

Практикум по дисциплине "Программирование графических приложений"

Лабораторная работа 10 Текстурирование

Практическое задание

1. Ознакомиться по методическим указаниям и литературе с теоретическим материалом темы №10. Изучить программные коды разделов.
2. На основе приведенных примеров программ выполнить текстурирование объектов двухмерных и трехмерных сцен, аналогичных построенным в результате выполнения лабораторных работ по темам 5 и 9, используя описанные методы текстурирования, включая множественное текстурирование сцены без применения библиотеки Three.js.
3. Выполнить текстурирование тех же сцен с применением библиотеки Three.js. В качестве текстур применить изображения, соответствующие вашим объектам.

Продемонстрировать работу программ на скриншотах.

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