

Evaluation verschiedener Erstellungsmethoden für Haare von virtuellen Agenten

Thema:

Evaluation verschiedener Erstellungsmethoden für Haare von virtuellen Agenten

Art:

BA

Betreuer:

Martin Brockelmann

Student:

Monika Richter

Professor:

Christian Wolff

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

3D, Haare, virtuelle Agenten, Blender

angelegt:

2018-12-19

Beginn:

2018-12-01

Hintergrund

Im Bereich der Psychologie wurden virtuelle Agenten in den letzten Jahren immer relevanter. Vor allem bei Therapien zur Beseitigung von Phobien oder Paranoia hängt der Erfolg dieser von der Immersion des Patienten ab, welche wiederum von realistischen virtuellen Agenten begünstigt wird. Haare bzw. Frisuren der Charaktere spielen dabei eine große Rolle in der Wahrnehmung des Probanden, weshalb diese so realitätsnah wie möglich gehalten werden sollten. Da in verschiedenen Therapie-Szenarien eine große Anzahl solcher virtueller Agenten benötigt wird, sollte gleichzeitig darauf geachtet werden, diese mit geringstem Zeit- und Ressourcenaufwand zu generieren. Die hierfür am besten geeignetste Methode soll im Rahmen dieser Bachelorarbeit ermittelt werden.

Zielsetzung der Arbeit

Die angedachte Abschlussarbeit setzt sich zum Ziel, verschiedene Methoden zum generieren virtueller Haare hinsichtlich Zeit- u. Ressourcenaufwand und Zufriedenheit des Betrachters zu evaluieren. Zu evaluierende Parameter:

- Zeit- und Ressourcenaufwand der gewählten Methoden
- Qualität der Ergebnisse

Konkrete Aufgaben

- Anforderungsanalyse
- Vorauswahl geeigneter Methoden
- Ermittlung der wichtigen Parameter für virtuelle Haare
- Evaluierung der Tools mithilfe der ermittelten Parameter

Erwartete Vorkenntnisse

Erfahrung in 3D-Modellierung

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/evaluation_verschiedener_erstellungsmethoden_fuer_haaren_von_virtuellen_agenten?rev=1545235274

Last update: 19.12.2018 16:01

