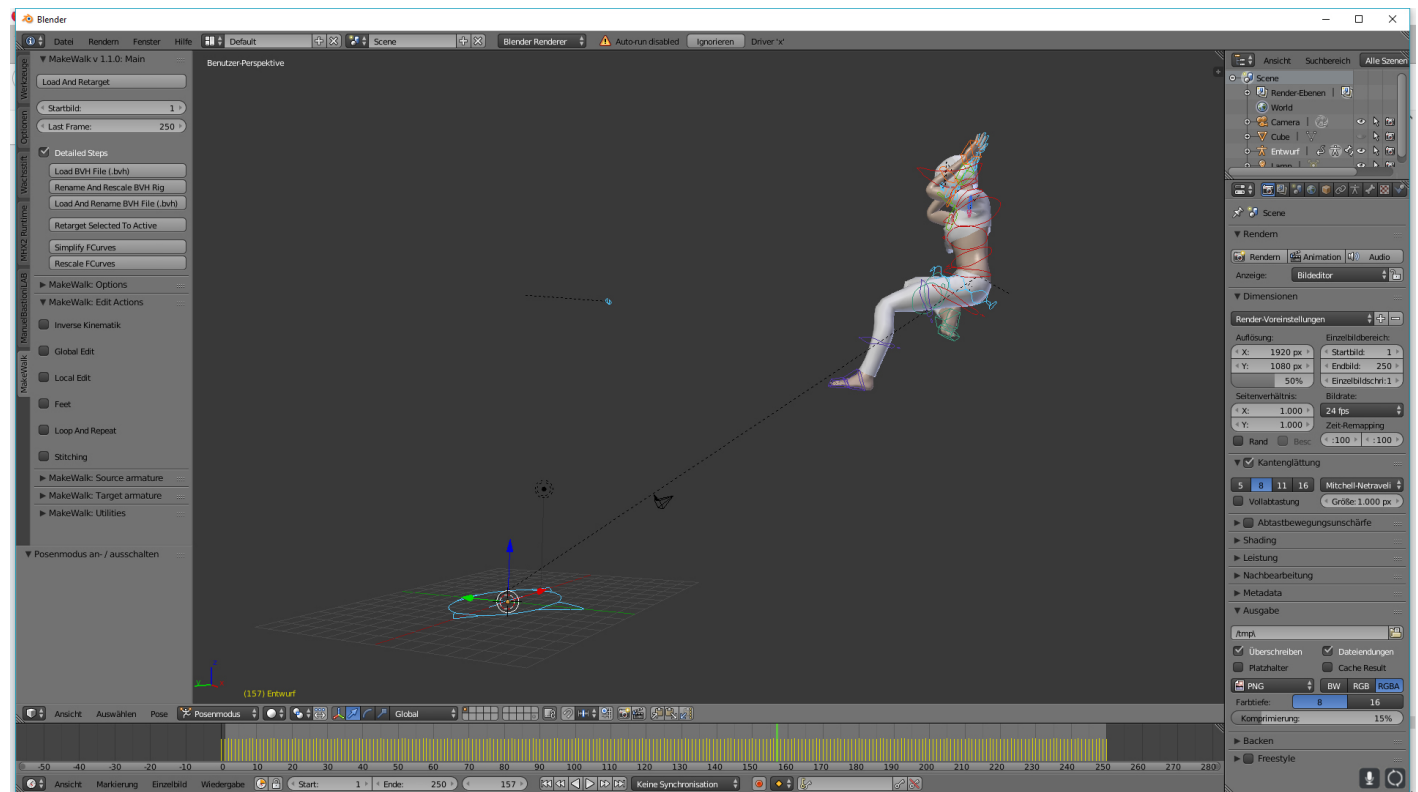


# DIY Kinect Motion Capture Studio mit Blender

Kategorien : [Allgemein](#)

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

Datum : 3. April 2018



Unter Motion Capture, wörtlich Bewegungs-Erfassung, versteht man ein Tracking-Verfahren, das es ermöglicht, jede Art von Bewegungen so zu erfassen und in ein von Computern lesbares Format umzuwandeln, dass diese die Bewegungen analysieren, aufzeichnen, weiterverarbeiten und zur Steuerung von Anwendungen verwenden können.

Ein Beispiel für eine solche Anwendung ist die Übertragung menschlicher Bewegungen auf im Computer generierte 3D-Modelle. Beispiele für andere Arten sind das Head-Tracking und das Eye-Tracking, zum Beispiel zur Steuerung von Bildschirmausgaben oder zu Analyse Zwecken und die Stereoskopische Bewegungsmessung. Ein weiteres spezielles Motion Capture-Verfahren ist das Performance Capture (wörtlich: Darstellungs-Erfassung), das die Erfassung von menschlichen Gesichts- und Fingerbewegungen umfasst, also Mimik und Gestik.

In dem [Blender Tutorial: MakeHuman in Blender importieren](#) habe ich euch auch gezeigt, wie ihr mit Motion Capture Dateien einfach euren 3D Charakter in Blender animieren könnt. Für die ersten Versuche sind die Open Source Quellen sicherlich ausreichend.

Eigene Bewegungsabläufe erleichtern die Arbeit aber ungemein. Für aufwendige 3D Spiele wird man sicherlich ein Mocap-Studio beauftragen aber für erste Experimente kann man Kinect für Windows/Xbox 360 verwenden.

Die Erfassung von menschlichen Bewegungsdaten ist ein wichtiger Aspekt bei der Darstellung von realistischen Bewegungsabläufen. Oftmals werden für diese Messungen aufwändige Marker-Systeme verwendet, die einen stationären Aufbau und eine Kalibrierung erforderlich machen. Der Sensor KINECT™ von Microsoft hat sich als eine günstige Alternative zur Erfassung von grundlegenden Bewegungsdaten erwiesen.

## DIY Kinect Motion Capture Studio | Blender

[lyte id="1UPZtS5LVvw" /]

### 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 können wir Ihnen helfen?**

Sie wollen online richtig verkaufen? Wir unterstützen Sie bei der Umsetzung Ihres Augmented Reality (AR) oder Virtual Reality (VR) Projektes! Egal ob [Produktfotografie](#), [3D Scan Service](#), [3D-Visualisierung](#) oder fertige [3D Modelle für AR/VR](#) – wir beraten Sie persönlich und unverbindlich.

## **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](mailto:info@r23.de)

## **R23 — Ihre Digitalagentur für Virtual Reality und interaktive Markenerlebnisse**

Wünschen Sie ein individuelles Angebot auf Basis Ihrer aktuellen Vorlagen, nutzen Sie einfach unser [Anfrageformular](#).

<https://blog.r23.de/diy-kinect-motion-capture-studio-mit-blender/>

Besuchen Sie uns auch auf [Facebook](#) und [Twitter](#).

r23

Thüringenstr. 20

58135 Hagen

Deutschland

Telefon: 02331 / 9 23 21 29

E-Mail: [info@r23.de](mailto:info@r23.de)

Ust-IdNr.:DE250502477