

Hardwareunterstützte Präsentationsform für dreidimensionale Objekte

Thema:

Hardwareunterstützte Präsentationsform für dreidimensionale Objekte

Art:

BA

Betreuer:

Martin Brockelmann

Student:

Maximilian Friedrich

Professor:

Christian Wolff

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

Kugel, 3D, Blender, Plugin, Präsentation, Betrachtung

angelegt:

2014-06-18

Hintergrund

Eine Präsentation von dreidimensional gestalteten Objekten in einem virtuellen Schaukasten lässt sich bisher lediglich mittels nicht-intuitiver Eingabegeräte manipulieren. Um diese Objekte zu skalieren oder zu rotieren wird bisher entweder die Maus oder die Tastatur verwendet.

Eine intuitive Präsentationsplattform wird bisher nicht verwendet. Der Konsument wird daher ständig mit der bestehenden Quelle zwischen virtuellen Objekten und Schaukasten und der Abbildung eines realen Objekts konfrontiert.

Zielsetzung der Arbeit

Zu implementieren sei ein reales Objekt, beispielsweise eine Kugel, die sich gleich dem Objekt im virtuellen Schaukasten manipulieren lässt. Das Tangible soll über ein Gyroskop und ein Scrollrad verfügen, um reale Bewegungen wie Skalierungen und Rotationen direkt in Transformationen des dreidimensionalen Objekts umzusetzen.

Konkrete Aufgaben

Nach Absprache mit dem Betreuer.

Erwartete Vorkenntnisse

HTML5-Kenntnisse, Computergrafik, Erfahrungen im 3D-Bereich, Erfahrungen mit Web-Entwicklung

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/hardwareunterstuetzte_praesentationsform_fuer_dreidimensionale_objekte?rev=1444080326

Last update: **05.10.2015 21:25**

