

# Documentation zum VRML Projekt

## Computergrafik WS21/22

Iúri Figueiredo Archer

November 28, 2021

## Einleitung und Werkzeuge

Dieses Dokument dient sowohl als Dokumentation für die Abgabe wie auch als meine eigene Referenz um die Abgabe zu erleichtern. Desweiteren nutze ich die Gelegenheit auch um meine L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X Kenntnisse zu erfrischen. Es wurden folgende Programme benutzt, um das VRML Projekt zu realisieren.

- *Visual Studio Code* für VRML und Python
- *vim*, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X für die Dokumentation
- *view3dscene* und *Cortona3D* für die Visualisierung der VRML-Welt

*Cortona3D* war leider notwendig, da *view3dscene* noch keine Skripte unterstützt (weder JS noch VRML-Script). Dies stellte sich als Herausforderung, da Cortona3D nur von Internet Explorer unterstützt wird und sonst keinem anderen Browser - was mir als Linux Nutzer besonders viel Spaß bereitet hat.

## 1 Aufgaben