

Домашнее задание по модулю 2 «Математические методы, модели и алгоритмы компьютерной геометрии».

к.ф.-м.н., доц. каф. ФН-11, Захаров Андрей Алексеевич,
ауд.:930а(УЛК)
моб.: 8-910-461-70-04,
email: azaharov@bmstu.ru

13 ноября 2025 г.

Примечания к выполнению. Для выполнения заданий нужно использовать функции библиотеки `Three.js`.

По результатам выполнения домашнего задания необходимо написать отчёт и выслать его преподавателю. Отчёт обязательно должен содержать:

1. Формулировку задания.
2. Описание графических функций, которые использовались при написании программы.
3. Результат работы программы.
4. Часть кода программы, в которой выполняются основные построения.

Варианты заданий

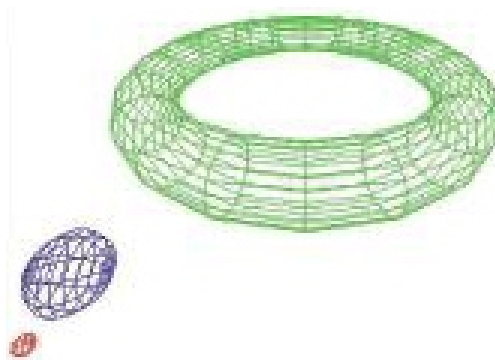


Рис. 1:



Рис. 2: Трёхногий табурет

Башмаков: В варианте Нгуен добавьте спутник сферы, который будет вращаться вместе со сферой (см. рис. 1).

Гайдук: В варианте Башмакова добавьте второй спутник. Оба спутника должны вращаться вокруг сферы, но по различным орбитам.

Гронская: Нарисуйте трёхногий табурет, показанный на рис.2.



Рис. 3: Солнечная система, состоящая из Солнца и одной планеты с двумя спутниками

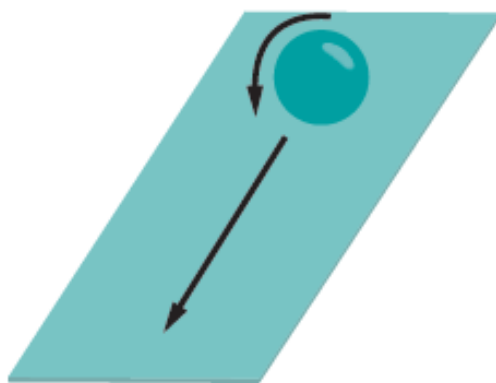


Рис. 4: Мяч, катящийся по наклонной плоскости

Зеньков: Выполните анимацию движения одной планеты с двумя спутниками, находящуюся на эллиптической орбите вокруг неподвижного Солнца (см. рис. 3). Планета также вращается вокруг своей оси, а её спутники вращаются вокруг неё с разной скоростью и в разных орбитальных плоскостях. Затем добавьте больше планет.

Кудрявцев: Напишите программу, которая показывает анимацию скатывания мяча по неподвижной наклонной плоскости (см. рис. 4). Мяч катится **без** проскальзывания.

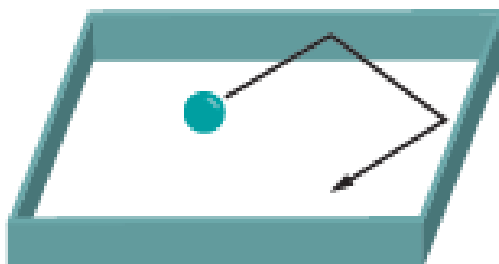


Рис. 5: Движение бильярдного шара по столу

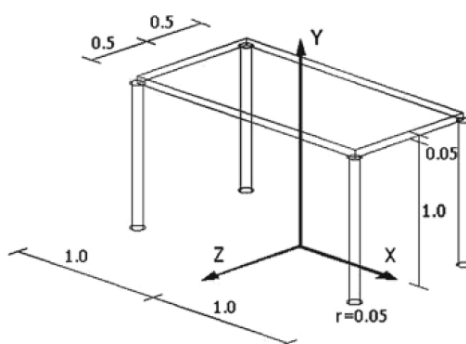


Рис. 6: Стол, собранный из примитивов

Кулаков: Напишите программу, которая показывает анимацию движения бильярдного шара, движущегося по бильярдному столу. Стол имеет форму прямоугольника, окруженного четырьмя стенками (лузы можно не делать, см. рис. 5).

