

ASSASSIN

THE ARENA

Die Welt:

Damit die Welt realistisch wirkt mussten viele verschiedene Gebäude, Pflanzen und Details erstellt werden. Um eine lebendige Atmosphäre zu schaffen, wurden Menschenmengen animiert.

Rigging und Animation von Tieren:

Das Rig der Tiere und die lebendigen Animationen waren eine große Herausforderung. Diese ließ sich jedoch durch studieren von Referenzvideos meistern.



Motion Capturing:

Um die Vielzahl von Animationen zu realisieren wurde teilweise mit einer Kinect zum Motion Capturing gearbeitet. Durch die Software NI Mate und ein Blender-Addon konnte ganz ohne Tracking-Marker Bewegungen aufgenommen werden.



NI MATE

