# My Mill 风车说明

王绍宇 5080379072 wsysuper@sina.com

## 技术说明

采用MFC + OpenGL

MFC使用动态链接库，可能需要MFC的 dll 支持（使用VS2010编译）

*似乎是比较老的显卡的原因，不支持一些OpenGL高级特性。使用累积缓存的方式试验运动模糊，却始终没有成功。*

风车由风车杆（圆柱体），风车轴（圆顶柱体），和四片风车叶（长方体）组成。

四片风车叶并非并排在同一平面内，而是互相错开一定角度，有一层压一层的感觉。

虽然构造简单，但经三维组合到一起，有了***光线和阴影的效果，并贴上纹理***，和真实的风车感觉十分接近。

## 完成功能&使用说明

***3D***场景，浮动的白云，一望无际的大地。

鼠标***左中右键拖动***（可以同时按下左右键拖动等），可以任意转变观察方位、视角。

可以选择是否开启***阴影***，是否开启***纹理***

启动：点击“转起来吧”按钮，风车由现在的速度在两三秒之内会***逐渐***改变速度到一个特定速度。

停止：点击“停下来吧”按钮，风车由现在的速度在两三秒之内会***逐渐***降为零。

加速、减速：***旋转过程中***点击按钮“加速”“减速”按钮，可按比例提高或降低风车旋转速度。

当风车速度达到足够快时候，会每隔一定时间自动随机扇叶的颜色。（加速键触发）

速度降低到一定程度后，再按减速键可以停止改变颜色。

点击“设置颜色”按钮，可以选择风车的六个组件（四片扇叶，风车轴，风车杆）中的一个，分别进行颜色设置。

若颜色设置时不选择任何组件并确定，则所有颜色***恢复到原始默认***的搭配（比较显亮的那种）

***注意：***最好不要更改文件目录结构。可直接进入release文件夹下运行exe文件。由于场景需要纹理，以及MFC丑陋的界面需要贴皮肤，所以，请务必保证有texture文件夹下的文件，以及SkinPPWTL.dll 和skin文件夹下的文件，以及它们的相对路径关系。