Evaluation verschiedener Erstellungsmethoden für Haaren von virtuellen Agenten

Thema:
Evaluation verschiedener Erstellungsmethoden für Haaren 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
Antrittsvortrag:
2019-01-14

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=1545306424

Last update: **20.12.2018 11:47**