

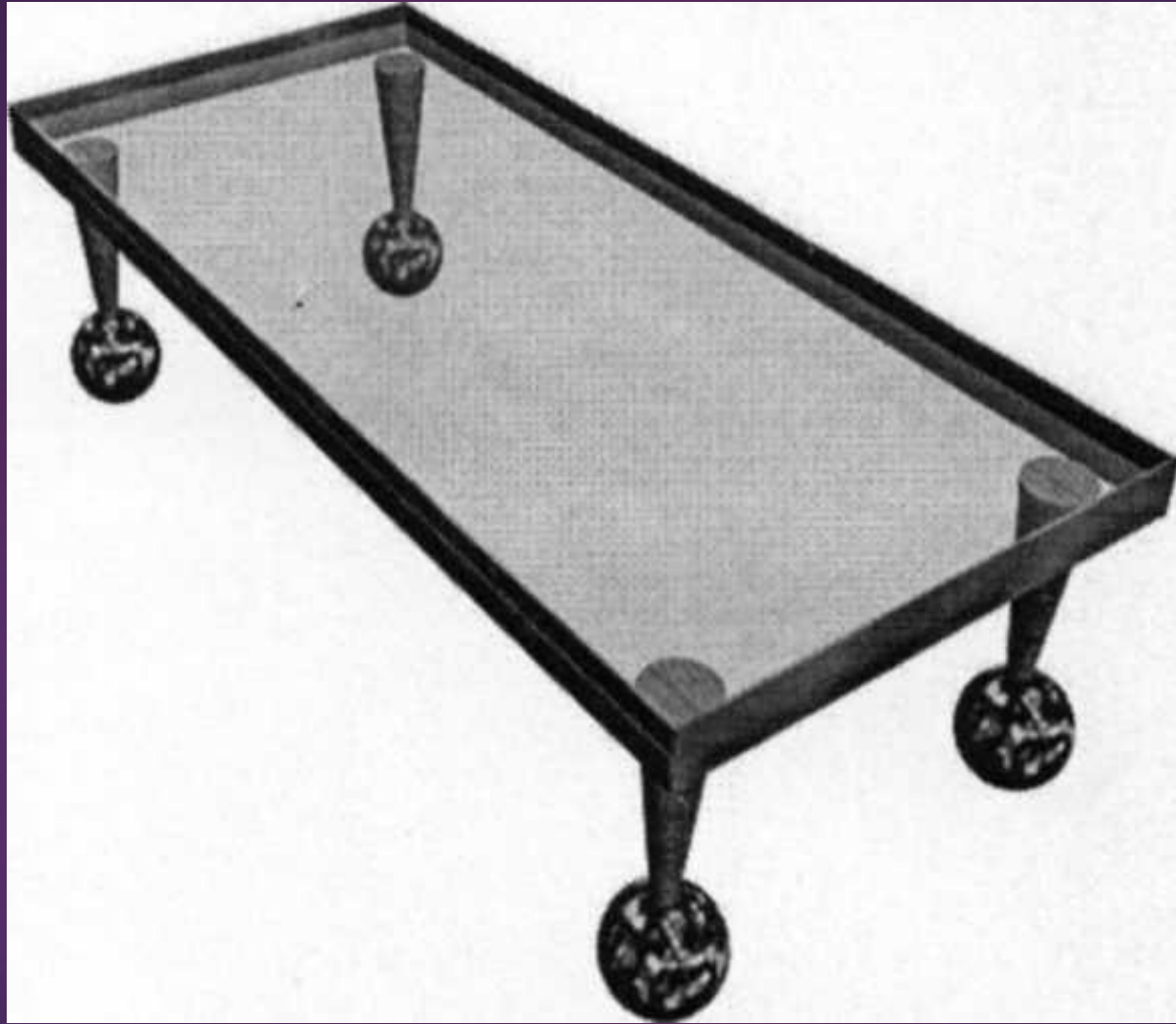
Тема занятия: «Практическая  
работа «Использование  
освещения»



# 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

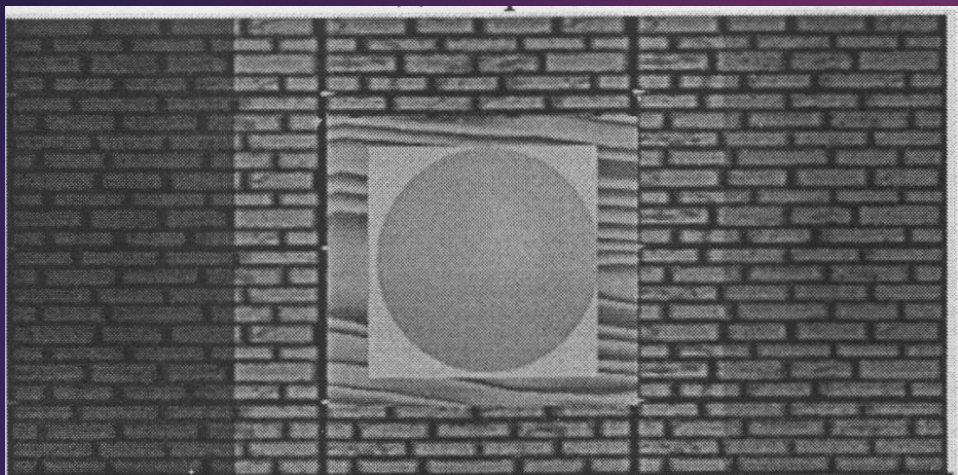
Используя язык VRML написать код, который реализует сцену, представленную на рисунках ниже. Полученный объект осветить источником света любого цвета и типа.



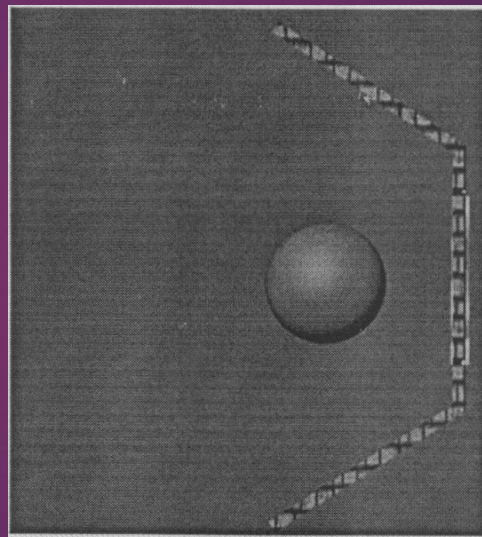




Вид спереди



Вид сверху



Вид сбоку

