

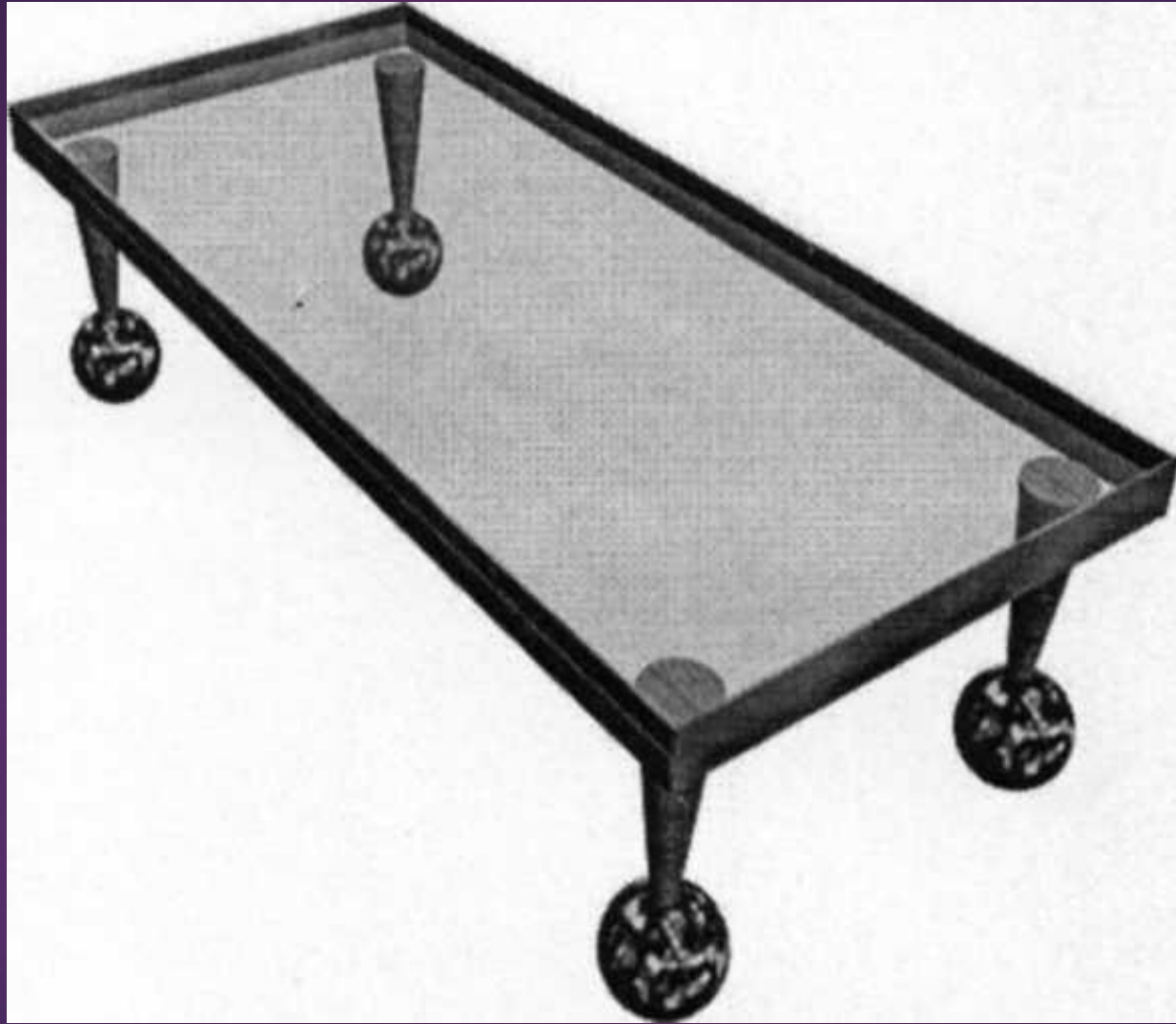
Тема занятия: «Практическая
работа «Использование
освещения»



Задание 1.

Используя язык VRML написать код, который реализует сцену, представленную на рисунке ниже. Для построения сцен можно воспользоваться картами из папки КАРТЫ в текущем каталоге.



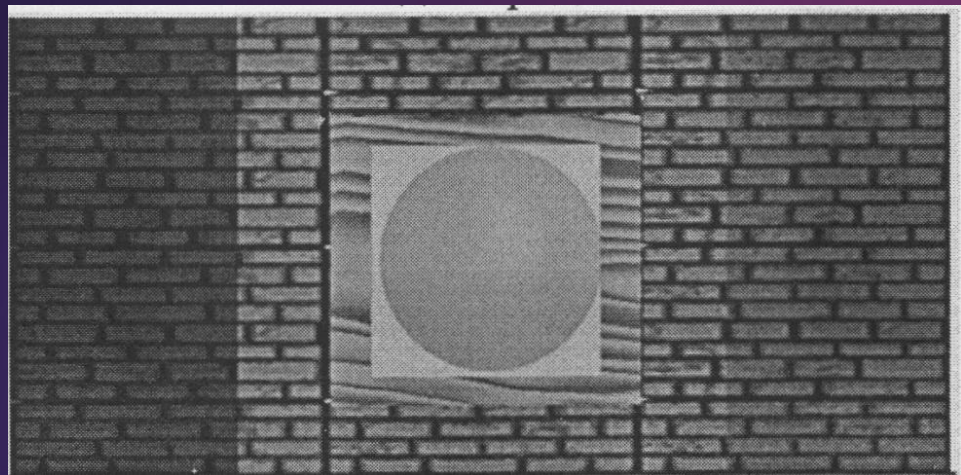


Дополнительное задание

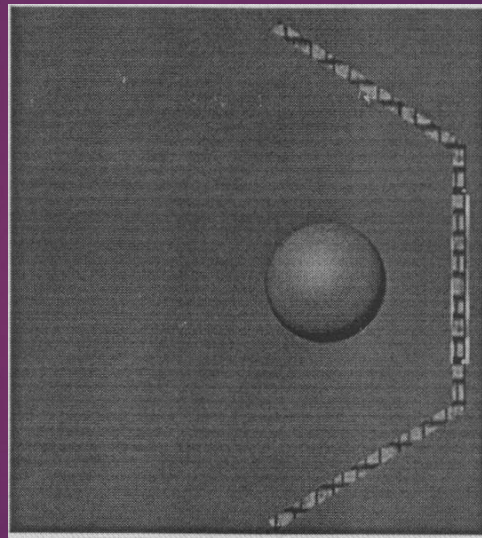
Используя язык VRML написать код, который реализует сцену, представленную на рисунках ниже. Полученный объект осветить источником света любого цвета и типа.



Вид спереди



Вид сверху



Вид сбоку

