

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

17. 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, 17. November 2022

Ort, Datum

Johannes Brandenburger

Friedrichshafen, 17. November 2022

Ort, Datum

Lukas Braun

Friedrichshafen, 17. November 2022

Ort, Datum

Henry Schuler

Inhaltsverzeichnis

Gendererklärung	II
Selbstständigkeitserklärung	III
Abkürzungsverzeichnis	V
Abbildungsverzeichnis	VI
Tabellenverzeichnis	VII
Listings	VIII
1 Einleitung	1
1.1 Aufgabenstellung	1
1.2 Aufbau der Arbeit	1
2 Tools	2
3 Designkonzept	3
3.1 Klassenzimmer	3
3.2 Flugsimulator	6
4 Realisierung	7
4.1 Klassenzimmer	7
4.2 Flugsimulator	7
5 Installationsanleitung	9
Literatur	A
A Anhang	A

Abkürzungsverzeichnis

HDR High Dynamic Range	6
---	---

Abbildungsverzeichnis

3.1	Klassenzimmer Skizze	3
3.2	Klassenzimmer Entwurf mit Bemaßung	4
3.3	Klassenzimmer Entwurf mit Fenster	5
3.4	Klassenzimmer Entwurf der Lampen	5
5.1	Klassenzimmer Entwurf mit Fenster	9

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-Beleuchtungsmodell
- 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. Zusätzlich wird eine Live Server Extension verwendet, diese startet einen Webserver mit der aktuellen Website. 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 mit Live Server Extension
- Blender
- Github
- Microsoft Visio
- Microsoft OneNote
- GoodNotes

3 Designkonzept

3.1 Klassenzimmer

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.

