

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ

“КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ

імені ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО”

Факультет прикладної математики

Кафедра програмного забезпечення комп’ютерних систем

**Лабораторна робота №** **3**

з дисципліни “Математичні та алгоритмічні основи комп’ютерної графіки”

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Виконала  студентка III курсу  групи КП-82  Лахман Ксенія  (*прізвище, ім’я, по батькові*)  варіант № 11 |  |  | Зарахована  “\_\_\_\_” “\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_” 20\_\_\_ р.  викладачем  Шкурат Оксаною Сергіївною (*прізвище, ім’я, по батькові*) |

Київ 2021

**Варіант завдання**

**Завдання**:

За допомогою примітивів *JavaFX* максимально реально зобразити персонажа за варіантом та виконати його *2D* анімацію. Для анімації скористатися стандартними засобами бібліотеки *JavaFX.*

Обов’язковою є реалізація таких видів анімації: 1) переміщення;  
2) поворот;  
3) масштабування.

Студентам пропонується скористатися розглянутими класами для читання, обробки та збереження зображень формату *.bmp* з метою використання рисунку для створення траєкторії руху або меж, в яких дозволений рух об’єктів. В даному випадку рекомендується використовувати кольори великої контрастності для різних призначень (наприклад, чорний колір відповідатиме за траєкторію руху, а інші кольори – заборонятимуть рух).

**Варіант:**



**Лістинг коду програми**

**Результат**