

Spis treści

1. Wprowadzenie	4
2. Wybrane elementy składni języka VRML	6
2.1. Węzły geometryczne	6
2.2. Węzły właściwości	12
2.3. Węzły czujników	19
2.4. Węzły interpolatorów	20
2.5. Węzły grupujące	22
2.6. Węzły definiujące parametry globalne dla modelowanej sceny	23
2.7. Trasy łączące węzły	25
3. Przykładowe projekty utworzone w języku VRML	29
3.1. Modelowanie cząsteczek chemicznych w języku VRML	29
3.2. Przykłady różnego typu animacji w języku VRML	39
3.3. Modelowanie obiektów astronomicznych w języku VRML	48
4. Generowanie skryptów VRML przy użyciu innych języków	59
5. Przykład wirtualnego świata utworzonego w języku VRML	74
6. Zakończenie	91
Literatura	92