

# Sprechanimation und Mimik für 3D-Charaktere

Thema:

Sprechanimation und Mimik für 3D-Charaktere

Art:

BA

Betreuer:

Martin Brockelmann

Student:

Andreas Hennings

Professor:

Christian Wolff

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

3D, Mimik, Lipenbewegung, Sprechen, Animation, Psychologie

angelegt:

2018-05-09

## Hintergrund

Die Animation von Gesichtsbewegungen zur Visualisierung des Sprechens und der Mimik bei 3D-Charakteren wird bislang mit Hilfe von Meshanimationen realisiert. Dieser Vorgang ist sehr zeitaufwändig und arbeitsintensiv, da jeder einzelnen Silbe des zu sprechenden Textes eine Animation von Hand zugeordnet werden muss.

## Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist die Entwicklung eines Add-Ons für das 3D-Programm Blender, mit dessen Hilfe die Erstellung von realistischen Gesichtsanimationen zur Darstellung von Sprachausgabe und dazu passender Mimik auch für Anwender mit wenig Erfahrung in diesem Bereich möglich wird.

## Konkrete Aufgaben

Erstellung animierbarer Charaktere in MakeHuman, Entwicklung eines Verfahrens zur Erstellung von Mimik- und Sprachanimationen, Automatisierung des Verfahrens in einem Add-On für Blender Test der Ergebnisse in einer virtuellen Umgebung.

## Erwartete Vorkenntnisse

- Erstellung und Animation von 3D-Charakteren

- Erstellung von Add-Ons für Blender
- Erstellung von virtuellen Szenarien

## Weiterführende Quellen

Gesichtswahrnehmung, Emotional Face Processing

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

Permanent link:  
[https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/sprechanimation\\_und\\_mimik\\_fuer\\_3d-charaktere?rev=1525943762](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/sprechanimation_und_mimik_fuer_3d-charaktere?rev=1525943762)

Last update: **10.05.2018 09:16**

