Erweiterung des First-Person-Controllers für die Nutzung in einer virtuellen Umgebung

Thema:
Erweiterung des First-Person-Controllers für die Nutzung in einer virtuellen Umgebung
Art:
BA
Betreuer:
Martin Brockelmann
Student:
Igor Somik
Professor:
Christian Wolff
Status:
in Bearbeitung
Stichworte:
Game Engine, 3D, Controller, Virtuelle Umgebung, Experiment
angelegt:
2016-06-01
Beginn:
2016-05-16
Antrittsvortrag:
2016-07-11

Hintergrund

Die Bewegungsabläufe in einem virtuellen Raum basieren auf der Eingaben durch Tastatur und Maus. Daraus folgt, dass Bewegungsabläufe und das Betrachten der Umgebung in einem virtuellen Raum deutlich eingeschränkter sind als in der Realität. Um realitätsnahe Bewegungsvorgänge und Blickwinkel aus der Ego-Perspektive zu ermöglichen muss die Navigation in einem virtuellen Raum möglichst genau mit den Erwartungen an menschliche Bewegungsmuster abgestimmt werden. Des Weiteren haben manche Benutzer, z.B. ohne Erfahrung mit Computerspielen, Schwierigkeiten sich in einem virtuellen Raum zu bewegen.

Zielsetzung der Arbeit

Die Navigation mit Maus und Tastatur in einem virtuellen Raum soll so nah wie möglich an die Realität angepasst werden. Der Benutzer soll dabei so viele Freiheiten wie möglich bei der Steuerung des virtuellen Avatars in der Ego-Ansicht haben.

Konkrete Aufgaben

Erstellen einer beispielhaften virtuellen Umgebung in der der Benutzer die Standard First-Person-

Steuerung und die erweiterte First-Person-Steuerung verwendet und auf Effizienz und Benutzerfreundlichkeit prüft.

Erwartete Vorkenntnisse

Game Engine, C#, 3D

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/erweiterung_des_first-person-controllers_fuer_die_nutzung_in_einer_virtuellen_umgebung?rev=1467969801

Last update: **08.07.2016 09:23**