

Obsah

Předmluva	3
Obsah	4
1 Virtuální realita	5
2 Jazyk VRML	7
2.1 Základy jazyka	9
2.2 Navigace.....	14
2.3 Jednoduché statické světy	22
2.4 Prototypy a knihovny	29
2.5 Složitější geometrie a vzhled.....	31
2.6 Světlo a zvuk	41
2.7 Uzly zaměřené na efektivitu	48
2.8 Animace a interakce.....	52
2.9 Uzel Script.....	69
2.10 Rady pro animace a efektivitu (nejen ve VRML).....	72
3 VRML a ECMAScript.....	77
3.1 Základní objekty	77
3.2 Příkazy jazyka ECMAScript	80
3.3 Objekty pro datové typy VRML.....	81
3.4 Objekt VrmlMatrix	83
3.5 Objekt Browser.....	84
3.6 Příklady skriptů v jazyce ECMAScript.....	84
4 VRML a Java	90
4.1 Zpracování vstupních událostí.....	91
4.2 Parametry uzlu Script a datové typy	93
4.3 Přístup k jiným uzlům	95
4.3 Přístup k prohlížeči	97
4.4 Výjimky	99
5 Rozhraní VRML EAI	100
6 Další systémy pro virtuální realitu	105
6.1 Promítaná VR.....	105
6.2 Víceuživatelské systémy	107
6.3 Další vývoj VR.....	114
Literatura	116
Příloha A – Přehled uzlů VRML.....	117
Příloha B – Technická zařízení pro virtuální realitu.....	147