

Objekte und ihre Attribute

Aufgabe 1:

Kopiere den Ordner „Objekte und ihre Attribute“ aus dem Klassenordner in deinen persönlichen Netzlaufwerk (T://) und ergänze den Quelltext der Datei „vorlage.pov“, so dass in der Mitte ein quaderförmiges Fahrzeug mit vier Reifen zu sehen ist (ähnlich dem Bild unten).

Aufgabe 2:

Ergänze den Quelltext um selbstgemischte Farben und verwende Oberflächen-Effekte.

