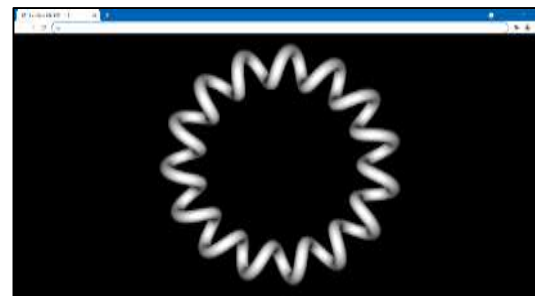
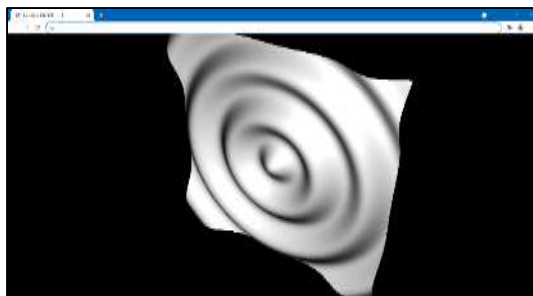
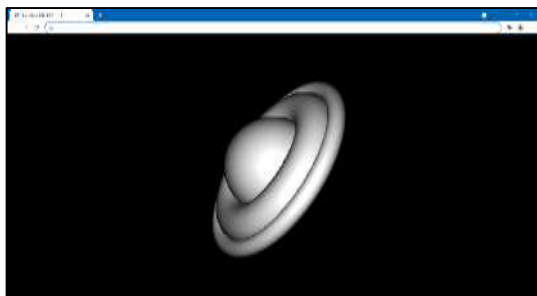
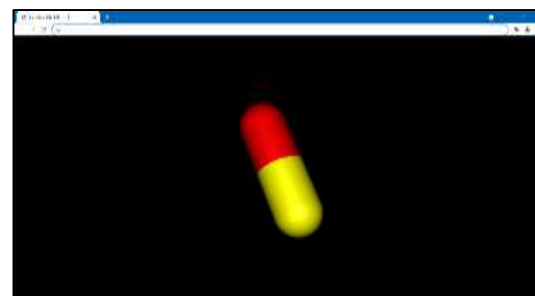
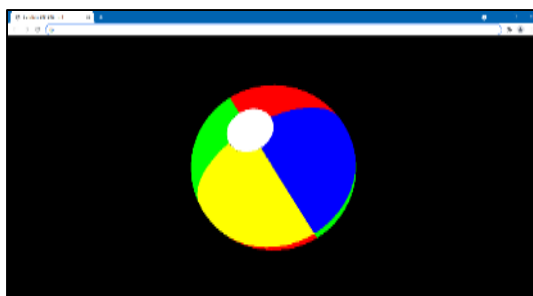
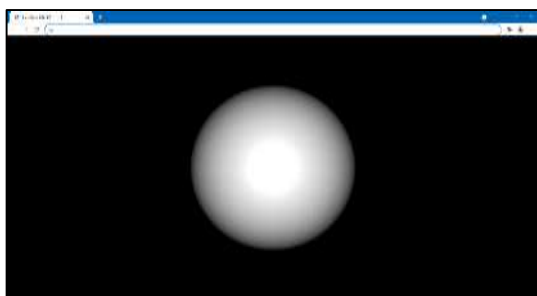


Упражнение S03

Базисни обекти



Геометрични обекти

Голямо разнообразие

- Базови обекти (примитиви)
- Сложни обекти чрез базови
- Обекти, получени чрез алгоритъм

В това упражнение

- Само някои от базовите обекти
- От документацията може да се запознаете с останалите

