

Sommaire :

1. **Introduction à VRML et aux concepts de réalité virtuelle sur le Web**
Présentation de l'auteur, de la vision VRML, contexte historique, objectifs.
2. **Principes fondamentaux de VRML**
— Format du fichier, structure de base, description de scènes 3D via markup.
— Syntaxe et règles d'écriture de fichiers .wrl.
3. **Exploration de mondes VRML** (“browsing”)
— Utilisation des navigateurs compatibles (comme WorldView, WebSpace Navigator).
— Prise en main, navigation, contrôle de vue, interaction de base.
4. **Création de contenus VRML** (“building”)
— Tutoriaux pratiques : créer formes, positionner objets, ajouter textures et graphismes.
— Outils d'autoring et de rendu VRML.
5. **Techniques avancées et interactivité**
— Nodes interactifs : capteurs, comportement, animation, scripting, prototypes réutilisables (VRML 2.0)
6. **Déploiement en réseau**
— Publication de scènes VRML sur le Web, intégration dans des pages HTML, distribution via HTTP.
7. **Annexes**
— CD-ROM avec exemples, fichiers modèles.
— Référence des commandes, liste des outils, ressources complémentaires.