

开发研究与设计技术

虚拟人行走的动作融合

何志毅, 田金萍, 李天松, 陈名松

(桂林电子科技大学信息与通信学院, 桂林 541004)

收稿日期 修回日期 网络版发布日期 接受日期

摘要 研究在行走时虚拟人动作与虚拟地形之间的交互性。通过碰撞检测来确定人体在地面之上的正确位置。利用动作融合的方法, 即将几个典型动作按合适的权重结合产生新的动作数据, 实时地驱动虚拟人并使之对环境变化的反应满足视觉上的逼真性。融合过程中各原始动作的权重取决于沿着和垂直于人体运动方向的2个地面坡度, 同时也通过对地形的几何分析来实现虚拟人对其周边地形的感知。

关键词 [虚拟现实](#); [虚拟人](#); [动作融合](#); [三维动画](#); [Direct3D图形](#)

分类号 [TP391](#)

DOI:

通讯作者:

作者个人主页: [何志毅](#); [田金萍](#); [李天松](#); [陈名松](#)

扩展功能

本文信息

- ▶ [Supporting info](#)
- ▶ [PDF\(125KB\)](#)
- ▶ [\[HTML全文\]\(0KB\)](#)
- ▶ [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“虚拟现实; 虚拟人; 动作融合; 三维动画; Direct3D图形”的 相关文章](#)
- ▶ [本文作者相关文章](#)