

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika komputerowa

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium 9

09.06.2020

Temat: Tekstury w Three.js

Wariant: 16

Szymon Szałata

Informatyka I stopień,
stacjonarne, 4 semestr,

Gr. 1B

1. Polecenie:

Celem zadania było utworzenie modelu figury szachowej zgodnej z wariantem zadania (w moim przypadku to wariant 4 ze zdjęcia – figurka laufra).

2. Wprowadzone dane:

- zaimplementowałem następujące skrypty:
 - <https://cdn.jsdelivr.net/npm/three@0.115/build/three.js>
 - <https://cdn.jsdelivr.net/npm/three@0.115/examples/js/controls/OrbitControls.js>
- zdefiniowałem następujące zmienne, dzięki którym utworzyłem scenę oraz oświetlenie:
 - camera
 - light
 - canvas
 - scene
- funkcje installOrbitControls
- zdefiniowałem następujące zmienne, dzięki którym zbudowałem model pionka:
 - cylinderBase1, cylinderBase2
 - cylinderTop1, cylinderTop2
 - head
 - pawnBody
 - head2
 - topBase
 - material
 - geometry

3. Komendy wykorzystane podczas pracy nad projektem:

```
.render()  
.setClearColor()  
.position()  
.add()  
.rotate()  
.addEventListener()
```

4. Wynik Działania:



model wykonany za pomocą three.js



wariant z zadania

https://github.com/virouzrx/GK_LAB9

5. Wnioski

Biblioteka three.js pozwala na tworzenie modeli 3D, ich otekstutowanie oraz animację. Dużą zaletą biblioteki three.js jest możliwość wykorzystywania gotowych modeli istniejących w sieci.