



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 № 5

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

Виконав

студент III курсу
групи КП-82

Ящук Сергій Олегович
(прізвище, ім'я, по батькові)

варіант № 22

Зарахована

“ ____ ” “ ____ ” 20__ р.

викладачем

Шкурат Оксаною Сергіївною
(прізвище, ім'я, по батькові)

Тема: Імпорт тривимірних моделей у середовище програмування java3D, обробка та маніпуляція цих зображень

Мета:

1. Здобути навички імпорту моделей, побудованих у тривимірних редакторах, (об'єктів форматів .obj, .lwo, .3ds) до бібліотеки java3D
2. Навчитися анімувати імпортовані об'єкти.

Завдання

Імпортувати моделі тривимірних об'єктів форматів, що визначені варіантом.

Створити реалістичну анімацію об'єкту. Додати до сцени фон, інші об'єкти для надання сцені реалістичного вигляду. Для цього використати текстури, матеріали, імпортувати додаткові об'єкти з відкритих бібліотек, за бажанням створити прості об'єкти у графічному редакторі.

Студенти, які мають непарний номер варіанту у списку групи імпортують моделі формату .obj, парний варіант – .lwo.

Результати роботи програми

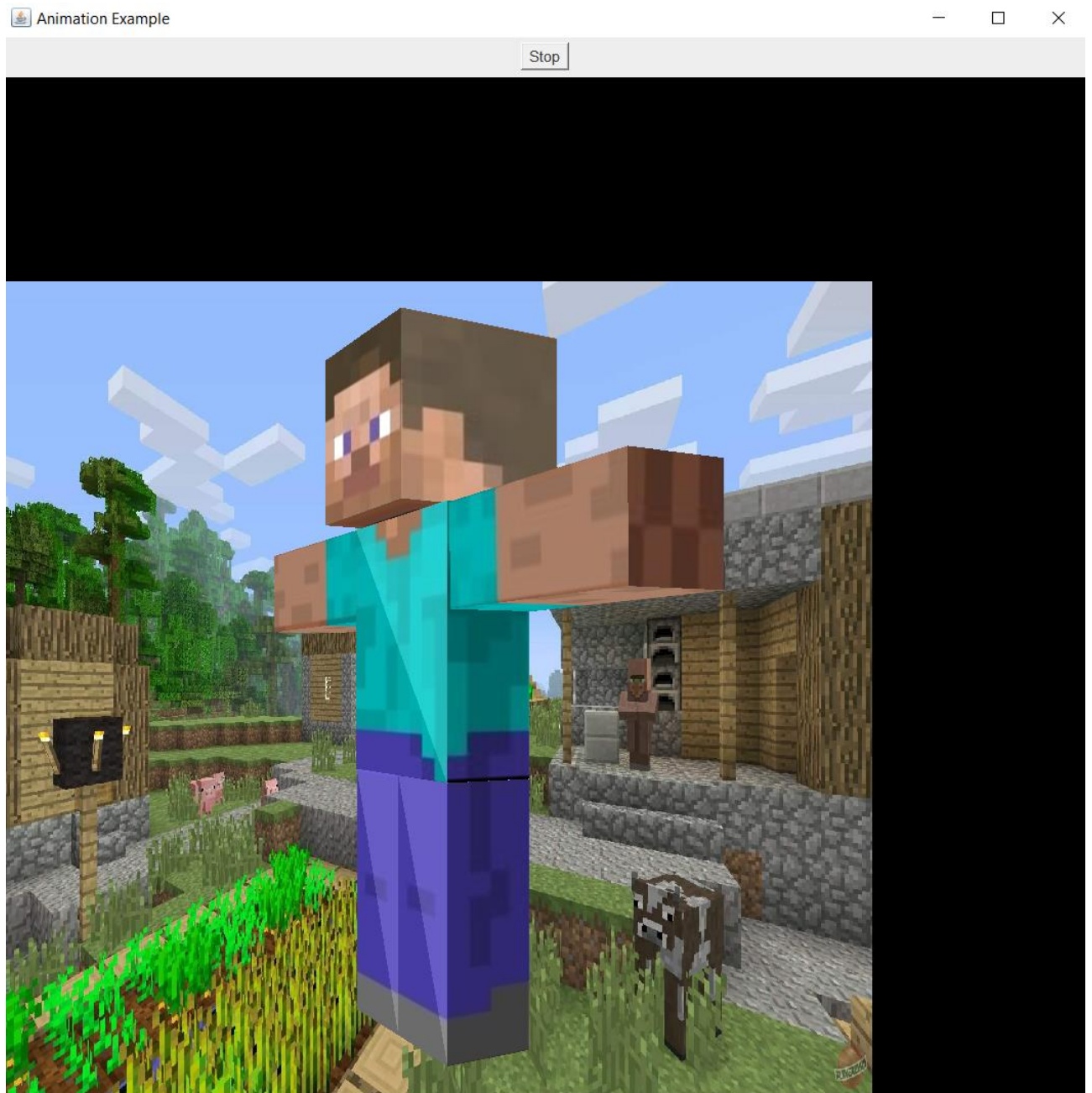


Рис.1. Модель обертається

Висновки

Виконавши дану лабораторну роботу я навчився імпортувати моделі, побудованих у тривимірних редакторах, (в даному разі Blender) до бібліотеки java3D та анімувати їх.