Задача S03 E01

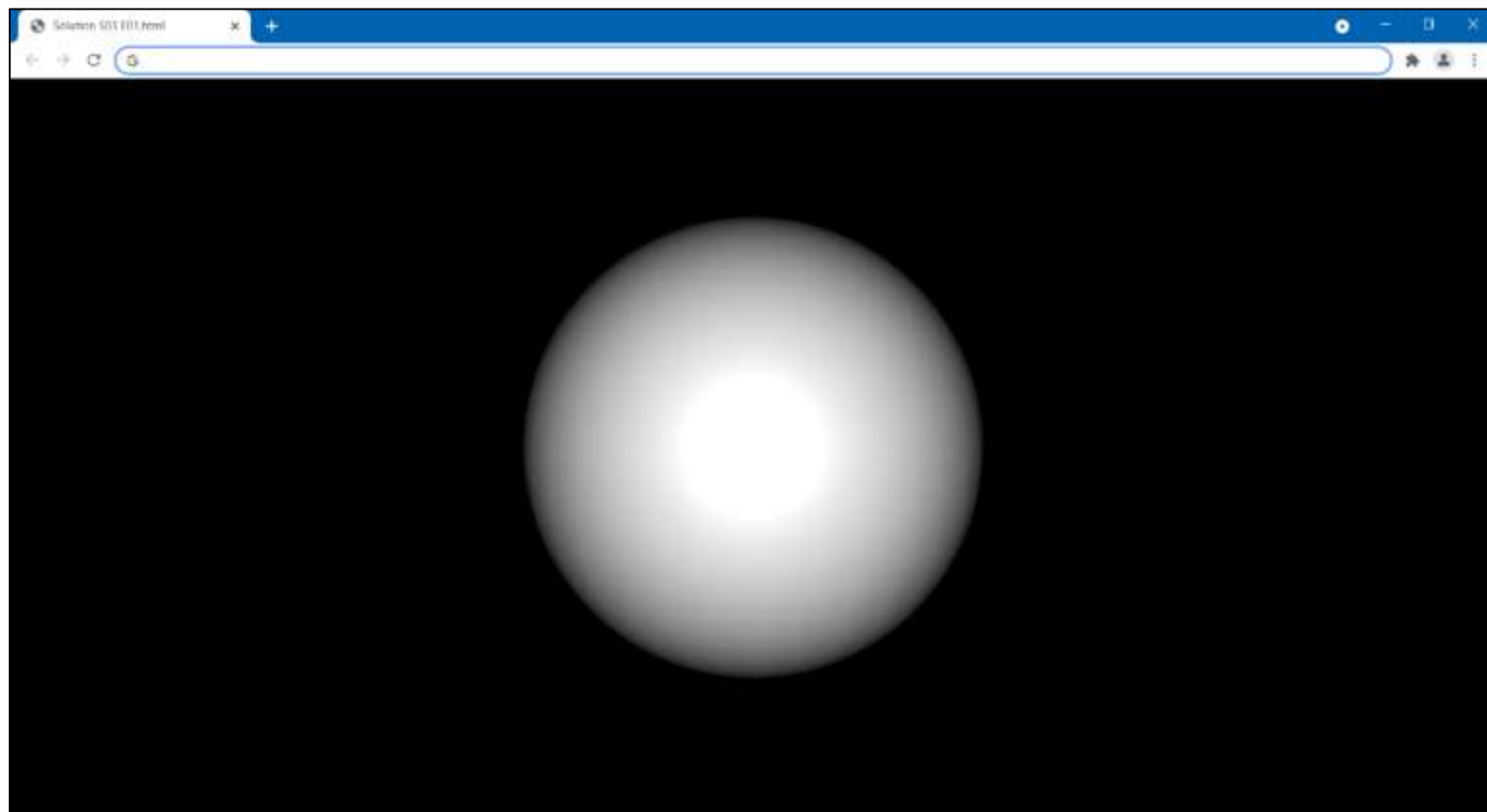
Първа сфера

- Опитайте се да промените примера и вместо куб да се рисува сфера
- Ако сферата се нарисува ръбеста, направете я гладка

Защо?

