

Matchmoving

auch engl.: *match moving* (wörtlich etwa: anpassende Bewegung)

Will man virtuelle 3D-Objekte in eine photographisch gefilmte Szene einfügen, ist es nötig, zunächst ein exaktes 3D-Modell der aufgenommenen Szene aufzubauen. In diese Repräsentation müssen nicht nur alle Objektbewegungen übertragen (das sogenannte *Tracking*), sondern vor allem die Kamera mit all ihren Bewegungen eingearbeitet werden (die Erfassung der Kamerabewegungen ist das eigentliche *Matchmoving*). Anhand der relativen Verschiebung der Objekte im Raum kann deren Position im Raum errechnet und mit der Bewegung und dem Bildwinkel der realen Kamera koordiniert werden. In das so entworfene 3D-Modell lassen sich beliebige virtuelle 3D-Objekte einfügen. Die berechnete Kameraposition macht es möglich, die Objekte perspektivisch korrekt in das Modell einzupassen; Schatten und Spiegelungen der virtuellen Objekte werden automatisch auf das Environment des 3D-Modells projiziert. Am Ende entsteht so ein synthetisches Bild aus der Szenenaufnahme und des virtuellen Objekts.

From:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/m:matchmoving-8680>

Last update: **2014/12/17 22:08**