Изначально мяч неподвижен в заданном положении на столе. Используйте элементы пользовательского интерфейса или кнопки клавиатуры для задания направления и скорости движения мяча (кий рисовать не нужно). Анимируйте последующее движение мяча, катящегося по поверхности стола и упруго отскакивающего от его сторон. Считайте, что мяч движется с постоянной скоростью.

Куницкая: Постройте 3D-модель стола, состоящую из цилиндров и параллелепипеда как показано на рис. 6.



Рис. 7: Детская горка



Рис. 8: Мяч, катящийся по наклонной и горизонтальной плоскости

Никонов: Напишите программу, которая показывает анимацию скатывания мяча по изогнутой детской горке (рис. 7). Поверхность горки считать частью цилиндрической поверхности.

Приходько: Напишите программу, которая создаёт руку робота, состоящую из плеча, предплечья и пальцев. Пример её описания приведен на стр. 138–141 и во второй части упражнения на стр. 141 книги [2].

Увяткин: Напишите программу, которая показывает анимацию скатывания мяча сначала по неподвижной наклонной плоскости, а затем по горизонтальной плоскости (см. рис. 8). Мяч катится без проскальзывания.

$$(x = R \cos t, y = R \sin t, z = t)$$

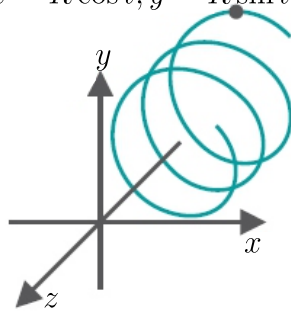


Рис. 9: Спираль

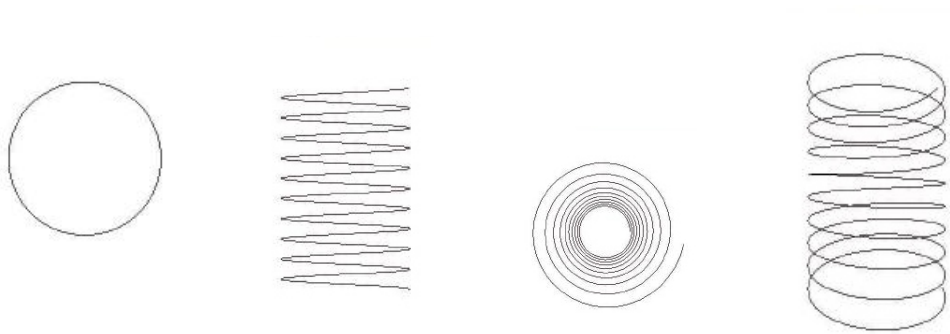


Рис. 10: Различные виды спирали

Чекмарева: Напишите программу визуализации **трубки** в форме спирали (см. рис. 9). Параметрические уравнения спирали имеют вид:

$$x = R \cos t; \quad y = R \sin t; \quad z = t, \quad -10\pi \leq t \leq 10\pi.$$

Получите различные виды спирали как на рис. 10.

