多く設定しているので、倒したときの爽快感は大きく気持ちが良い作品となっている。

[234字]

・技術的工夫

　今回の実装にあたり主に2つの技術的な方法を調べて取り入れた。まず1つ目が、マウスカーソルのスクリーン上での座標を取得できるコードである。

document.body.addEventListener("mousemove", function (e) {})

の関数をwindow.onload関数内に記述すると、リアルタイムでマウスカーソル座標が更新されるようになる。2つ目は、マウスクリックを感知するためのコードである。

window.addEventListener('click', function (e) {}, false);

で、これをrender関数内で記述するとマウスクリックの有無による動作の変更などが行えるようになる。いずれも、index.htmlにて対応するコードを記述しなければ利用ができない。

[223字]