

Integration eines Olfaktometers in eine Game Engine in Bezug auf Steuerparameter

Thema:

Integration eines Olfaktometers in eine Game Engine in Bezug auf Steuerparameter

Art:

BA, MA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

Andreas Mühlberger

Status:

Entwurf

Stichworte:

Psychologie, Play2Change

angelegt:

2020-07-30

Hintergrund

Es wurde ein Olfaktometer in der Mechanik- und Elektronikwerkstatt gefertigt, mit dem Gerüche in unterschiedlicher Intensität eingebracht werden können. Dadurch kann die Geruchsmodalität in VR angesprochen werden und Gefühle verstärkt werden, z.B. Ekel für die Behandlung von Zwangsstörungen, oder angenehme oder unangenehme Gerüche eingebracht werden für Konditionierungsstudien. Oder Entspannungsreaktionen in einem Waldszenario on Anhängigkeit von einem kongruenten Geruch. Ziel des Projekts ist es, das Gerät von dem VR Programm anzusteuern und die Geruchsreize passend zur VR darzubieten (z.B. in Anhängigkeit von der Entfernung von dem virtuellen Geruchsreiz, z.B. beim Riechen an einer Blüte).

Andreas Hilzenthaler hat sich in seiner BA bereits mit der Integration eines Olfaktometers in Unity3D und dessen Auswirkung auf die Präsenz in Virtual Reality beschäftigt:

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/integration_eines_olfaktometers_in_das_cave-system

Zielsetzung der Arbeit

Die Ergebnisse aus der vorangegangenen Abschlussarbeit, sollen aufgenommen und fortgeführt werden.

Konkrete Aufgaben

Implementierung von Steuermöglichkeiten des Olfaktometers bezüglich Intensität, Richtung,

Geruchsvarianten und Wahrnehmungskontrolle.

Erwartete Vorkenntnisse

Umgang mit Game Engine, Programmierung (C#), VR

Weiterführende Quellen

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/integration_eines_olfaktometers_in_das_cave-system

From:
<https://wiki.mi.uni-r.de/> - **MI Wiki**

Permanent link:
https://wiki.mi.uni-r.de/arbeiten/integration_eines_olfaktometers_in_eine_game_engine_in_bezug_auf_steuerparameter

Last update: **11.01.2023 15:08**

