



C.P. 16 – 162, 062510 – BUCUREȘTI

tel. 021.4113617, fax 021.4114280

e-mail. office@matrixrom.ro, www.matrixrom.ro

Aplicatii in VRML

Capitolul 1. VRML ca limbaj script

1.1 Notiuni introductive

1.2 Bazele limbajului

1.3 Sintaxa general

1.4 Sistemul de coordonate

1.5 Campuri

1.6 Masca SFBIt

1.7 Translatii, rotatii si scalari ale obiectelor

1.8 Noduri de grupare

1.9 Manual de utilizare a VRML Viewer-ului

Capitolul 2. Prezentarea aplicatiei “Cetatea de Scaun a Sucevei”

Capitolul 3. Prezentarea aplicatiei “Stadionul Arena Nationala”

Capitolul 4. Prezentarea aplicatiei “Household”

Capitolul 5. Prezentarea aplicatiei “Sistemul Solar”

Capitolul 6. Prezentarea aplicatiei “Interior de camera 3D”

Anexa 1 - Codul sursa al intregii aplicatii Cetatea de Scaun a Sucevei

Anexa 2 - Codul sursa al intregii aplicatii Stadionul Arena Nationala

Anexa 3 - Codul sursa al intregii aplicatii Household

Anexa 4 - Codul sursa al intregii aplicatii Sistemul Solar

Anexa 5 - Codul sursa al intregii aplicatii Interior de camera 3D

Bibliografie