

Projekt z Grafiki

1. **Temat projektu:** Sceneria wodna.
2. **Autorzy:** Artur Pieniążek i Anna Krysiak.
3. **Opis:** Sceneria ukazuje ryby pływające w oceanie. Od czasu do czasu obok ryb przepływa dużo większy od nich krab (krabzilla).
4. **Funkcjonalności:**
 - a. Możliwość użycia myszki, żeby móc oglądać scenerię z każdej strony.
 - b. Możliwość strzelania bąbelkami ze środka kamery za pomocą przycisku "F" na klawiaturze.
 - c. Dodano model rybek.
 - d. Dodano teksturę rybek.
 - e. Dodano model kraba.
 - f. Dodano teksturę kraba.
 - g. Wygenerowane losowa pozycje rybek i kraba za pomocą funkcji `ballRand(float f)`.
 - h. Każdy model jest oświetlony.
 - i. Dodano bardzo duży model sfery, który zawiera cały podwodny świat.
 - j. Dodano teksturę oceanu do modelu sfery.
 - k. Dodano teksturę bąbelków, którymi można strzelać ze środka kamery.
 - l. Możliwość przesuwania kamery góra - dół, lewo - prawo, przód - tył za pomocą klawiszy "G", "T", "A", "D", "W" i "S" odpowiednio.

