

Sprawozdanie z zadania 1

Grafika komputerowa

Aleksandra Michalska 311350

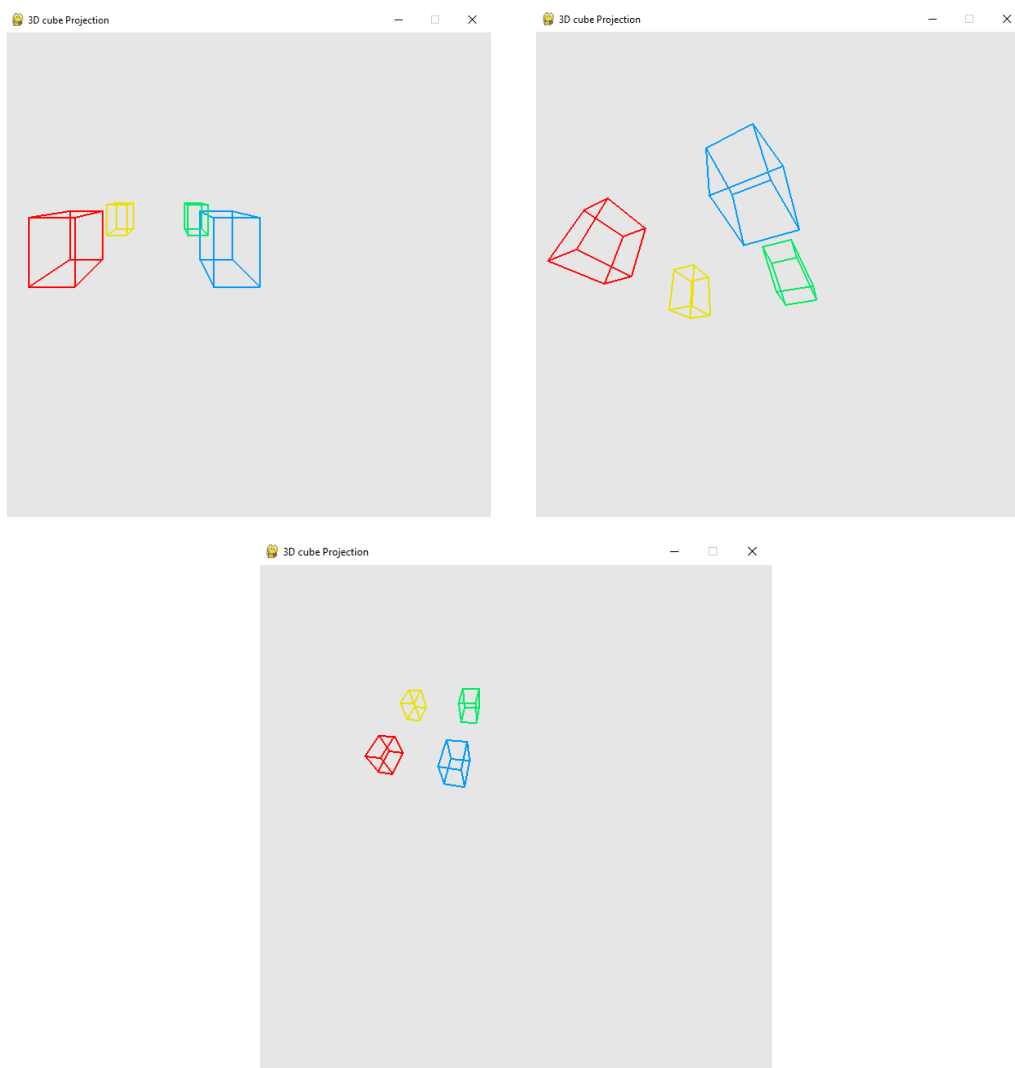
Opis zadania

W zadaniu należało zrealizować wirtualną kamerę.

Do wykonania zadania użyłam języka Python i biblioteki pygame. Na scenie umieściłam 4 prostopadłości. Ich współrzędne umieszczono w programie, nie są czytane z pliku.

Układ współrzędnych w programie został zaimplementowany z punktu widzenia kamery/obserwatora.

Zrzuty ekranu z programu



Obsługa programu

W programie dostępnych jest 8 operacji:

- Rotacja w lewo - strzałka w lewo
- Rotacja w prawo - strzałka w prawo
- Rotacja do góry - strzałka w górę
- Rotacja do dołu - strzałka w dół
- Translacja w lewo - klawisz "A"
- Translacja w prawo - klawisz "D"
- Translacja do góry - klawisz "W"
- Translacja do dołu - klawisz "S"

Wnioski

Napisanie programu pomogło mi zrozumieć jak zaimplementować obiekty 3D w programie komputerowym. Dużym zaskoczeniem było dla mnie to, że nie jest to bardzo skomplikowane (przynajmniej w przypadku wybranej przeze mnie sceny).