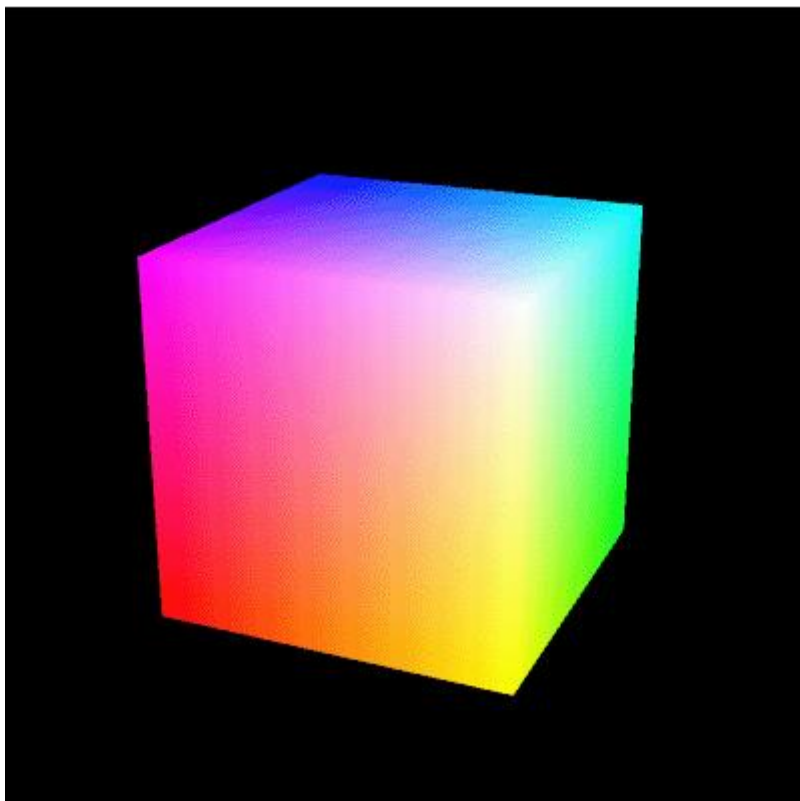


Лабораторная работа 6. «Трехмерная графика в WebGL»

1. Используя WebGL, построить произвольную трехмерную фигуру, заполнить грани градиентом (фигура должна существенно отличаться от примера).



2. Отобразить данную трехмерную фигуру таким образом, чтобы каждая грань была окрашена в свой цвет.

