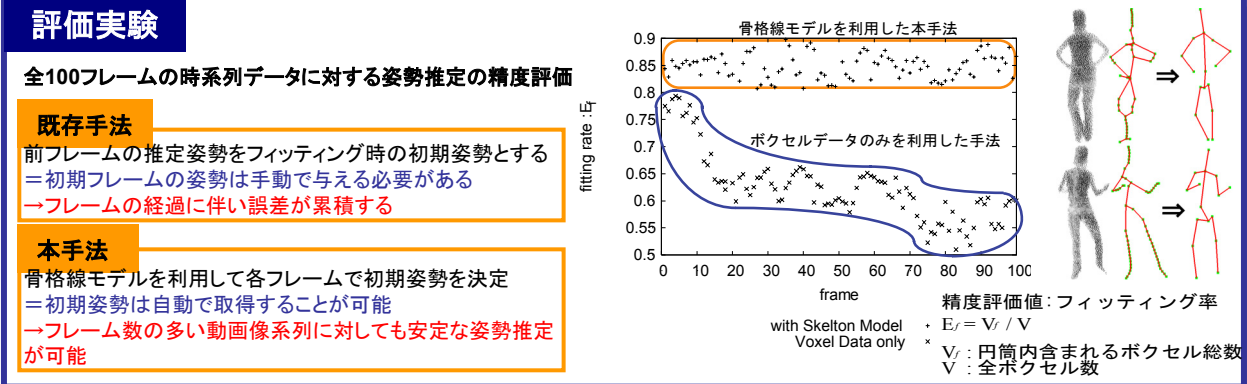
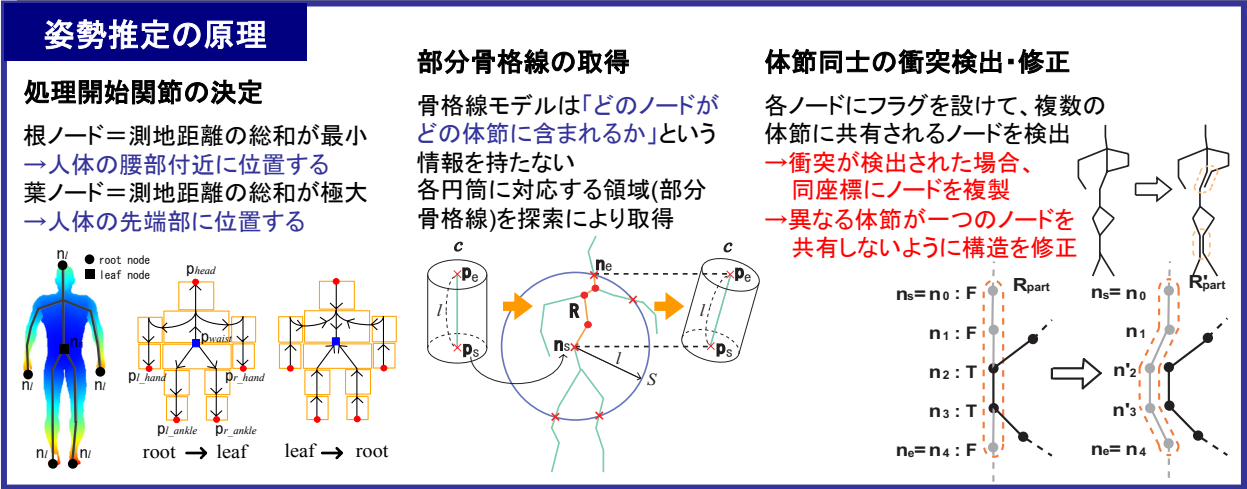
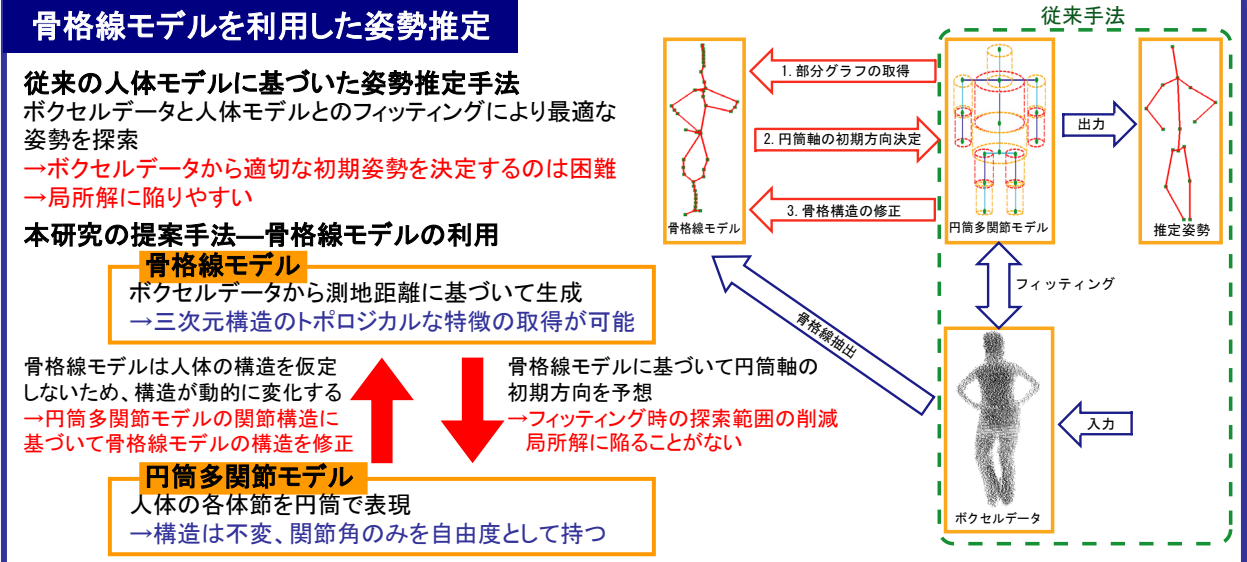


# 骨格線モデルと円筒多関節モデルを併用した人体の姿勢推定

宮本 新 鷲見 和彦 松山 隆司(京都大学)

**背景** 実環境での撮影により取得される三次元形状に基づいた姿勢推定  
 対象人物に対する制約が少ないため、より自然な動作の撮影が可能  
 ↓  
 マーカのような特徴点が存在しないため、姿勢の推定が困難となる



### 結論と今後の課題

体節同士の接触が多い姿勢ほど推定姿勢の精度が低下する(骨格線モデルの形状が人体構造から大幅にずれるため)  
 →部分骨格線の取得アルゴリズムの改善  
 →より人体構造に近い人体モデルの導入(関節角の制約、楕円や一般化円筒の利用)→人体の取り得ない姿勢の除外  
 →フィッティング評価関数の改善(円筒内のボクセルが含まれない領域の体積を負の評価として加味する)