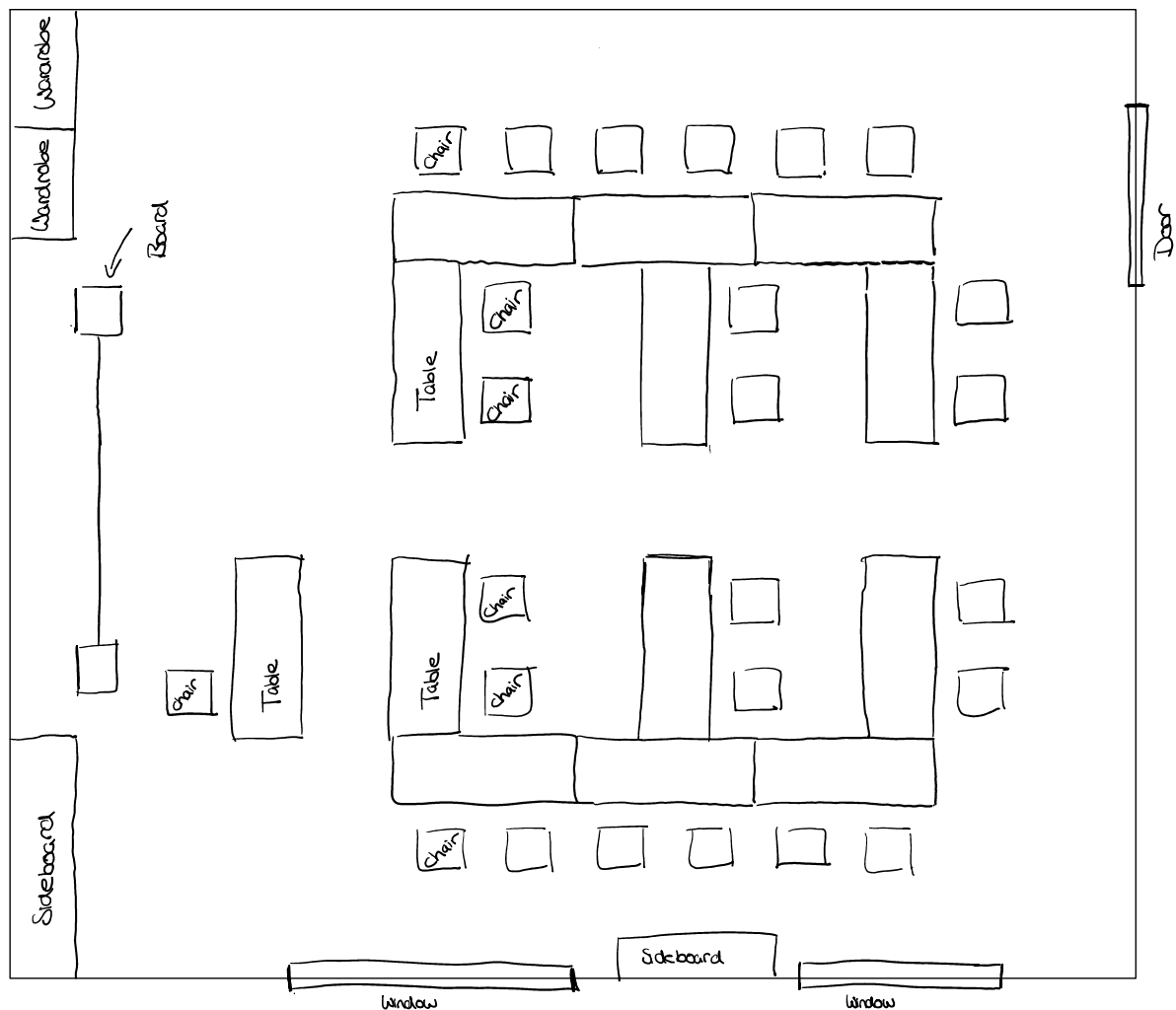
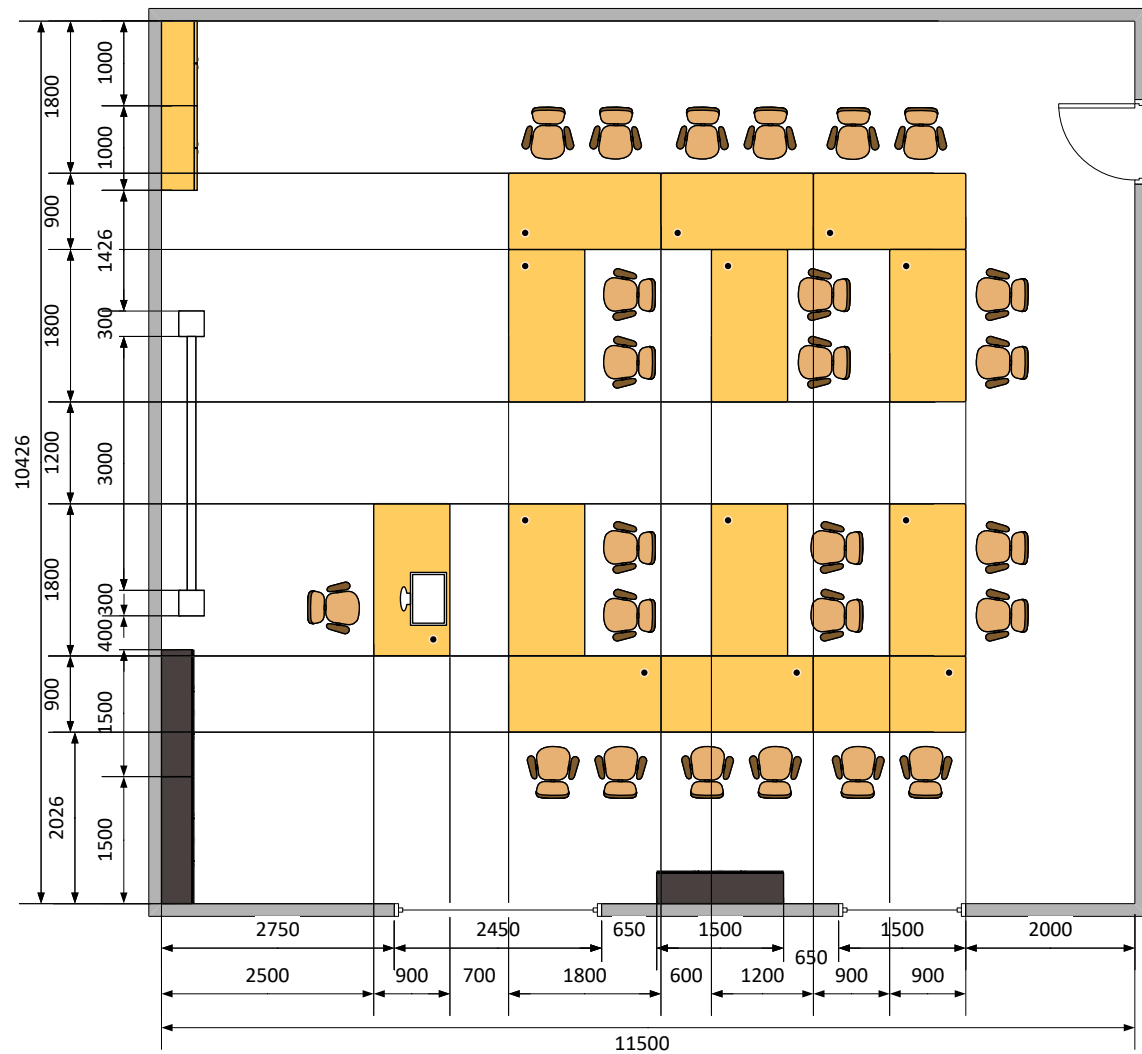
