

Kolloquiumsvortrag

Entwicklung eines 2D Charakter-Animationssystems für automatische
Laufbewegungen

Daniel Track

Hochschule Trier

03.11.2020

- 1 Einleitung
- 2 Forschungsstand
- 3 Implementierung
- 4 Live Demonstration

- Gängige 2D-Animationssysteme benötigen oft sehr viele Sprites
- Nicht einfach skalierbar für hohe Framerates (> 60 fps)
- Skelettbasierte 3D-Animation hat diese Probleme nicht
- Außerdem flexibler, da Runtime-Daten in die Animation mit einbezogen werden können

⇒ Warum nicht das 3D-System auf 2D-Charaktere übertragen?

- Generierung von glaubhaften Laufanimationen aus einem einzelnen PNG, gepaart mit einem Skelett
- Bewegung über verschieden hohe Untergründe durch Einbeziehung von Laufzeitdaten
- Responsive Steuerung
 - Schnelle Reaktion auf Inputs
 - Laufgeschwindigkeit mit Control-Stick präzise regulierbar
- Anpassbarkeit des Animationsverhaltens

(Demonstration des Programms)

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit
Fragen?

