

Bachelorthesis-Aufgabe

Unity Volume Rendering

ID ICLU1-2-15

Studierende Roland Bruggmann

Betreuer Urs Künzler

Experten Dr. Federico Flueckiger

Aufgabe Aufbauend auf der Unity Game Engine soll ein Plug-in für das Volume Rendering medizinischer Daten entwickelt werden. Eine einfache Unity Applikation soll die Möglichkeiten dieses Plug-ins demonstrieren. Das Volume Rendering soll die Möglichkeiten modernere Grafik-Hardware ausnutzen und soweit möglich auf der GPU ausgeführt werden und mittels der OpenGL Shading Language (GLSL) implementiert werden.

© 2016 Berner Fachhochschule Technik und Informatik - Abteilung Informatik