Цель работы:

Ознакомление с принципами и приобретение навыков создания анимации с использованием

таймеров и интерполяторов значений различных типов для создания динамических X3D-сцен.

Порядок выполнения:

Разработать сюжет 3D-сцены. Пользуясь геометрическими узлами, реализовать сцену в виде

HTML-страницы с внедренным X3D-кодом. Задать для объектов сцены свойства материала и

текстур. Задать необходимое число таймеров и маршрутами привязать к анимируемым свойствам

объектов интерполяторы значений соответствующего типа.

**Узлы, которые необходимо использовать: Transform, Material, ImageTexture, TimeSensor,**

**\*Interpolator.**

Содержание отчета:

Титульный лист. Цель работы. Словесное описание сцены. Графическое представление

графа сцены в терминах HTML-узлов. Листинг HTML-кода. Скриншоты. Выводы.