

Facial Animation for 3D Characters

Thema:

Facial Animation for 3D Characters

Art:

BA

Betreuer:

Martin Brockelmann

Student:

Andreas Hennings

Professor:

Christian Wolff

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

3D, Mimik, Lipenbewegung, Sprechen, Animation, Psychologie, Play2Change

angelegt:

2018-05-09

Anmeldung:

2018-08-03

Antrittsvortrag:

2018-07-23

Ende:

2018-10-03

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/spreanimation_und_mimik_fuer_3d-charaktere?rev=1561994910

Last update: **01.07.2019 15:28**