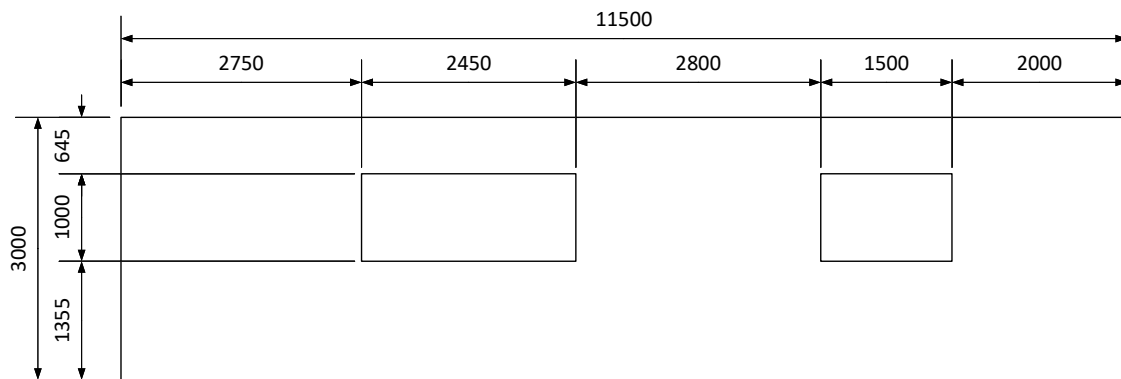


