# Erstellung von realitätsnahen virtuellen Agenten

Thema:

Erstellung von realitätsnahen virtuellen Agenten

Art:

BA, MA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

ErstgutachterIn:

**Christian Wolff** 

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

**Entwurf** 

Stichworte:

Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, virtuelle Agenten

angelegt:

2014-12-08

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

## **Hintergrund**

Es sollen möglichst realitätsnahe Agenten für den Einsatz in diversen virtuellen Umgebungen modelliert werden. Als Grundlage sollen Fotos dienen. Die Agenten sollen nach Projektabschluss zur Erstellung diverser sozialer virtueller Umgebungen benutzt werden können. Die Arbeit wird dabei in Kooperation mit dem Lehrstuhl für klinische Psychologie und Psychotherapie betreut. Das Projekt steht in engem inhaltlichen Bezug zum Projekt "Motion Capture". Eine Bearbeitung beider Themen im Team ist möglich.

### Zielsetzung der Arbeit

Modellierung realitätsnaher virtueller Agenten für soziale virtuelle Umgebungen.

### Konkrete Aufgaben

Modellierung, Texturierung und Animation in Blender, Einbindung der Modelle in die Valve Source Engine, Erstellung von Testumgebungen und einer Demo in der Valve Source Engine

### **Erwartete Vorkenntnisse**

Fortgeschrittene Kenntnisse mit Blender, Kenntnisse zur Bildbearbeitung und Texturierung, Grundkenntnisse Skriptprogrammierung (z.B. Python oder ähnliches)

# Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:

https://wiki.mi.ur.de/ - MI Wiki

Permanent link:

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/erstellung\_von\_realitaetsnahen\_virtuellen\_agenten

Last update: 11.01.2023 15:02



https://wiki.mi.ur.de/ Printed on 29.04.2024 23:49