

## Практикум по дисциплине "Программирование графических приложений"

### Лабораторная работа 5 Плоские объекты в WebGL

#### Практическое задание

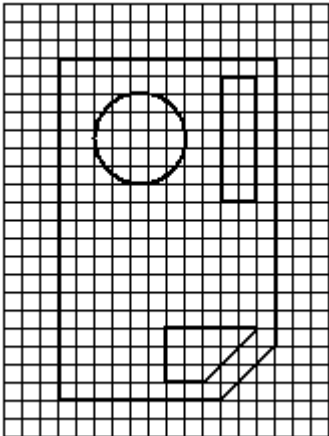
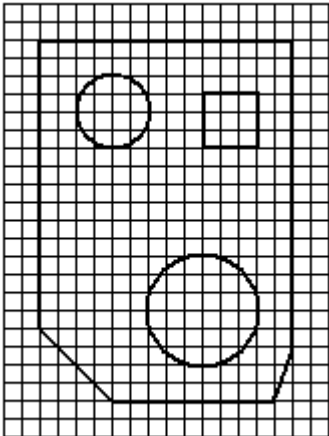
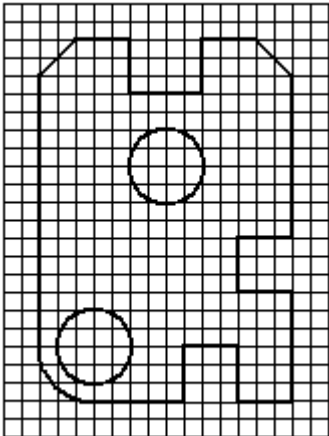
1. Ознакомиться по методическим указаниям и литературе с теоретическим материалом темы №5. Изучить программный код разделов.
2. На основе программ разделов 5.1, 5.2 разработать программу построения двухмерного объекта в соответствии с вариантом задания (табл. 1).
3. В любом растровом графическом редакторе подготовить атлас спрайтов из 10-12 изображений для анимации двухмерного объекта в соответствии с заданной тематикой (табл. 2) с использованием программы раздела 5.3.

Продемонстрировать работу программ на скриншотах.

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

#### Варианты заданий

Табл. 1. Варианты заданий для построения двухмерного объекта.

Вариант 1	Вариант 2	Вариант 3
		

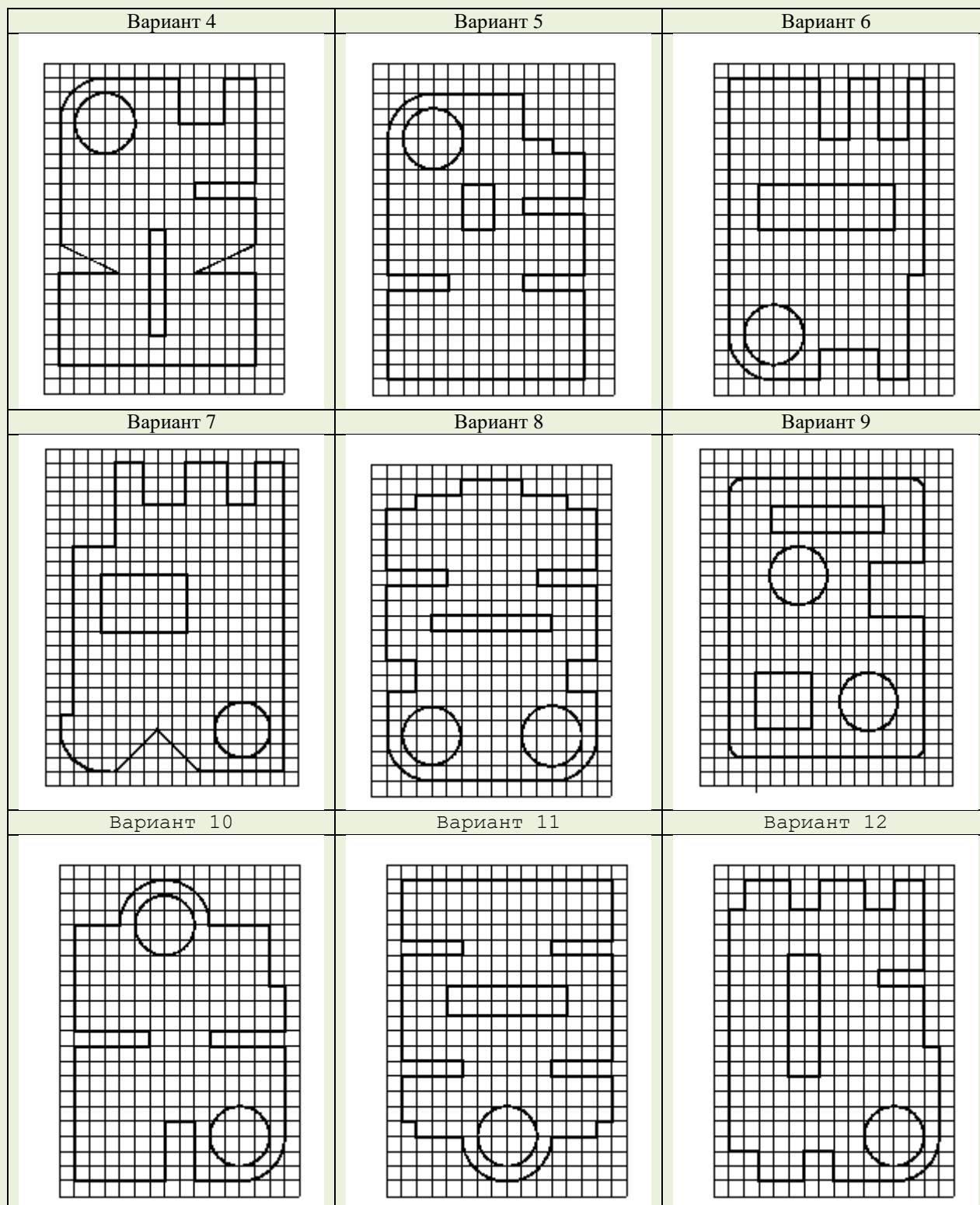


Табл 2. Тематика для создания спрайта.

Вариант	Наименование сцены	Вариант	Наименование сцены
1	Библиотека	7	Троллейбусы
2	Муравейник	8	Вокзал
3	Аэропорт	9	Часы
4	Гараж	10	Автомобиль
5	Улей	11	Детская горка
6	Карусели	12	Аквариум