

Abstimmungsparameter bei First Person Controller in virtuellen Experimenten

Thema:

Abstimmungsparameter bei First Person Controller in virtuellen Experimenten

Art:

BA

Betreuer:

Martin Brockelmann

Professor:

Christian Wolff

Status:

Entwurf

Stichworte:

Character, Steuerung, Unity, 3D, Spieler, Experiment

angelegt:

2016-01-25

Hintergrund

Die Bewegungsabläufe in virtuellen Umgebungen basieren auf Eingaben durch Tastatur und Maus und sind somit im Vergleich zu realen menschlichen Bewegungen in ihrer Natürlichkeit eingeschränkt. Um Experimente möglichst authentisch virtuell nachstellen zu können, sollte das Bewegungsverhalten von digitalen Spieler-Charakteren mit Blickwinkel aus der Ego-Perspektive möglichst genau mit den Erwartungen an menschliches Empfinden abgestimmt werden und für die jeweiligen Anwendungsfälle ausreichend parametrierbar sein. Außerdem liegt die Vermutung nahe, dass erfahrene Spieler einen virtuellen Avatar gekonnter und bewusster durch den Raum steuern, als Benutzer, die für die Steuerung erst eine Eingewöhnungsphase brauchen.

Zielsetzung der Arbeit

Erkenntnisse darüber, wie sich First Person Controller am besten im Bezug auf das durchzuführende Experiment an die Bewegungen in der Realität anpassen lassen und inwieweit sich Vorerfahrung bzw. Übung bei der Bedienung von Charakteren in der Ego-Ansicht das Bewegungsverhalten im virtuellen Raum beeinflusst.

Konkrete Aufgaben

Erstellen einer beispielhaften virtuellen Umgebung und Analyse der wichtigen Bewegungsparameter eines First Person Controller. Auswertung von Bewegungsmustern verschiedener Probandengruppen.

Erwartete Vorkenntnisse

Erfahrungen im Umgang mit 3D-Software und Unity.

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/abstimmungsparameter_bei_first_person_controller_in_virtuellen_experimenten?rev=1464778999

Last update: **01.06.2016 11:03**

