

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika komputerowa

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium 10

Data 30.03.2022

Temat: „Konstruowanie obiektów Three.js”

Wariant 7

Wojciech Biegun
Informatyka I stopień,
stacjonarne,
4 semestr,
Gr. 2b

1. Polecenie:

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

3. Wykorzystane komendy:

a) Użyte funkcje:

THREE.Mesh()

THREE.ConeGeometry()

THREE.MeshPhongMaterial()

THREE.CylinderGeometry()

THREE.SphereGeometry()

scene.add()

b) Kod źródłowy:

```
const geometry = new THREE.SphereGeometry( 15, 32, 16 );
const material = new THREE.MeshBasicMaterial( { color: 0xffffff } );
const sphere = new THREE.Mesh( geometry, material );
scene.add( sphere );
sphere.scale.set(0.1,0.1,0.1);
const geometry2 = new THREE.CylinderGeometry( 5, 4, 5, 32 );
const cylinder = new THREE.Mesh( geometry2, material );
scene.add( cylinder );
cylinder.scale.set(0.2,0.2,0.2);
cylinder.position.y-=1;
const geometry3 = new THREE.ConeGeometry( 5, 15, 32 );

const cone = new THREE.Mesh( geometry3, material );
scene.add( cone );
cone.scale.set(0.4,0.4,0.4);
cone.position.y-=2;
const geometry4 = new THREE.CylinderGeometry( 7, 7, 3, 32 );
const bottom = new THREE.Mesh( geometry4, material );
scene.add(bottom);
bottom.scale.set(0.3,0.3,0.3);
bottom.position.y-=5;
```

Link do zdalnego repozytorium:

<https://github.com/WojciechBiegun/GK>

Zadanie zostało umieszczone w folderze three2.

4. Wynik działania:



Wnioski:

Biblioteka THREE.js jest narzędziem pozwalającym tworzyć skompikowane obiekty 3D.