



**Тема: Повторение
изученного материала по
теме «Создание
примитивов на языке
VRML».**



Фронтальные выделение
существенной информации в
каждой изученной теме:

- Создание примитивов на языке VRML.
- Назначение цветов и текстуры.
- Положение и задание объектов в пространстве.
- Источники освещения.
- Работа с текстом.
- Использование узлов для конфигурирования VRML документов.



Практическая работа

Пользуясь изученными
инструментами и
командами языка_VRML,
создать виртуальное
представление каменного
дома.



