

Untersuchung von spezifischen Bewegungsphänomenen in virtuellen Umgebungen

Thema:

Untersuchung von spezifischen Bewegungsphänomenen in virtuellen Umgebungen

Art:

BA, MA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

Niels Henze

Status:

Entwurf

Stichworte:

VR, Virtuelle Umgebungen, Bewegung

angelegt:

2021-06-26

Hintergrund

In VR oder aber auch in virtuellen Umgebungen am Bildschirm treten durch die Steuerung von digitalen Avataren besondere Bewegungsphänomene auf, die sich von dem Verhalten bei realen Bewegungen unterscheiden. Z.B. wurde festgestellt, dass bei spielartigen Applikationen oftmals mit dem Player ungebremst gegen die Wände gelaufen und an Colider-Objekten 'entlang-geslidet' wird...

Zielsetzung der Arbeit

Die Bewegungsphänomene sollen analysiert und dahingehend untersucht werden, ob sich die Eigenarten bei First Person Character Controllern abtrainieren oder kompensieren lässt. Es soll nach Möglichkeiten gesucht werden, das virtuelle Verhalten möglichst nahe an das reale anzupassen.

Konkrete Aufgaben

Studie zur Untersuchung von bestimmten Unterschieden der beiden Bewegungseigenarten. Experimente mit Maßnahmen, die das Verhalten ändern.

Erwartete Vorkenntnisse

Erfahrung mit 3D und Unity

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/untersuchung_von_spezifischen_bewegungsphaenomenen_in_virtuellen_umgebungen

Last update: **15.03.2023 13:23**