- Изследване на параметрите на обект





Задача S03 E02

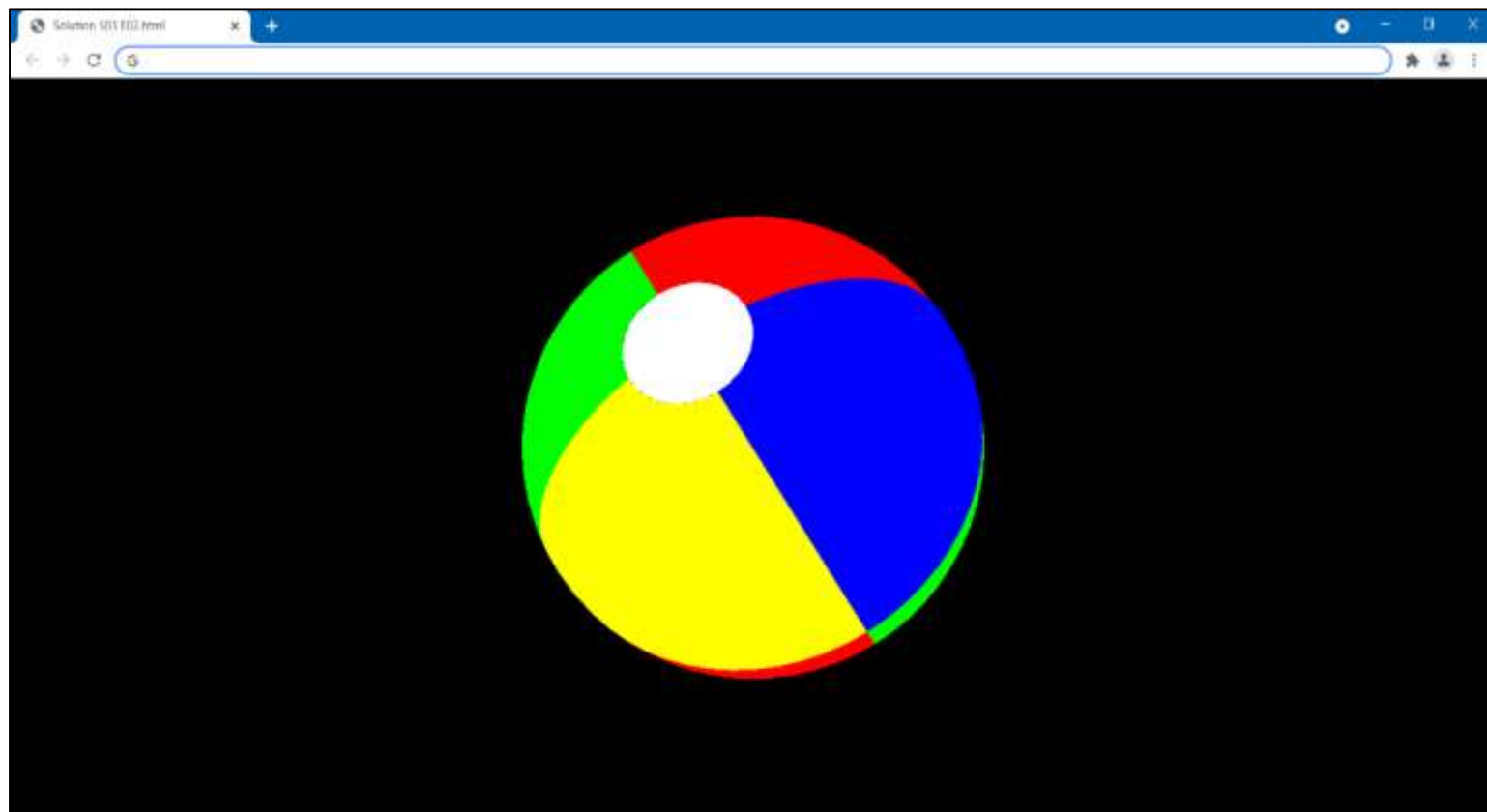
Плажна топка

- Нарисувайте плажна топка
- Всяка половина да е от 4 цветни парчета

Защо?

