

# Motion Capturing zur Mimik-Projektion auf virtuelle Avatare

Thema:

Motion Capturing zur Mimik-Projektion auf virtuelle Avatare

Art:

BA, MA

Betreuer:

Martin Brockelmann

Professor:

Christian Wolff

Status:

ausgeschrieben

Stichworte:

Avatar, Motion Capturing, 3D, Blender, Mimik

angelegt:

2014-07-18

## Hintergrund

Die händische Umsetzung von Mimik bei virtuellen Charakteren ist in 3D-Animationsprogrammen ein relativ aufwändiger Prozess. Um möglichst diffizile und authentische Emotionsabbildungen bei virtuellen Avataren zu bewirken, kann die menschliche Mimik 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 Facial-Motion-Capuring-Lösung für einen exemplarischen Avatar.

## Konkrete Aufgaben

Analysieren Sie Verfahren zur Mimik-Erfassung durch Motion Capturing. Erstellen Sie einen virtuellen Avatar und ermöglichen Sie eine Mimik-Projektion mittels Kameraerfassung in Echtzeit.

## Erwartete Vorkenntnisse

3D-Animationsprogramm, Animationserstellung

## 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\\_mimik-projektion\\_auf\\_virtuelle\\_avatare?rev=1444080450](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/motion_capturing_zur_mimik-projektion_auf_virtuelle_avatare?rev=1444080450)

Last update: **05.10.2015 21:27**

