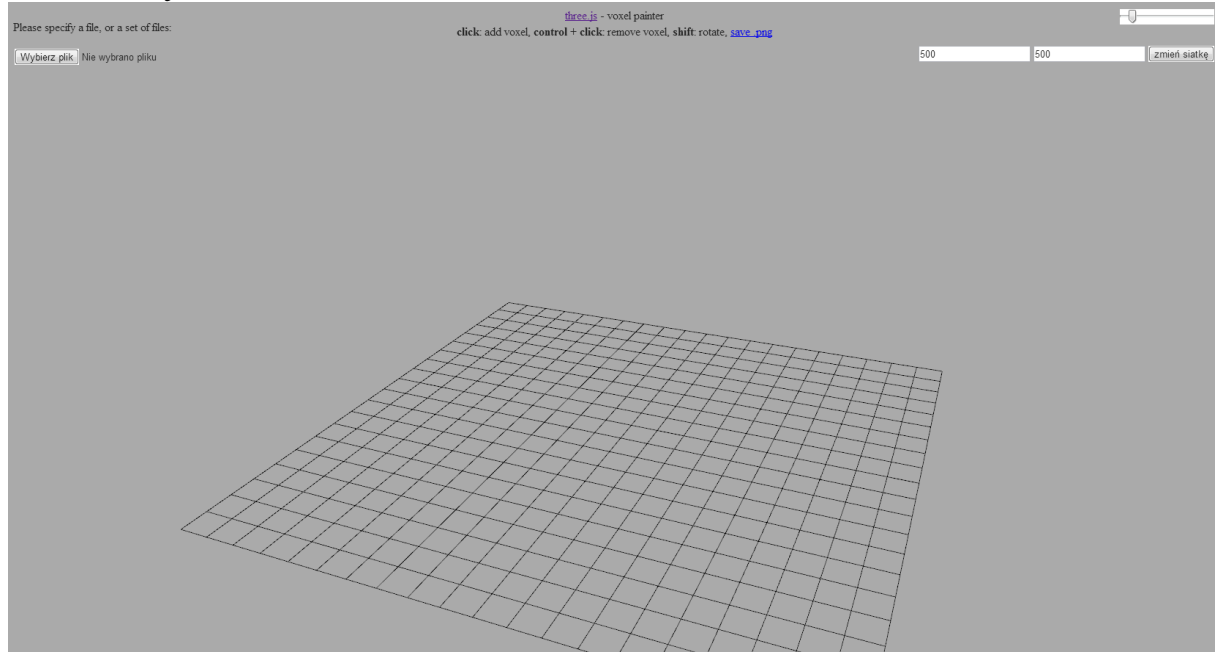


Dokumentacja projektu

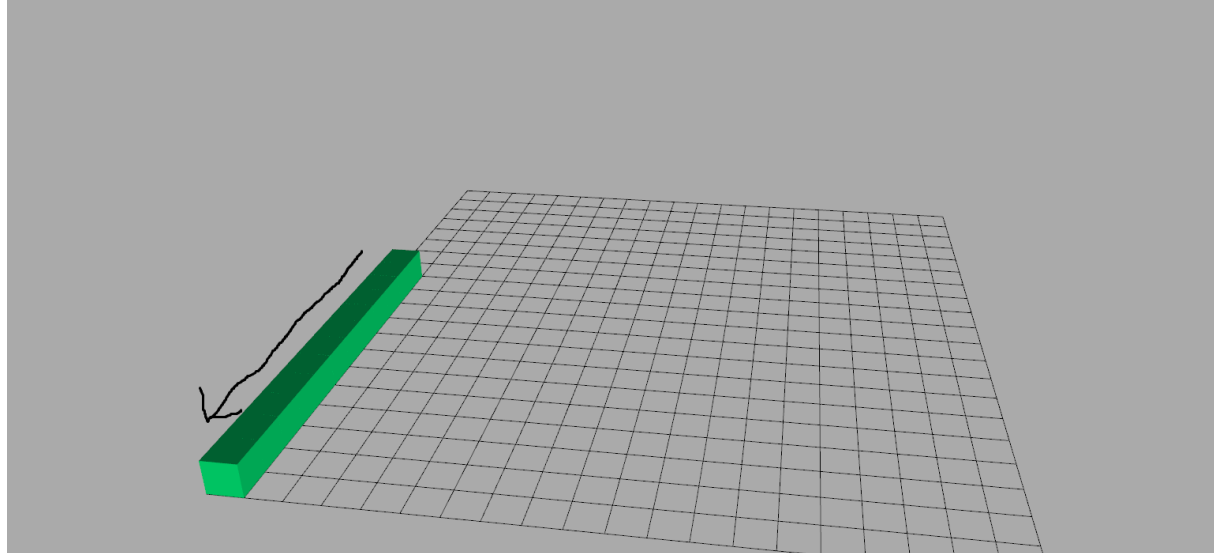
„Edytor pomieszczeń z wykorzystaniem technologii WebGL i silnika three.js”

