**Abstract**

**C-3　　選手の3次元位置を追跡するバレーボール分析支援システム**

19番　佐野　裕馬 （制御工学研究室／外山）

本研究室ではバレーボール競技に対する定量的な分析を支援するシステムに関して研究を行ってきた。先行研究では1台のカメラを用いて選手の2次元位置を追跡したが，選手の跳躍時に誤った位置を推定する課題があった。そこで，本研究では複数のカメラを用いて3次元座標を追跡し，その課題を解決することを目的とする。

**1　はじめに**

現在，スポーツトレーニングの分野では定量的に選手の動きを分析し，改善につなげる科学的な指導が求められている。中でもバレーボール競技ではデータバレーという分析ソフトが活用されている。しかし，データバレーではアナリストの主観に基づいたデータを手入力する必要があるため，ソフトを使う難しさとデータの入力ミス，データ精度が問題である。  
 このような背景から先行研究では，1台のカメラを用いて選手の2次元位置を追跡するシステムを開発した[1]。しかし選手が接地していることを前提とするため，跳躍時には誤った位置を推定する課題があった。バレーボール競技では選手が跳躍を頻繁に行うため，この課題の解決は重要な課題である。

そこで本研究では，複数のカメラを用いて選手の3次元位置を追跡することで先の課題を解決する分析支援システムの開発を目的とする。

**2　研究内容・手法**

**2.1　コートの撮影**

まずコートの様子を同時に複数のカメラで撮影した映像を用意する。撮影の条件として、カメラは固定する必要があるが、必ずしもコート全体が移る必要はない。これにより先行研究と比べて、撮影条件が向上した。本研究では2つのカメラを用いた。

**2.2　カメラキャリブレーション**

複数の映像から選手の3次元位置を推定するにあたり、撮影カメラの焦点距離・光学的中心を示すカメラ内部パラメータ、撮影カメラの回転・位置を示すカメラ外部パラメータを知る必要がある。

まず図1に示すキャリブレーションパターンを複数の画角から撮影し、カメラ内部パラメータを推定する。

次に図2に示すコートの既知点と映像での位置を対応付け、再投影誤差が最小になるようにカメラ外部パラメータを推定する。映像にコートの既知点が全て映っていない場合においても、カメラ外部パラメータを推定することができる。

背景パターン

自動的に生成された説明

図1　キャリブレーションパターン

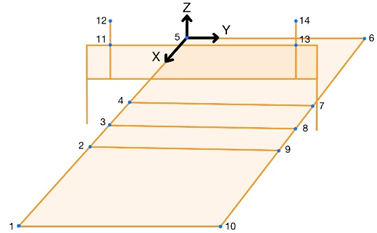


図2　バレーボールコートの既知点14点

**2.3　AlphaPoseによる姿勢推定**

本研究では映像を各フレームの画像に分割し、多人数の姿勢推定が可能であるAlphaPoseを各画像に用いる。これにより画像に映る選手を検知し、各選手の姿勢を推定することで、腰の画像座標を推定する。本研究では、各選手の腰の位置をその選手の実際の位置とした。図3にAlphaPoseによる姿勢推定の例を示す。

グループ, スポーツゲーム, 子供, 再生 が含まれている画像

自動的に生成された説明

図3　AlphaPoseによる姿勢推定の様子

**2.4　選手の追跡**

AlphaPoseを用いることで、図3のように映像を通

して画面に映る人物を判別してIDを振り分けることができる。しかしポールや選手同士が重なり、隠れることによって選手の検知が途切れる場合、再度検知できた際にIDが新たに割り振られる。本研究では新たにIDを割り振る必要はないため、映像を通して特定の選手に対して同じIDを割り振る方法を以下に述べる。

まず、初めのフレームで選手に振り分けられるIDを保存する。その後、フレームごとに選手IDを監視し、保存されているIDと比較する。新たなIDが現れた場合、現フレームで消えているIDの選手位置と比較し、最も近かった選手のIDに対応付けて保存する。もし消えているIDがない場合は、新たなIDをそのまま保存する。

IDの保存が終わった後、現フレームに現れるIDのみ選手位置の更新を行い、次フレームの処理に映る。これを繰り返し、選手の追跡を行う。

**2.5　映像間の選手の対応付け**

AlphaPoseは各映像に対して用いるため、同じ選手に対して映像ごとに異なるIDが振り分けられる。後に各映像において選手の対応付けが必要となるため、以下に示す方法で対応付けを行う。

初めに推定したカメラ内部パラメータには焦点距離の情報が含まれるため、AlphaPoseで推定した画像座標と組み合わせ、カメラから選手の腰に向かうベクトルをカメラ座標系で定義することができる。

さらにカメラ外部パラメータから算出できる回転行列によって、カメラ座標系を実空間座標系に変換できる。つまり、複数の映像ごとに異なるカメラ座標系のベクトルを同じ実空間座標系で表せる。

ここで映像ごとに検知できた選手の数だけ腰に向かうベクトルを定義でき、カメラの位置も合わせることで直線を定義できる。映像間で2直線の組み合わせを全て考え、2直線間の距離を計算する。同じ選手を通る2直線間の距離は近いと考え、全ての組み合わせの中から直線間の距離の近いものから選手の対応付けを行う。

**2.6　選手の3次元位置推定**

フレームごとに2.5節のように選手の腰を通る直線を定義する。2.5節にて映像間の選手の対応付けを行ったため、特定の選手を通る直線を各映像で選ぶことができる。それらの最近点を選手位置として解析的に求めることで選手位置推定を行う。

**2.7　選手位置の移動平均**

　2.6節で選手の3次元位置を推定できるが、位置推定に誤差が生じることが先行研究より分かる。そこで選手位置のブレを防ぐことを目的として、3フレームごとに移動平均を取る。

**3　研究結果**

**3.1　選手位置の推定結果**

図3に映る選手の3次元位置を2次元のコート平面位置に落とした画像を図4として示す。

**参考文献**

[1] 奥村晴彦, “改訂第3版 LaTeX2e美文書作成入門”，技術評論社，2004

[2] 藤田眞作，“LaTeXe階梯 第2版”，ピアゾン，2000

[3] 高橋章，“TeX によるレポート作成”，電子制御工学科 第 3 学年前期学生実験テキスト，2003