

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



Индивидуальная работа по карточкам за ПК

Задание 1.

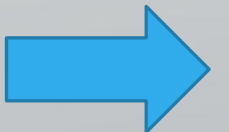
Создать vrmf сцену – конус, смещенный по осям x , y , z на 3; повернутый по оси z на 0.23.

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.

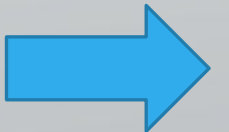
Назначение узла Transform. Значения полей данного узла. Поворот системы координат.

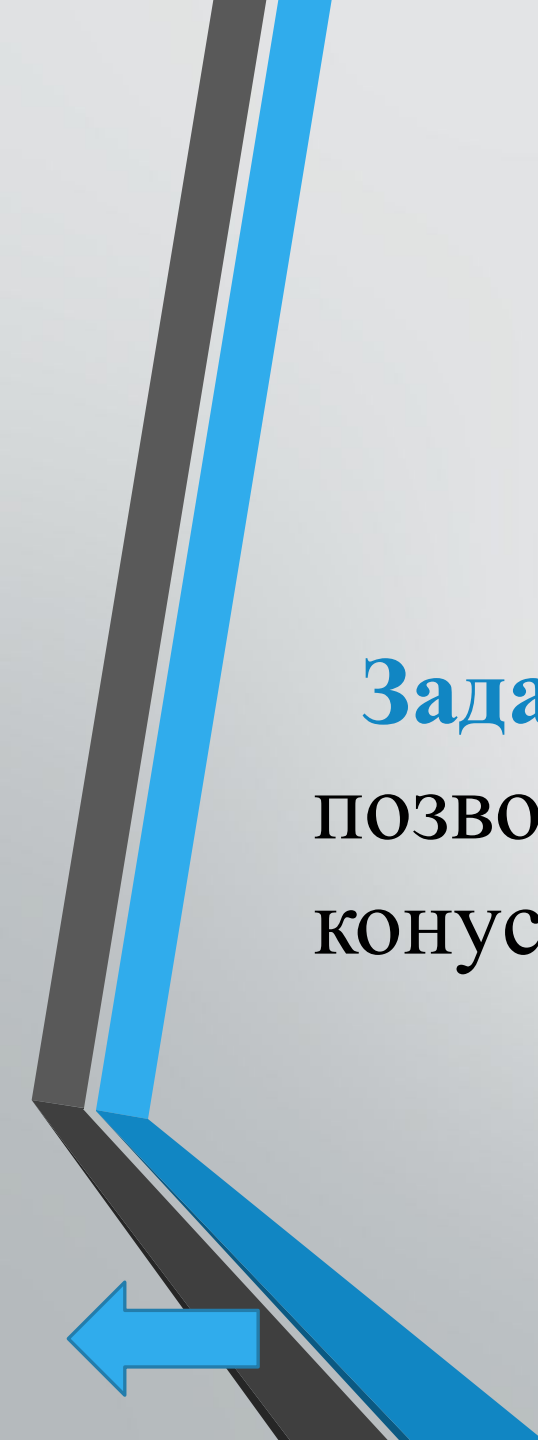
Карточка 2.

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

Карточка 3.

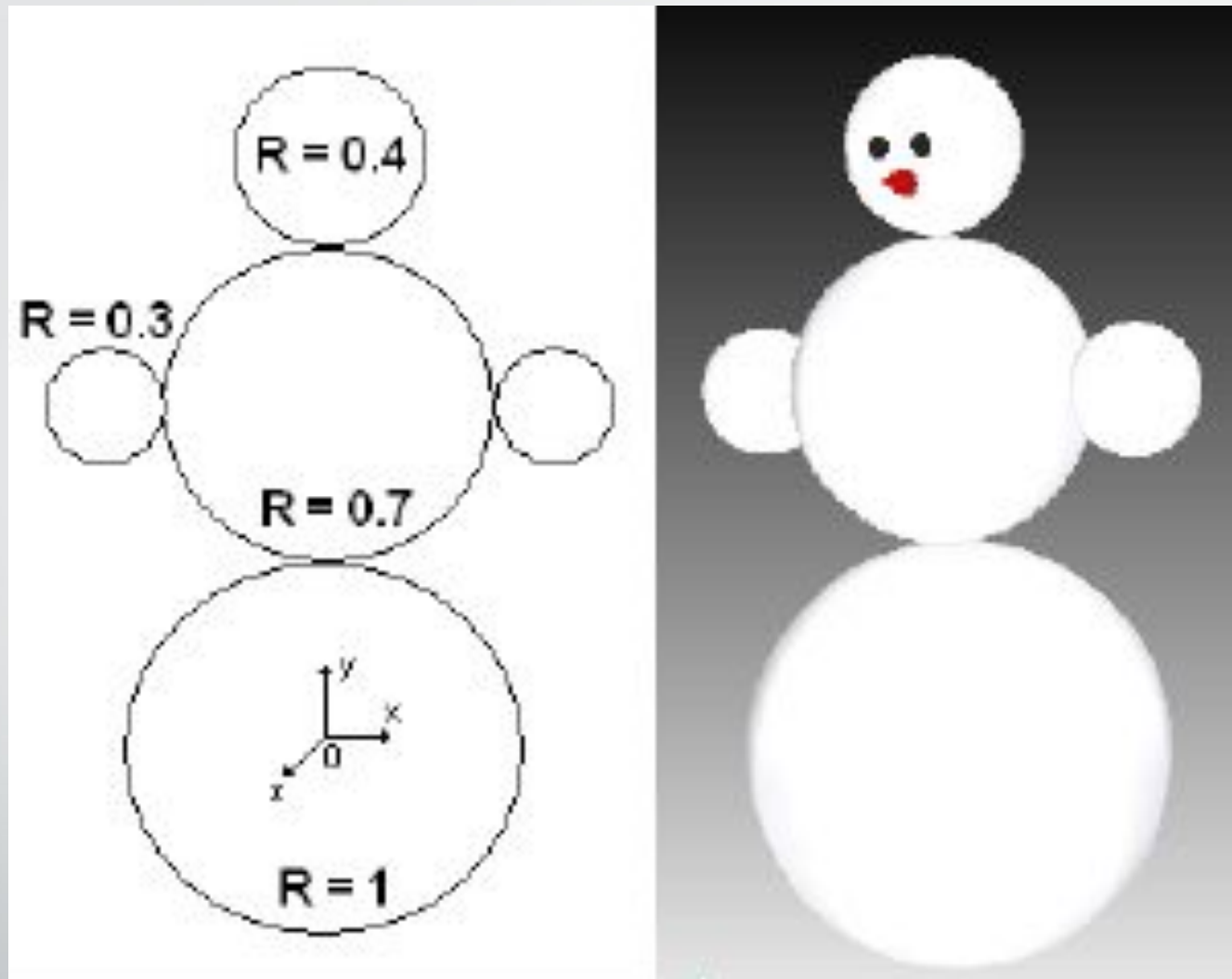
Порядок создания основных примитивов на языке VRML. Масштабирование системы координат.





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





Дополнительное задание:

