

Компьютерная графика

Задание 2

Во всех заданиях предполагается наличие анимации и источника освещения.

1. Шар проходит сквозь тор и расширяется.
2. Боулинг. Шар катится к цилиндру и останавливается в момент столкновения. Цилиндр падает
3. Пятиугольная призма движется навстречу шару. Останавливается после протыкания шара насквозь. Тень на плоскость $x=0$
4. Пятиугольная пирамида движется навстречу шару. Останавливается после протыкания шара насквозь. Тень на плоскость $y=0$
5. Пятиугольная призма движется навстречу конусу. Останавливается после протыкания конуса насквозь. Тень на плоскость $z=0$
6. Пятиугольная пирамида движется навстречу конусу. Останавливается после протыкания конуса насквозь. Тень на плоскость $x=0$
7. Конус движется навстречу шару. Останавливается после протыкания шара насквозь. Тень на плоскость $y=0$
8. Маятник Фуко (Шар на нити совершает колебания. Плоскость колебания поворачивается со временем.)
9. Вокруг куба движется шар по окружности, центр которой совпадает с центром куба. Обе фигуры отбрасывают тень на плоскость $z=0$
10. Открывается верхняя грань куба из которого вылетают вверх несколько шаров. Скорости шаров задаются случайным образом.
11. Шайба движется внутри квадратной коробки, отражаясь от каждой стенки.
12. Две треугольные призмы отбрасывают тень на плоскость $z=0$. Двигается источник света
13. Шар с просверленным круглым отверстием вращается. Отбрасывается тень на плоскость $y=0$.
14. Два конуса отбрасывают тень на плоскость $y=0$. Двигутся объекты
15. Две треугольные призмы отбрасывают тень на плоскость $z=0$. Двигутся объекты.
16. Два пересекающихся шара одного радиуса отбрасывают тень на плоскость. Двигутся шары и останавливаются в момент разъединения.
17. Шар движется по спирали внутри перевернутого конуса, удаляясь от края к вершине. Останавливается, достигнув вершины
18. Сцеплены два тора как звенья цепи, которые вращаются и отбрасывают тень на плоскость $y=0$