- Създаване на сферични фрагменти чрез SphereGeometry





Задача S03 E03

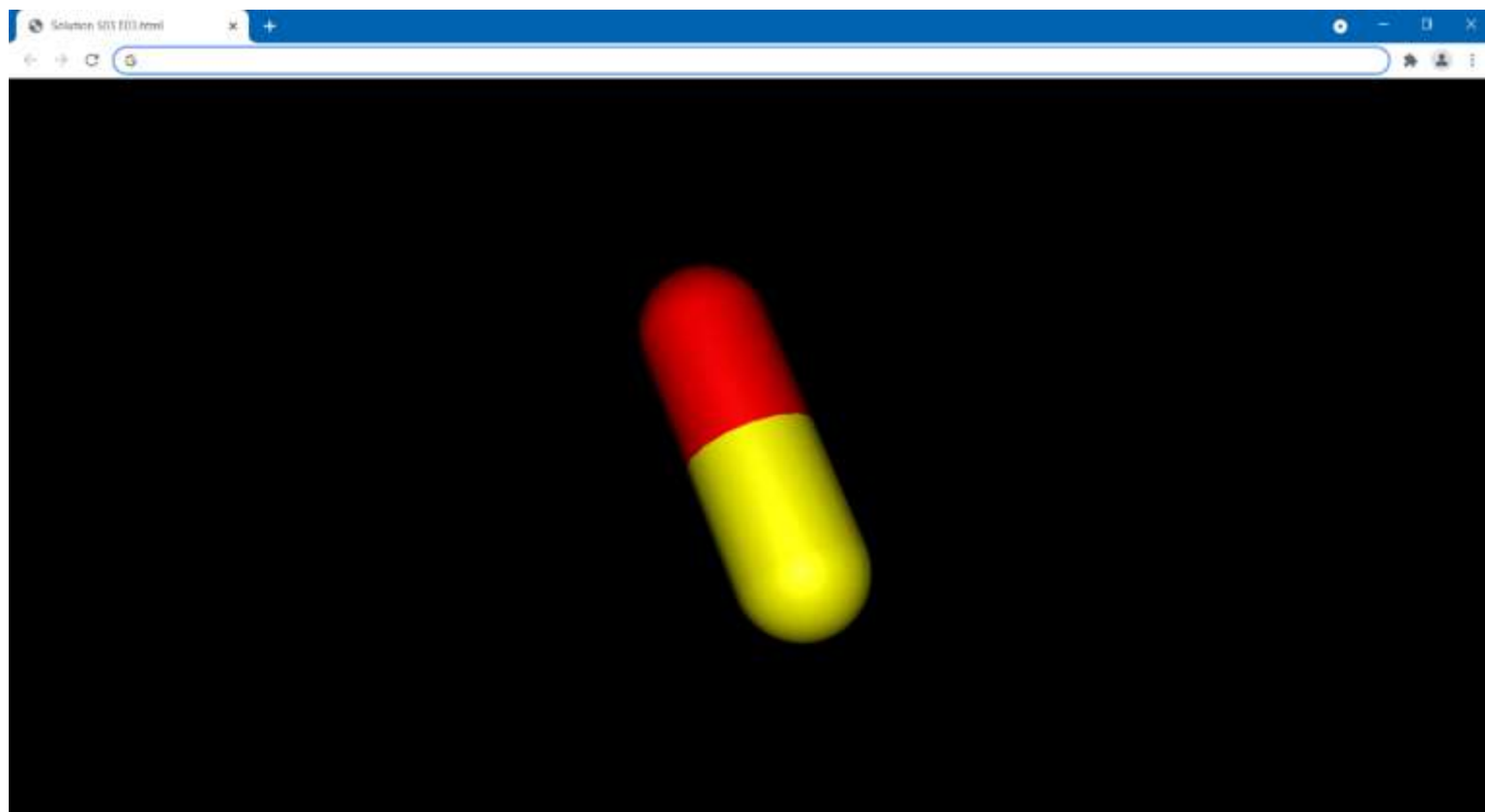
Хапче-капсула

- Нарисувайте двуцветно хапче-капсула
- Издължено тяло със заоблени краища
- Да се върти хапчето, а не сцената

Защо?

