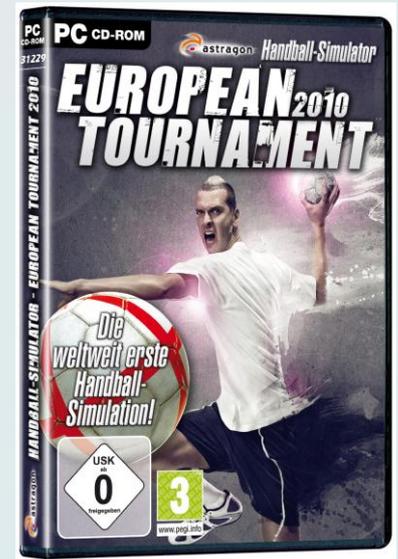


HERZLICH WILLKOMMEN

Thema des Vortrags: Animationsworkflow am Beispiel von Handball Simulator 2010

- Motion-Capture
- Nachbearbeitung in Motionbuilder
- Export der Daten zum Einbinden der Animationen im Spiel



MOTION CAPTURE

Aufbau & Actor:

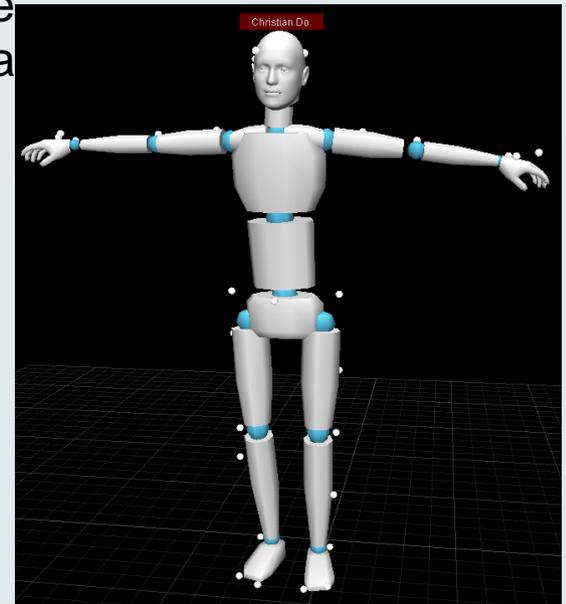
- Kamera-Aufbau: Die Kameras werden aufgestellt, miteinander verkabelt und an den PC angeschlossen.
- Der Actor trägt einen speziellen Anzug, an dem Marker angebracht werden. Danach wird der Actor in der Software konfiguriert.



MOTION CAPTURE

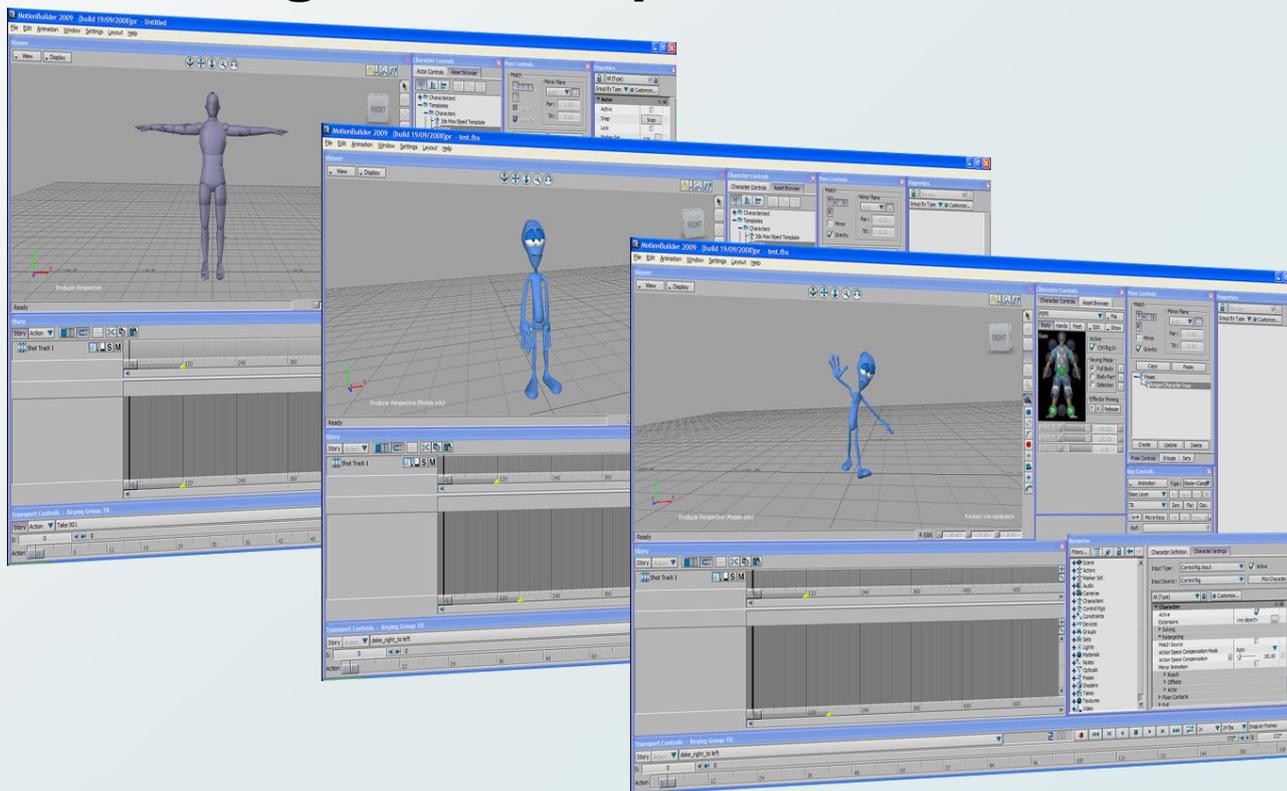
Aufnahme:

- Der eigentlichen Aufnahme geht eine detaillierte Planungsphase voraus. Daraus entsteht in der Regel eine Animationsliste, die nach Priorität und Schwierigkeitsgrad der Aufnahme sortiert ist.
- Danach wird jede Animation einzeln aufgenommen. Ausgang jeder Animation ist die sogenannte T-Pose.



MOTIONBUILDER

Weiterverarbeitung der MoCap-Daten in Motionbuilder



EXPORT

Export der Daten:

- Zum Schluss werden die Animationen exportiert und in das eigene Format konvertiert

