

多媒体技术及应用

一种结构灵活的数字角色骨骼自动生成方法

黄博远, 黄铂钧, 刘椿年

(北京工业大学多媒体与智能软件技术北京市重点实验室, 北京 100022)

收稿日期 修回日期 网络版发布日期 2007-7-3 接受日期

**摘要** 数字角色骨骼是三维动画制作过程中不可或缺的关键要素。该文提出了一种结构灵活的数字角色骨骼自动生成方法, 它从三维动作捕捉系统获取骨骼关节的位置信息, 根据XML文件信息生成树形骨骼描述。该方法通过修改树形骨骼描述, 灵活地生成各种特殊结构的数字角色骨骼, 满足动画片对特殊数字角色的需求。

**关键词** [骨骼](#) [角色动画](#) [XML](#) [递归算法](#)

**分类号** [TP391](#)

**DOI:**

通讯作者:

作者个人主页: [黄博远](#); [黄铂钧](#); [刘椿年](#)

扩展功能

本文信息

▶ [Supporting info](#)

▶ [PDE\(101KB\)](#)

▶ [\[HTML全文\]\(0KB\)](#)

▶ [参考文献\[PDF\]](#)

▶ [参考文献](#)

服务与反馈

▶ [把本文推荐给朋友](#)

▶ [加入我的书架](#)

▶ [加入引用管理器](#)

▶ [引用本文](#)

▶ [Email Alert](#)

▶ [文章反馈](#)

▶ [浏览反馈信息](#)

相关信息

▶ [本刊中 包含“骨骼”的 相关文章](#)

▶ 本文作者相关文章

· [黄博远, 黄铂钧, 刘椿年](#)