

# racetrace



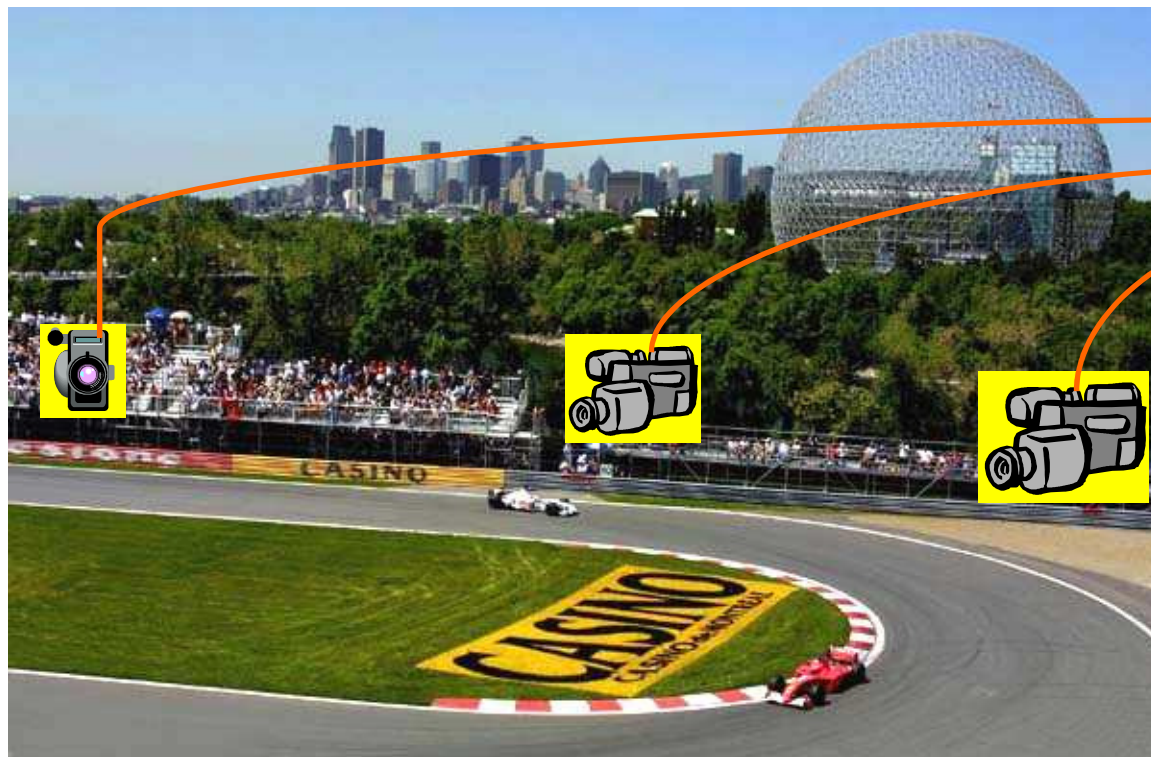
## 3D Computer Animationen von Rennszenen

# Was wir machen



- ⌘ Rennszenen mit eigenen stationären Kameras am PC aufzeichnen.
- ⌘ Aus den Bildern den Ortsverlauf einzelner Fahrzeuge bestimmen.
- ⌘ Daraus den Bewegungsverlauf berechnen.
- ⌘ Szene in einer 3D Computer Animation für das Fernsehen nachstellen.
- Dabei zusätzliche Inhalte bieten.

