项目经理阐述需求分析过程：

最初提出四种想法：游戏开发；换装应用；抖音尬舞应用；将目标视频人物动作赋予输入视频人物，以此功能开发应用。

查找并观看已开发的体感游戏视频，需要实时完成动作捕捉与动作赋予，现有的人体动作跟踪算法难以满足实时性的要求，于是否决了这个想法。

查找Densepose transfer相关工作与论文，发现现阶段的研究结果衣服纹理与任务模型都较为模糊，无法满足实际的应用需求，于是否决了换装应用的想法。

老师的建议：

考虑现实中电影，游戏产业对于3D模型动作的需求，开发一种应用，可以从视频中提取人物动作序列，将其以3dsmax，maya等建模工具的动作输入格式导出，使其可以直接运用于上述建模工具中。

需求结论：

得出三种可选方案：

1. 利用姿态跟踪算法，比较源视频与目标视频中人物动作姿态，并打分或给出评价。
2. 利用姿态跟踪算法，将视频中的人物动作序列以特定格式导出，使其可以直接运用于流行的建模工具中。
3. 利用姿态跟踪算法，将目标视频人物动作赋予输入视频人物。