Scenariusze użycia:

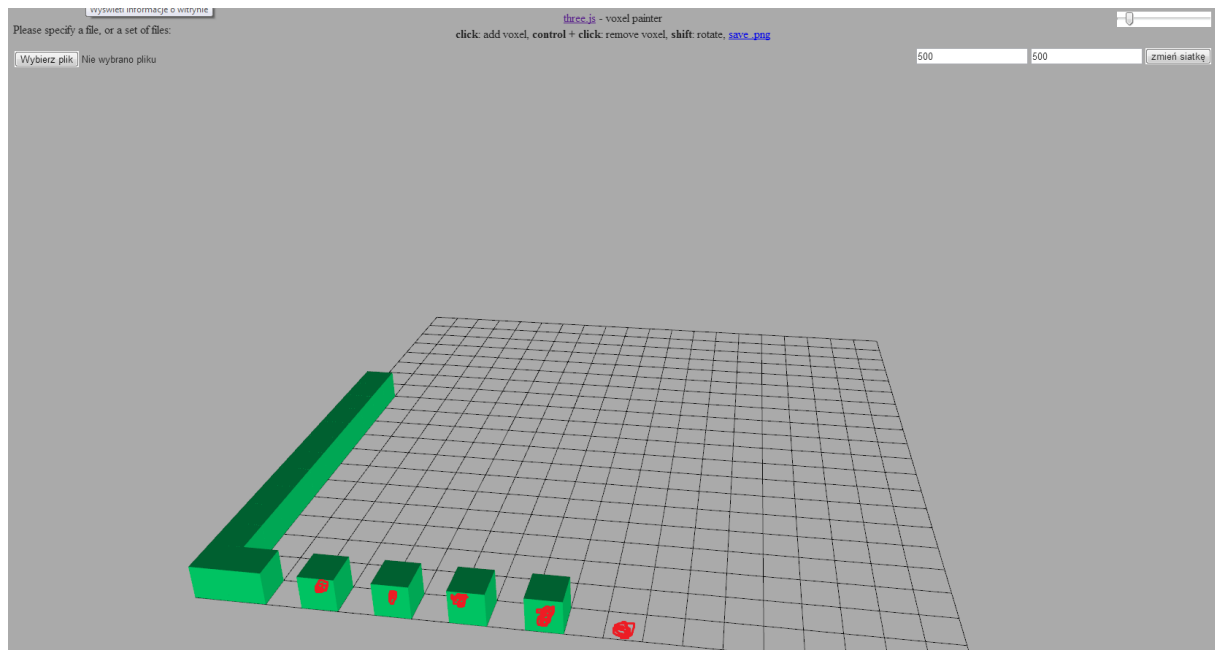
1. Rysowanie ściany:



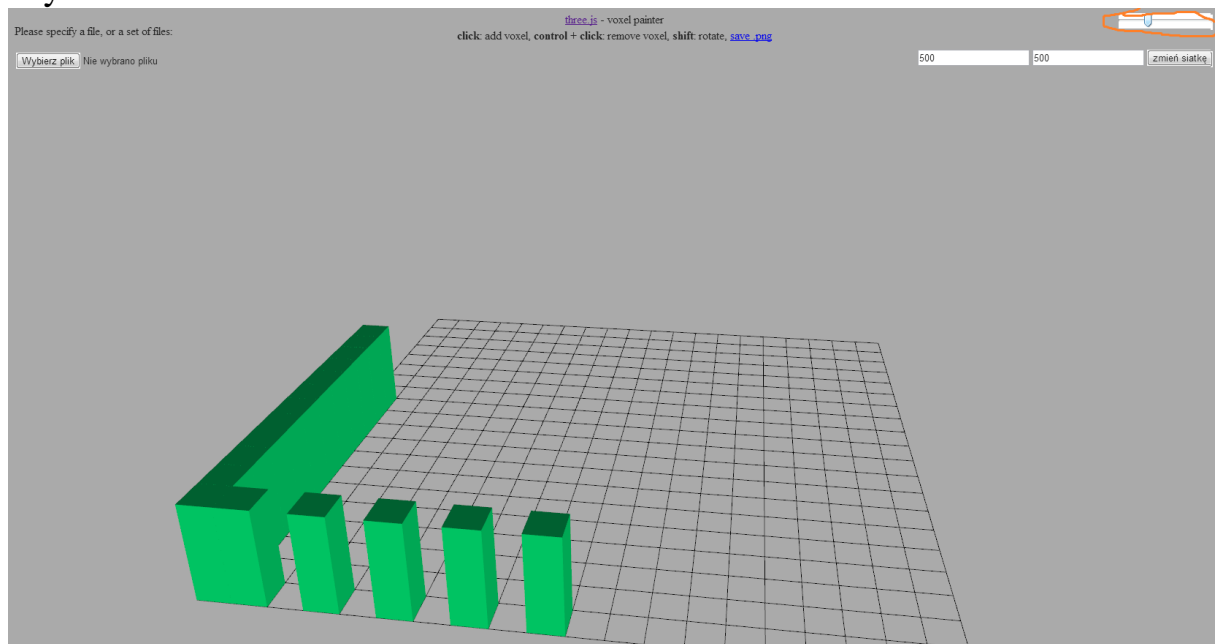
- a.
- b. W wybranym miejscu siatki klikamy i przeciągamy tworząc ścianę.



- c. Można też dodawać elementy ściany punkt za punktem (kratka po kratce), klikając w odpowiednich miejscach na siatce.

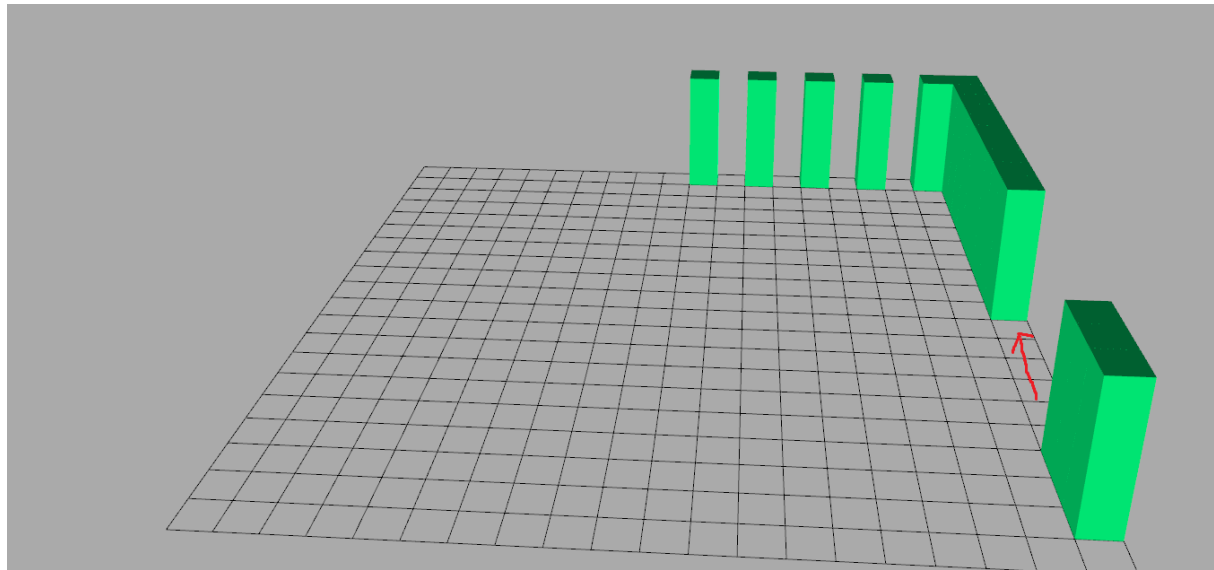


- d. Ustawiamy wysokość ścian suwakiem w prawym górnym rogu edytora.