# Wie es geht

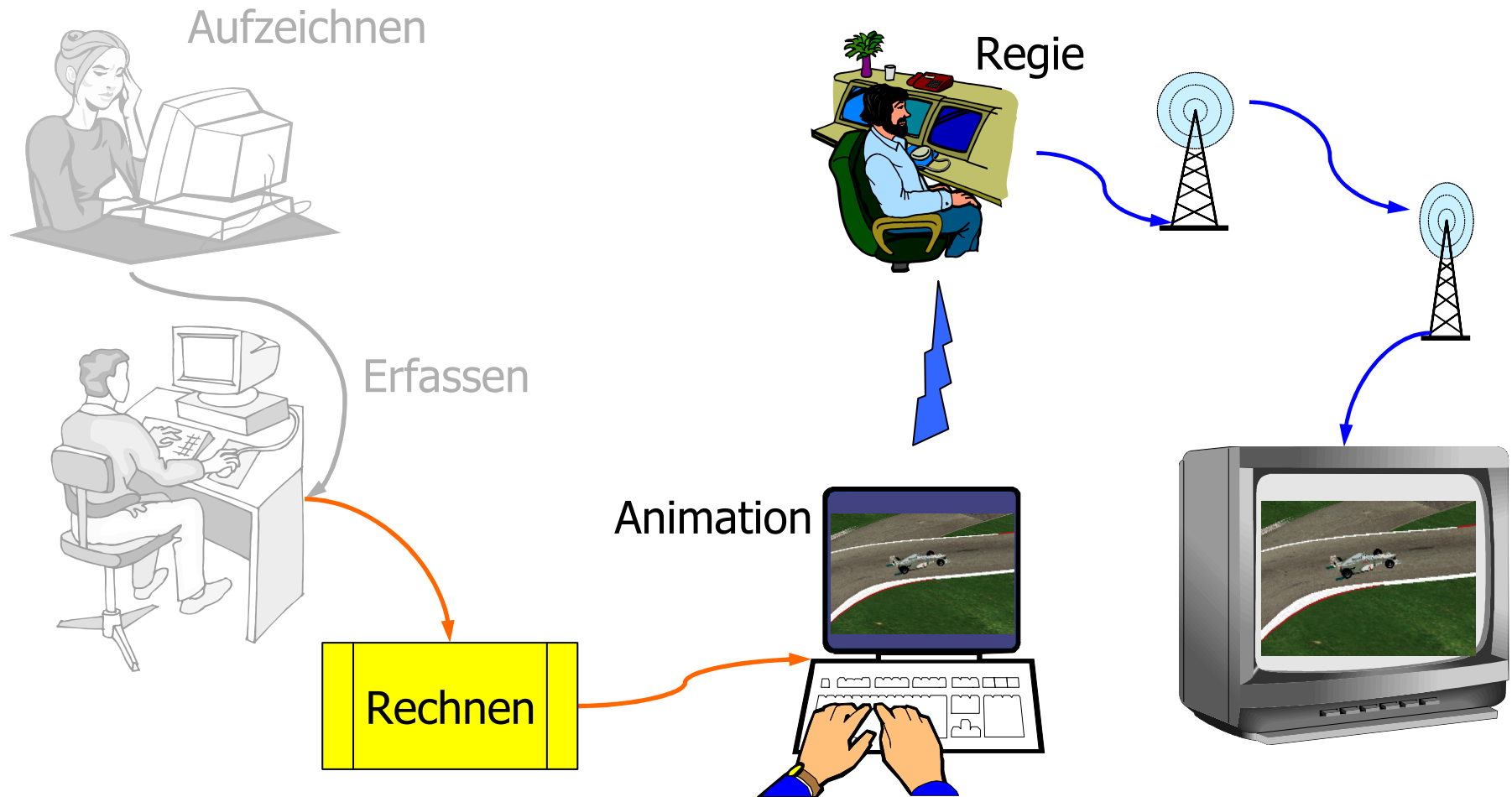


Aufzeichnen



Erfassen

# Wie es geht



# Was wir zeigen



- ⌘ Nachgestellte echte Szene in einem 3D-Modell.  
Mit zusätzlichen Informationen.
- ⌘ Fahrspur mit Brems-, Beschleunigungspunkten.
- ⌘ Verzögerungs-, Beschleunigungsverlauf.
- ⌘ Geschwindigkeitsverlauf.
- ⌘ Ein oder mehrere Fahrzeuge gleichzeitig.
- ⌘ Ghost-Vergleiche:
  - ☑ Verschiedene Fahrer, gleicher Fahrer.

