

3D-Scans mit Windows 10

Kategorien : [Allgemein](#)

Schlagwörter : [3D Scan](#), [Blender](#), [Motion Capture Studio](#)

Datum : 23. Juli 2018

Wir richten zurzeit ein **Motion Capture Studio** für Blender-Anwender ein. Unter **Motion Capture**

Ein Beispiel für eine solche Anwendung ist die Übertragung menschlicher Bewegungen auf im Computer generierte 3D-Modelle.

Wir verwenden Kinect

Kinect (abgeleitet vom englischen kinetic connect, deutsch Kinetische Verbindung) ist eine Hardware zur Steuerung der Videospielekonsole Xbox 360, die seit Anfang November 2010 verkauft wird. Kinect wurde von Microsoft zusammen mit der Firma PrimeSense entwickelt. Spieler können damit anstatt mittels herkömmlicher Gamepads allein durch Körperbewegungen die Software bedienen. Kinect wurde erstmals auf der Spielemesse E3 am 1. Juni 2009, damals noch unter dem Codenamen Project Natal, der Öffentlichkeit vorgestellt.

Diese neue Art der Steuerung wird durch eine Kombination von PrimeSense-Tiefensensor, 3D-Mikrofon, Farbkamera und Software ermöglicht.

Am 14. Juli 2009 kündigte Bill Gates ebenfalls an, diese Technologie auch auf Windows zu portieren. In erster Linie soll es innerhalb des Windows Media Center die Menüauswahl erleichtern. Aber auch das Entwicklungsteam der Büroanwendung Microsoft Office ist dabei, neue Schnittstellen zwischen Mensch und Computer zu entwickeln.

Zum Verkaufsstart in Deutschland am 10. November 2010 betrug der Preis 149 Euro. Am 15. November 2010 gab Microsoft bekannt, dass sich Kinect bereits über 1 Million Mal verkaufen konnte. 15 Tage später bestätigte Microsoft, dass insgesamt 2,5 Millionen Kinect abgesetzt wurden. Nach 35 Millionen verkauften Einheiten hat Microsoft die Produktion der Kinect 2017 eingestellt.

Die Produktion wurde eingestellt

Die Herstellung von Kinect Sensor und des Adapters wurde eingestellt, aber die Kinect-Technologie ist weiterhin in Produkten wie HoloLens, dem Cortana-Sprachassistenten oder dem biometrischen Gesichtsidifizierungssystem von Windows Hello enthalten.

Ein weiteres Problem sind die Mindestanforderungen

- Verwenden des neuesten Kinect-Treibers
- 64-Bit-Prozessor (x64)
- 3,1-GHz-Dual-Core- (2 logische Kerne pro Prozessor) oder schnellerer Prozessor
- 4 GB RAM
- Nvidia CUDA-Grafikkarte oder Kinect Fusion-kompatible GPU
- Kompatibler USB 3.0-Anschluss (Intel- oder Renesas-Chipsatz)

Das Problem ist der USB 3.0-Anschluss. Dieser muss zwingend einen Intel- oder Renesas-Chipsatz verwenden - sonst wird der Tiefensensor nicht erkannt. Lade das **Kinect Configuration Verifier-Tool** herunter, und führe es aus, um die Konfiguration deines Systems zu überprüfen.

Hier Meetingraum von r23

Kinect for Azure

Microsoft hat auf der Entwicklerkonferenz Build eine neue Version seiner Bewegungssteuerung Kinect angekündigt. Sie trägt den Namen Project **Kinect for Azure**. Der Tiefensensor soll mit dem Cloud-Dienst Azure und dessen Systemen für künstliche Intelligenz (KI) kombiniert werden, wie der Microsoft-Entwickler Alex Kipman in [seinem Blog](#) schreibt.

Wir werden es vermutlich mit **OpenAI Gym** verbinden

OpenAI Gym

OpenAI ist eine Non-Profit-Organisation, die sich mit der Erforschung von künstlicher Intelligenz beschäftigt. Das Ziel von OpenAI ist, künstliche Intelligenz auf Open-Source-Basis auf eine Art und Weise zu entwickeln und zu vermarkten, dass sie der Gesellschaft Vorteile bringt und nicht schadet. Die Organisation ermöglicht eine „freie Zusammenarbeit“ mit anderen Institutionen und Forschern, indem sie ihre Patente und Forschungsergebnisse für die Öffentlichkeit zugänglich macht.

Ab 2016 hat OpenAI ihre Plattform **OpenAI Gym** entwickelt, die sich mit **Reinforcement Learning** befasst. Der Quellcode ist in seiner aktuellen Version auf GitHub abrufbar. Dabei wird angestrebt ein Basissystem anzubieten, das leicht aufzusetzen ist und eine große Bandbreite an verschiedenen Entwicklungsumgebungen unterstützt. OpenAI Gym versucht damit eine Standardisierung für die Veröffentlichung von Ergebnissen in der Erforschung von künstlicher Intelligenz anzubieten, um Publikationen leichter vergleichen und reproduzieren zu können.

Reinforcement Learning?

Reinforcement Learning ist ein Teilbereich des Machine Learnings, der sich mit Entscheidungsfindung und Bewegungssteuerung befasst. RL erforscht, wie ein Agent das Erreichen von Zielen in einer komplexen, unsicheren Umgebung erreichen kann.

Jetzt bist du gefragt!

Hast du Anregungen, Ergänzungen, einen Fehler gefunden oder ist dieser Beitrag nicht mehr aktuell? Dann freuen wir uns auf deinen Kommentar.

Du kannst diesen Beitrag natürlich auch weiterempfehlen. Wir sind dir für jede Unterstützung dankbar!

Wie können wir Ihnen helfen?

Sie wollen online richtig verkaufen? Wir unterstützen Sie bei der Umsetzung Ihres 3D E-Commerce Projektes! Egal ob 360° Produktfotografie, 3D Scan Service, Charakterdesign, 3D-Visualisierung oder Architekturvisualisierung – wir beraten Sie persönlich und unverbindlich.

Sprechen Sie mit uns über Ihr 3D E-Commerce Projekt!

Wie bestelle ich?

Wählen Sie in aller Ruhe aus unserem Angebot aus. Vergleichen Sie Ausstattung, Farbe, Preis, usw. Wenn Ihnen ein Produkt besonders gut gefällt, klicken Sie einfach auf den Button "in den Korb" - ganz so wie in einem "echten" Kaufhaus. Im Warenkorb sehen Sie die von Ihnen vorgemerkten Produkte sowie die aktuellen Preise auf einen Blick. Möchten Sie nun bestellen? Dann teilen Sie uns Ihre Daten - Name, Anschrift, falls vorhanden Kundennummer - mit und geben die gewünschte Zahlungsart an.

Wo kann ich Anregungen, Lob oder Kritik äußern?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Schreiben Sie uns, was Ihnen in Bezug auf unser Angebot bewegt. info@r23.de

R23 — Ihre Digitalagentur für Virtual Reality und interaktive Markenerlebnisse

<https://blog.r23.de/3d-scans-mit-windows-10/>

r23
Thüringenstr. 20
58135 Hagen
Deutschland
Telefon: 02331 / 9 23 21 29

E-Mail: info@r23.de

Ust-IdNr.:DE250502477