

Motion Capturing zur Bewegungsprojektion auf virtuelle Charaktere

Thema:

Motion Capturing zur Bewegungsprojektion auf virtuelle Charaktere

Art:

BA, MA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

Entwurf

Stichworte:

Animation, 3D, Kinect, Motion Capturing, Blender

angelegt:

2014-07-18

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

Hintergrund

Die händische Bewegungsumsetzung bei virtuellen Charakteren ist in 3D-Animationsprogrammen ein relativ aufwändiger Prozess. Um möglichst diffizile und authentische Bewegungsabbildungen bei virtuellen Avataren zu bewirken, kann die menschliche Gestik durch Motion Capturing in Echtzeit abgegriffen werden und für Bewegungsumsetzung der Figuren bei der Animationserstellung verwendet werden.

Zielsetzung der Arbeit

Vorbereitung und Schaffung einer einsatzfähigen Motion-Capuring-Lösung für einen exemplarischen Charakter mittels Microsoft Kinect.

Konkrete Aufgaben

Analysieren Sie Verfahren zur Bewegungserfassung durch Motion Capturing. Erstellen Sie einen virtuellen Charakter und ermöglichen Sie eine Bewegungsprojektion mittels Microsoft Kinect in Echtzeit.

Erwartete Vorkenntnisse

Erfahrung mit Microsoft Kinect. 3D-Animationsprogramm.

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:

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

Permanent link:

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

Last update: **11.01.2023 14:59**

