

Практикум по дисциплине "Программирование графических приложений"

Лабораторная работа 16 Импорт моделей из графических редакторов

Практическое задание

Тема 16. Импорт моделей из графических редакторов

1. Ознакомиться по методическим указаниям и литературе с теоретическим материалом темы №16. Изучить программные коды разделов.
2. На основе приведенных примеров программ дополнить сцену, аналогичную построенной в результате выполнения лабораторной работы по теме 9, моделью, подготовленной в графическом редакторе (Blender или 3DStudioMAX) и загруженной в WebGL. Дополненные модели должны соответствовать тематике сцены.

Продемонстрировать работу программ на скриншотах.

Папка с программой должна содержать все необходимые для ее работы файлы.