

NEUE VISUELLE EFFEKTE FÜR FILM UND GAMES

Innovative Softwarelösungen für die Computeranimation

27.05.2013 | 18 Uhr

NEUE VISUELLE EFFEKTE FÜR FILM UND GAMES

Innovative Softwarelösungen
für die Computeranimation

**Deutsche Kinemathek -
Museum für Film und Fernsehen**
Veranstaltungsraum im 4. OG
Potsdamer Straße 2
10785 Berlin

Vortrag

Prof. Dr. Christian Theobalt
Max-Planck-Institut für Informatik, Saarbrücken

Anschließend im Gespräch mit

Dr. Carsten Stoll
Max-Planck-Institut für Informatik, Saarbrücken

Sven Pannicke
Geschäftsführer RISE | visual effects studios, Berlin

Moderation

Nicolas Zimmer
Vorstandsvorsitzender der TSB Technologiestiftung Berlin



Impulse aus der Zukunft

Tricktechnik oder Schauspieler? In vielen Filmszenen sind die Abbildung von real Existierendem und die Animation von Ausgedachtem kaum noch zu unterscheiden.

Am Max-Planck-Institut für Informatik werden neue Algorithmen entwickelt, um aus Bildern und Videosequenzen sehr detaillierte dreidimensionale Modelle der bewegten Welt zu berechnen. Jüngstes Beispiel ist eine Technologie, die aus nur wenigen normalen Videoaufnahmen von Bewegungen von Schauspielern ein sogenanntes Bewegungsskelett generiert, das sich dann auf beliebige virtuelle Charaktere übertragen lässt. Es bietet eine Alternative zum gängigen Motion Capture Verfahren, ist aber weniger aufwändig und leistungsfähiger, da es auf Spezialanzüge mit Markierungen verzichtet und mit herkömmlichen Videokameras arbeitet. Außerdem arbeitet die Gruppe Graphics, Vision & Video an den Grundlagen neuartiger Performance Capture Verfahren. Mit ihnen lassen sich bewegte

Oberflächenmodelle von Personen in beliebiger Kleidung und Animationsmodelle von Gesichtern mit bisher unbekanntem Detailgrad aus nur wenigen Videoaufnahmen rekonstruieren.

Anwendungen für alle diese Techniken gibt es nicht nur beim Film, sondern auch bei Videospielen, der 3D-Video-Erzeugung, bei Sportübertragungen und in der Medizin.

Was hält die Grundlagenforschung noch bereit, um immer neue Spiel- und Kinoerlebnisse zu ermöglichen? Und welche Impulse wünschen sich die Trickspezialisten der Film- und Gamesbranche?

**Diskutieren Sie mit bei den Impulsen aus der Zukunft!
Im Anschluss an die Veranstaltung laden wir Sie bei einem Stehempfang zu vertiefenden Gesprächen ein.**

Einladung

Prof. Dr. Christian Theobalt leitet die Forschergruppe Graphics, Vision & Video am Max-Planck-Institut für Informatik Saarbrücken. Zuvor forschte er am Max Planck Center for Visual Computing and Communication und an der Stanford University. Er wurde u.a. mit dem German Pattern Recognition Award, dem Eurographics Young Researcher Award und der Otto-Hahn-Medaille der Max-Planck-Gesellschaft ausgezeichnet.

Dr. Carsten Stoll leitet die Optical Performance Capture-Gruppe am Max Planck Center for Visual Computing and Communication und war als Forschungsberater bei Weta Digital in Neuseeland tätig, wo er unter anderem für „Der Hobbit“ neue Performance Capture Technologien entwickelte.

Sven Pannicke ist Gründer und Geschäftsführer der RISE | visual effects studios, dem größten Anbieter für Visual Effects in Berlin. RISE hat u.a. Effekte für „Iron Man 3“, „Cloud Atlas“, „Harry Potter und die Heiligtümer des Todes“ oder deutsche Produktionen wie „Adlon - eine Familiensaga“ geliefert.

Die Veranstaltungsreihe

Mit den „Impulsen aus der Zukunft“ präsentieren TSB Technologiestiftung Berlin und Max-Planck-Gesellschaft im Dialog von Wissenschaft und Wirtschaft Ansätze aus der Grundlagenforschung, die vielversprechende Wege für neue technologische Entwicklungen weisen.

Anmeldung

Bitte melden Sie sich bis zum **22.5.2013** an unter:

www.tsb-berlin.de/impulse

Kontakt

Max-Planck-Gesellschaft
Veranstaltungen Berlin

Tel. 030 4990 5636

www.mpg.de

Mit freundlicher Unterstützung von



Förderhinweis

Einige Projekte der TSB werden aus Mitteln des Landes Berlin und der Investitionsbank Berlin gefördert, kofinanziert von der Europäischen Union.

