


Тема занятия:
«Практическая работа №1
«Создание примитивов»»







Письменная работа по вариантам (на местах)

Вариант 1

1. Понятие формы
 2. Понятие узла
 3. Назначение поля arrangement
 4. Параметры примитива Куб, пример
 5. Параметры примитива Конус, пример
 6. Пример, описывающий создание Сферы
 7. Пример, описывающий создание Цилиндра
- 

Вариант 2

1. Понятие примитивной формы
 2. Понятие поля
 3. Назначение поля geometry
 4. Параметры примитива Сфера, пример
 5. Параметры примитива Цилиндр, пример
 6. Пример, описывающий создание Куба
 7. Пример, описывающий создание Конуса
- 



Практическая работа №1 «Создание примитивов».

Цель: закрепить понятия «форма», «примитив», «узел», «поле», основные примитивы языка VRML, отрабатывать навыки создания примитивов на языке VRML;



Задание.

Используя язык VRML написать код, который реализует сцену, представленную на рисунках ниже.

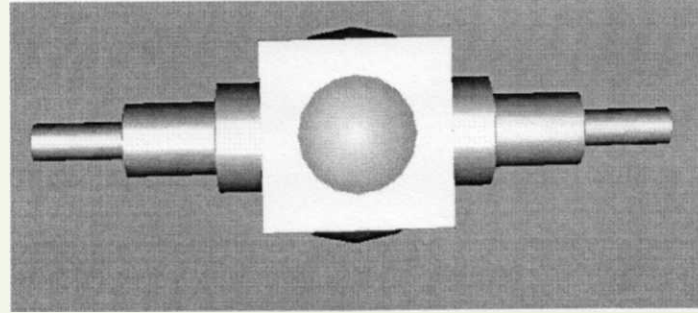
Для построения данной сцены использовать такие примитивы, как цилиндр, сфера и куб. Все тела должны быть симметричны.

В начале VRML документа необходимо поставить комментарий фамилии, группы, а также даты выполнения работы, например: **#Ivanov Ivan, 3G, 21.03.10**

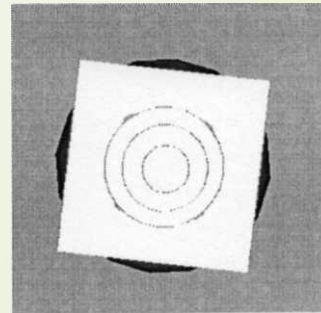
При создании каждого примитива написать комментарий, в котором указать название примитива.



Вид сбоку:



Вид спереди:



Произвольный вид:

