



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”

Виконав
студент III курсу
групи КП-83

Сергійчук Сергій
(прізвище, ім'я, по батькові)

варіант № 17

Зарахована
“ ____ ” “ ____ ” 20 ____ р.

викладачем
Шкурат Оксаною Сергіївною
(прізвище, ім'я, по батькові)

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.

Результат

