Bachelorarbeit Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

[1. Einleitung 2](#_Toc148381121)

[1.1 Einführung und Hintergrund 2](#_Toc148381122)

[1.2 Zielsetzung der Arbeit 2](#_Toc148381123)

[1.3 Relevanz und Motivation 2](#_Toc148381124)

[1.4 Aufbau der Arbeit 2](#_Toc148381125)

[2. Grundlagen / theoretischer Hintergrund 2](#_Toc148381126)

[2.1 3D-Webseiten und interaktive Webanwendungen 2](#_Toc148381127)

[2.2 Einführung in Three.js 2](#_Toc148381128)

[2.2.1 Was ist Three.js? 2](#_Toc148381129)

[2.2.2 Warum Three.js? 2](#_Toc148381130)

[2.2.3 Funktionen und Features 2](#_Toc148381131)

[3. Konzeption 2](#_Toc148381132)

[3.1 Anforderungsanalyse 2](#_Toc148381133)

[3.1.1 Zielgruppendefinition 2](#_Toc148381134)

[3.1.2 Funktionsanforderungen 2](#_Toc148381135)

[3.2 Ideenfindung und Konzeptentwicklung 2](#_Toc148381136)

[3.2.1 Konzeption des Webportfolios 2](#_Toc148381137)

[3.2.2 Planung der Benutzeroberfläche (falls relevant) 2](#_Toc148381138)

[3.3 Beschaffung der 3D-Modelle (falls relevant) 2](#_Toc148381139)

[4. Umsetzung 2](#_Toc148381140)

[4.1 Einrichtung der Entwicklungsumgebung 2](#_Toc148381141)

[4.2 Implementierung der 3D-Webanwendung 2](#_Toc148381142)

[4.2.1 Aufbau der Szene und Kamera 2](#_Toc148381143)

[4.2.2 Laden von 3D-Modellen 2](#_Toc148381144)

[4.2.3 Implementierung von Interaktivität 2](#_Toc148381145)

[4.2.4 Integration von Effekten und Animationen 2](#_Toc148381146)

[4.3 Performance-Tests (?) 2](#_Toc148381147)

[4.4 Herausfordeurngen und Lösungen 2](#_Toc148381148)

[5. Fazit und Ausblick 2](#_Toc148381149)

# 1. Einleitung

## 1.1 Einführung und Hintergrund

## 1.2 Zielsetzung der Arbeit

## 1.3 Relevanz und Motivation

## 1.4 Aufbau der Arbeit

# 2. Grundlagen / theoretischer Hintergrund

## 2.1 3D-Webseiten und interaktive Webanwendungen

## 2.2 Einführung in Three.js

### 2.2.1 Was ist Three.js?

### 2.2.2 Warum Three.js?

### 2.2.3 Funktionen und Features

# 3. Konzeption

## 3.1 Anforderungsanalyse

### 3.1.1 Zielgruppendefinition

### 3.1.2 Funktionsanforderungen

## 3.2 Ideenfindung und Konzeptentwicklung

### 3.2.1 Konzeption des Webportfolios

### 3.2.2 Planung der Benutzeroberfläche (falls relevant)

## 3.3 Beschaffung der 3D-Modelle (falls relevant)

# 4. Umsetzung

## 4.1 Einrichtung der Entwicklungsumgebung

## 4.2 Implementierung der 3D-Webanwendung

### 4.2.1 Aufbau der Szene und Kamera

### 4.2.2 Laden von 3D-Modellen

### 4.2.3 Implementierung von Interaktivität

### 4.2.4 Integration von Effekten und Animationen

## 4.3 Performance-Tests (?)

## 4.4 Herausfordeurngen und Lösungen

# 5. Fazit und Ausblick