Zanfir等人。[65]使用体积占用率损失，以避免人类相互交叉。

Hasson等人。[18]惩罚物体和与之相互作用的手之间的相互渗透，

Hassan等人，[17]惩罚人类和环境之间的相互渗透。

Jiang\_Coherent\_Reconstruction\_of\_Multiple\_Humans\_From\_a\_Single\_Image 我们引入了一种互渗透损失，以惩罚重建者之间的交叉点。我们在二维图像平面上渲染我们的整体场景预测，并惩罚来自注释实例分割的渲染差异。