



Uniwersytet Bielsko-Bialski



**Grafika Komputerowa
(Ćwiczenia laboratoryjne)**

**Temat ćwiczenia: Konstruowanie obiektów z
użyciem Three.js (lab10)**

Wykonał:

Wojciech Świerczyński

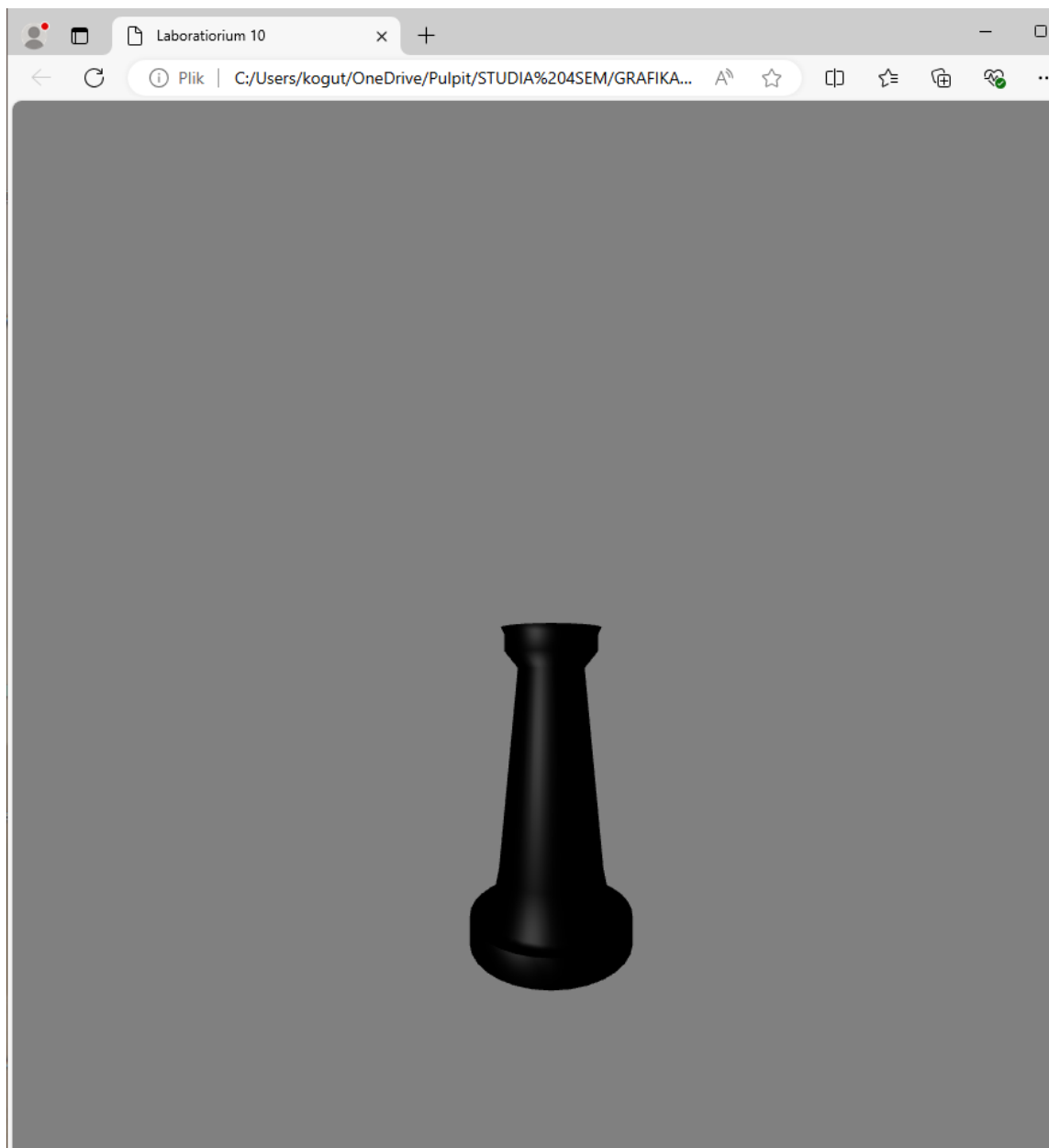
Polecenie:

Celem jest konstruowanie modelu figury szachowej zgodnie z wariantem zadania (patrz rysunek) używając three.js w oparciu na omówione na zajęcie metody konstruowania obiektów

Wykorzystane komendy:

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

Wynik działania:



Wnioski:

Dzięki temu ćwiczeniu nauczyliśmy się robić figury przy użyciu three.js w tym przypadku figure szachowe