

Blender Tutorial: MakeHuman in Blender importieren

Kategorien : [Blender](#)

Schlagwörter : [3D](#), [3D-Figuren](#), [3D-Software](#), [Charakterdesign](#)

Datum : 20. März 2018

Dieses Tutorial behandelt das Importieren von MakeHuman-Dateien in Blender 2.79 mit besseren Einstellungen, einschließlich des FK/IK-Optionen, und das Anwenden von Motion-Capture-Dateien (.bvh) auf einen MakeHuman-Charakter.

Video: MakeHuman in Blender importieren

Wo finde ich BVH-Dateien?

Es gibt verschiedene Formate, in denen MoCap-Dateien gespeichert werden können. Das MoCap-Tool von MakeHuman kann nur Dateien im Biovision BVH-Format verarbeiten. BVH-Dateien können aus vielen kommerziellen Quellen bezogen werden, aber auch eine große Auswahl an MoCap-Dateien steht zum kostenlosen Download zur Verfügung. Hier sind einige Seiten, die ich nützlich finde.

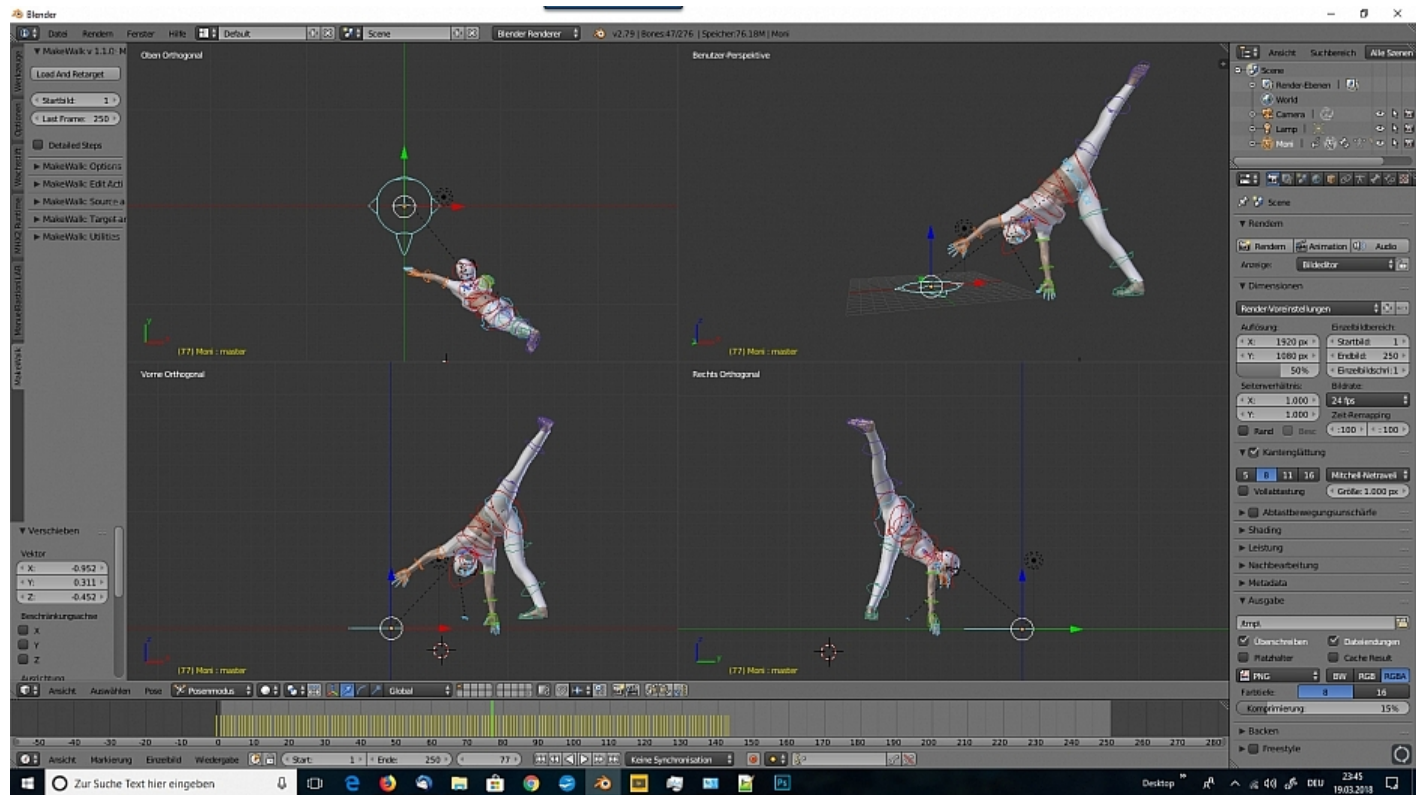
Advanced Computing Center for the Arts and Design (ACCAD)

Gehostet an der Ohio State University, ist dies eine großartige Quelle für kostenlose MoCap-Dateien. BVH-Dateien können unter <https://accad.osu.edu/research/motion-lab/system-data> heruntergeladen werden.

CMU Graphics Lab Motion Capture Datenbank

Gehostet an der Carnegie-Mellon University, ist dies eine riesige Bibliothek von MoCap-Dateien, die kostenlos heruntergeladen werden können. Die Internetadresse lautet <http://mocap.cs.cmu.edu/>.

CMU hostet MoCap-Dateien in drei Formaten: tvd, c3d und amc. Das MoCap-Tool von MakeHuman kann jedoch nur BVH-Dateien lesen, so dass keine dieser Dateien direkt verwendet werden kann. Glücklicherweise hat Bruce Hahn unter <http://www.cgspeed.com> die CMU-Dateien in BVH konvertiert.



In unserem Beispiel verwenden wir MoCap-Dateien aus dem **Open Motion Project**
Open Motion Project by [ACCAD/The Ohio State University](#) is licensed under a [Creative Commons Attribution 3.0 Unported License](#).

Jetzt bist du gefragt!

Hast du Anregungen, Ergänzungen, einen Fehler gefunden oder ist dieser Beitrag nicht mehr aktuell? Dann freue ich mich auf deinen Kommentar.

Du kannst diesen Beitrag natürlich auch weiterempfehlen. Ich bin dir für jede Unterstützung dankbar!

Wie bestelle ich?

Wähle in aller Ruhe aus unserem Angebot aus. Vergleiche Ausstattung, Farbe, Preis, usw. Wenn Dir ein Produkt besonders gut gefällt, klicke einfach auf den Button "in den Korb" - ganz so wie in einem "echten" Kaufhaus. Im Warenkorb siehst Du die von Dir vorgemerkten Produkte sowie die aktuellen Preise auf einen Blick. Möchtest Du nun bestellen? Dann teile uns Deine Daten - Name, Anschrift, falls vorhanden Kundennummer - mit und gib die gewünschte Zahlungsart an.

Wo kann ich Anregungen, Lob oder Kritik äußern?

Deine Meinung ist uns wichtig! Schreibe uns, was Dich in Bezug auf unser Angebot bewegt.
info@r23.de

R23 — Deine Digitalagentur für Virtual Reality und interaktive Markenerlebnisse

<https://blog.r23.de/blender-tutorial-makehuman-in-blender-importieren/>

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

E-Mail: info@r23.de

Ust-IdNr.:DE250502477