

## Лабораторная работа 5

### Интерактивность и нелинейная анимация

#### Цель работы:

Ознакомление с принципами и приобретение навыков создания нелинейной анимации с использованием преследователей и демпферов значений различных типов для создания динамических X3D-сцен. Добавление интерактивности с использованием обработки DOM-событий кодом на JavaScript.

#### Порядок выполнения:

Разработать сюжет 3D-сцены. Пользуясь геометрическими узлами, реализовать сцену в виде HTML-страницы с внедренным X3D-кодом. Задать для объектов сцены свойства материала и текстур. Задать обработчики событий JavaScript с произвольным кодом для минимум одного элемента управления HTML (например, кнопка) и минимум одного объекта сцены. Задать свойства анимации параметров выбранных узлов с использованием преследователей и демпферов соответствующих типов.

Узлы, которые необходимо использовать: **Transform, Material, ImageTexture, \*Chaser, \*Damper.**

#### Содержание отчета:

Титульный лист. Цель работы. Словесное описание сцены. Графическое представление графа сцены в терминах HTML-узлов. Листинг HTML-кода. Скриншоты. Выводы.