

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ

“КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ

імені ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО”

Факультет прикладної математики

Кафедра програмного забезпечення комп’ютерних систем

**Лабораторна робота №** **2**

з дисципліни “Математичні та алгоритмічні основи комп’ютерної графіки”

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Виконав  студент III курсу  групи КП-81  Ганін Владислав  (*прізвище, ім’я, по батькові*)  варіант № 2 |  |  | Зарахована  “\_\_\_\_” “\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_” 20\_\_\_ р.  викладачем  Шкурат Оксаною Сергіївною (*прізвище, ім’я, по батькові*) |

Київ 2020

**Варіант завдання**

**Завдання**: За допомогою Java2D намалювати картинку з лабораторної роботи No1 (за варіантом). Додатково виконати: 1.Хоча б 1 стандартний примітив, та хоча б 1 фігуру, побудовану по точкам (ламаною). 2.Хоча б 1 фігуру залити градієнтною фарбою за вибором (в цьому випадку колір може не співпадати з варіантом із лабораторної роботи №1. 3.На достатній відстані від побудованого малюнку намалювати прямокутну рамку, всередині якої відбуватиметься анімація. Тип лінії рамки задано за варіантом.4.Виконати анімацію малюнку, за варіантом. При цьому рамка повинна залишатися статичною.Взаємодія з рамкою не обов’язкова, якщо не передбачено варіантом.

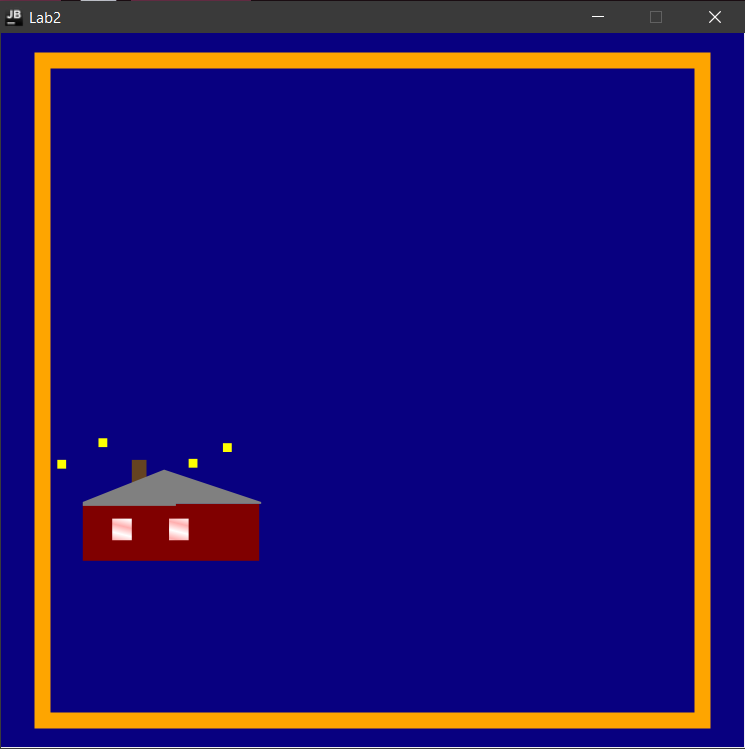
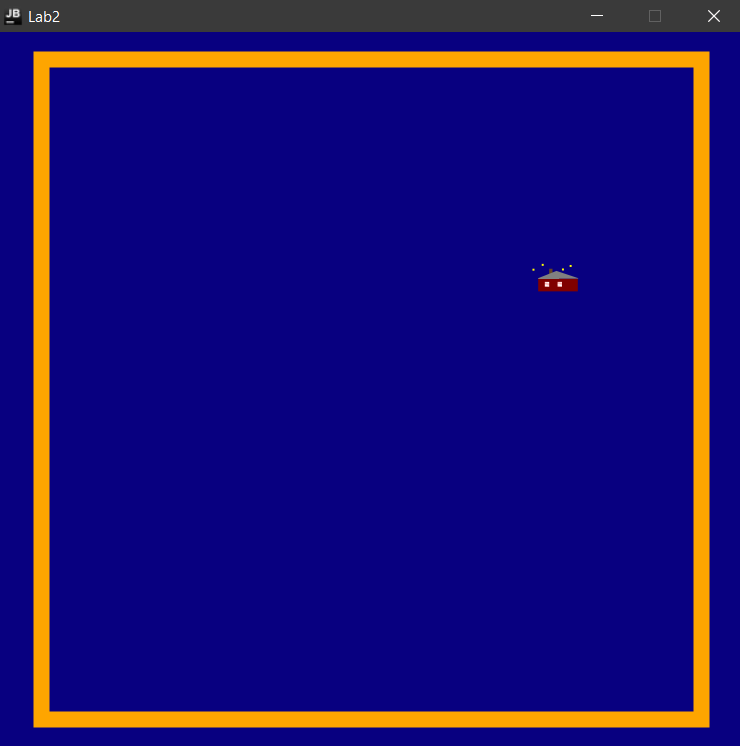
**Варіант 2:**

Тип лінії марки: JOIN\_MITER.

Рух по колу проти годинникової стрілки

Масштабування

**Результат**

****