

Тема занятия: «Практическая  
работа №3. «Расположение  
объектов в пространстве»



# Индивидуальная работа по карточкам за ПК

## **Задание 1.**

Создать vrmf сцену – конус, смещенный по осям  $x$ ,  $y$ ,  $z$  на 3; повернутый по оси  $z$  на 0.23.

## **Задание 2.**

Создать vrmf сцену – сфера, смещенная по осям  $y$ ,  $z$  на 2.3; сжатую по оси  $x$  на 3.

## **Задание 3.**

Создать vrmf сцену – цилиндр, смещенный по оси  $z$  на 2; повернутый по оси  $y$  на 2.23, сжатый по оси  $x$  на 0.7.



# Индивидуальная письменная работа по карточкам на местах

## **Карточка 1.**

Назначение узла Transform. Значения полей данного узла. Поворот системы координат.

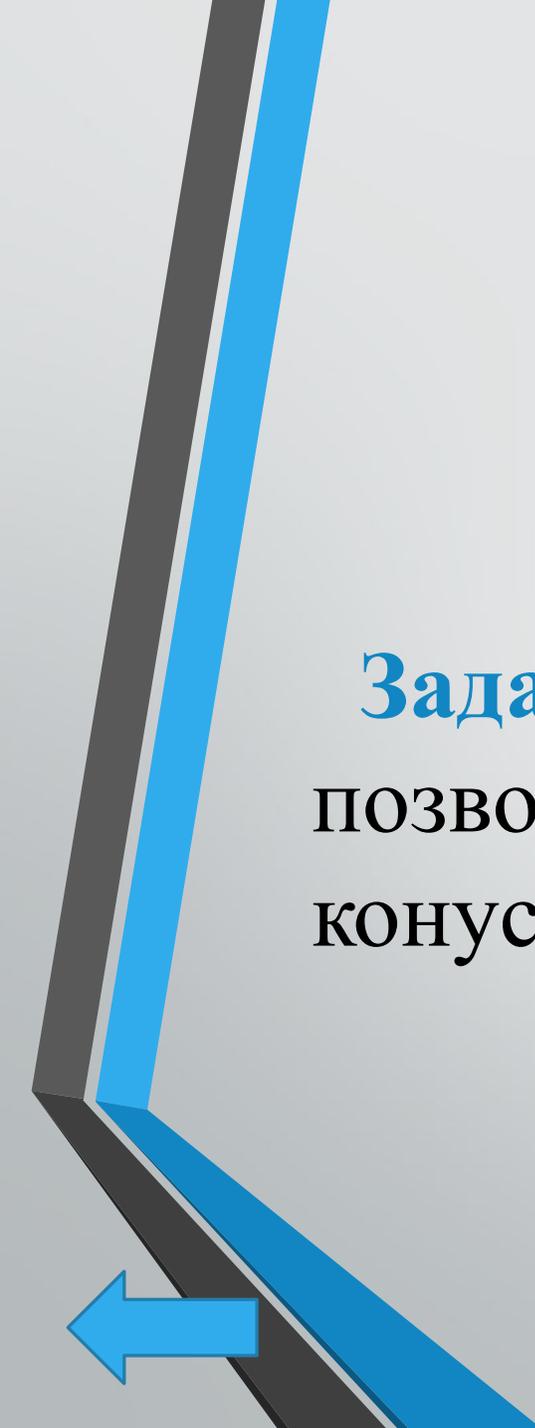
## **Карточка 2.**

Назначение узла Shape. Значения полей данного узла. Перемещение системы координат.

