

# Modelowanie hierarciczne w grafice 2D

March 4, 2019

## 1 Introduction

**Celem** jest stosowania modelowania hierarchicznego przy opracowaniu grafiki 2D.

## Literatura

### Uwaga!

Teoretyczne podstawy przekształceń geometrycznych umieszczone w prezentacji wykładu <https://drive.google.com/drive/folders/0B0-jI5UeRsjeVExBTEsOcXNlcGc>  
W języku angielskim

- książka interakcyjna: Hierarchical Modeling <http://math.hws.edu/graphicsbook/c2/s4.html>graphics2d.4.2  
(rozdział 2.4)

## 2 Zadanie

Opracować scenę hierarchiczną zgodnie z obrazem używając zamiast kół wielokąty obracające się (animacja!) według wariantu. Opracowanie powinno być w jednym z języków: Java lub JavaScript,

na dwa sposoby:

- (a) używając hierarchiję funkcje (sposób subroutinowy)
- (b) tworząc graf sceny (sposób obiektowy).

W tym celu proponuję do pobrania odpowiedni pliki

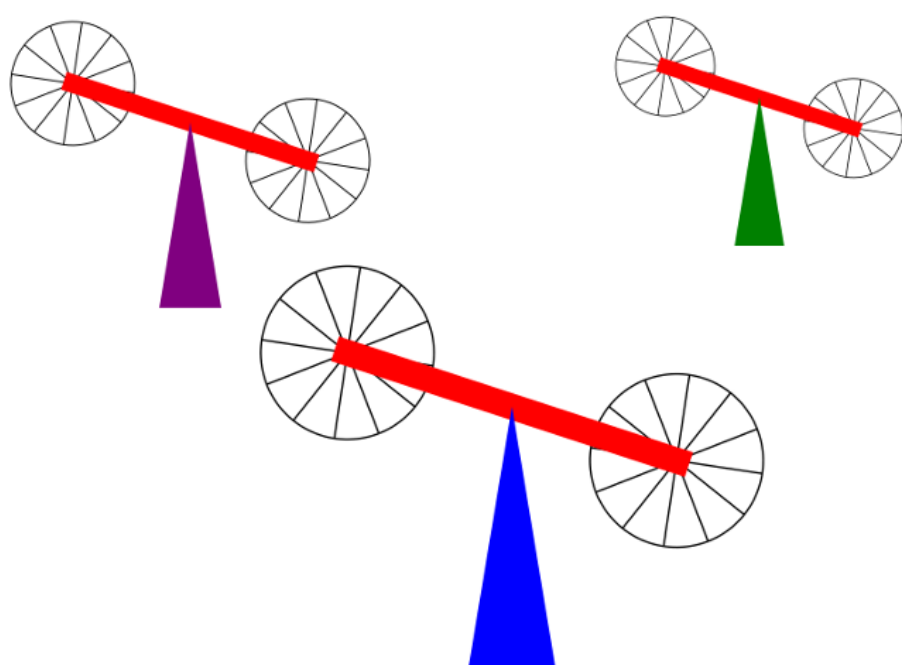


Figure 1: Obraz do zadania