

X3D – część 2

Leszek Koziątek

Grzegorz Krukar

Adam Janda

Grzegorz Konieczny

Agenda

- ▶ Krótkie przypomnienie sformułowanego zadania
- ▶ Omówienie zmian w funkcjonalnościach od czasu ostatniego wystąpienia
- ▶ Demo aplikacji
- ▶ Co przed nami?
- ▶ Pytania

Krótkie przypomnienie sformułowanego zadania

- Postawiliśmy przed sobą zadanie stworzenia narzędzia, które w prosty sposób przedstawi użytkownikowi nieznającemu podstaw programowania możliwości X3D. W tym celu skonstruujemy applet dostępny z poziomu przeglądarki internetowej, tak aby był ogólnodostępny, nie wymagał instalowania dodatkowych elementów do naszego systemu komputerowego a przede wszystkim był łatwy w użyciu.

Omówienie zmian w funkcjonalnościach od czasu ostatniego wystąpienia

Nasza aplikacja miała zawierać takie funkcjonalności jak:

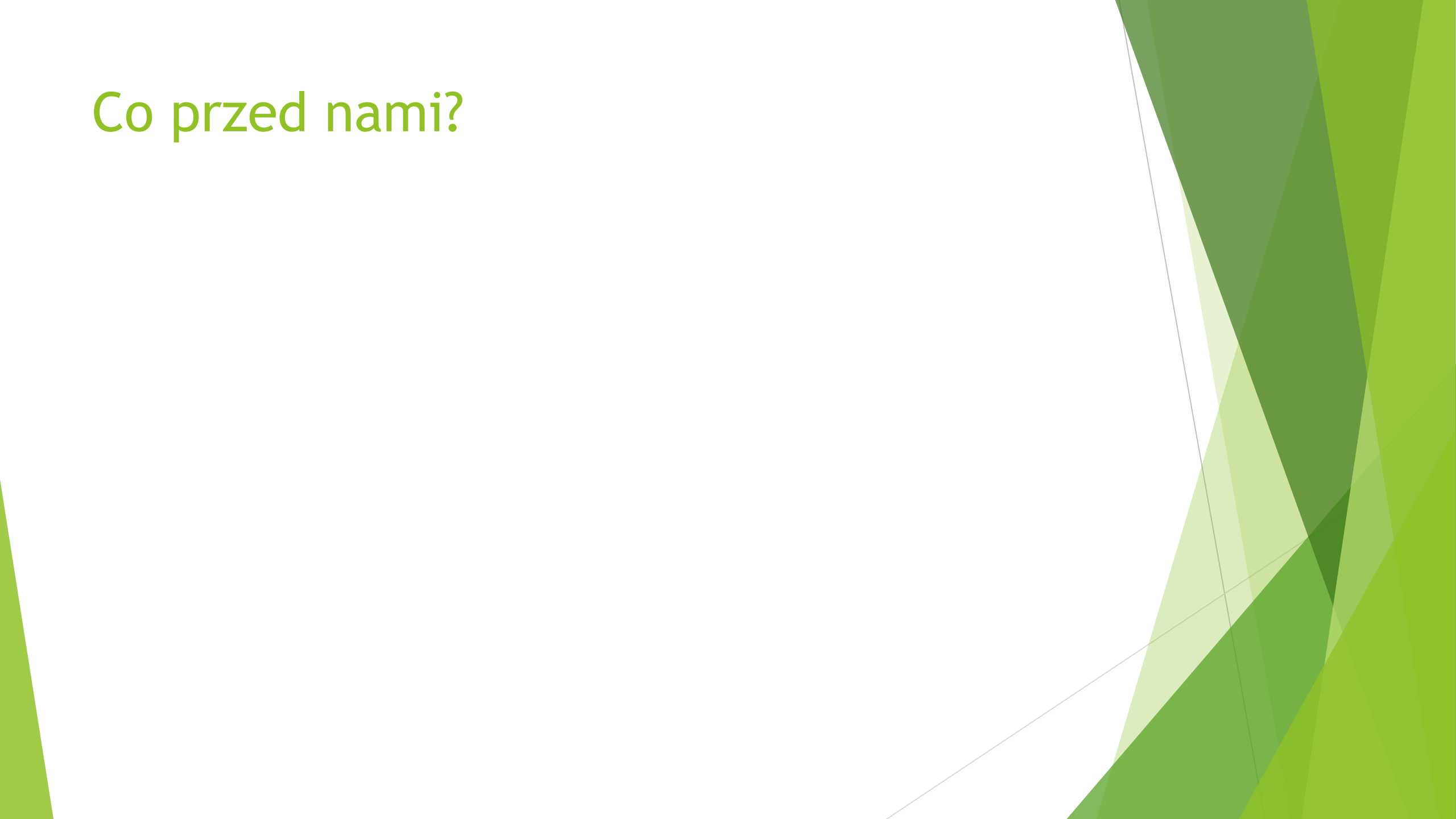
- ▶ dodawanie/usuwanie obiektu
- ▶ przesuwanie obiektu
- ▶ zwiększanie rozmiarów obiektu względem wybranego wymiaru
- ▶ zmienianie koloru obiektu
- ▶ zmiana położenia kamery
- ▶ dodawanie własnych obiektów

Omówienie zmian w funkcjonalnościach od czasu ostatniego wystąpienia

- ▶ Usunięto funkcjonalność dodawania obiektu z własnych zasobów- uznano ją za zbędną.
- ▶ Do zakończenia projektu zaproponowano wykonanie następujących funkcjonalności:
 - ▶ Nakładanie tekstur na obiekty
 - ▶ Kilka źródeł światła
 - ▶ Cieniowanie brył
 - ▶ Przezroczystość brył

Demo aplikaciji

Co przed nami?



The background features abstract, overlapping green geometric shapes, primarily triangles and polygons, in various shades of green, creating a modern and dynamic visual effect.

Pytania?

The background features abstract, overlapping green geometric shapes, primarily triangles and polygons, in various shades of green, creating a modern and dynamic visual effect.

Dziękujemy