

Die Erstellung von 3D Computeranimationen für Trainingszwecke ist ein kundenspezifischer Prozess, der normalerweise von fachkundigen 3D Modellierern umgesetzt wird, die jedoch keine Experten in der Domäne des Trainings sind. In solchen Situationen ist das Aufkommen von semantischen Problemen sehr wahrscheinlich: natürliche Sprache benutzt in Ausbildungsmaterial, wie Anweisungshandbüchern, ist nicht formal genug, um die korrekten Elemente eindeutig zu identifizieren sowie spezifische Aktionen in 3D darzustellen. Eine innovative Methode, die fähig ist, die Erstellung von 3D Animationen für Trainingszwecke zu automatisieren, wurde entwickelt. Das Vorgehensmodell startet bei existierenden oder „ad hoc“ verursachten Trainingsschrittfolgen, die in natürlicher Sprache ausgedrückt sind, analysiert sie und ordnet die gefundenen Elemente in einem Ontologiekern zu. Die Rolle der Ontologie ist, eine Verbindung zwischen den Sprachelementen, die in einem generischen Trainingssatz vorkommen, und den entsprechenden Konzepten der Bauteile und Aktionen die in einer 3D Animation dargestellt werden herzustellen. Die vorgeschlagene Methode ist nachgewiesener Weise, in der Lage, den einleitenden Anforderungen gerecht zu werden und den Erstellungsprozess der 3D Animation einfacher und schneller zu realisieren.