

Винахід належить до створення тривимірної анімації (3D-анімації). Запропонована система для захоплення руху при виробництві анімаційного контенту включає обшир для зйомки руху, камери зйомки руху, систему обробки даних, принаймні один 3D-сенсор, встановлений в штативі головного убору актора перед його обличчям для сканування рухів обличчя, пристрій захоплення звуку і носій з записаним цифровим відеорядом сценарію. При цьому система обробки даних додатково містить блок обробки відеоряду і блок аудіо, зв'язані з блоком обробки зображень для обличчя анімаційних персонажів. Також запропонований спосіб виробництва анімаційного контенту, що здійснюється за допомогою зазначеної системи, включає, в тому числі, формування даних сканування рухів обличчя, формування набору метаданих цифрового відеоряду та формування набору метаданих аудіоряду, які використовують для формування структури даних обличчя, а на етапі анімації здійснення перепризначення цифрового подання комбінацій руху обличчя на цільовий об'єкт виконують в автоматичному режимі. Винахід дозволяє підвищити точність захоплення рухів обличчя актора і точність записування рухів обличчя для анімаційного персонажу, підвищити якість створеного анімаційного контенту і продуктивність його виробництва.