

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



Письменная работа по вариантам (на местах)

Вариант 1

1. Понятие формы
2. Понятие узла
3. Назначение поля appearance
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;

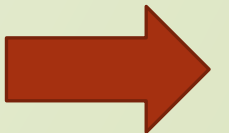
Задание.

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

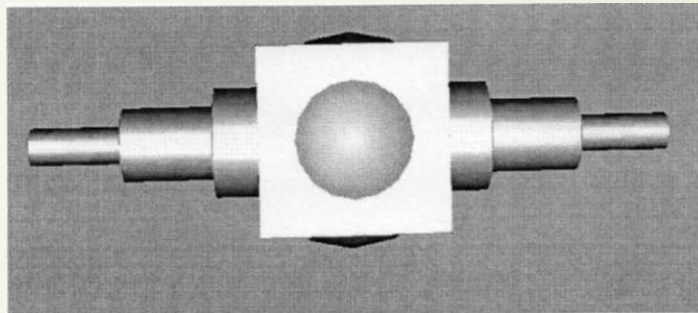
Для построения данной сцены использовать такие примитивы, как цилиндр, сфера и куб. Все тела должны быть симметричны.

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

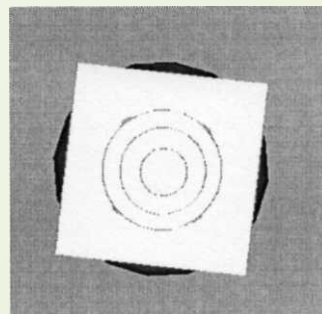
При создании каждого примитива написать комментарий, в котором указать название примитива.



Вид сбоку:



Вид спереди:



Произвольный вид:

