

Visualisierung von Blickdaten in einer 3D-Umgebung: Blickwinkel

Thema:

Visualisierung von Blickdaten in einer 3D-Umgebung: Blickwinkel

Art:

BA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

BearbeiterIn:

Anna-Lena Sporrer

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

Niels Henze

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

3D, Realität, Blickdaten, Eye-Tracking, Unity

angelegt:

2020-11-21

Anmeldung:

2022-08-03

Antrittsvortrag:

2022-01-17

Hintergrund

Im Virtuellen 3D-Raum sind sowohl Position des Betrachters und Objekts, als auch die Blickrichtung des Betrachters bekannt. Dies bietet eine Untersuchung des Blickwinkels einer Person auf ein Objekt an. Außerdem werden bei Blickdaten im 3-dimensionalen Raum sehr viele Daten gleichzeitig angezeigt. Dies kann eine genauere Analyse bzw. Interpretation dieser erschweren.

Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist es, unterschiedliche Methoden zur Filterung und Visualisierung der Blickdaten des Blickwinkels zu finden, sodass diese die Interpretation der vorhandenen Daten erleichtern, ohne dabei die Aussagekraft zu sehr zu verringern.

Konkrete Aufgaben

Es sollen zwei mögliche Visualisierungen von Blickdaten des Blickwinkels innerhalb einer Unity-Umgebung entwickelt werden. Diese sollen im Anschluss nach Usability untersucht werden.

Erwartete Vorkenntnisse

3D-Modellierung, Unity

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/filtertechniken_zur_darstellungsreduktion_von_blickdaten_im_3d-raum

Last update: **20.12.2022 23:30**

