



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 № 3

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

Виконав

студент III курсу
групи КП-82

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

Зарахована

“ ____ ” “ ____ ” 20__ р.

викладачем

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

варіант № 22

Тема: Структура файлів формату .bmp. Анімація примітивів за допомогою засобів бібліотеки JavaFX

Мета:

1. вивчення структури та особливостей використання файлів формату .bmp;
2. вивчення стандартних засобів JavaFX для візуалізації зображення;
3. вивчення засобів анімації примітивів в JavaFX.

Завдання

За допомогою примітивів JavaFX максимально реально зобразити персонажа за варіантом та виконати його 2D анімацію. Для анімації скористатися стандартними засобами бібліотеки JavaFX.

Обов'язковою є реалізація таких видів анімації:

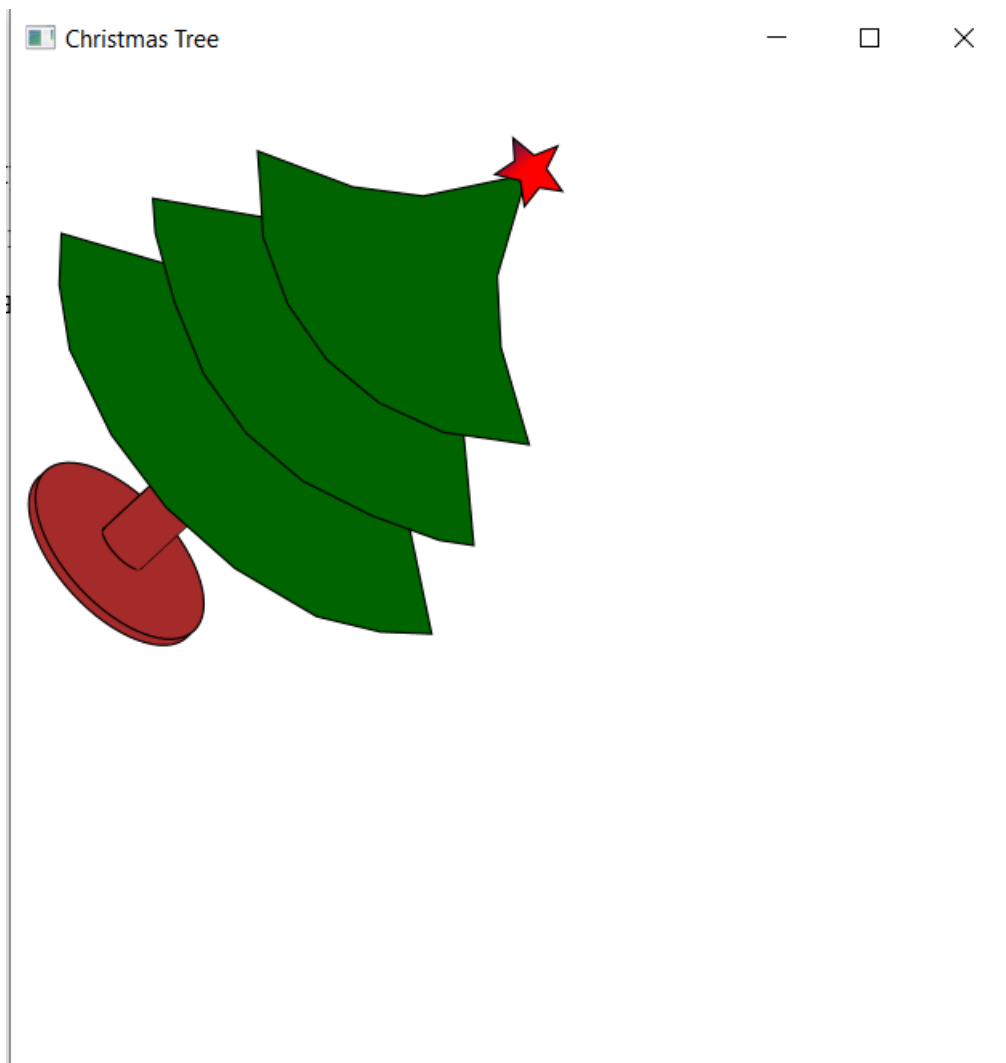
1. переміщення;
2. поворот;
3. масштабування

Студентам пропонується скористатися розглянутими класами для читання, обробки та збереження зображень формату .bmp з метою використання рисунку для створення траєкторії руху або меж, в яких дозволений рух об'єктів. В даному випадку рекомендується використовувати кольори великої контрастності для різних призначень (наприклад, чорний колір відповідатиме за траєкторію руху, а інші кольори – заборонятимуть рух).

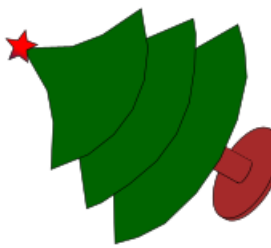
Варіант: 12



Результати роботи програми



 Christmas Tree



Висновки

Виконавши дану лабораторну роботу я розібрався зі структурою .bmp та особливостями використання файлів формату, а також використав файл цього формату разом зі стандартними функціями JavaFX для створення анімації примітивів.