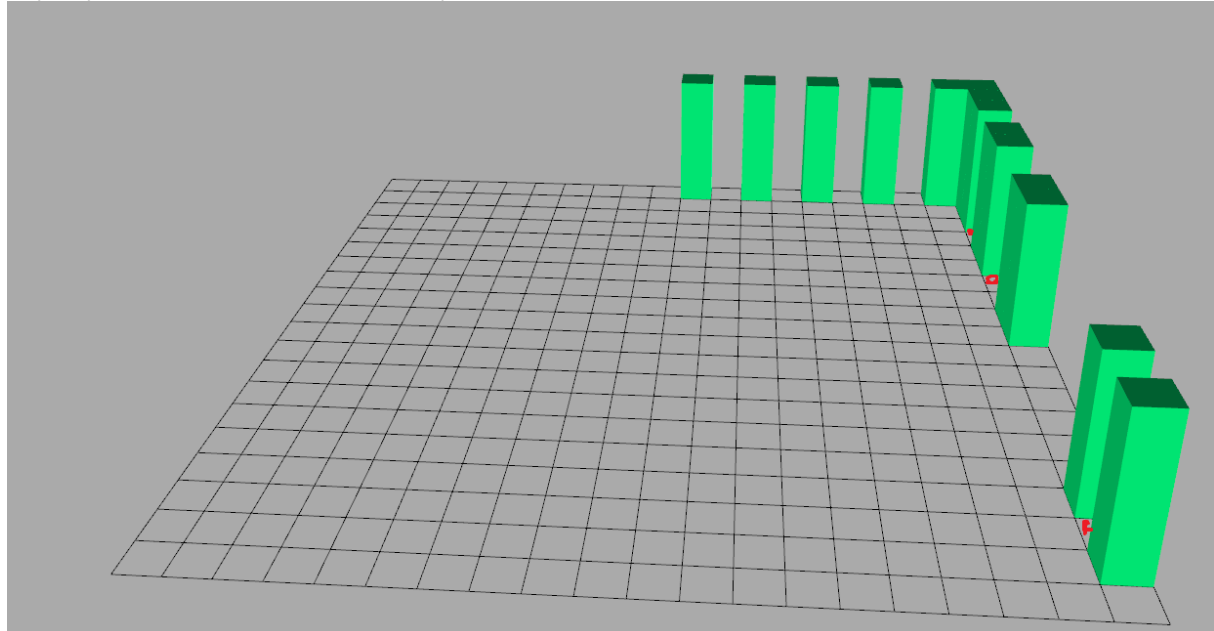


2. Usuwanie ściany:

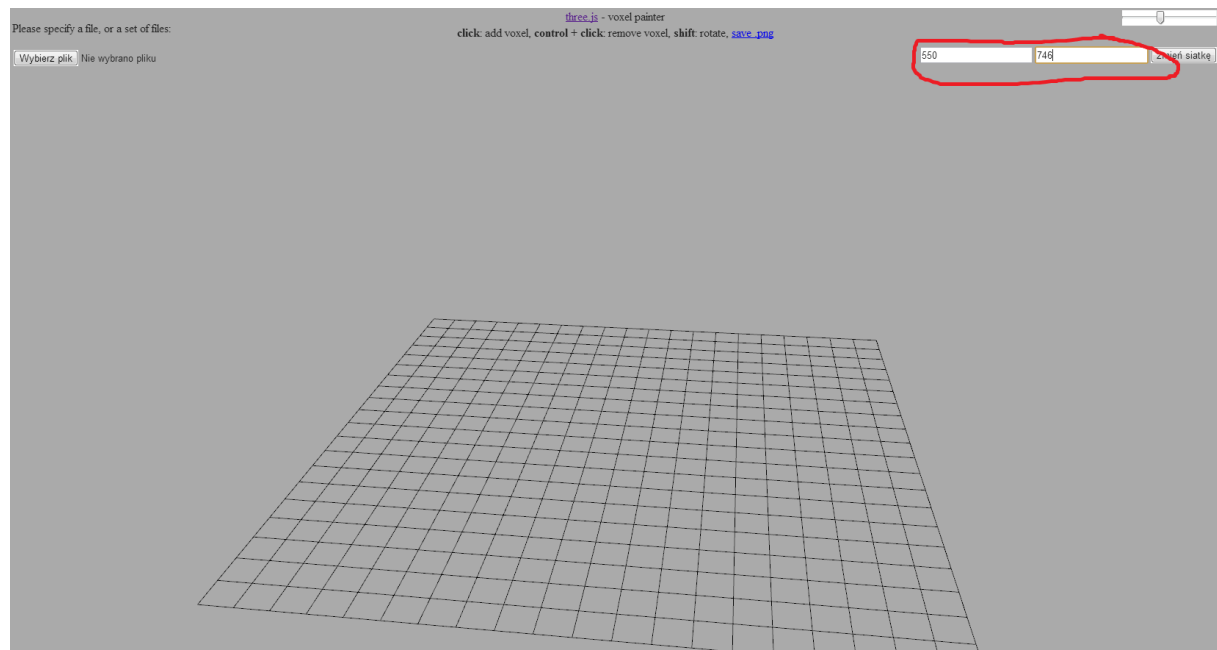
- a. Trzymając wciśnięty klawisz ctrl przeciągamy myszką wciskając lewy przycisk myszy po danym obszarze usuwając odpowiednie ściany.



