

Mocap-Anzug / Motion-Capture-Anzug / Tracking-Anzug

Englisch: Mocap Suit / Motion Capture Suit / Performance Capture Suit / Tracking Suit

VFX/EQUIPMENT

Spezieller Körperanzug, der von Performern während Motion-Capture-Sessions getragen wird – ausgestattet mit reflektierenden Markern oder eingebetteten Sensoren, die Körperbewegungen im 3D-Raum verfolgen und die Übertragung menschlicher Performance auf digitale Charaktere in Film, Gaming und Virtual Production ermöglichen.

Was ist ein Mocap Suit? Ein Mocap Suit ist ein spezieller Anzug, der bei Motion-Capture-Aufnahmen getragen wird. Er ermöglicht die Erfassung von Körperbewegungen durch reflektierende Marker oder integrierte Sensoren.

Grundprinzip **Aspekt** **Beschreibung** **Funktion** **Bewegungserfassung** **Tracking** **Marker** oder **Sensoren** **Output** **3D-Bewegungsdaten** **Anwendung** **Film, Games, VR** **Anzug-Typen** **Typ** **Beschreibung** **Marker-Based** **Reflektierende Kugeln** **Inertial/IMU** **Eingebettete Sensoren** **Hybrid** **Kombiniert** **Markerless** **Kein Anzug (Kamera-basiert)** **Optische Marker-Systeme** **Aspekt** **Beschreibung** **Marker** **Reflektierende Kugeln** **Kameras** **Infrarot-Tracking** **Genauigkeit** **Sub-Millimeter** **Hersteller** **Vicon, OptiTrack** **Marker-Placement** **Bereich** **Anzahl (typisch)** **Ganzkörper** **40-60** **Marker** **Oberkörper** **20-30** **Marker** **Gesicht** **50-100+ (HMC)** **Finger** **5-10 pro Hand** **Inertial-Systeme (IMU)** **Aspekt** **Beschreibung** **Sensoren** **Beschleunigung, Gyro** **Vorteile** **Kein Volume nötig** **Nachteile** **Drift über Zeit** **Hersteller** **Xsens, Rokoko** **Xsens MVN** **Feature** **Beschreibung** **Sensoren** **17 IMUs** **Wireless** **Kabellos** **Outdoor** **Möglich** **Echtzeit Streaming** **Rokoko Smartsuit** **Feature** **Beschreibung** **Sensoren** **19 IMUs** **Preis** **Erschwinglich** **Setup** **Schnell** **Integration** **Diverse DCCs** **OptiTrack** **Feature** **Beschreibung** **System** **Optisch** **Kameras** **Flex, Prime** **Software** **Motive** **Genauigkeit** **Hoch** **Vicon** **Feature** **Beschreibung** **System** **Optisch (High-End)** **Industrie** **Film-Standard** **Kameras** **Vantage, Vero** **Software** **Shogun** **Anzug-Material** **Eigenschaft** **Beschreibung** **Stretch** **Eng anliegend** **Farbe** **Oft schwarz/grau** **Komfort** **Atmungsaktiv** **Marker-Befestigung** **Velcro, Snap** **Marker-Typen** **Typ** **Beschreibung** **Passive** **Reflektierend** **Active** **Leuchtend (LED)** **Größen** **Verschiedene mm** **Material** **Retroreflektiv** **Kalibrierung** **Schritt** **Beschreibung** **T-Pose** **Referenzposition** **Range of Motion** **Bewegungsbereich** **Marker ID** **Zuordnung** **Skeleton** **Fit** **Auf Performer** **Anwendungen** **Bereich** **Beispiele** **Film** **VFX** **Digitale Charaktere** **Gaming** **Character Animation** **Virtual Production** **Real-Time** **Medical** **Bewegungsanalyse** **Film-Beispiele** **Film** **Verwendung** **Avatar Na'vi** **Performance** **Planet der Affen** **Ape Characters** **Avengers** **Thanos, Hulk** **Lord of the Rings** **Gollum** **Herausforderungen** **Problem** **Lösung** **Occlusion** **Mehr Kameras/Marker** **Marker-Swap** **Manual** **Clean-up** **Drift** **Kalibrierung** **Kleidung** **Spezielle Anzüge** **Datenverarbeitung** **Phase** **Aktivität** **Capture** **Rohdaten aufnehmen** **Solve** **Skeleton anwenden** **Clean** **Fehler korrigieren** **Retarget** **Auf Character** **Integration** **Software** **Verbindung** **Maya Plugin, FBX** **MotionBuilder** **Standard** **Unreal Live Link** **Unity Streaming** **Kosten** **System** **Preisklasse** **Rokoko** **Consumer/Prosumer** **Xsens** **Prosumer/Pro** **OptiTrack** **Professional** **Vicon** **High-End** **Studio** **Setup-Zeit** **System** **Dauer** **Inertial** **15-30 Min** **Optical** **30-60 Min** **Kalibrierung** **Zusätzlich** **Pro** **Setup** **Minimal** **Best Practices** **Praxis** **Grund** **Passender Anzug** **Marker-Stabilität** **Gute** **Kalibrierung** **Datenqualität** **Referenz-Video** **Für** **Cleanup** **Range of Motion** **Vor** **jedem Take** **Heute** **Der Mocap Suit** **ist** **fundamentales** **Werkzeug** **für** **digitale** **Performance-Erfassung**. Mit dem Aufkommen von erschwinglichen

Inertial-Systemen wird Motion Capture zugänglicher, während High-End-Studios weiterhin auf präzise optische Systeme setzen. Virtual Production treibt die Entwicklung von Real-Time-fähigen Lösungen voran.

FilmFarm - filmfarm.de/c/mocap-suit