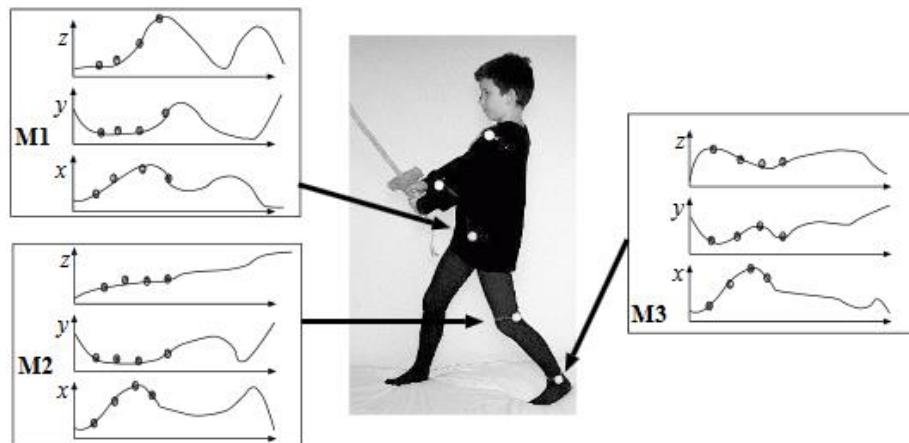


10. tétel - Dinamikus alakzatok mozgásának rögzítése animációkhoz

Mozgáskövető animáció (MoCap)

- Mozgástervezés helyett méréssel határozza meg a mozgásgörbéket.
- Élő karaktereket mozgatunk, amelyeken jól azonosítható pontokat jelölünk ki.
- A kitüntetett pontok pályáját határozzuk meg a mérés során.



- MoCap előtt:
 - Rajzfilmek (nem zavaró, mert amúgy sem elégíti ki a fizika törvényeit)
 - Rossz animáció (itt ronda)
- Arcon megjelenő pöttyökkel az arckifejezések is dokumentálhatók.



Mozgó avatarok felvétele markerek nélkül - 4D Studio

- Speciális zöld stúdió, melyben sok kamera van
- Ugyanazt az alakzatot felveszik jó sok irányból
- Ebből lesz dinamikus 3D modell
- Minél több kamera annál pontosabb
 - statikus esetben a kamerák foroghatnak az alakzat körül
 - dinamikus esetben több nézőpont kell, ami fix

Hardveres és szoftveres komponensek

- Hardveres
 - Zöld stúdió
 - Dodekagon alapú henger
 - 12 kamera
 - green screen
 - Széles látószögű kamerák
 - LED megvilágítás minden kamerához
 - Mikro-kontroller
 - kamera szinkronizáció (szemközti kamera fényének kikapcsolása)
 - Nagy számító kapacitás
- Szoftveres
 - Studio
 - videofelvétel
 - ModelMaker
 - 3D rekonstrukciós szoftver -> 3D modellek
 - Kamera vezérlés
 - szinkronizálás
 - kalibráció: vmi sakktábla mutogatás