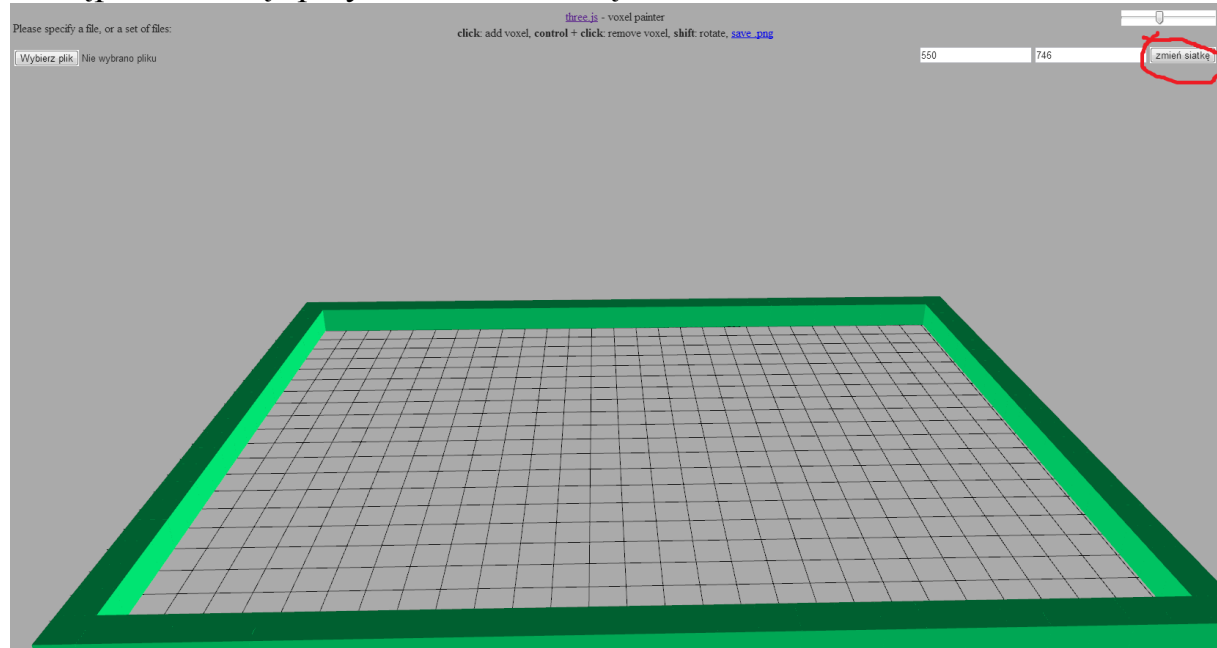
- b. Trzymając wciśnięty klawisz ctrl klikamy lewym przyciskiem myszy w kratki które chcemy usunąć.



