

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika komputerowa

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium 9

28 VI 2021 r.

Temat: "Konstruowanie obiektów z użyciem Three.js"

Wariant:

Figura - 12

Przemysław Garbarczyk

Informatyka I stopień

Stacjonarne, 4 semestr

Gr. 2B

1. Polecenie

Celem jest konstruowanie modelu figury szachowej zgodnie z wariantem zadania (patrz rysunek) używając three.js w oparciu na omówione na zajęcie metody konstruowania obiektów

2. Wprowadzam dane:

Numer figury - 12

3. Wykorzystane komendy:

Kod źródłowy: [LAB GK/Lab9.html at master · Sporemaniak1/LAB GK \(github.com\)](#)

Link do zdalnego repozytorium: [Sporemaniak1/LAB GK \(github.com\)](#)

4. Wyniki działania:



5. Wnioski

Na podstawie otrzymanego wyniku można stwierdzić, że:

- Łatwe jest utworzenie trójwymiarowego obiektu graficznego i jego obrót;
- Możliwe jest sterowanie oświetleniem, odbiciami światła i innymi jego aspektami.