**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**

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。本研究では2つのカメラを用いた。

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。

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

次に図2に示すコートの既知点と画像上での位置を対応付け、カメラ外部パラメータを推定する。この際、コートの既知点が全て映像内に映る必要はない。

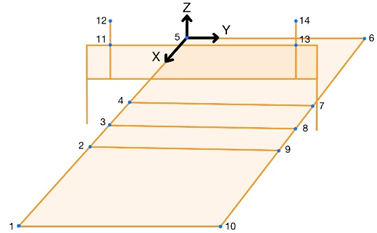


図2 バレーボールコートの既知点14点

**4　おわりに**

本

**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