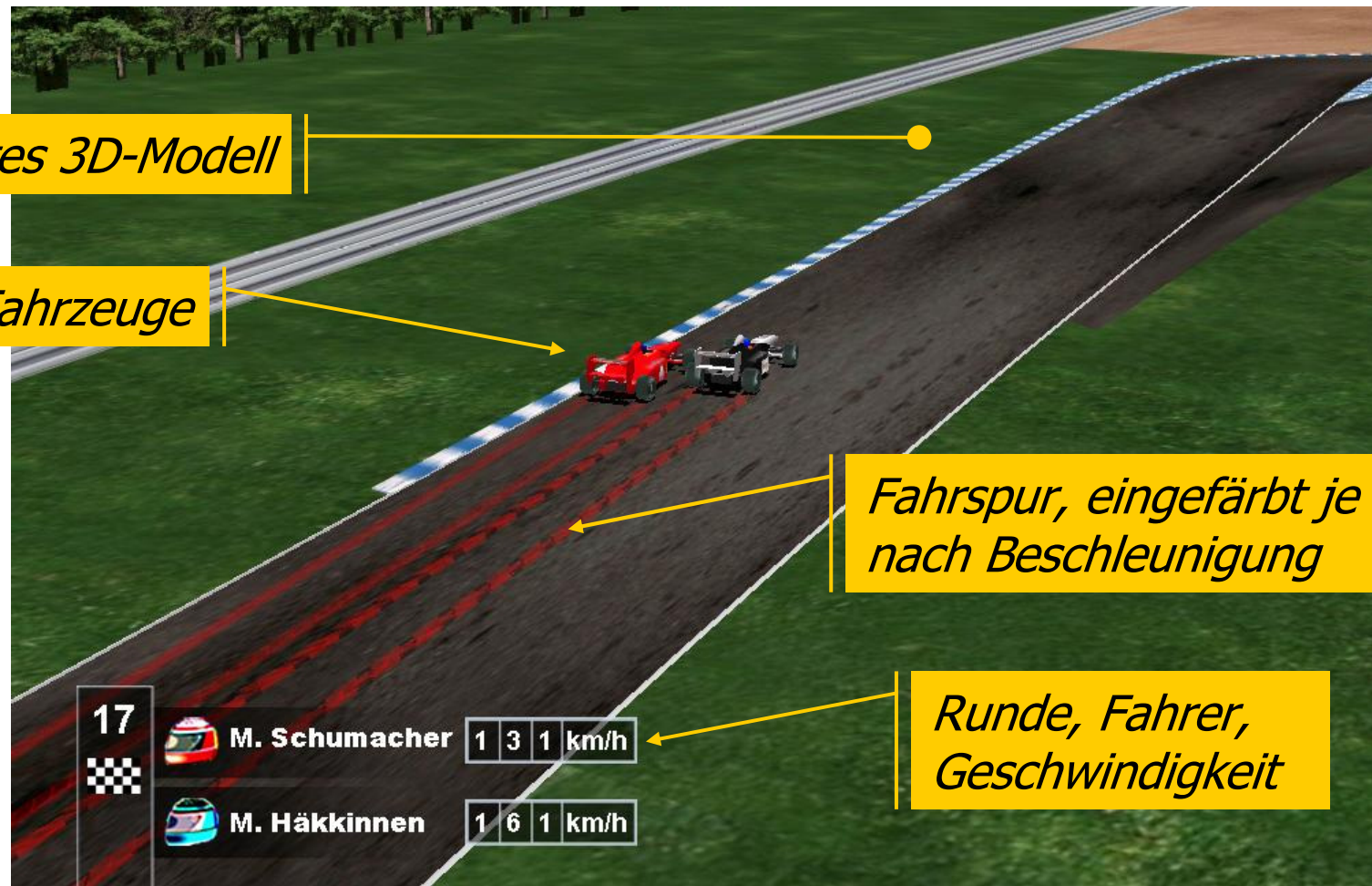
# Was wir zeigen

*Korrektes 3D-Modell*

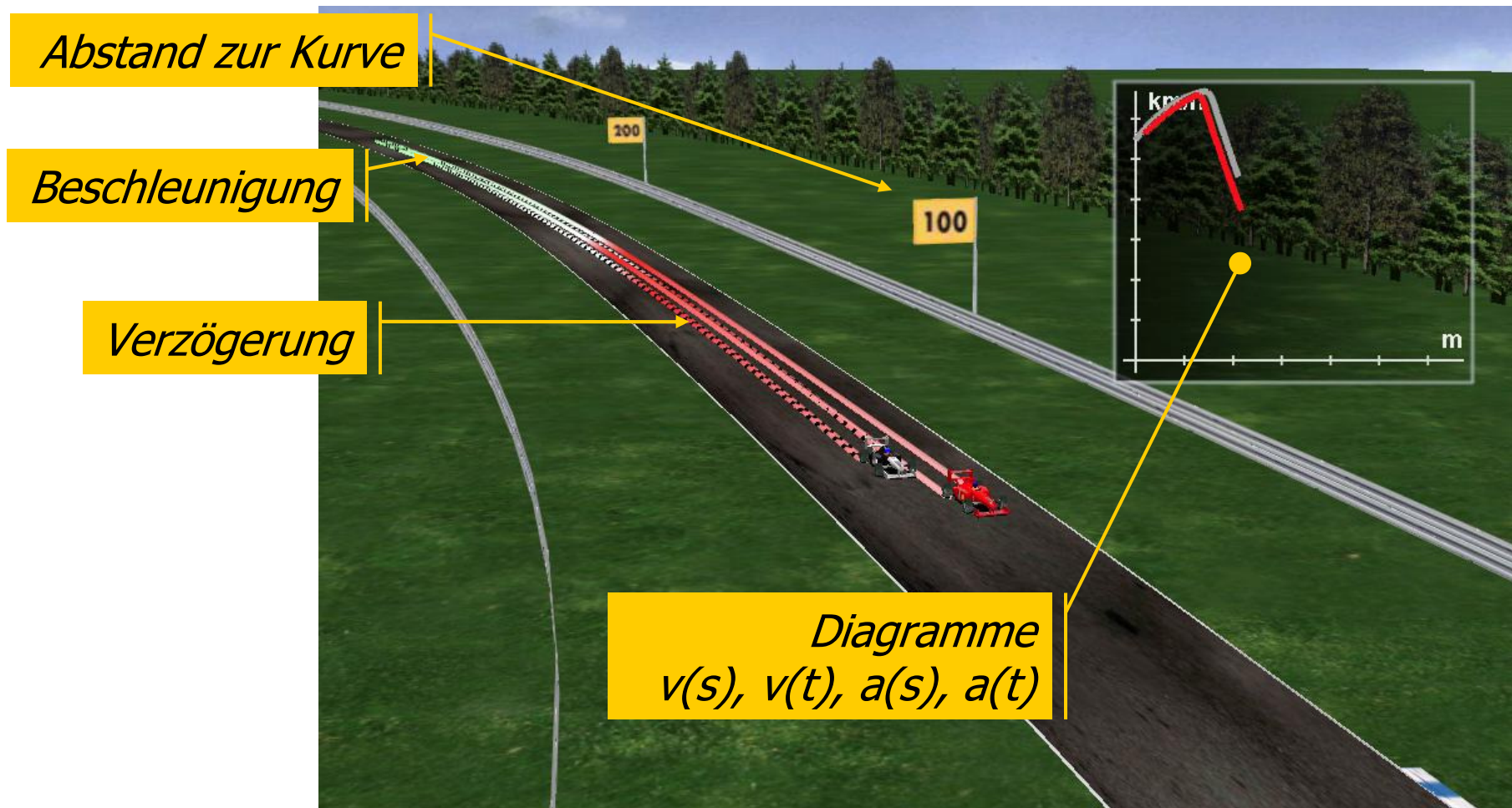
*Realistische Fahrzeuge*

*Fahrspur, eingefärbt je nach Beschleunigung*

*Runde, Fahrer, Geschwindigkeit*

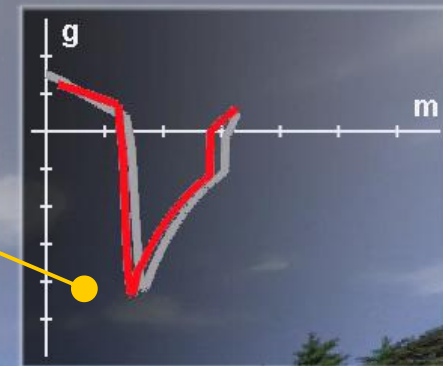


# Was wir zeigen

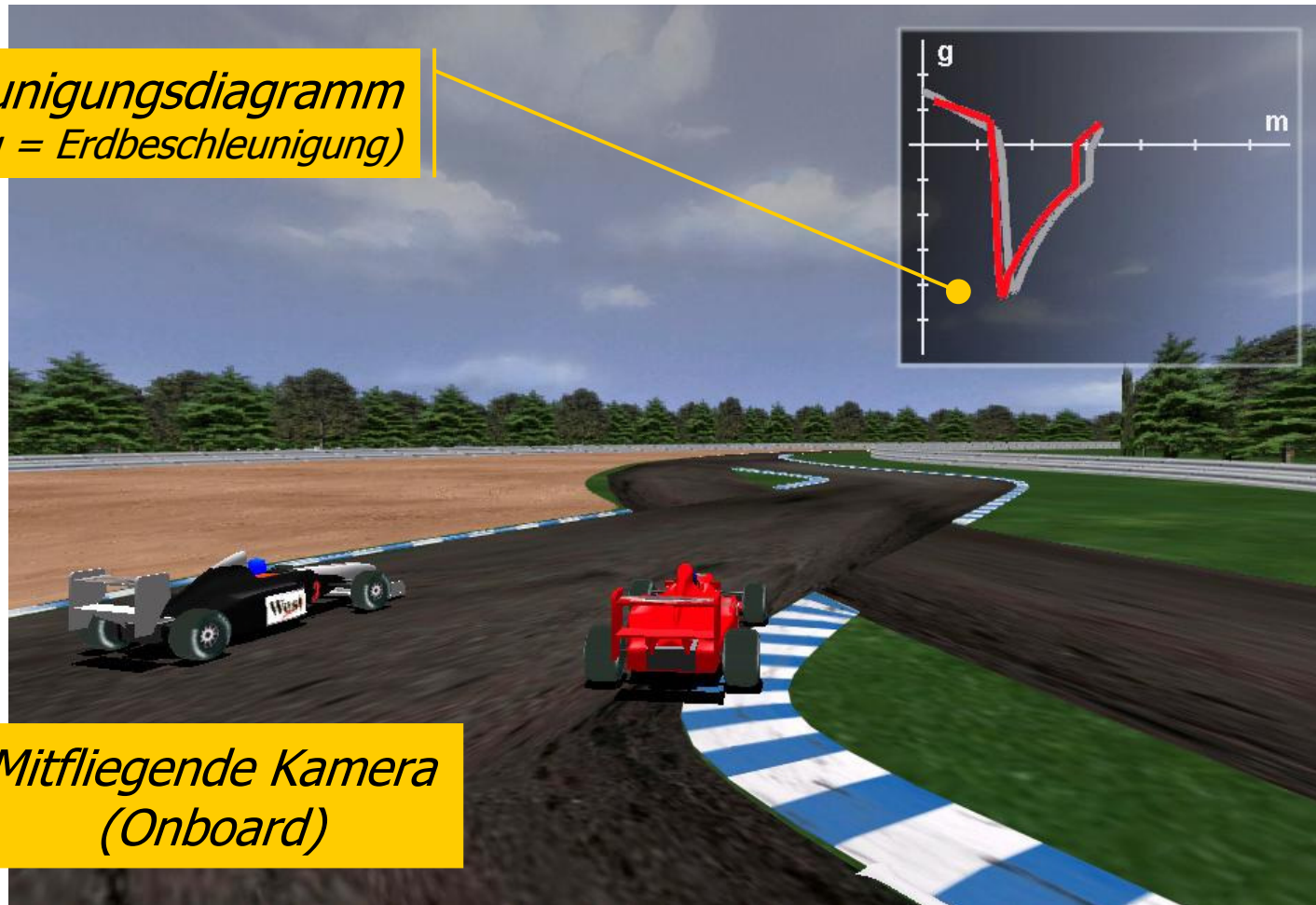


# Was wir zeigen

*Beschleunigungsdiagramm  
( $g$  = Erdbeschleunigung)*



*Mitfliegende Kamera  
(Onboard)*



# Was wir zeigen



# Was wir zeigen

*Ghost:  
Zwei Fahrzeuge  
starten zur selben  
Zeit am selben Ort*



# Wer wir sind

## ⌘ KLEIN+STEKL AG

- ☑ Softwarehaus.
- ☑ Groß-EDV.
- ☑ Bildverarbeitung.



## ⌘ Reiser-Schrott G.b.R

- ☑ Infrarot Anwendungen im Sport.
- ☑ Computeranimationen im Tennis.



# Wer wir sind



## ⌘ m.a.r.k.13

- ☑ 3D Modellierung

## ⌘ Uwe Kassai Filmproduktion

- ☑ Videotechnische und redaktionelle Beratung

## ⌘ scoopic

- ☑ Videotechnik