



HOCHSCHULE HEILBRONN

ENTWICKLUNG EINES PHYSIKBASIERTEN CHARAKTERCONTROLLERS MIT UNITY ML AGENTS

Software-Engineering
Fakultät für Informatik
der Hochschule Heilbronn

Bachelor-Thesis

vorgelegt von

Simon Grözing
Matrikelnummer: 205047

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
2	MI-Agents	2
3	Reinforcement Learning	2
4	Versuche	3
5	Fazit	3

1 Einleitung

Machine Learning Modelle bieten neue Möglichkeiten den Prozess der Charakter animation zu erleichtern. In der Thesis soll ein Ansatz anhand bestehender Literatur und Beispiele erforscht werden, in dem Spielcharaktere physikalisch mit Rigidbodies und Joints simuliert und mit Hilfe von Machine Learning trainiert werden, um möglichst realistische Bewegung nachahmen zu können.

2 MI-Agents

Kurzbeschreibung Aufbau Details zu Komponenten Implementierungsschnittstellen

3 Reinforcement Learning

Text

4 Versuche

Text

5 Fazit

Text