

Aufgabe zum Thema „Java 3D“

Modellieren Sie mit Hilfe von Java 3D ein Buch und einen Bleistift aus graphischen Primitiven. Das Buch und der Bleistift sollen im Raum auf einer Ebene liegen. Fügen Sie der Szene zwei unterschiedliche Lichtquellen hinzu. Bei einem Mausklick auf das Buch soll sich dieses in einer Animation öffnen. Bei einem weiteren Klick soll sich das Buch wieder schließen. Auf der aufgeschlagenen Buchseite soll ein Text oder ein Bild zu sehen sein. Verwenden Sie dafür eine geeignete Textur.