

# **SPRAWOZDANIE**

Zajęcia: Grafika komputerowa

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

**Laboratorium: 4**

**Data: 21.03.2023**

**Temat: Język opisu sceny SVG**

**Wariant: 8**

Igor Gawłowicz,  
Informatyka I stopień,  
4 semestr,  
Gr. 2b

## 1. Polecenie nr. 1:

- Opracować scenę hierarchiczną zgodnie z obrazem używając zamiast kół wielokąty obracające się (animacja!) według wariantu. Opracowanie powinno być w języku SVG.

- **Sposób rozwiązania:**

[<Kod zadanie 1. github>](#)

Utworzyłem nowy plik SVG zdefiniowałem rozmiary obszaru, który zostanie wygenerowany. Następnie utworzyłem nowy obiekt graficzny o identyfikatorze Octagon gdyż moim wariantem zadania był ośmiokąt utworzyłem go poprzez wypunktowanie następnych wierzchołków naszej figury w taki sposób żeby spójnie składały się w ścieżkę tworzącą ośmiokąt foremny. Kolejnym krokiem było stworzenie 8 linii od środka figury do każdego z jej wierzchołków za pomocą wbudowanej w język SVG linii.

Po utworzeniu całej figury następnym krokiem było ustawienie transformacji animującej

### **animateTransform**

Później musiałem już tylko stworzyć proste kształty takie jak trójkąt budujący podstawę oraz prostokąt przysłowiowo nazwany "huśtawką"

Ostatnim już krokiem było wywołanie naszych kształtów na ekranie i odpowiednie dopasowanie ich metodą prób i błędów.

## 2. Wnioski:

Język SVG jest powszechnie używany w logach i prostych symbolach ze względu na swoją bezstratną skalowalność do ekranu gdyż jest on zapisany za pomocą funkcji matematycznych w odróżnieniu od formatów zapisu grafiki rastrowej jakość obrazu nigdy nie wytraca na rozdzielczość, jednak pisanie czegoś bardziej skomplikowanego może okazać się kłopotliwe i kontr produktywnie w takiej sytuacji należy skorzystać z przeznaczonych do tego programów obróbki graficznej.