算法应用

算法应用

复杂情况

算法基础

算法基础

**第六章 虚幻引擎下交互动动作匹配插件设计与实现**

1. 需求分析 2. 整体设计 3. 开发与优化 4. 功能界面与使用

解决传统角色动画方法实现角色与场景交互时效果失真，动作捕捉数据浪费以及实现过程复杂人力成本高的问题

**第四章 基于动作匹配的场景交互**

1. 交互特征提取 2. 交互轨迹动态生成

3. 实时场景特征提取及基于场景信息的匹配算法

**第五章 基于交互动动作匹配的多角色交互**

**/**

**第五章 基于预处理的匹配算法优化**

**第三章 基于动作匹配与动态时间规整的**

**轨迹跟随算法**

1. 轨迹特征数据集构建 2. 基于动态时间规整的轨迹特征匹配

**第七章 总结与展望**

1. 本文贡献总结 2. 未来研究方向展望

解决动作匹配在长距离轨迹跟随中效果较差效率偏低的问题

**第二章 相关工作及理论基础**

1. 角色骨骼动画方法概述 2. 动作匹配方法概述

**第一章 绪论**

1. 研究背景与意义 2. 研究现状 3. 本文研究内容