

# Computergrafik

## Programmentwurf

über die Theoriephasen des dritten Studienjahrs

an der Fakultät für Technik  
im Studiengang Informatik

an der DHBW Ravensburg  
Campus Friedrichshafen

von

Johannes Brandenburger, Lukas Braun, Henry Schuler

12. November 2022

Bearbeitungszeitraum: 01.10.2022 - 21.11.2022

Kurs: TIT20

Dozent der Hochschule: Prof. Dr. Jürgen Schneider

# Gender Erklärung

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Bachelorarbeit auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. Sämtliche Formulierungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

# Selbstständigkeitserklärung

gemäß Ziffer 1.1.13 der Anlage 1 zu §§ 3, 4 und 5 der Studien- und Prüfungsordnung für die Bachelorstudiengänge im Studienbereich Technik der Dualen Hochschule Baden-Württemberg vom 29.09.2017.

Wir versichern hiermit, dass wir unsere Bachelorarbeit (bzw. Projektarbeit oder Studienarbeit bzw. Hausarbeit) mit dem Thema:

## Computergrafik

selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt haben. Wir versichern zudem, dass die eingereichte elektronische Fassung mit der gedruckten Fassung übereinstimmt.

Friedrichshafen, 12. November 2022

Ort, Datum

Johannes Brandenburger

Friedrichshafen, 12. November 2022

Ort, Datum

Lukas Braun

Friedrichshafen, 12. November 2022

Ort, Datum

Henry Schuler

# Inhaltsverzeichnis

<b>Gendererklärung</b>	<b>II</b>
<b>Selbstständigkeitserklärung</b>	<b>III</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>V</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>VI</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b>	<b>VII</b>
<b>Listings</b>	<b>VIII</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Aufgabenstellung . . . . .	1
1.2 Aufbau der Arbeit . . . . .	1
<b>2 Tools</b>	<b>2</b>
<b>3 Designkonzept</b>	<b>3</b>
<b>Literatur</b>	<b>A</b>
<b>A Anhang</b>	<b>A</b>

## Abkürzungsverzeichnis

<b>HDR</b> High Dynamic Range . . . . .	4
---	---

## Abbildungsverzeichnis

3.1	Klassenzimmer Skizze . . . . .	3
3.2	Klassenzimmer Entwurf mit Bemaßung . . . . .	4

## **Tabellenverzeichnis**

## Listings



# 1 Einleitung

## 1.1 Aufgabenstellung

Die Prüfungsleistung der Vorlesung Computergrafik beinhaltet die Erstellung eines Programm-entwurfs.

Dieser Programmentwurf besteht aus der Erstellung einer animierten 3D-Computergrafik. Hierzu sollen HTML, CSS JavaScript und WebGLv2 verwendet werden. Zur Szenenmodellierung darf außerdem die three.js Bibliothek verwendet werden. Der Programmentwurf muss folgenden Punkte enthalten:

- Szene ist dreidimensional
- Einzelne Objekte in der Szene sind animiert
- Kamera kann sich durch die Szene bewegen
- Mindestens eine Lichtquelle mit Phong-Beleuchtungmodell
- Control Panel zur Steuerung der 3D-Grafik

Das Controlpanel kann auch durch Interaktionen mit der Szene ersetzt werden.

## 1.2 Aufbau der Arbeit

Im folgenden werden zunächst die verwendeten Hilfsmittel erläutert, im Anschluss wird ein Konzept für die 3D-Szenze erarbeitet und in verschiedenen Diagrammen dargestellt. Abschließend wird das finale Produkt dargestellt und eine Installationanleitung zur Verfügung gestellt.

## 2 Tools

Wie in der Einleitung erwähnt werden für den Programmentwurf die Programmiersprachen HTML, CSS, JavaScript und WebGLv2 verwendet. Die 3D Szenenmodellierung wird mit der three.js Bibliothek realisiert. Zum erstellen der 3D Modelle wird Blender verwendet. Diese können anschließend als glTF (GL Transmission Format) in three.js importiert werden.

Zur Entwicklung des Sourcecodes wird der Editor Visual Studio Code verwendet. Der Sourcecode wird in einem Git Repository auf Github verwaltet.

Um die Szene zu entwickeln und Entwürfe grafisch darzustellen wird Microsoft Visio verwendet. Händische Zeichnungen werden mit Microsoft OneNote oder GoodNotes abhängig vom Teammitglied erstellt, da GoodNotes nur auf Apple Geräten verfügbar ist.

