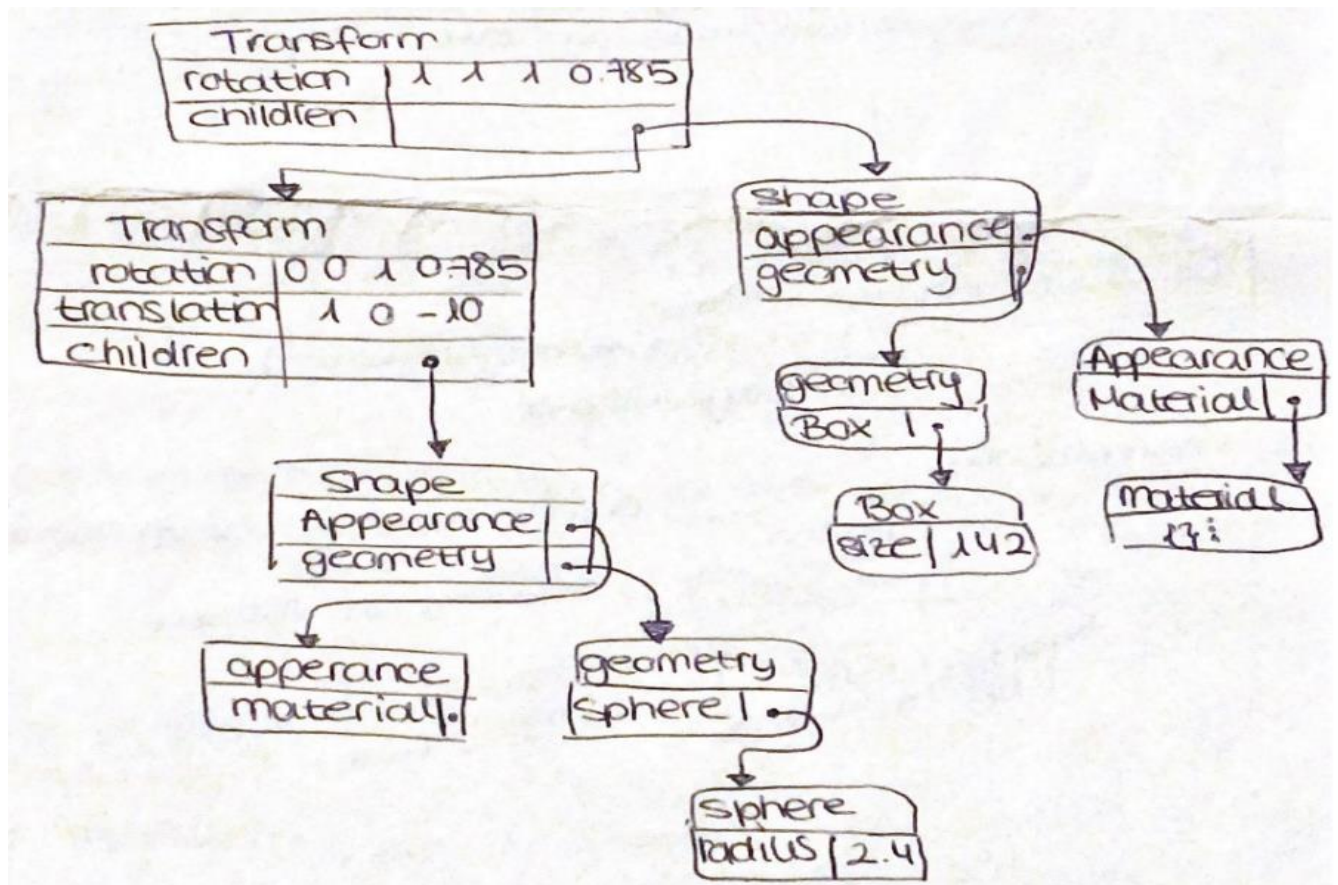


Aufgaben V.1

a) meinErsteVRML.wrl siehe Datei

b) Szenengraphen



c) Skalierung und Drehachsen, Drehwinkel

Rotation Winkel, der die Drehung der Textur beschreibt

Translation Verschiebung der Textur

d) Siehe in Datei meinErstesVRML2.wrl

```

appearance Appearance{
  material Material{
    diffuseColor 0 1 0 #Grün Kugel
  }
}
appearance Appearance{
  material Material{
    diffuseColor 1 0.65 0 # Gelbe Box
  }
}