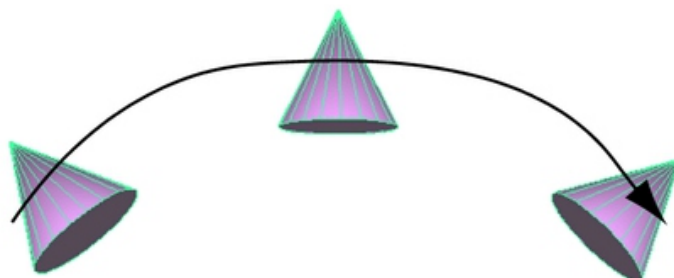


Рис. 11: Переход конуса от одной пространственной ориентации к другой

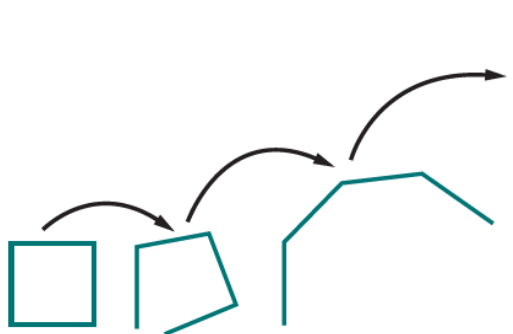


Рис. 12: Четыре сегмента, развертывающие квадрат в прямую линию

Шалёный: С помощью сферической интерполяции кватернионов (`slerp`) создать анимацию перехода конуса от одной пространственной ориентации к другой (см. рис. 11). Начальная и конечная ориентации определяются вектором, задающим направление оси конуса. Геометрические размеры конуса и размер аппроксимационной сетки должны задаваться в программе.

Шинкарева: Напишите программу, которая показывает анимацию движения четырёх прямоугольных параллелепипедов, которые изначально образуют стороны квадрата и затем плавно переходят в прямую (см рис. 12).

Шубский: Напишите программу, которая показывает анимацию движения бильярдного шара, движущегося по бильярдному столу. Стол имеет форму прямоугольника, окруженного четырьмя стенками (лузы можно не делать, см. рис. 5).

Изначально мяч неподвижен в заданном положении на столе. Используйте элементы пользовательского интерфейса или кнопки клавиатуры для задания направления и скорости движения мяча (кий

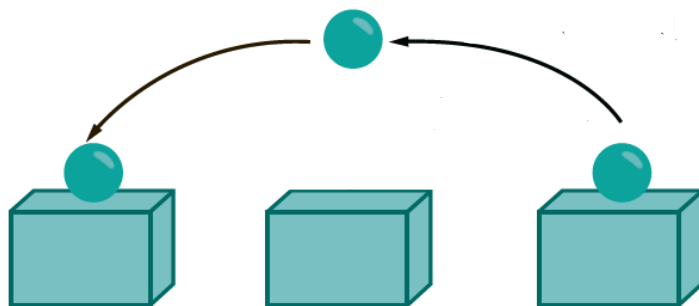


Рис. 13: Мяч, отскакивающий от ящика

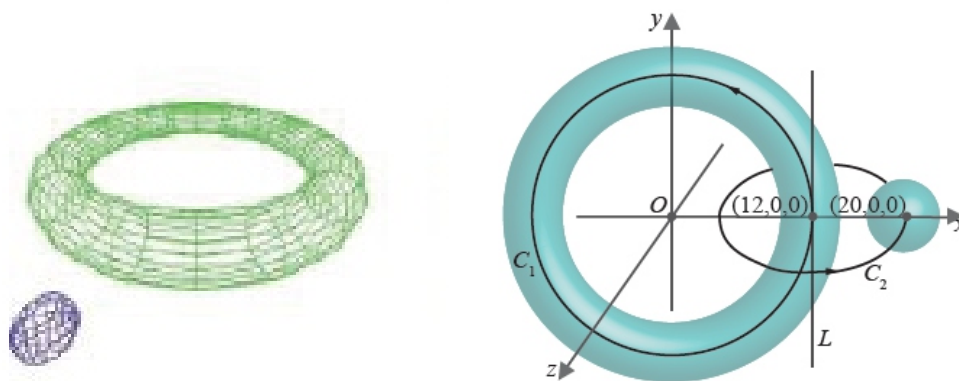


Рис. 14:

рисовать не нужно). Анимлируйте последующее движение мяча, катящегося по поверхности стола и **неупруго** отскакивающего от его стенок.

Кангва: Анимлируйте мяч, отскакивающий вверх и вниз от ящика, который сам движется по прямой линии (см. рис. 13).

Нгуен: Напишите программу, визуализирующую вращение сферы вокруг тора вдоль продольного C_1 и поперечного C_2 направлений (см. рис. 14). Предусмотрите в интерфейсе возможность изменения точки обзора и скорости анимации.

Список литературы

- [1] Sumanta Guha. Computer graphics through OpenGL. CRC Press, 3rd edition, 2019. <https://clck.ru/3EWtfm>
- [2] Ву М., Девис Т., Нейдер Дж., Шрайнер Д. OpenGL. Руководство по программированию. СПб: Питер, 2006. 624 с.
http://www.cosmic-rays.ru/books61/M_Vu_OpenGL.pdf