Abb. 3.1: Klassenzimmer Skizze

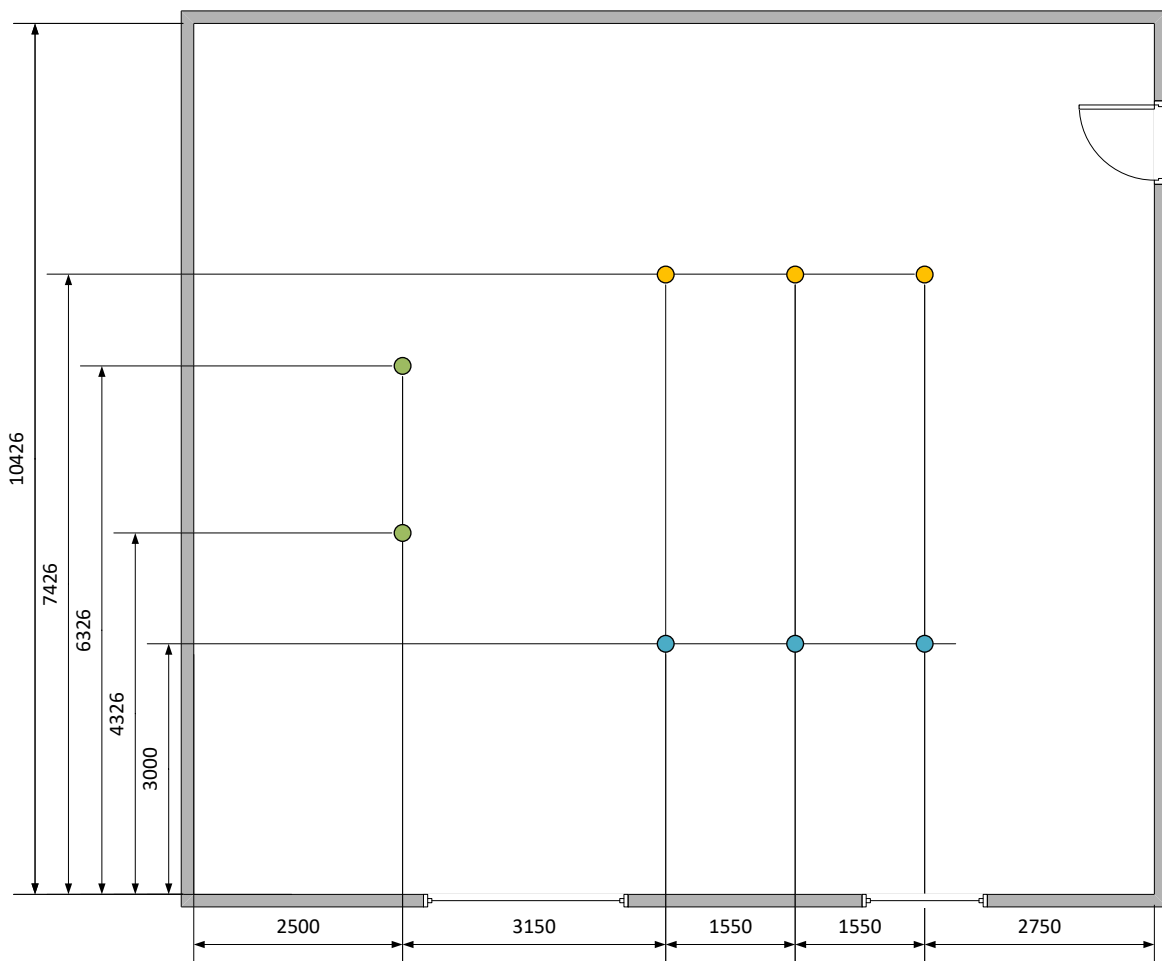
Anschließend wurde der Raum maßstabsgetreu in einem Bauplan gezeichnet um so die Abstände und Maße teilweise zu definieren. Diese Zeichnung ist in der Abbildung 3.2 dargestellt.



Um die Höhen der Fenster zu bestimmen wurde zusätzlich eine Seitenansicht erstellt. Diese ist in der Abbildung 3.3 zu sehen.

**Abb. 3.3:** Klassenzimmer Entwurf mit Fenster

Abschließend wurde eine weitere Zeichnung zur Platzierung der Lampen erstellt. Diese ist in der Abbildung 3.4 dargestellt.

**Abb. 3.4:** Klassenzimmer Entwurf der Lampen

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

Im Klassenzimmer ist es möglich zu laufen, 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. Mit einem Schalter kann jeweils ein Cluster angesteuert werden, diese sind in Abb. 3.4 farblich gekennzeichnet. 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 können die Schränke geöffnet und geschlossen werden und die Tafel hoch bzw. nach unten geschoben werden.

Aus den beschriebenen Animationen und den Plänen aus den Abbildung 3.2, 3.3 und 3.4 ergeben sich alle Komponenten der Szene. Einige Maße werden bereits durch den Plan vorgegeben in einem weiteren Schritt werden diese nun vollständig definiert.

Mit den oben definierten Größen können anschließend die Blender Modelle erstellt werden. Um das Klassenzimmer ansprechender darzustellen werden weitere Elemente aus dem Internet eingefügt, diese werden mit ihren Quellen in der untenstehenden Tabelle aufgezählt.

