SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika komputerowa Prowadzący: mgr inż. Mikołaj Grygiel

# Laboratorium 9

30.04.2025

**Temat:** "Modelowanie hierarchiczne w grafice 2D"

# Wariant 6

Bartłomiej Mędrzak

s61324

Informatyka I stopień,

stacjonarne, 4 semestr,

Gr.1A

# Polecenie:

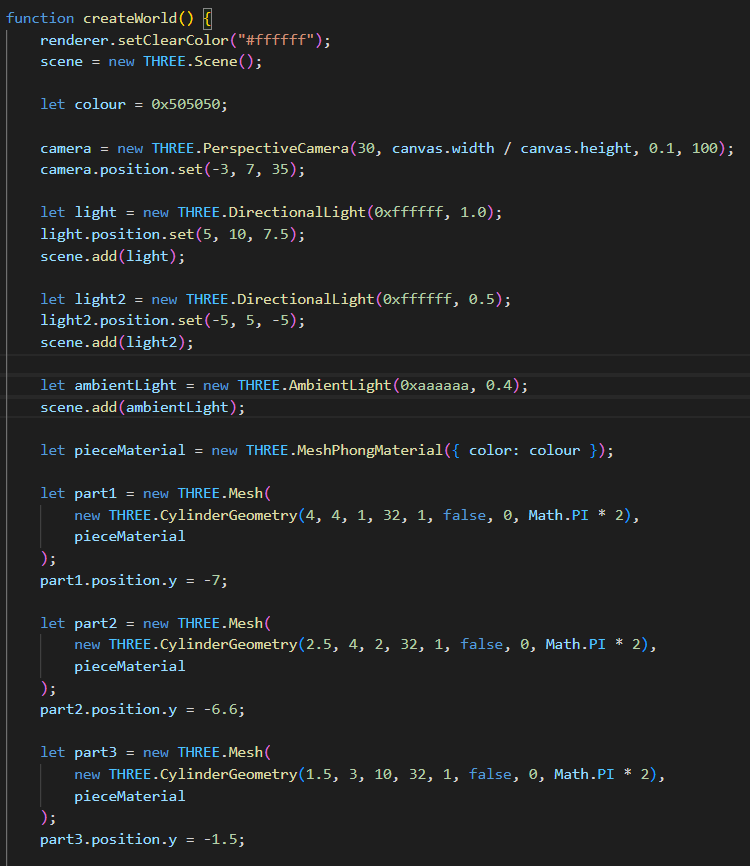
# Celem jest konstruowanie modelu figury szachowej zgodnie z wariantem zadania (patrz rysunek) używając three.js w oparciu na omówione na zajęcie metody konstruowania obiektów

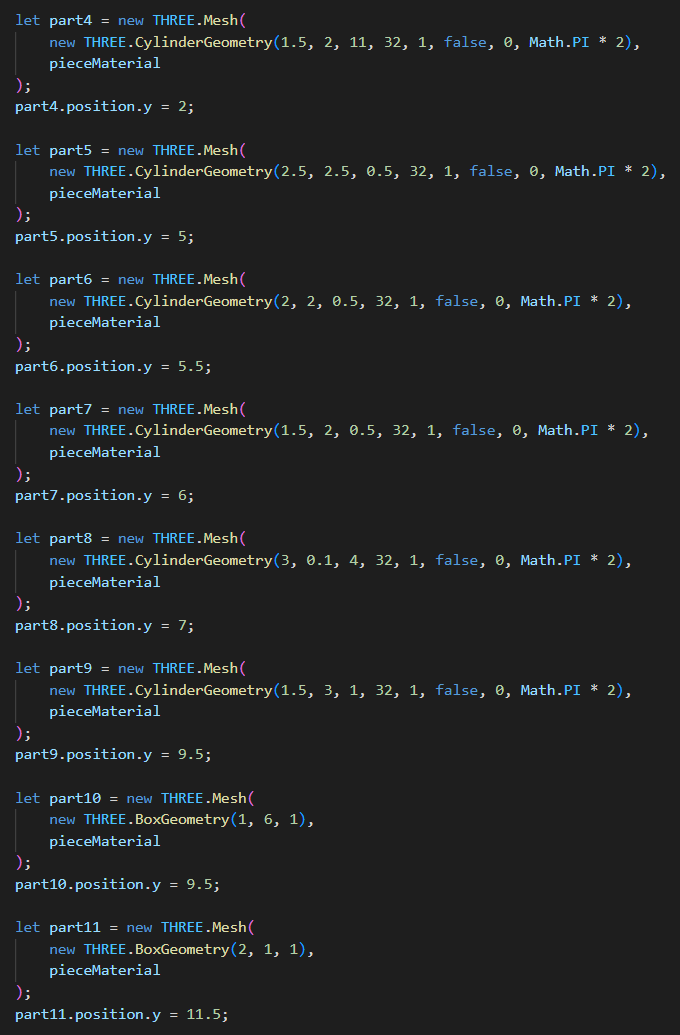
****

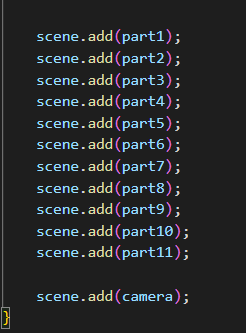
1. **Wprowadzane dane:**

Figura nr 6 - król

# Wykorzystane komendy:

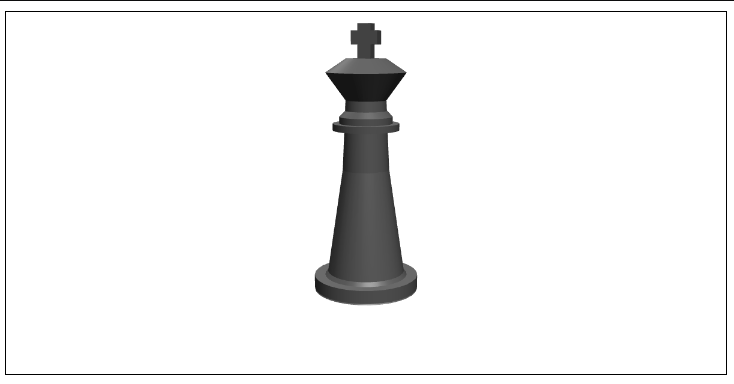






https://github.com/castehard33/Grafika\_Komputerowa/tree/main/9%20Konstruowanie%20obiekt%C3%B3w%20z%20u%C5%BCyciem%20Three.js

# Wynik działania:



1. **Wnioski:** Ćwiczenie pozwoliło na praktyczne przećwiczenie budowy złożonych obiektów 3D w bibliotece Three.js poprzez strategiczne łączenie i pozycjonowanie wielu prostszych, prymitywnych geometrii (głównie cylindrów i prostopadłościanów). Kluczowe okazało się precyzyjne ustalanie wymiarów oraz współrzędnych każdego elementu składowego, aby uzyskać zamierzony kształt finalny, taki jak figura szachowa.