```

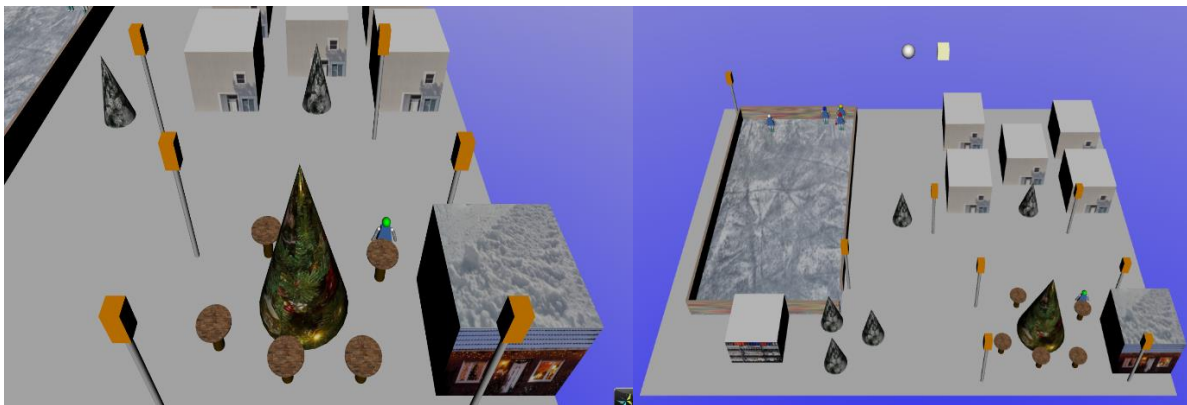
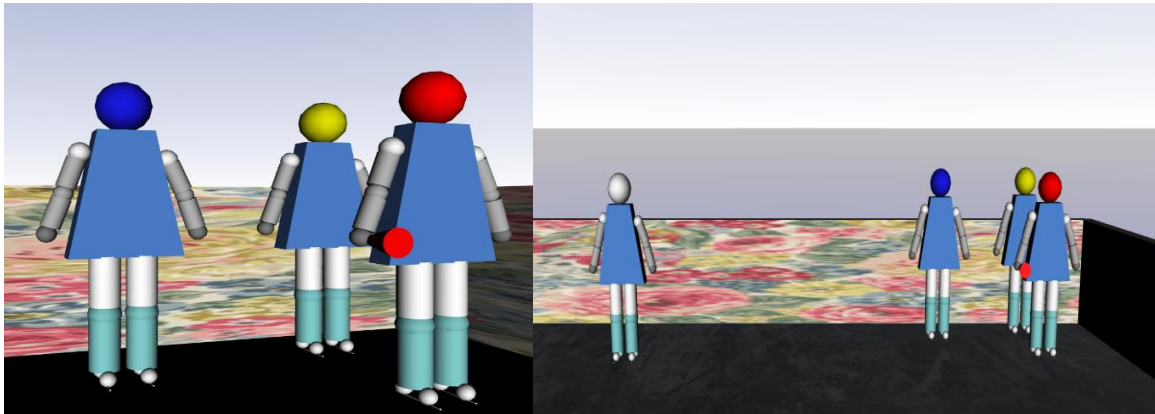
Aufgaben V.2

a) meineZweitesVrml.wrl siehe Datei

b) Solid False: Objekt wird realistisch, nützlich, ordentlich gedreht.

c) d, e, f) Siehe Datei

Miniprojekt



Aufgabe V.3 komplett bearbeitet

- a) Kopf mit Sphere, Rumpf IndexedFaceSets , Bein DEF USE benutzt
- b) Schlittschuhbahn, Marktplatz mit Häusern, Laternen
- c) Eisläufer „PROTO“ „ExternProto“

Aufgabe V.4 komplett bearbeitet

- a) Viewpoint Vogelperspektive oben Schlittschuhplatz
- b) 4 Viewpoint
- c) Viewpoint Im Eisläufer Kopf+ Benennung

Aufgabe V.5 bearbeitet mit Zusatzaufgabe

- a) Scheinwerfer an d. Laterne Marktplatz
- b) Lichterkegel

Aufgabe V.6 komplett bearbeitet

- a) Hintergrund festgelegt
- b) Schalter mit Ein- und Ausschalten (Kugel)

Aufgabe V.7 komplett bearbeitet

- a) Animation Eisläufer
- b) 40 Sek. Animationszyklus
- c) Zweiter Eisläufer

Aufgabe V.8 komplett bearbeitet

- a) Texturieren Häuser
- b) Nachtszenario, Taschenlampe

Quellen welche ich verwendet habe:

[3D Visualisierung mit VRML \(lug-s.org\)](#)

[Floppy's VRML Guide - VRML97 Tutorial 18: TouchSensor, SphereSensor, CylinderSensor, PlaneSensor \(free.fr\)](#)

[VRML-Einführung \(debacher.de\)](#)

[VRML Tutorial: Index \(uco.es\)](#)

[Dynamisches VRML \(uni-mannheim.de\)](#)

[3/4 VRML \(danielweiss.at\)](#)

[2.3 Prototyping \(unige.ch\)](#)