

Motion Capture für Agenten in virtueller Realität

Thema:

Motion Capture für Agenten in virtueller Realität

Art:

BA, MA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

Entwurf

Stichworte:

Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, Motion Capture

angelegt:

2014-12-08

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

Hintergrund

Im Rahmen eines Projekts sollen Agenten in einer virtuellen Umgebung mit realistischen Bewegungsmustern ausgestattet werden. Dafür soll ein Motion Capture-System entwickelt werden. Das System soll nach Projektabschluss zur Erstellung diverser virtueller Umgebungen benutzt werden können. Die Arbeit wird dabei in Kooperation mit dem Lehrstuhl für klinische Psychologie und Psychotherapie betreut. Das Projekt steht in engem inhaltlichen Bezug zum Projekt „Realitätsnahe virtuelle Agenten“. Eine Bearbeitung beider Themen im Team ist möglich.

Zielsetzung der Arbeit

Umsetzung und Gestaltung eines Motion Capture-Systems zur Bereicherung virtueller Umgebungen mit realitätsnahen Bewegungsabläufen für virtuelle Agenten.

Konkrete Aufgaben

Für die Verbesserung der Erstellung einfacher Animationen soll nach einem Motion Capture System gesucht, bzw. ein solches selbst entwickelt werden. (z.B. mit Kinect 2). Dazu soll ein System entwickelt werden, die Animationen möglichst komfortabel in die Valve Source Engine zu importieren.

Erwartete Vorkenntnisse

Fortgeschrittene Kenntnisse mit Blender, Kenntnisse zur Bildbearbeitung und Texturierung, Grundkenntnisse Skriptprogrammierung (z.B. Python), Grundkenntnisse in Objektorientierter Programmierung (z.B. Java).

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/motion_capture_fuer_agenten_in_virtueller_realitaet

Last update: **01.10.2019 11:54**

