

# Практикум по дисциплине "Программирование графических приложений"

---

### Лабораторная работа 1 Введение в WebGL

#### Практическое задание

1. Ознакомиться по методическим указаниям и литературе с теоретическим материалом по теме №1. Изучить коды программ из разделов 1.2, 1.4, 1.5 для ознакомления с основными приемами построения простых изображений в WebGL.

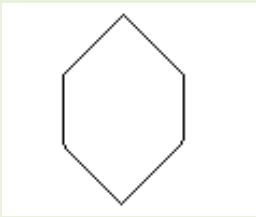
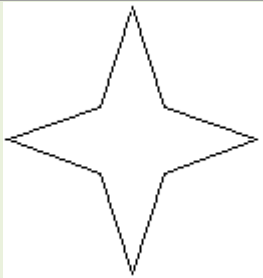
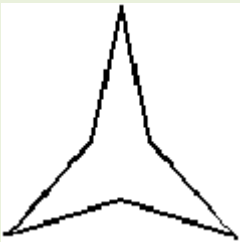

2. На основе примера, приведенного в разделе 1.2, построить программу для вывода плоского графического объекта, соответствующего вашему варианту (табл. 1), без использования библиотек.

3. На основе примера, приведенного в разделе 1.5, построить структурированную программу для вывода объемного графического объекта, соответствующего вашему варианту (табл. 2).

Продемонстрировать работу программ на скриншотах.

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

Табл. 1. Варианты заданий построения плоского объекта на фоне цветного прямоугольника

			
Вариант 1	Вариант 2	Вариант 3	Вариант 4

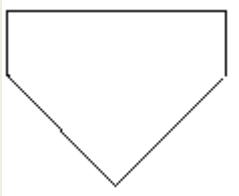
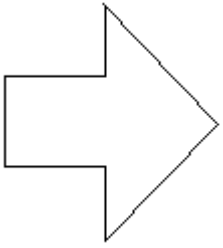
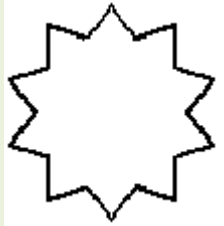
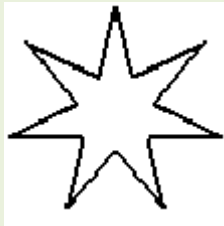
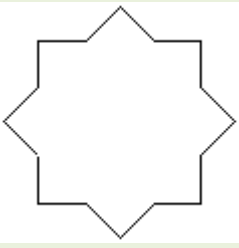
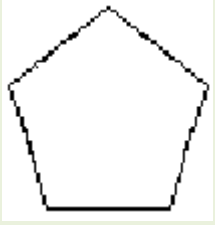

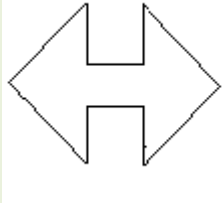
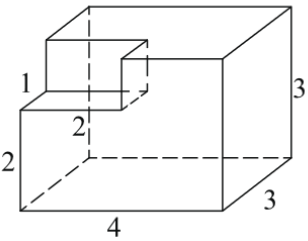
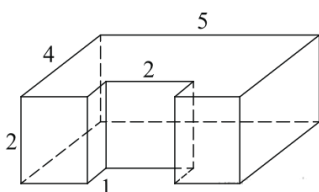
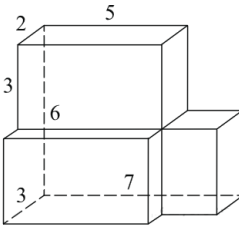
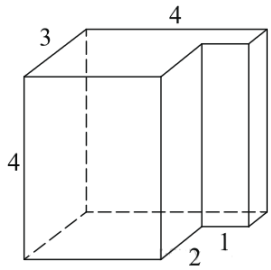
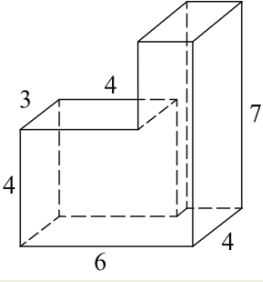
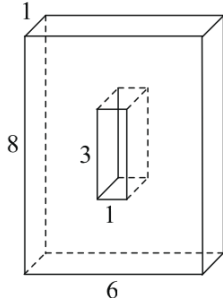
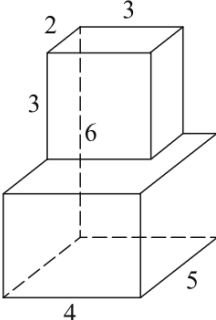
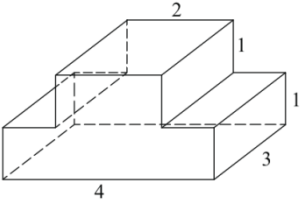
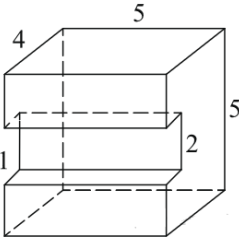
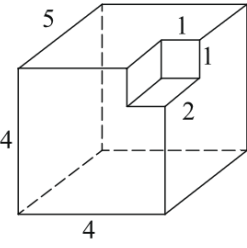
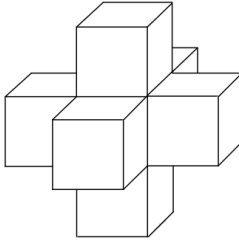
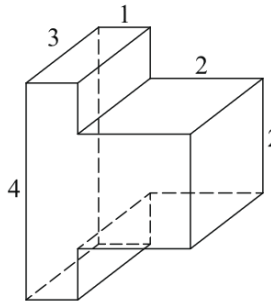
			
Вариант 5	Вариант 6	Вариант 7	Вариант 8
			
Вариант 9	Вариант 10	Вариант 11	Вариант 12

Табл. 2. Варианты заданий построения объемного объекта

			
Вариант 1	Вариант 2	Вариант 3	Вариант 4
			
Вариант 5	Вариант 6	Вариант 7	Вариант 8
			
Вариант 9	Вариант 10	Вариант 11	Вариант 12