

# Filtertechniken zur Darstellungsreduktion von Blickdaten im 3D-Raum

Thema:

Filtertechniken zur Darstellungsreduktion von Blickdaten im 3D-Raum

Art:

BA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

BearbeiterIn:

Anna-Lena Sporrer

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

Niels Henze

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

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

angelegt:

2020-11-21

## Hintergrund

Bei einer Untersuchung von Blickdaten im 3-dimensionalen Raum werden 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 der untersuchten Daten zu finden, sodass diese die Interpretation der vorhandenen Blickdaten erleichtern, ohne dabei die Aussagekraft zu sehr zu verringern.

## Konkrete Aufgaben

Es sollen unterschiedliche Methoden, wie räumliche Nähe oder zeitlicher Ablauf zur Filterung von Blickdaten innerhalb von Unity entwickelt werden. Diese Methoden nutzen unterschiedliche Arten zur Reduzierung der Daten, wie Formen oder Farben. Außerdem soll eine Studie zur Untersuchung der Nützlichkeit der einzelnen Filtertechniken durchgeführt 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?rev=1605923163](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/filtertechniken_zur_darstellungsreduktion_von_blickdaten_im_3d-raum?rev=1605923163)

Last update: **21.11.2020 01:46**

