Разработать сюжет 3D-сцены. Пользуясь геометрическими узлами, объединяя их в именованные группы и применяя к ним пространственные преобразования, реализовать сцену в виде HTML-страницы с внедренным X3D-кодом. Задать для объектов сцены свойства материала и текстур. Для некоторых объектов (или групп объектов) применить тиражирование с использование DEF/USE. Подготовить отдельный файл в формате X3D и встроить его в основную сцену. Привязать к некоторым объектам гиперссылки на другие сцены или произвольные ресурсы. Задать для сцены освещение различными типами источников. Задать параметры навигации пользователя по сцене.

Узлы, которые необходимо использовать, NavigationInfo, Collision,

DEF, Anchor, Inline, Group, DirectionalLight, : PointLight SpotLight, Fog Viewpoint