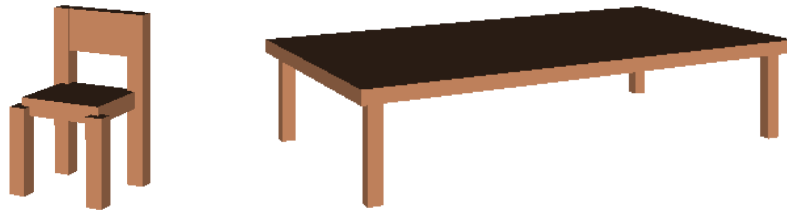
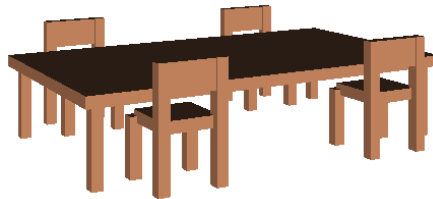


Aufgabe 3.1



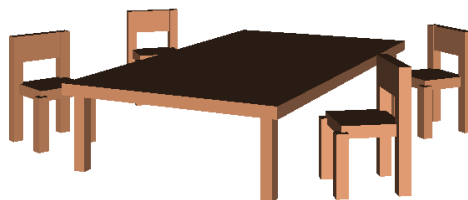
Schreiben Sie eine VRML/X3D-Datei, die einen Stuhl definiert. Schreiben Sie eine weitere VRML-Datei, die einen Tisch definiert. Stuhl und Tisch sollen aus einzelnen Quadern zusammengesetzt werden.

Aufgabe 3.2



In einer dritten Datei sollen vier Stühle um einen Tisch gruppiert werden. Hinweis: Verwenden Sie den Inline-Knoten, um den Tisch und die Stühle einzulesen.

Aufgabe 3.3



Ergänzen Sie die Datei, die die Beschreibung des Stuhls enthält, indem Sie einen CylinderSensor an der Sitzfläche anbringen. Damit soll die Orientierung des Stuhls einstellbar sein. Erweitern Sie die Datei aus Aufgabe 3.2 um einen PlaneSensor an jedem Stuhl, mit dem der Stuhl vor- und zurückgeschoben werden kann.
