Постройте 3D модель корпуса. При построении используйте графический примитив «Цилиндр». Шестигранные призмы строятся по алгоритму задания 2. Тело, состоящее из трех плоскостей, строится методом вытягивания контура. Получившееся тело обрезается внутренней поверхностью цилиндра.

