

Erstellung von realitätsnahen virtuellen Agenten

Thema:

Erstellung von realitätsnahen virtuellen Agenten

Art:

BA, MA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

Entwurf

Stichworte:

Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, virtuelle Agenten

angelegt:

2014-12-08

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

Hintergrund

Es sollen möglichst realitätsnahe Agenten für den Einsatz in diversen virtuellen Umgebungen modelliert werden. Als Grundlage sollen Fotos dienen. Die Agenten sollen nach Projektabschluss zur Erstellung diverser sozialer 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 „Motion Capture“. Eine Bearbeitung beider Themen im Team ist möglich.

Zielsetzung der Arbeit

Modellierung realitätsnaher virtueller Agenten für soziale virtuelle Umgebungen.

Konkrete Aufgaben

Modellierung, Texturierung und Animation in Blender, Einbindung der Modelle in die Valve Source Engine, Erstellung von Testumgebungen und einer Demo in der Valve Source Engine

Erwartete Vorkenntnisse

Fortgeschrittene Kenntnisse mit Blender, Kenntnisse zur Bildbearbeitung und Texturierung,
Grundkenntnisse Skriptprogrammierung (z.B. Python oder ähnliches)

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:

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

Permanent link:

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

Last update: **11.01.2023 15:02**