- Пакетиране на обекти в един обект
(може да пробвате без пакетиране, за да разберете смисъла му (надявам се))





Задача S03 E04

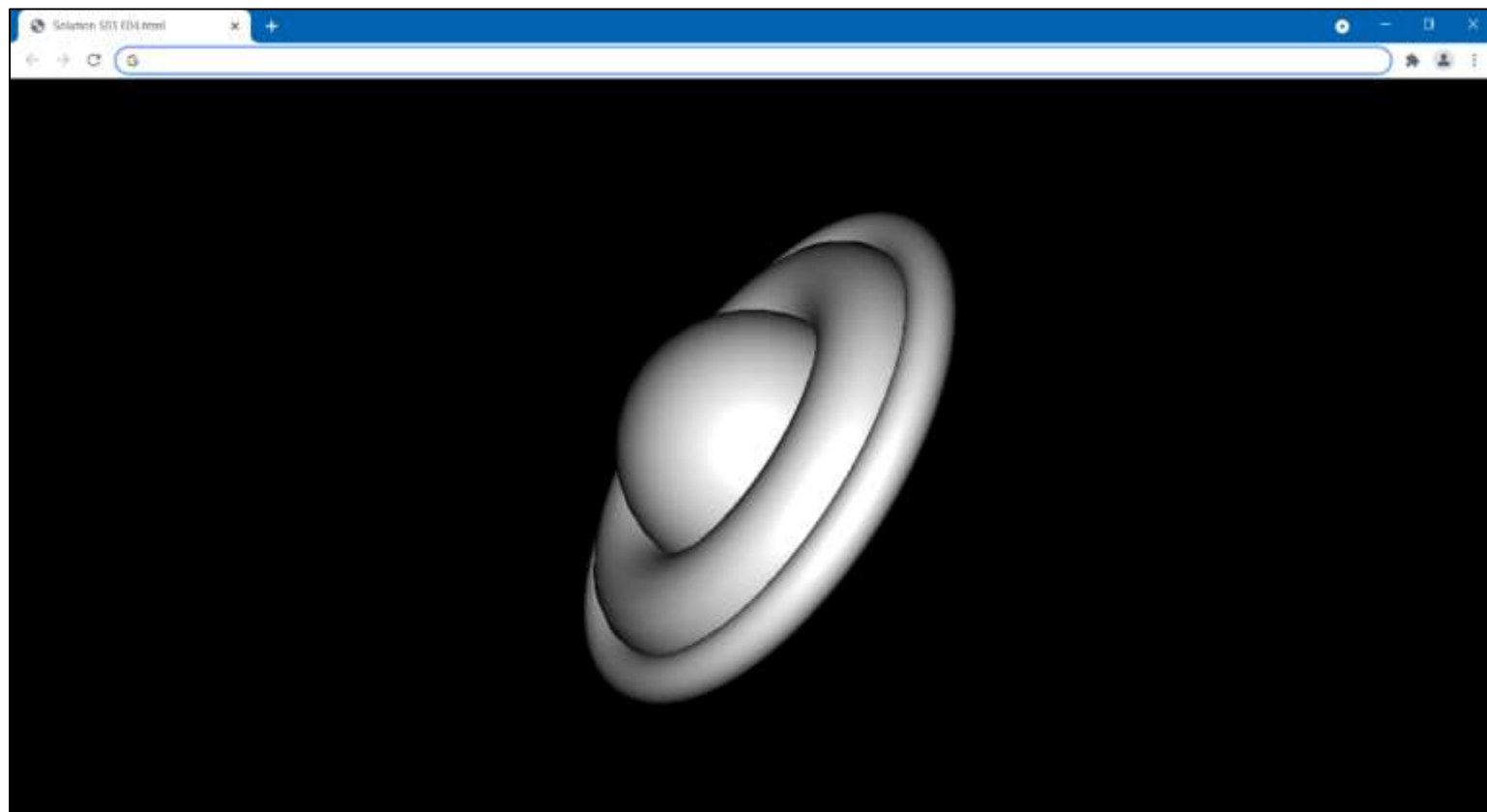
Мистериозен обект

- Разгледайте обекта от следващия слайд
- Опитайте се да го пресъздадете чрез стандартни обекти на Three.js

Защо?

