SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika Komputerowa

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium: 5

Temat: "Język opisu sceny SVG"

Wariant: Dwunastokat

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

Zadanie 1

1. Polecenie:

Opracować scenę hierarchiczną zgodnie z obrazem używając zamiast kół wielokąty obracające się (animacja!) według wariantu. Opracowanie powinno być w języku SVG.

2. Wprowadzane dane:

Do zadania został wykorzystany wariant otrzymany od prowadzącego (12-kąt).

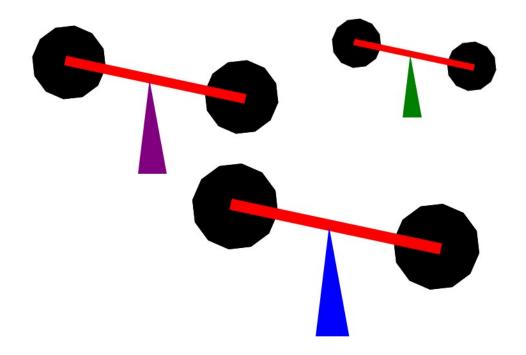
3. Wykorzystane komendy:

Aby wykonać zadanie należało napisać kod SVG:

```
<g id="polygon" fill="black" stroke-width="0.015" stroke="black">
    <polvgo
        points="1.24846628329842,1.92728879323751
                  0.321177490060914,1.67882250993909
                  0.0727112067624945,1.24846628329842
                  0.0727112067624944,0.75153371670158
                  0.321177490060914.0.321177490060915
                  0.751533716701579,0.0727112067624947
                  1.24846628329842,0.0727112067624944
                  1.67882250993909,0.321177490060914
                  1.92728879323751,0.75153371670158
                  1.92728879323751,1.24846628329842
                  1.67882250993909,1.67882250993909
        x1="1.24846628329842" y1="1.92728879323751" x2="0.75153371670158" y2="1.92728879323751" /:
x1="0.75153371670158" y1="1.92728879323751" x2="0.321177490060914" y2="1.67882250993909" //

         x1="0.321177490060914" y1="1.67882250993909" x2="0.0727112067624945" y2="1.24846628329842" /
         x1="0.0727112067624945" y1="1.24846628329842" x2="0.0727112067624944" y2="0.75153371670158"
x1="0.0727112067624944" y1="0.75153371670158" x2="0.321177490060914" y2="0.321177490060915"
         x1="0.321177490060914" y1="0.321177490060915" x2="0.751533716701579" y2="0.0727112067624947"
x1="0.751533716701579" y1="0.0727112067624947" x2="1.24846628329842" y2="0.0727112067624944"
         x1="1.24846628329842" y1="0.0727112067624944" x2="1.67882250993909" y2="0.321177490060914" />
         x1="1.67882250993909" y1="0.321177490060914" x2="1.92728879323751" y2="0.75153371670158"
         x1="1.92728879323751" y1="0.75153371670158" x2="1.92728879323751" y2="1.24846628329842"
         x1="1.92728879323751" y1="1.24846628329842" x2="1.67882250993909" y2="1.67882250993909" />
x1="1.67882250993909" y1="1.67882250993909" x2="1.24846628329842" y2="1.92728879323751" />
    <animateTransform attributeName="transform" type="rotate" from="0 1 1" to="360 1 1 " dur="3.5s"</pre>
        repeatCount="indefinite" />
<g id="bazaTrojkat">
    <polygon points="2,3 2.3,0.55 2.75,3" />
```

4. Wynik działania:



Wnioski:

Na podstawie otrzymanych wyników można stwierdzić, że przy użyciu SVG jesteśmy w stanie stworzyć dowolną grafikę, gdzie ograniczeniem jest tylko wyobraźnia. Jak widać nie jesteśmy ograniczeni tylko do języka Java.