

GT4: Game and Simulation Technologies

Abstract

Das Animieren von Objekten bzw. Charakteren - In Spielen oder Animationen - ist meistens mit fertig gerenderten Keyframes verbunden, d.h. alle mögliche Bewegungen müssen komplett gespeichert werden und während des "Echtzeit"-Animieren wiedergerufen werden. Was an Rechenressourcen spart aber die Beweglichkeit des Charakters eingrenzt.

Die Idee

Da nicht unendlich viele keyframes gespeichert werden können, wird durch die Simulation von Bewegungen die Interpolation zwischen zwei gespeicherte Keyframes verwendet und in Echtzeit gerendert.

Die Idee bei diesem Projekt besteht daraus die Interpolation zwischen mehreren gespeicherten Keyframes zu realisieren (Beispielsweise mit 4 Keyframes). Und damit die Bewegungsfreiheit eines Charakters nicht zu begrenzen.

