

Dataset

1. 数据源自行采集（NBA 高清视频 100 个）

三个层级标注：（能涵盖所有动作，避免重叠！）

a) action:

球无关: standing, waiting, moving, jumping

球有关: handling(控, 包括运球/护球/接球), throwing(传), losing(失), spiking(击)

b) interaction: block, steal,

c) group activity (left/right): rebound(篮板球), shot(投球+miss 未中), foul(犯规), free throw(罚球), turnover(失误)

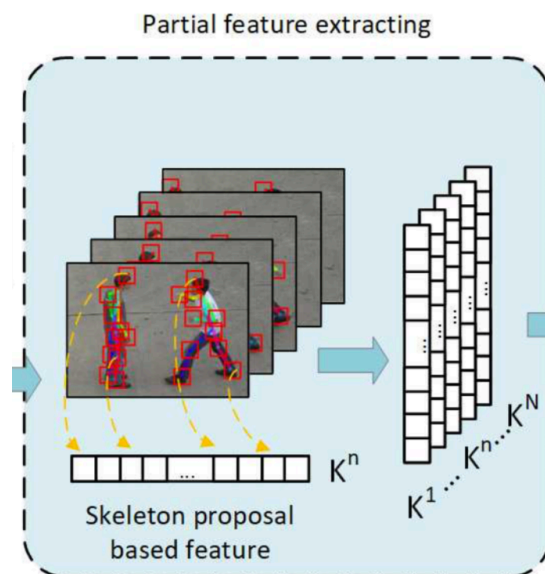
半场镜头,

划分: 首先筛选有效标注; 动作发生点前后各 1.5 秒钟

实验进展:

inference from posture to action

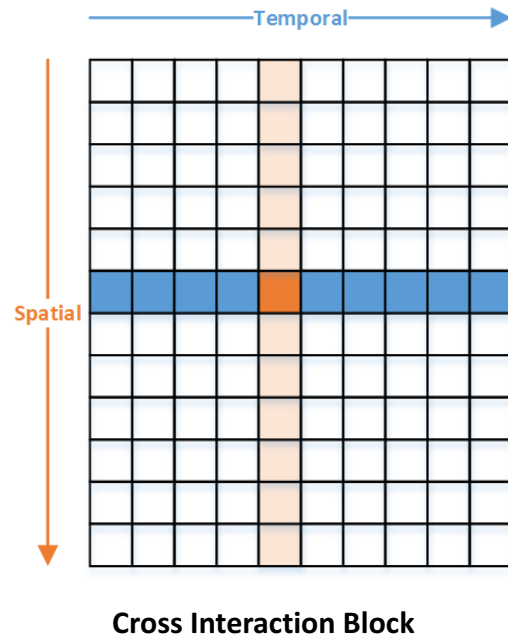
骨骼点提取的 demo 已经可以跑通, 如何组织数据形式, 还在思考。主要参考下图方法:



inference from action to action

Non-Local(无 temporal) Block 可达到预期效果, 其中特征表示函数 g 通过全连接层实现, 效果更佳。88.48%

Non-local(含 temporal) Block 过拟合严重! 加 Dropout 无效
计划解决方案:



Inference from action to activity