

Handgestenbasierte Interaktion 3D

Thema:

Entwicklung und Evaluation eines Hardware-Prototyps zur handgestenbasierten Interaktion mit 3D-Software

Art:

BA

Betreuer:

Martin Brockelmann

Student:

Andreas Schmid

Professor:

Christian Wolff

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

Hardware, 3D, Handschuh, Gesten, Finger

angelegt:

2014-07-10

Antrittsvortrag:

2015-03-02

Hintergrund

Ausgangssituation: Bei der 3d-Modellierung, insbesondere dem Bereich des Sculpting, ist eine Maus oft kein ausreichend geeignetes Eingabegerät, da damit nur Interaktionen auf einer zweidimensionalen Ebene möglich sind. Durch Tastaturshortcuts und die Verwendung des Mausekkrads wird Abhilfe geschafft, was allerdings einen unnatürlichen Workflow zur Folge hat.

Problemstellung: Wie kann ein auf natürliche Interaktion ausgelegtes, extra für diesen Prozess entwickeltes Eingabegerät die Arbeit mit 3d-Objekten erleichtern?

Zielsetzung der Arbeit

Zielsetzung: Bau eines Prototyps für ein Eingabegerät, das eine natürliche Interaktion mit virtuellen dreidimensionalen Objekten durch Parameter wie die Haltung der Hand ermöglicht.

Konkrete Aufgaben

Nach Absprache mit dem Betreuer.

Erwartete Vorkenntnisse

Hardware, 3D

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/handgestenbasierte_interaktion_unterstuetzung_beim_arbeiten_mit_3d-objekten?rev=1473428871

Last update: **09.09.2016 13:47**