3.2 Flugsimulator

Als Erweiterung der Flugschule, wurde ein Flugsimulator programmiert. Dieser kann durch einen Klick auf dem Monitor in dem Klassenraum gestartet werden.

4 Realisierung

4.1 Klassenzimmer

Um das Klassenzimmer der Flugschule einzurichten werden zunächst verschiedene 3D-Models gebraucht. Diese werden zum Großteil in Blender erstellt und anschließend im .glb Format exportiert. Vereinzelte Modelle wie ein Flugzeug und ein Computer werden von der Seite Sketchfab heruntergeladen.

4.2 Flugsimulator

Um den das Flugsimulator-Spiel umzusetzen, wird zunächst eine Umgebung benötigt. Diese wird mit Hilfe von vorgefertigten ThreeJs Elementen wie einem Meer und einem Himmel erstellt. Anschließend wird ein Flugzeugmodell im .glb Format eingelesen und der Szene hinzugefügt.

Da die FlyControls von ThreeJs nicht den Ansprüchen des Spiels genügen, wird eine eigene Steuerung für das Bewegen des Flugzeugs implementiert. Dabei wird die Cursorposition mit Abstand zum Mittelpunkt des Bildschirms verglichen und die Flugrichtung (Vektor) entsprechend angepasst. Für diese Anpassung werden die Helper-Funktionen `turnVectorAroundVerticalAxis` und `turnVectorAroundHorizontalAxis` implementiert und in jeder Animationsschleife aufgerufen. Speziell für das Drehen eines Vektors um die horizontale Achse, ist die Mathematik nicht trivial, da zunächst eine Rotationsachse berechnet werden muss, die senkrecht zur Flugrichtung steht und bei jeder Position des Flugzeugs die gleiche Richtung hat. Eine besondere Herausforderung bei der Flugsteuerung stellen die Überschläge des Flugzeugs dar. Diese müssen vom Programm erkannt werden, um aktiv die Kamera, das Flugzeug und die Steuerung zu invertieren. Um die Geschwindigkeit des Flugzeugs zu möglichst realistisch zu gestalten, wird diese proportional zur Neigung beim Sinkflug erhöht und beim Steigen verringert bis bestimmte Minimal- und Maximalwerte erreicht sind.

Die Ringe werden in einer Schleife als ThreeJs Torus-Objekte erstellt und zufällig in der Szene platziert. Außerdem werden der Szene Hindernisse hinzugefügt, die das Flugzeug nicht berühren darf. Diese werden aus Dodekaeder, Icosahedron, Oktaeder und Tetraeder Elementen erstellt und zufällig in der Szene angeordnet.

Um zu erkennen, ob ein das Flugzeug erfolgreich durch einen Ring geflogen ist oder mit einem Ring oder einem sonstigen Hindernis kollidiert ist, wird Kollisionserkennung benötigt. Dazu wird zunächst das Element mit dem geringsten Abstand zum Flugzeug ermittelt. Von diesem Objekt wird anschließend eine BoundingBox bzw. ein BoundingSphere erstellt und geprüft, ob diese die Flugzeugposition beinhaltet. Bei den Ringen wird zusätzlich auf den Abstand zum Mittelpunkt des Torus-Objekts geprüft und so determiniert, ob das Flugzeug den Ring durchfliegt, in den Rand des Rings fliegt oder außerhalb am Rand des Rings vorbeifliegt. Die

Kollisionserkennung wird in jeder Animationsschleife aufgerufen und die Punktezahl entsprechend angepasst.

Bei einem Kollisionsereignis oder beim Ablauf der Zeit, wird die Flug-Animation unterbrochen, die aktuelle Punktezahl in einem "Game OverOverlay" angezeigt und der User bekommt die Möglichkeit, das Spiel neu zu starten oder zurück zur Flugschule zu gelangen.

5 Installationsanleitung

1. Wenn node und npm noch nicht installiert sind, installieren Sie diese von nodejs.org.
2. Führen Sie `npm run start` aus, um alle Abhängigkeiten zu installieren und den Webserver auf Port 3000 zu starten.
3. Öffnen Sie `http://localhost:3000` in Ihrem Browser.