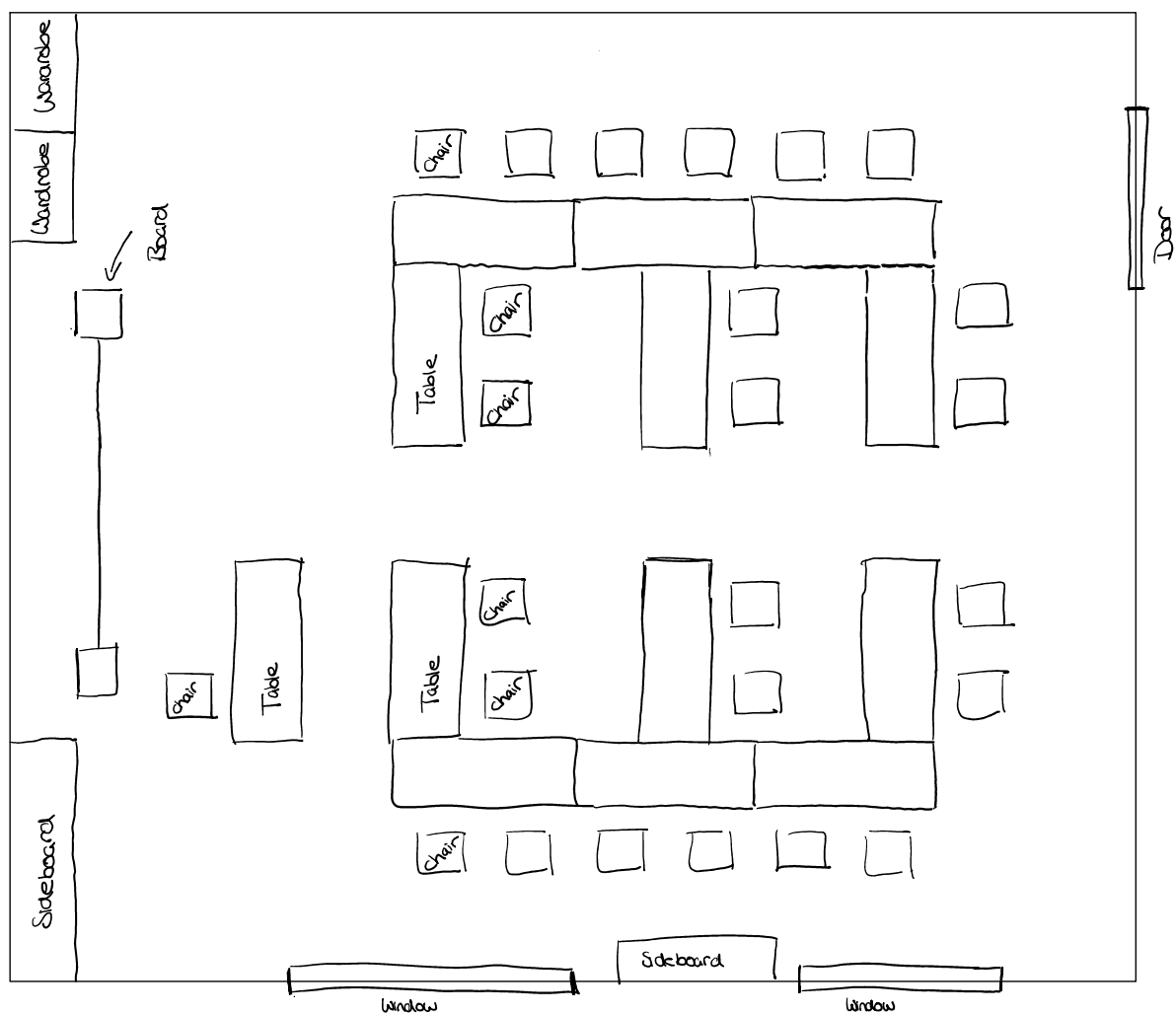
Alle verwendeten Hilfsmittel werden in der folgenden Auflistung dargestellt

- Visual Studio Code
- Blender
- Github
- Microsoft Visio
- Microsoft OneNote
- GoodNotes

