

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;

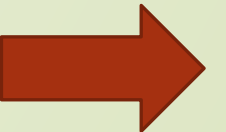
### **Задание.**

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

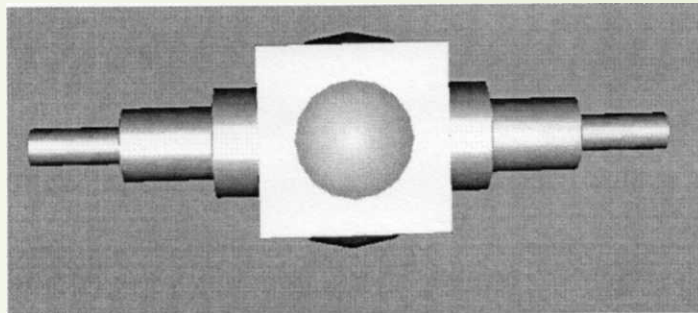
Для построения данной сцены использовать такие примитивы, как цилиндр, сфера и куб. Все тела должны быть симметричны.

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

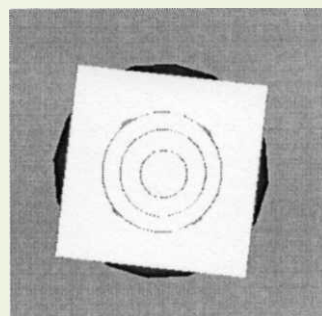
При создании каждого примитива написать комментарий, в котором указать название примитива.



**Вид сбоку:**



**Вид спереди:**



**Произвольный вид:**

