

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika komputerowa

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium 8

28 VI 2021 r.

Temat: "Podstawy Three.js"

Wariant:

Liczba kątów – 11

Przemysław Garbarczyk

Informatyka I stopień

Stacjonarne, 4 semestr

Gr. 2B

1. Polecenie

Celem jest skonstruowanie złożonego modelu za pomocą three.js - animowanej karuzeli (podstawa karuzeli jest wielokątem odpowiednio z konfiguracją zadania) i co najmniej jednego innego wybranego modelu (patrz Fig.). Pliki do pobrania znajdują się poniżej. Głównym plikiem jest lab9.html. Podfolder zasobów resources zawiera dwa pliki JavaScript używane przez program oraz model konia, którego używamy w karuzeli. Zawiera również kilka plików graficznych, które można wykorzystać jako tekstury...

2. Wprowadzam dane:

Liczba kątów $n = 11$

3. Wykorzystane komendy:

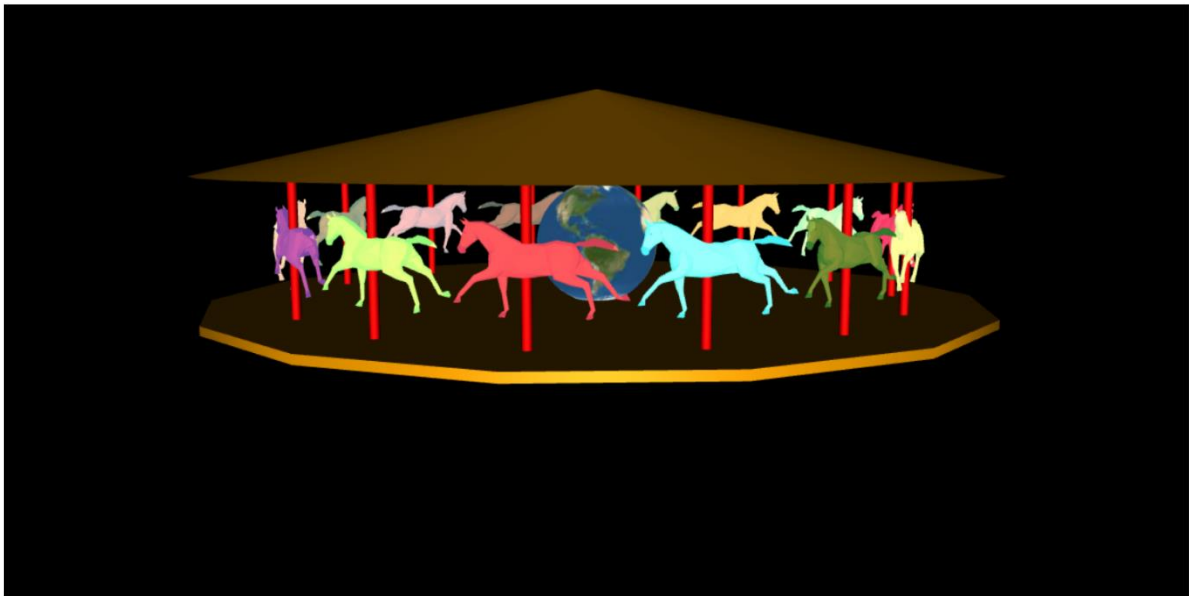
Kod źródłowy: [LAB GK/Lab 8.html at master · Sporemaniak1/LAB GK \(github.com\)](https://github.com/Sporemaniak1/LAB_GK/blob/master/LAB_GK/Lab%208.html)

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

4. Wyniki działania:

Three.js Modeling Demo: Merry-Go-Round

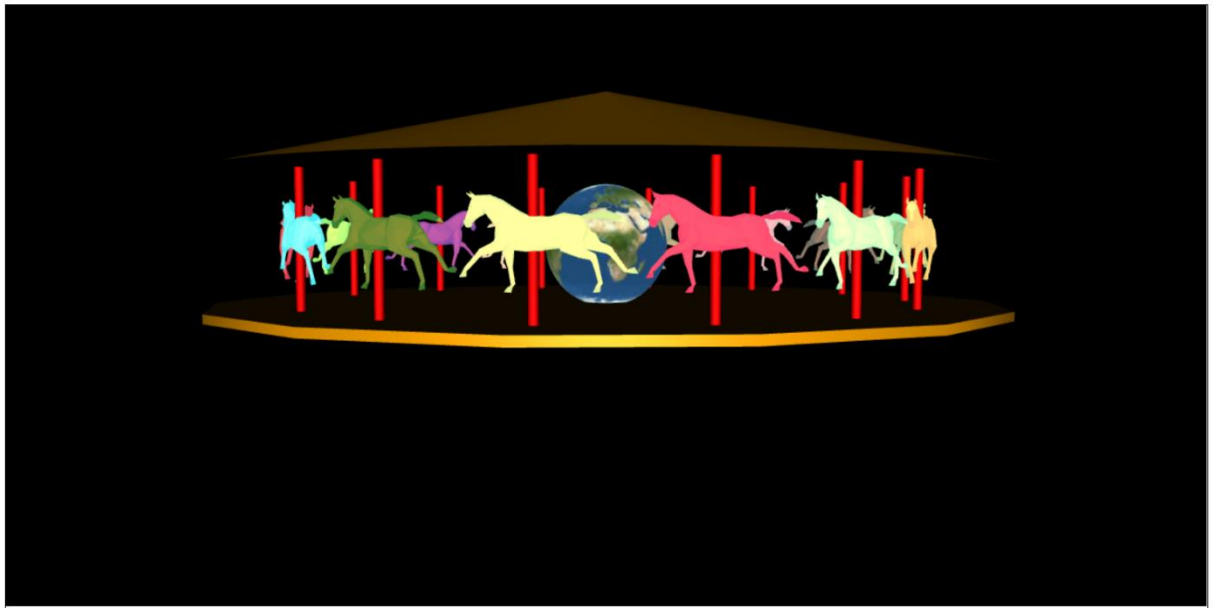
☐ Animate Use the mouse to rotate the model.



Three.js Modeling Demo: Merry-Go-Round

☒ Animate

Use the mouse to rotate the model.



5. Wnioski

Na podstawie otrzymanego wyniku można stwierdzić, że:

- Możliwe jest łatwe utworzenie obiektów graficznych oraz ich obrót;
- Możliwe jest sterowanie oświetleniem.