

Motion Capture zur Bewegungserfassung von virtuellen Charakteren

Thema:

Motion Capture zur Bewegungserfassung von virtuellen Charakteren

Art:

BA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

BearbeiterIn:

Maximilian Eibl

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

Motion, Capture, 3D, Blender, Animation, Microsoft, Kinect

angelegt:

2015-04-29

Antrittsvortrag:

2015-07-13

Abgabe:

2016-03-31

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

Hintergrund

Der Einsatz von Motion Capturing für die Erstellung von dreidimensionalen Animationen hilft Entwicklern menschliche Bewegungen realistischer darzustellen und spart dabei noch Zeit ein. Da Motion Capturing Systeme immer erschwinglicher werden, gewinnen diese auch für unprofessionelle Animatoren immer mehr an Bedeutung.

Zielsetzung der Arbeit

Es sollen möglichst realistische Bewegungsabläufe mittels Motion Capturing dargestellt werden. Dabei wird untersucht, welche Probleme auftreten und wie diese behoben werden können. Ziel der Arbeit ist es, einen Verlaufsplan für einen Animator zu erstellen, der zum ersten Mal Motion Capturing für die 3D-Animation verwendet.

Konkrete Aufgaben

Erstellung von 3D-Animationen mithilfe von Motion Capturing durch die Microsoft Kinect, die mithilfe von NI mate in Blender aufgenommen und dort bearbeitet werden. Daraufhin werden diese mit professionell aufgenommenen Animationen durch eine Evaluation verglichen. Es erfolgt eine genaue Analyse der Probleme und Optimierungspunkte, um eine Anleitung für einen Anfänger im Motion-Capture-Bereich entwerfen zu können.

Erwartete Vorkenntnisse

Blenderkenntnisse, Microsoft Kinect

Weiterführende Quellen

<http://www.ni-mate.com/use/blender/> <http://www.blender.org/>

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/motion_capturing_ansaetze_fuer_3d-animationen

Last update: **01.10.2019 11:54**