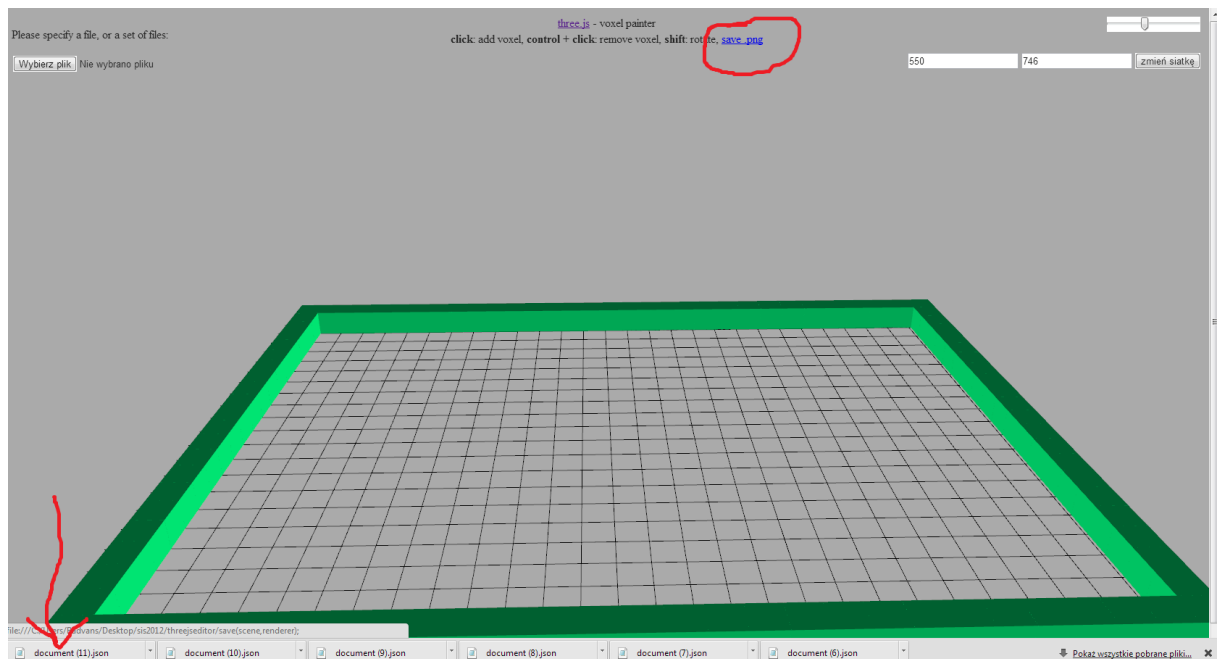
3. Obrót kamery:
Aby sterować obrotem kamery, należy trzymać wciśnięty klawisz shift oraz odpowiednio ustawić myszkę. Jeśli kursor myszy znajduje się w lewej części edytora to kamera będzie się obracać w lewo, jeśli kursor jest z prawej strony to będzie obracać się w prawo.
4. Tworzenie siatki rozmiarów szerokość x długość:
 - a. Najpierw należy ustawić dwa parametry w prawym górnym rogu:



b. Następnie wcisnąć przycisk zmien siatkę.



5. Tworzenie domyślnej ściany na krawędziach siatki:
Aby utworzyć ścianę obejmującą całą siatkę, należy użyć zmieniania rozmiaru siatki.
6. Eksport sceny do formatu JSON:
 - a. Aby pobrać scenę należy kliknąć w linka znajdującego się w obszarze zaznaczonym na poniższym ekranie.



b) Podgląd utworzonego pliku:

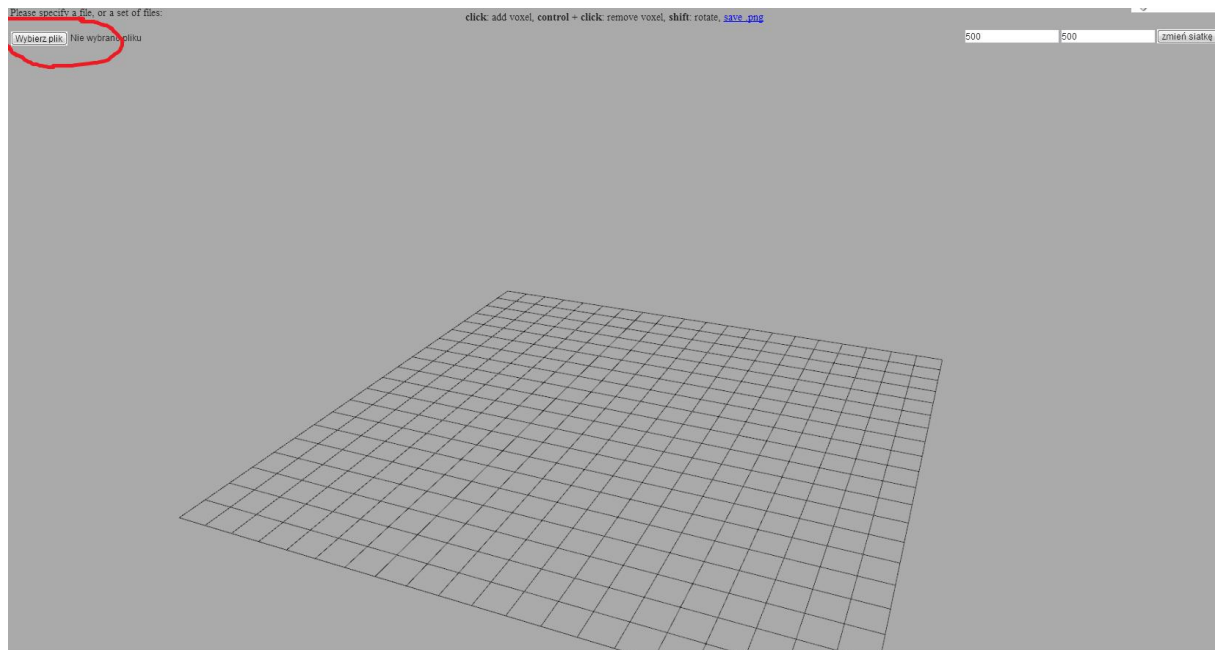
```

1 {
2   "metadata": {
3     "formatVersion" : 3.2,
4     "type"          : "scene",
5     "generatedBy"   : "SceneExporter",
6     "objects"       : 107,
7     "geometries"    : 101,
8     "materials"     : 101,
9     "textures"      : 0
10  },
11
12  "urlBaseType": "relativeToScene",
13
14  "objects" :
15  {
16    "Object_5" : {
17      "type" : "AmbientLight",
18      "color" : 6316128
19    },
20
21    "Object_6" : {
22      "type" : "DirectionalLight",
23      "color" : 16777215,
24      "intensity" : 1,
25      "direction" : [-0.8252351232844136, -0.22520373947059524, -0.5179481315983472],
26      "target" : "Object_7"
27    },
28
29    "Object_7" : {
30      "position" : [0,0,0],
31      "rotation" : [0,0,0],
32      "scale" : [1,1,1],
33      "visible" : true
34    },
35
36    "Object_8" : {
37      "type" : "DirectionalLight",
38      "color" : 8421504,
39      "intensity" : 1,
40      "direction" : [0.5515019967314333, -0.3100518537131679, 0.7744116448054422],

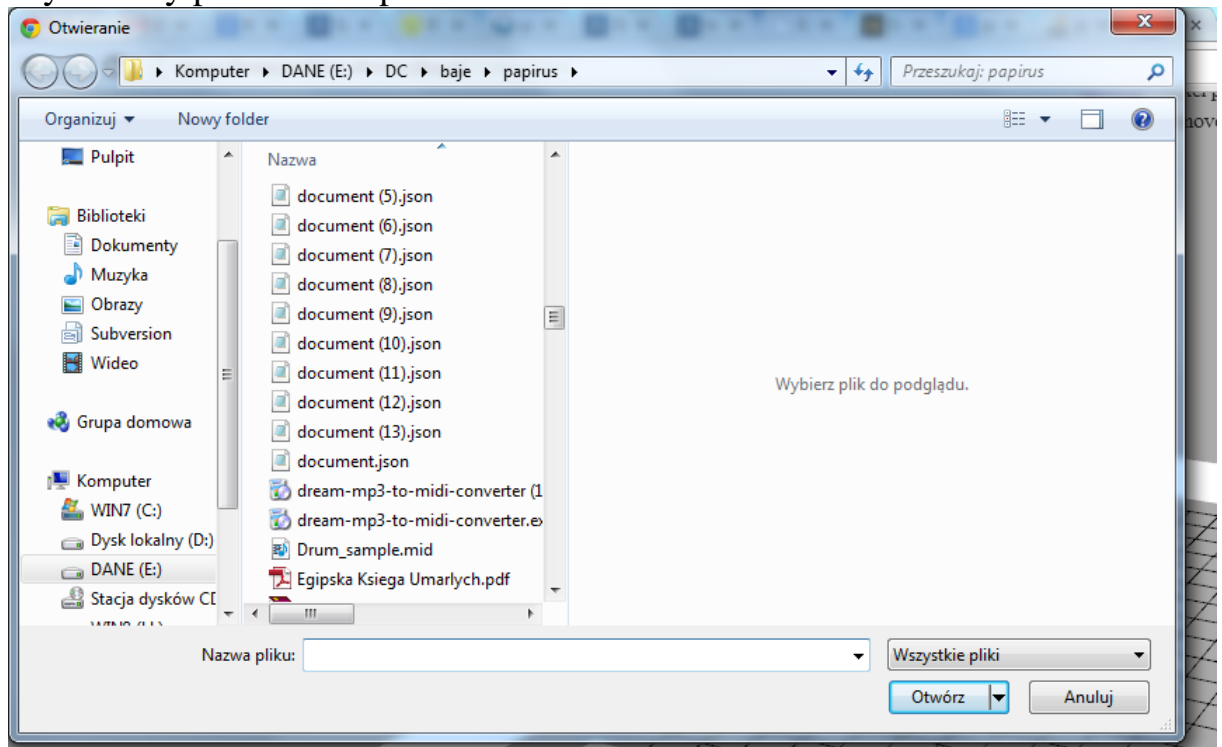
```

7. Import sceny z pliku JSON:

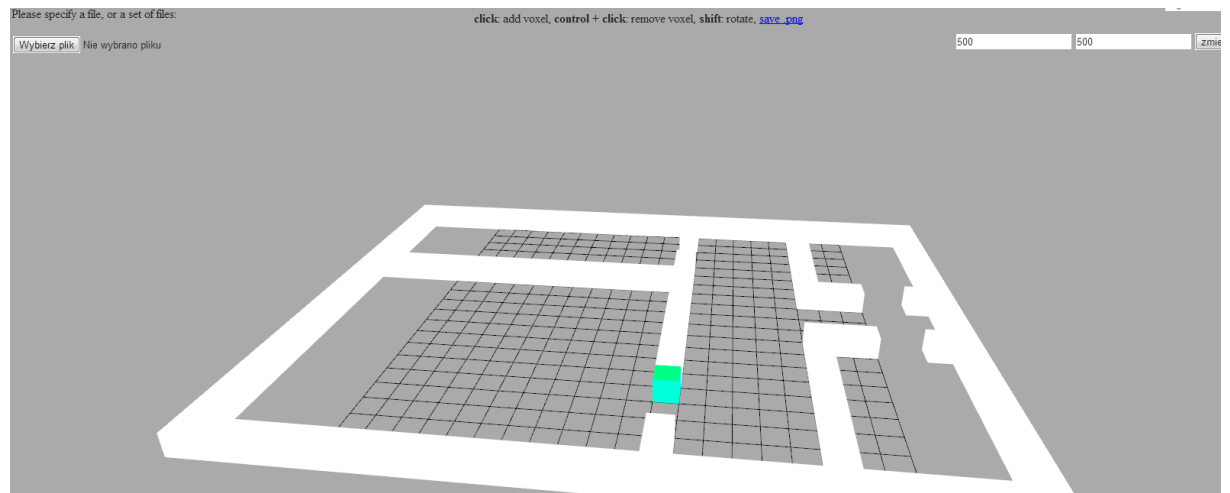
- Klikamy w przycisk wybierz plik w lewej górnej części edytora.



b) Wybieramy plik do zaimportowania:



c) Klikamy „Otwórz” i otrzymujemy zaimportowaną i załadowaną scenę



Projekt można znaleźć pod adresem:
<http://www.threeseditor.stroniczka.pl/>