1. Wstęp (2 str)
2. Wprowadzenie do NURBS ()

Idea

Realizacja z wykorzystaniem biblioteki zewnętrznej (pod kątem biblioteki Daniela, ew. z myślą o możliwości podmiany wykorzystywanej biblioteki na inną)

1. Wizualizacja 3D z wykorzystaniem środowiska przeglądarki Internetowej

Inne technologie wizualizacji 3D

Html5.0, js

WebGL

Podsumowanie: dlaczego akurat ta technologia

1. Realizacja oprogramowania

Idea rozwiązania

Opis kodów źródłowych

1. Wyniki

Wizualizacja

Możliwości zastosowania w MAPPERze

1. Podsumowanie (2)
2. Literatura (1)