1.Zdroje o skeletální animaci

Všechny níže uvedené prameny se dají najít na webu.

[Ebe01] Eberly, David. 3D Game Engine Design. 2001
Vynikající knížka, zabývá se hlavnì matematikou, geometrií a implementací užiteèných rutin.
Èásti se dají stáhnout na www.magic-software.com

[Kal98] Kalra, P., Magnenat Thalmann, N., Moccozet, L., Sannier, G., Aubel, A., Thalmann, D. Real-time Animation of Realistic Virtual Humans. IEEE Computer Graphics and Applications,Vol.18, No.5, pp.42-55, 1998
Popisuje alternativní metodu ke skeletální animaci, kterou používají ve VRLabu na EPFL.

[Lan98] Lander, J. Skin Them Bones: Game Programming for the Web Generation. Game Developer Magazine, pp. 11-16, May 1998
Populárnì psaný èlánek obsahuje základy skeletální animace. Zamìøené na vývoj her.

[Lan99] Lander, J. Over My Dead, Polygonal Body. Game Developer Magazine, pp. 17-22, Oct 1999
Rozvíjí pøedchozí èlánek. Dobøe èitivé, málo informativní.

[Por01] Porter, B. Skeletal Animation Tutorial. PortaLib3D, http://rsn.gamedev.net, Feb 2001
Moc pìknì komentované zdrojáky (pro všechny možné platformy) implementující základní skeletální animaci (bez vertex-blendingu).

[Web00] Weber, J. Run-Time Skin Deformation. Intel Architecture Labs, 2000
Popisuje vylepšení vertex-blendingu, algoritmy na automatické generování a "vyhlazování" vah pøiøazení vrcholù ke kostem.
Nabízí øešení problému pøekroucených loktù metodou Bone Links.