

WebGL

三次元描画をしてみたかったのだけど、Java3D は面倒だなあと模索。
で結局 WebGL に落ち着くことに。

座標系の処理やバッファ処理まわりの API をよく把握できていないけど
サンプルをいじって、とりあえず所望の処理は、簡素に実現できたかな。

のんびり

朝方のんだ鼻炎薬のせいかなんとか頭がとろ～んとしていた。