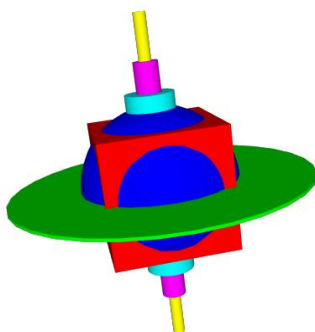
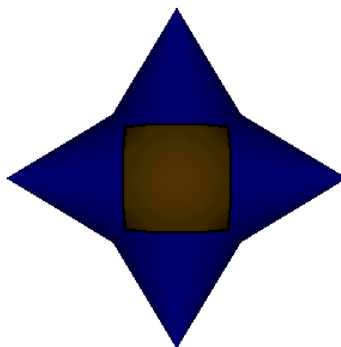
	2021/1 - Atividade 3: modelagem de objetos 3D			
	Curso: Ciência da computação			
	Professor: Sidnei Alves de Araújo			
	Disciplina: Computação Gráfica e Processamento de Imagens			
	Unidade:	Turma:	Período:	Prédio/Sala:
Nome do Aluno:				RA:

Reproduzir os objetos mostrados a seguir usando a linguagem X3DOM

a) Objeto 1: 4 cilindros, uma esfera e um cubo



b) Objeto 2: 4 cones e uma esfera



c) Objeto 3: 3 esferas, 1 cone e 1 cilindro



Obs.: Os códigos X3DOM podem ser colados neste documento para cada um dos itens.