



Uniwersytet Bielsko-Bialski



**Grafika Komputerowa
(Ćwiczenia laboratoryjne)**

**Temat ćwiczenia: Podstawy Three.js
(lab9)**

Wykonał:

Wojciech Świerczyński

Polecenie:

Celem jest konstruowanie złożonego modelu za pomocą three.js - animowanej karuzeli (podstawa karuzeli jest wielokątem odpowiednio z konfiguracją zadania) i co najmniej jednego innego wybranego modelu (patrz Fig.).

Wykorzystane komendy:

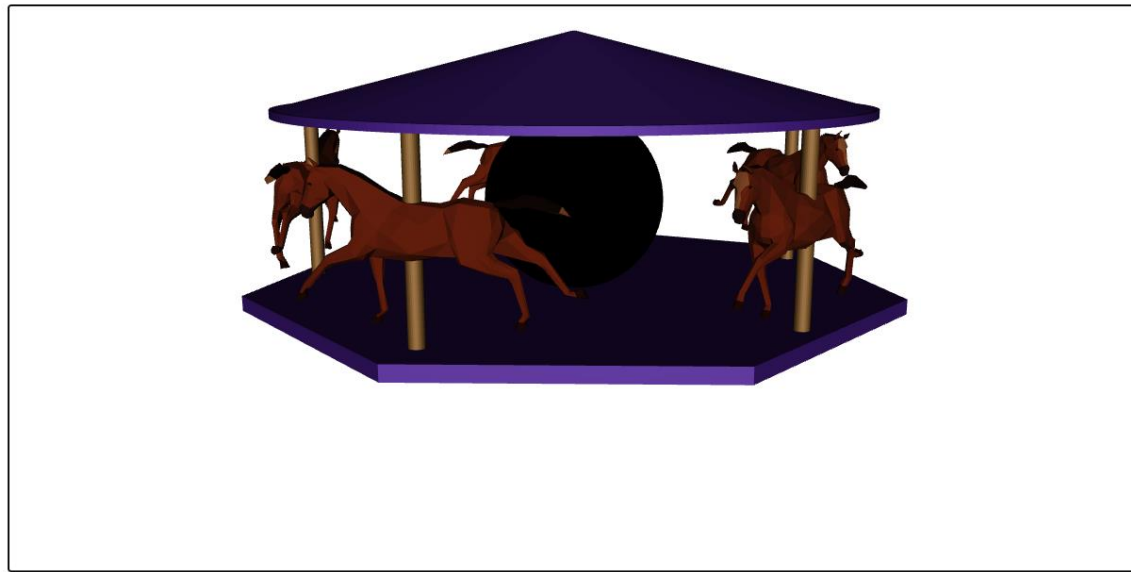
Kod znajduje się w pliku zip w którym zawarte jest to sprawozdanie

Wynik działania:

Three.js Modeling Demo: Merry-Go-Round

☐ Animate

Use the mouse to rotate the model.



Wnioski:

Dzięki temu ćwiczeniu nauczyliśmy się podstaw Three.js, wykorzystywania obrazków jpg oraz zastosowaliśmy już znane funkcje jak animacja poprzez przycisk czy też obrót modelu za pomocą myszy