

(一)動機與目的

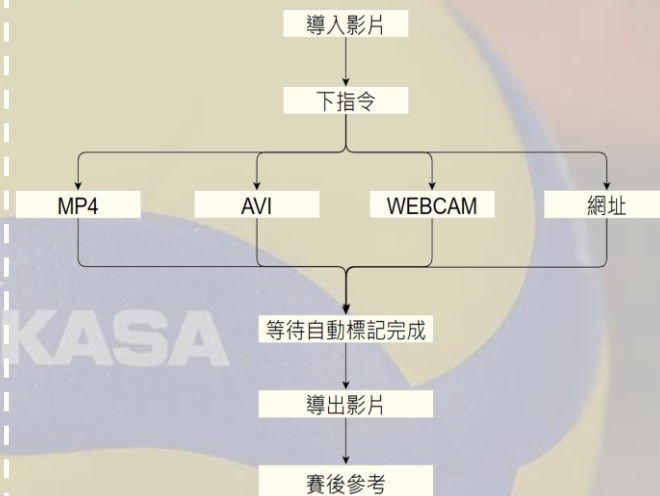
我們的專題動機與目的是每次在觀賞運動比賽時，比賽節奏一快，經常無法辨識球員位置與球員也要如何讓一位的觀眾即時跟上比賽。

(二)實作方法與流程



圖一：實作流程圖

(三)系統功能



圖二：系統架構與功能圖



圖三：4K攝影機
拍攝大碼率的比賽畫面

圖四：NVIDIA GPU
(3080/3090)
深度練習

(四) 成果展示



圖五: 成果影片



圖六: 訓練圖片



圖七: 訓練圖片 圖八: 訓練圖片

(五) 結論

本專題使用Pycharm作為開發環境，並使用YOLO 結合COCO權重資料集，訓練出屬於排球的輔助系統，也可以讓使用者，任意放入自己所拍攝之影片做為使用，讓使用者作為賽後參考之數據；且此專題後續延展性也相當豐富。

真理大學資訊工程學系
運動追蹤輔助系統

指導老師: 陳炯良老師
組長: 劉俊甫
組員: 張博翔
組員: 謝鎮州



mintonette

