



Uniwersytet Bielsko-Bialski



**Grafika Komputerowa
(Ćwiczenia laboratoryjne)**

**Temat ćwiczenia: Modelowanie hierarchiczne w
grafice 2D (lab3)**

Wykonał:

Wojciech Świerczyński

Polecenie:

Opracować scenę hierarchiczną zgodnie z obrazem używając zamiast kół wielokąty obracające się (animacja!) według wariantu. Opracowanie powinno być w jednym z języków: Java lub JavaScript, na dwa sposoby: (a) używając hierarchię funkcje (sposób subroutinowy) (b) tworząc graf sceny (sposób obiektowy). W tym celu proponuję do pobrania odpowiedni pliki

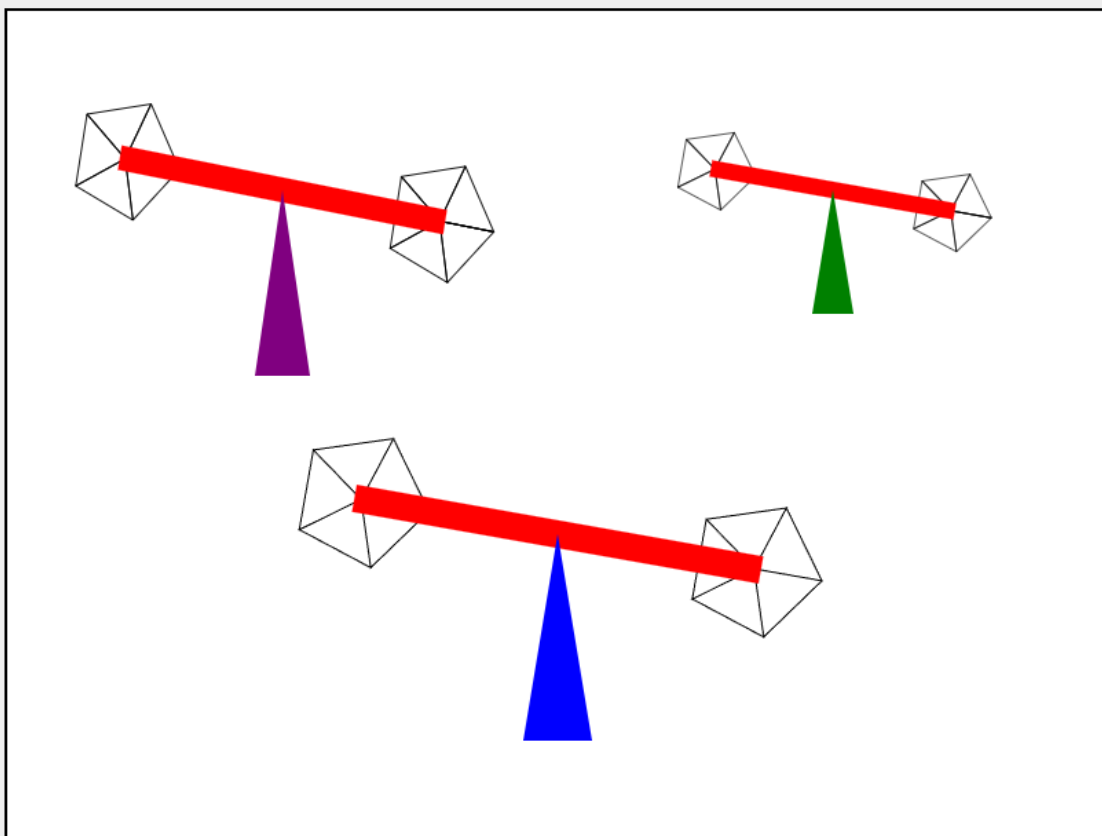
Wykorzystane komendy:

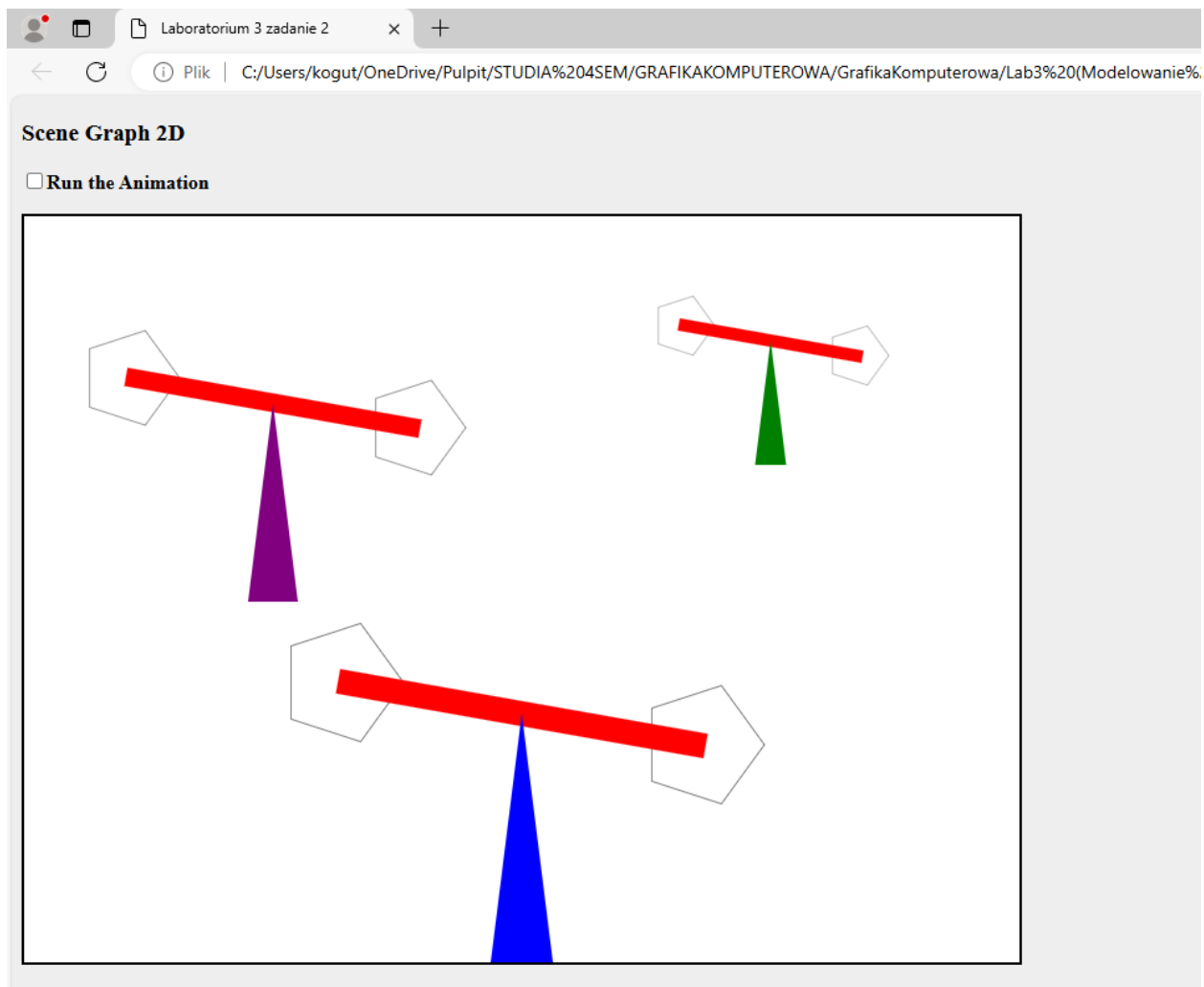
Kod zarówno do podpunktu a) jak i podpunktu b), znajdują się w pliku zip w którym zawarte jest to sprawozdanie

Wynik działania:

Subroutine Hierarchy

☐ Run the Animation





Wnioski:

Dzięki temu ćwiczeniu nauczyliśmy się robić scene hierarchiczną z użyciem animacji, wykorzystując sposoby takie jak subroutinowy i obiektowy