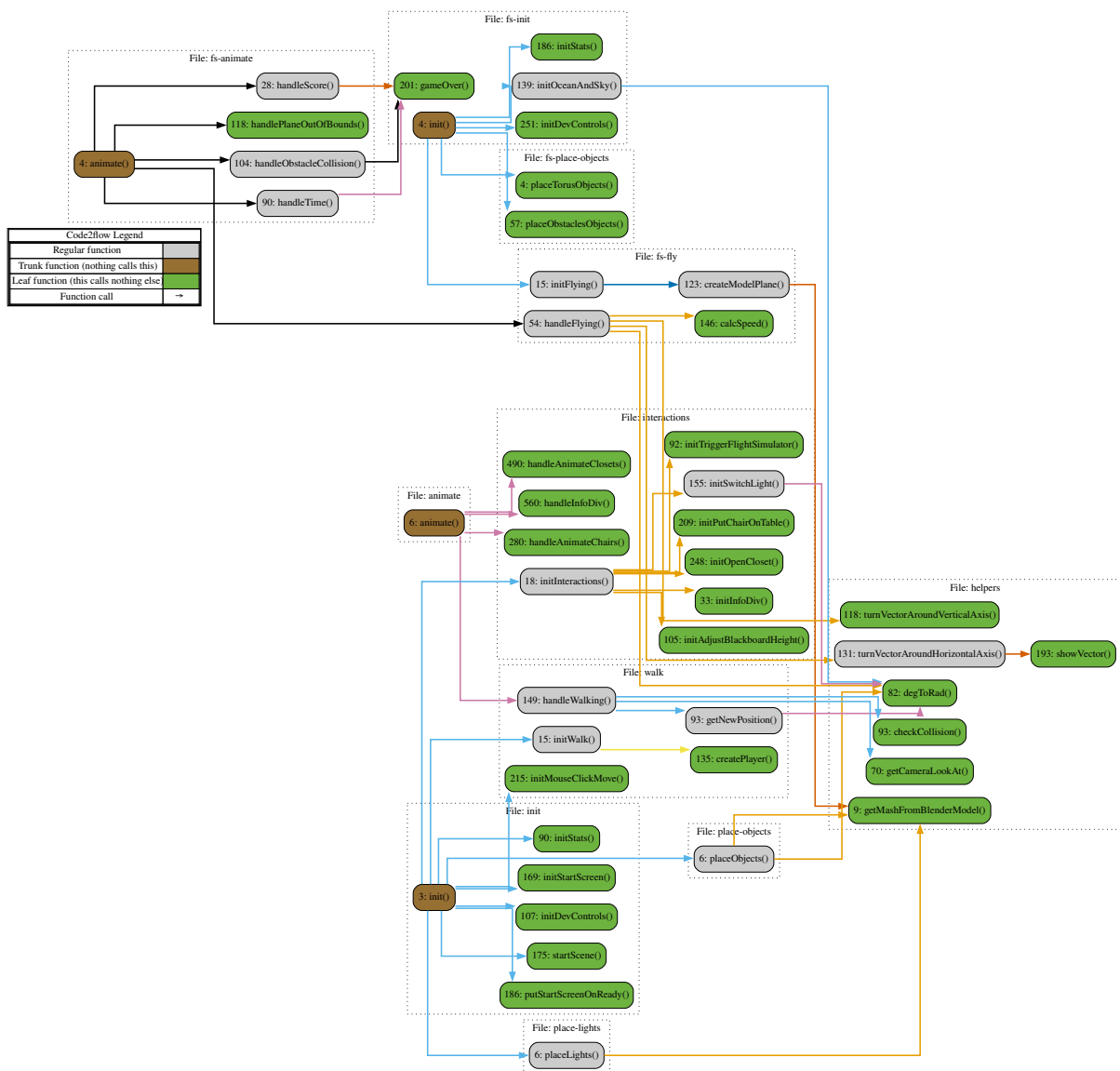


Abb. 5.1: Klassenzimmer Entwurf mit Fenster

A Anhang