8주차

증강인식 Telepresence를 위한 아바타 연구

1. 사람과 사물간의 상호관계를 아바타가 비슷하지만 다른 사물과의 상호작용 모션으로 어떻게 바꿀 수 있는지?

* 대응점 찾기, 적절히 모션 변형

Input mesh -> surface correspondence -> spatial map(object의 주변 공간에 대한 대응점도) -> source motion 을 retargeted motion으로 변경

Spatial Map : 공간 m1, m2 대응점 , internal boundary와 external boundary 찾기, 두 internal boundary간의 매핑을 찾기, external boundary간의 매핑을 찾기.

Internal boundary Map : original meshes -> genus zero meshes -> meshes with same topology and surface correspondence

External boundary Map(구)

1. 47페이지: 적절한 아바타의 위치와 그렇지 않는 위치를 골라냄.
2. 48p : euclidean distance는 non-linear하기 때문에 적절치 못하다. MLR – 선형적인 시뮬레이터를 하는 방법. 하지만 작동을 잘안하기 때문에 신층학습기법을 시도함. = triplet Matchnet.