在本次实训中，我完成了OpenPose的配置，掌握OpenPose参数的意义以及如何使用，并尝试输入两段视频来导出三维骨骼点信息。配置跑通了OpenMMD项目，通过阅读其代码，了解了OpenMMD由OpenPose和baseline两部分工作组成，完成OpenMMD接口设计，实现从视频到三维骨骼信息的输出。阅读张毓嘉师姐的论文，了解并决定使用PCK方法进行姿态对比的准确度计算，并尝试完成PCK算法。成功使用stb\_image库与OpenGL载入复杂obj模型，尝试使用FBXAPI与OpenGL完成包含骨骼，蒙皮以及动作信息的fbx文件的载入。更新OpenMMD中OpenPose，提高了精确度，并尝试使用BODY\_25模型代替COCO模型，以提高运行效率。提取出baseline中h36m模型中训练结果，使得程序运行减少了训练过程，提高了运行效率。设计测试用例，并完成了算法对于基本动作的运行结果及分析。

本次项目进行得并不顺利，项目中期进度缓慢，但之后及时调整，最后还是顺利地完成了预期的结果。

本次项目过程中，对我帮助最大的是何建航学长，由于我们二人都涉及从视频到三维骨骼信息输出的算法工作，所以之间的交流更加频繁。学长对于算法的内容掌握得很到位，对于算法局限性的解答令我受益颇丰。还有项目整合的过程中，对于接口的设计，也是通过与前端同学的合作来完成的。

本次软件产品达到了需求中的基本功能，但仍有许多缺陷需要改进。比如OpenMMD中的OpenPose处理过程速率过慢，OpenMMD没有打包为exe可执行程序，用户使用时仍需自己配置环境，VMD导出只有上半身信息，姿态对比的展示为火柴人等。