### 3 Designkonzept

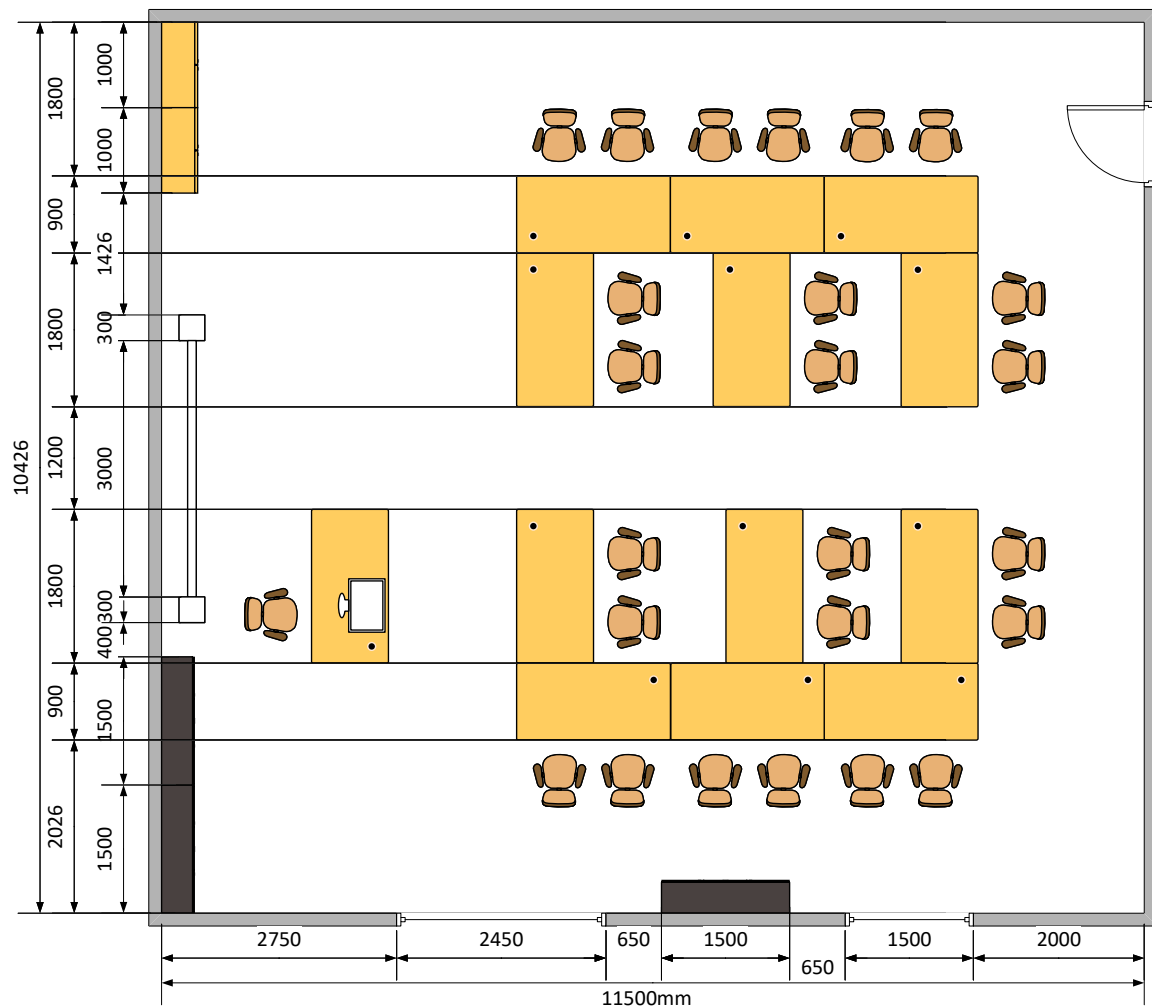
Als grundlegende Idee wurde zunächst ein Vorlesungsaal vorgeschlagen. Um weitere Komponenten aus den Anforderungen an diese Arbeit sinnvoll umzusetzen, wurde die grundlegende Idee überdacht und neu definiert als Klassenzimmer einer Flugschule.

Um eine erste Vorstellung des Klassenzimmers zu bekommen wurde zunächst eine händische Zeichnung angefertigt. Diese ist in der Abbildung 3.1 dargestellt.



**Abb. 3.1:** Klassenzimmer Skizze

Anschließend wurde der Raum maßstabsgetreu in einem Bauplan gezeichnet um so die Abstände und Maße teilweise zu definieren. Diese Zeichnung ist in der Abbildung 3.2 dargestellt.



**Abb. 3.2:** Klassenzimmer Entwurf mit Bemaßung

Um die Anforderungen vollständig zu erfüllen müssen Interaktionen mit der 3D Szene möglich sein, diese werden im Folgenden beschrieben.

Im Klassenzimmer ist es möglich mit W A S D zu laufen, hierzu wird die Kamera auf einer Höhe durch den Raum bewegt, bei einer Kollision mit einem Gegenstand wird die Bewegung angehalten. Das Licht im Klassenzimmer kann durch drei Lichtschalter neben der Tür per Mausklick gesteuert werden. Außerdem können die Stühle auf- und abgestuhlt werden. Bei einem Blick aus dem Fenster soll die DHBW dargestellt werden, diese wird als High Dynamic Range (HDR) Bild eingebunden. Zusätzlich kann man die Schränke öffnen und schließen und die Tafel hoch bzw. nach unten schieben.

Aus den beschriebenen Animationen und dem Plan aus Abbildung 3.2 ergeben sich alle Komponenten der Szene. Einige Maße werden bereits durch den Plan vorgegeben in einem weiteren Schritt werden diese nun vollständig definiert.

Aus den oben definierten Größen können anschließend die Blender Modelle erstellt werden.

## A Anhang