

国立大学
UIT 大学
情報科学技術学部



コースプロジェクトレポート

IE226 – コンピューターグラフィックス

トピック:

サッカーのペナルティ

講師: Hiroshi Okumura
Tô Quốc Huy
Nguyễn Thành Luân

学生: Tieu Tu Dat ID: 18520589

☯ ☯ ホーチミン市, 7/2021 ☯ ☯

This image shows a full page of white paper with horizontal dotted lines, typical of primary school writing paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

目次

Contents

1. 概要 :	4
1.1 トピック紹介 :	4
2. トピックの詳細 :	5
2.1 作品のテーマ :	5
2.2 作品の説明 :	5
2.2.1 ライブラリ :	5
2.2.2 動き :	6
2.2.3 カメラとライト :	7
2.2.4 草とファン :	7
2.2.5 ボールと空 :	8
2.2.6 サッカーネットと学生の名前 :	8
3. 結論 :	8
3.1 アピールしたい点 :	8
3.2 反省点 :	9
4. 参照 :	9

1. 概要：

1.1 トピック紹介：

最近、さっかの話題は非常に面白いので、視聴者を魅了しています。それで、私はサッカーのペナルティについてのトピックを作りました。試合でペナルティを獲得するを再現します。

2. トピックの詳細：

2.1 作品のテーマ：



2.2 作品の説明：

2.2.1 ライブラリ：

このセクションでは、3つの基本ライブラリのみ使用します。

2.2.2 動き：

このセグメントでは、ボールがゴールに向かって移動するように、ボールを 3 つの xyz 軸すべてに沿って移動させます。



このセグメントでは、ボールがゴールに向かって移動するように、ボールを 3 つの xyz 軸すべてに沿って移動させます。



2.2.3 カメラとライト：

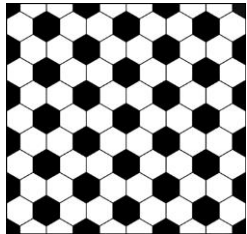
影を平面に配置したかったので、ターゲット全体を見やすくするために y 軸を少し上げました。

2.2.4 草とファン：

ファンや草を追加できるようにするには、ボックスを作成し、その中に関連する画像を挿入します。

2.2.5 ボールと空：

上記のライブラリを使用すると、フォトフレームでさまざまな種類の空を使用できます。



ボールは単純な球で描かれ、実際のサッカーボールのテクスチャイメージを追加します。

2.2.6 サッカーネットと学生の名前：

サッカーネットの縦柱、横柱、柱はすべて、座標を測定し、適切な座標角度を調整することによって作成されます。

roboto フォントとフレームの黒のハイライトを使用した学生名。

3. 結論：

3.1 アピールしたい点：

この演習には、ゴールキーパーモデルを構築しない、ボールがよりスムーズに移動できるように複雑なアルゴリズムを実装しないなど、まだ多くの欠点があります。

3.2 反省点：

しかし、このプロジェクトを通して、私はこの主題についてより多くを学び、povray を使用することの利点を理解しました

4. 参照：

[POV-Ray: Documentation \(povray.org\)](http://povray.org)

[Lesson 1 on POV-Ray - YouTube](#)

[Free 3D models - POV-Ray objects and scripts \(oyonale.com\)](http://oyonale.com)

[POV-Ray: Resources: Links: 3D Programs: POV-Ray Modelling Programs \(povray.org\)](http://povray.org)