

Практикум по дисциплине "Программирование графических приложений"

Лабораторная работа 12 Материалы и карты текстур

Практическое задание

1. Ознакомиться по методическим указаниям и литературе с теоретическим материалом темы №12. Изучить программные коды разделов.

2. На основе приведенных примеров программ применить материалы и карты текстур к объектам трехмерных сцен, построенным в результате выполнения лабораторной работы по теме 9. В том числе применить несколько материалов к одному объекту. Использовать тени.

Применяемые материалы и карты текстур должны соответствовать виду объектов и использовать несколько различных параметров.

Продемонстрировать работу программ на скриншотах.

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