

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika Komputerowa

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium: 9

Data: 6.05.2024

Temat: "Konstruowanie obiektów z użyciem Three.js"

Michał Michalik
Informatyka I stopień,
stacjonarne,
4 semestr,
Gr.3a

Zadanie 1

1. Polecenie:

Celem jest konstruowanie modelu figury szachowej zgodnie z wariantem zadania (patrz rysunek) używając three.js W oparciu na omówione na zajęcie metody konstruowania obiektów.

2. Wprowadzane dane:

Do zadania otrzymałem informację, jaką figurę z podanych w zadaniu mam stworzyć.

3. Wykorzystane komendy:

Link git dodac

4. Wynik działania:

Three.js Modeling Demo: Merry-Go-Round

☐ Animate

Use the mouse to rotate the model.



5. Wnioski:

Praca z biblioteką Three.js umożliwia łatwe tworzenie grafiki trójwymiarowej w przeglądarce internetowej. Dzięki bogatej dokumentacji i gotowym komponentom, można szybko tworzyć i renderować obiekty 3D, manipulować nimi oraz dodawać efekty świetlne i materiały. Three.js zapewnia wydajną obsługę WebGL, umożliwiając płynną animację i interakcję z 3D na stronach internetowych.