

Motion Capture

oft auch kurz: *MoCap*

Aufzeichnung von Bewegungsdaten eines Darstellers zur Übertragung auf eine digitale Figur. Dazu werden entweder reflektierende optische oder aber magnetische Marker auf einem Anzug befestigt, deren Bewegungspfade im Raum von einer Reihe von Kameras aufgezeichnet werden. Heute ist die Aufzeichnung um ein Vielfaches schneller als das Zeichnen geworden. Allerdings wäre es verfehlt, das Verfahren als vollständig automatisch zu begreifen, denn die Daten müssen in einem aufwändigen Verfahren gereinigt, exakt auf das Skelett der digitalen Figur übertragen und eventuell skaliert werden. Neuere Softwares gestatten es, Motion-Capture-Daten verschiedener Akteure miteinander zu verbinden, sie zu editieren oder mit gezeichneten Keyframes zu kombinieren. Das Verfahren bietet sich insbesondere dann an, wenn es darum geht, die Bewegungen menschlicher oder menschenähnlicher Figuren möglichst realitätsnah aufzuzeichnen und mit individuellen Eigenheiten zu versehen wie Gollum aus *The Lord of the Rings* (2001–2003, Peter Jackson) oder King Kong im Remake von Peter Jackson, 2005, oder zur Animation von Menschenmassen (Crowd Animation). Als Erweiterung von Motion Capture hat sich Performance Capture entwickelt, bei dem zusätzlich zu den Körperbewegungen auch die Mimik mittels auf dem Gesicht angebrachter kleiner Marker aufgezeichnet wird (*The Polar Express*, 2004, und *Beowulf*, 2007, beide von Robert Zemeckis).

Literatur: Menache, Alberto: *Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games*. San Diego [...] : Morgan Kaufmann 2000. – Flückiger, Barbara: *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren 2008, S. 145-153, 448-451.

Referenzen

Performance Capturing

From:

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

Permanent link:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/m:motioncapture-742>

Last update: **2012/06/25 17:05**