- За да познаете елементите на обект по неговата форма





Задача S03 E05

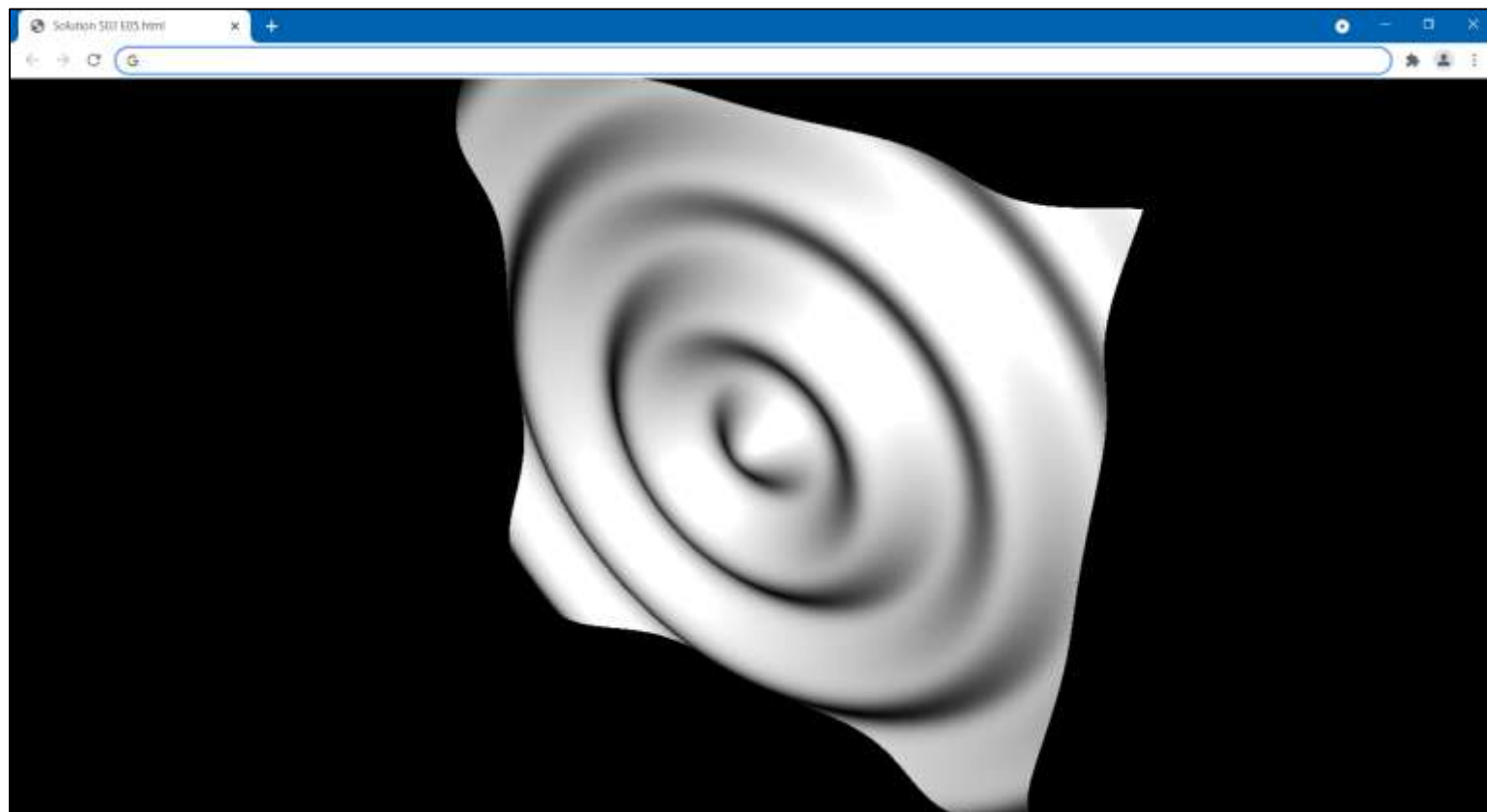
Повърхност на вълни

- Използвайте класа ParametricGeometry
- Той създава параметрична повърхност
- Началният пример е ...

Защо?