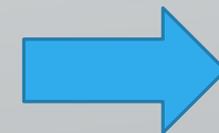
## **Карточка 3.**

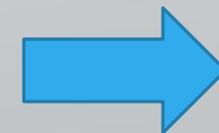
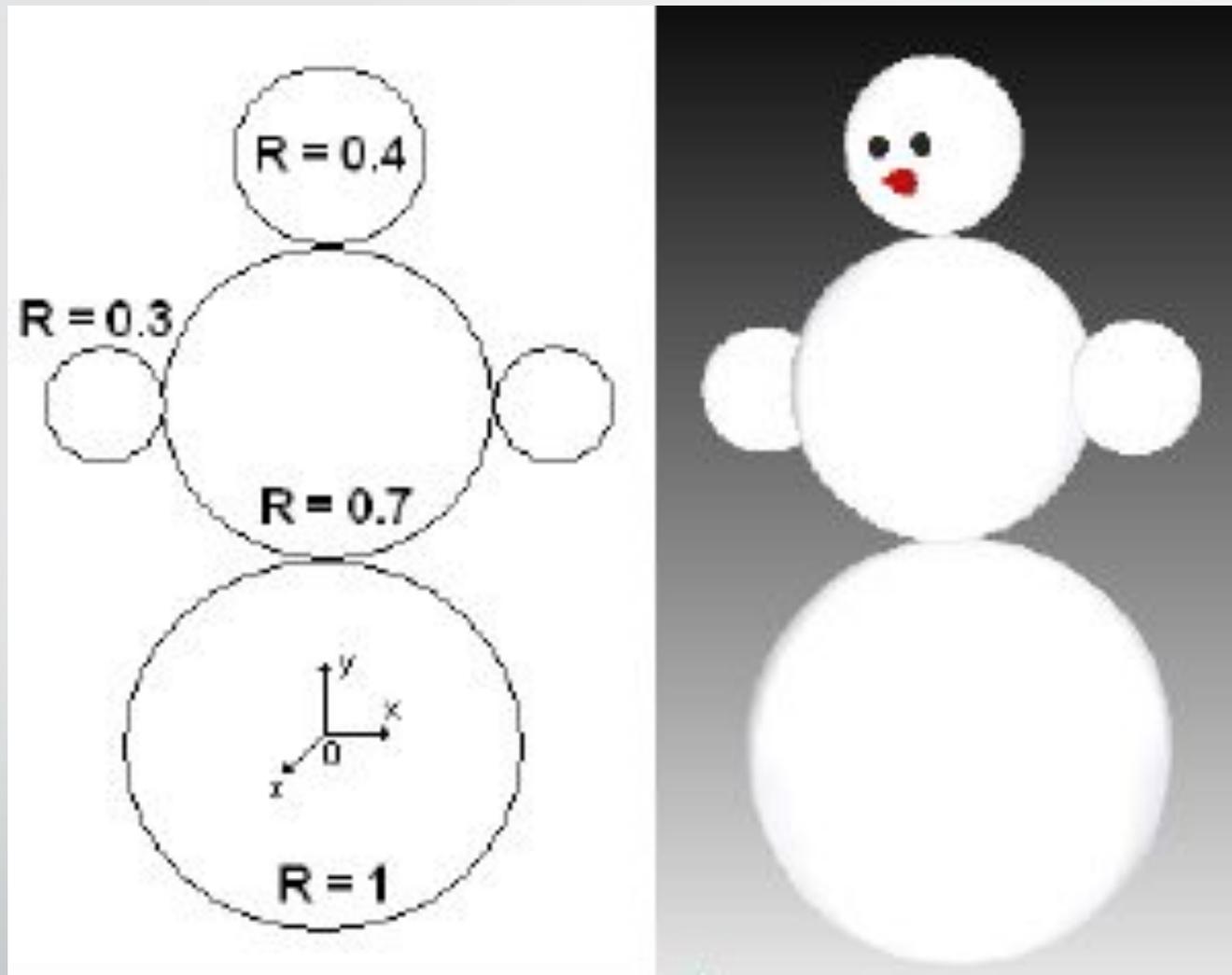
Порядок создания основных примитивов на языке VRML. Масштабирование системы координат.





**Задача:** составить программный код, позволяющий отобразить конфигурацию из 4 конусов, взаимно перпендикулярных между собой.





# Дополнительное задание:

