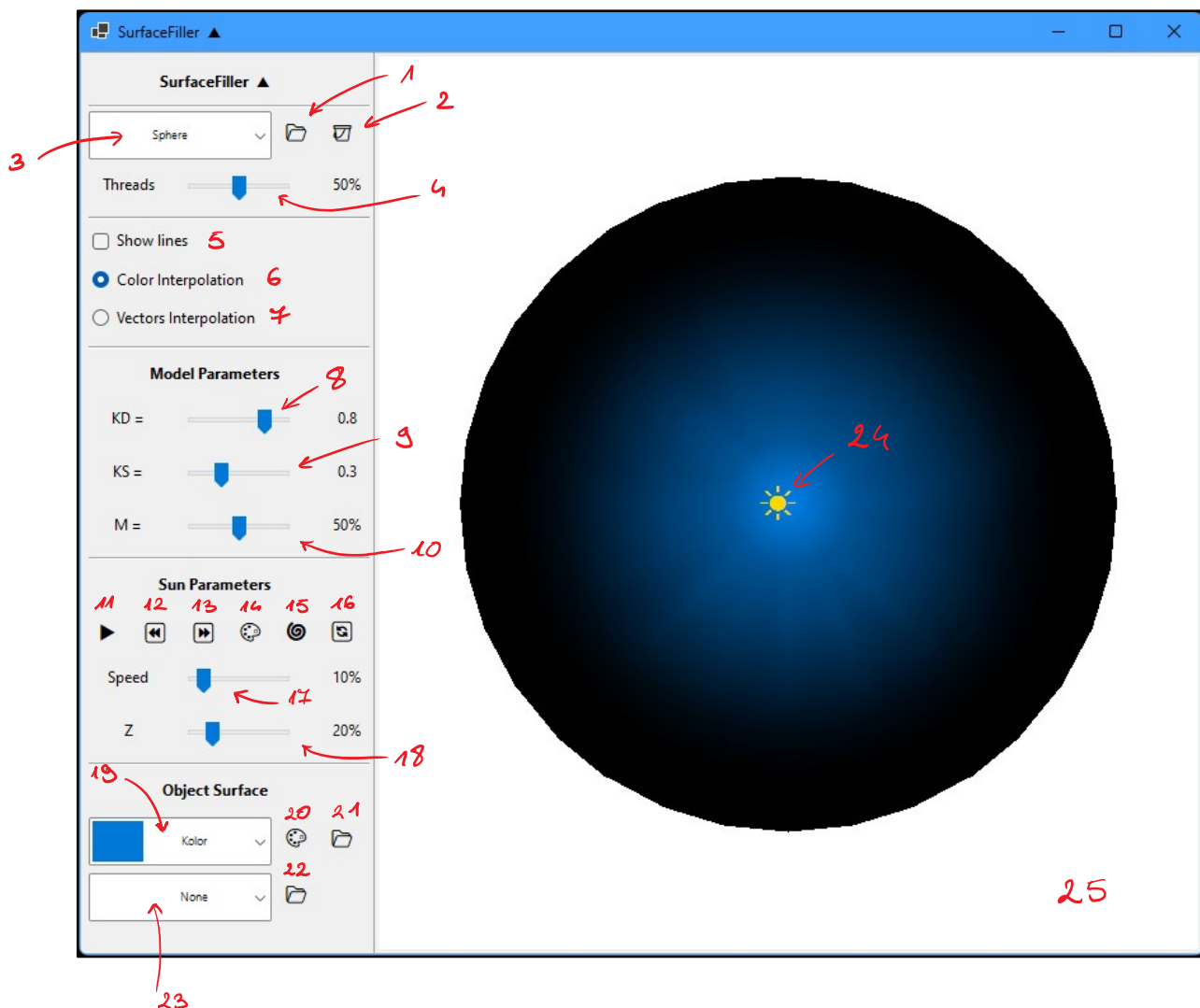


# GRAFIKA KOMPUTEROWA

## WYPEŁNIANIE SIATKI TRÓJKĄTÓW

Szymon Pawlonka

### 1. Instrukcja obsługi i omówienie narzędzi



1. Wybór pliku \*.obj z dysku
2. Wyłączenie / włączenie wypełniania obiektu
3. Wybór obiektu spośród gotowych próbek / poprzednio załadowanych obiektów
4. Suwak zmieniający liczbę wątków wypełniających powierzchnię obiektu
5. Włączenie / wyłączenie wyświetlania siatki trójkątów
6. Wybór interpolacji kolorów
7. Wybór interpolacji wektorów normalnych
8. Suwak do parametru kd równania oświetlenia

9. Suwak do parametru  $k_s$  równania oświetlenia
10. Suwak do parametru  $m$  równania oświetlenia
11. Wznów / zatrzymaj animację
12. Przewijanie animacji do tyłu (zalecane, gdy animacja jest zatrzymana)
13. Przewijanie animacji do przodu
14. Wybór koloru oświetlenia
15. Włączenie podglądu trajektorii ruchu oświetlenia (spirali)
16. Ustawia oświetlenie w punkcie początkowym spirali
17. Suwak do ustawiania prędkości liniowej oświetlenia
18. Suwak do ustawiania wysokości oświetlenia (0% - tuż nad najwyższym położonym punktem tego obiektu, 100% - 3 razy wyżej)
19. Wybór tekstury powierzchni obiektu z gotowych próbek lub uprzednio załadowanych grafik
20. Wybór koloru powierzchni obiektu (po wybraniu automatycznie ustawia teksturę powierzchni na kolor)
21. Wybór grafiki tekstury z pliku
22. Wczytanie mapy wektorów normalnych z pliku
23. Wybór mapy wektorów normalnych spośród gotowych próbek
24. Symbol określa położenie źródła światła w płaszczyźnie XY. Można go przesunąć klikając i przytrzymując lewy przycisk myszki
25. Obszar wyświetlania obiektu. Skaluje się wraz z obiektem w zależności od rozmiaru okna programu