- Подравняване (отдолу) на обекти





Задача S03 E06*

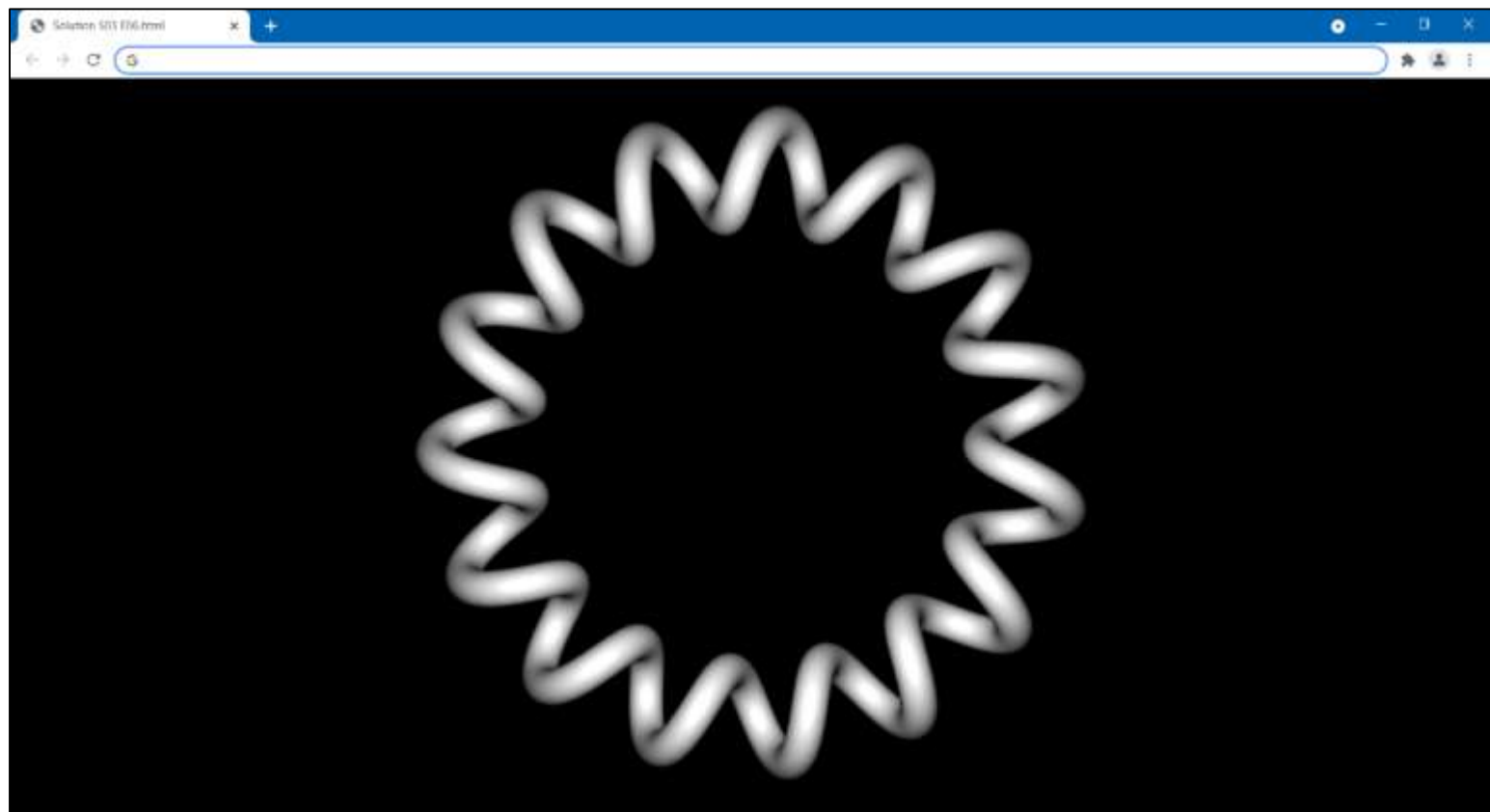
Реотан

- Направете реотан под формата на тор
- Тръбата на реотана да е спираловидна
- И без да надниквате в решението

Защо?

- За да има и по-трудни задачи, които да забавят тези, които се справят бързо





Край