



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.

