**GRAFIKA KOMPUTEROWA**

PROJEKT

NIEMIECKI CZOŁG „PANTHER A”

Skład zespołu projektowego:

Jerzy Pasławski

Robert Olech

**Zajęcia I – 04.03.2019**

Realizacja prostego modelu ruchomego ramienia z układem odniesienia dla podstawy oraz punkcie rotacji ramienia. Model znajdował się na płaszczyźnie (szachownicy).

**Zajęcia II – 18.03.2019**

Wybór tematu projektu i wyszukanie przykładowego wzorca na Internecie. Zespół zdecydował się na wykonanie graficznego modelu niemieckiego czołgu „Panther A”. Rozpoczęcie pracy nad modelem, posiłkując się materiałami znalezionymi na Wikipedii dotyczących rozmiarów czołgu.

**Zajęcia III – 01.04.2019**

Utworzono kadłub, wieżę oraz lufę. Dodano również ruch wieżą oraz lufą. Niestety dokumentacja na temat niektórych szczegółów była niewystarczająca, należało więc dopasować wizualnie np. długość lufy. Na zajęcia następne zajęcia zaplanowano utworzyć układ gąsienicowy.

**Zajęcia IV – 15.04.2019**

Zgodnie z założeniami utworzono układ gąsienicowy. Dodano również ograniczenia ruchu lufy, ponieważ opracowywany czołg ma mniejszą zdolność depresji z tyłu (-6°) niż z przodu (-8°). Dodano również kilka szczegółów tj. blacha boczna oraz rury wydechowe.

**Zajęcia V – 13.05.2019**