

V této práci jsme představili novou metodu pro syntézu 3D animace pohybu člověka podmíněné na pevné množině akcí definující pohyb, například "běhání" nebo "předklon".

Inspirováni úspěchy metod pro generování obrázků z textu na základě diskrétních latentních reprezentací, jsme úspěšně vyzkoušeli použití těchto metod v kontextu generování pohybu, což je v kontrastu s dosavadními přístupy využívajícími spojité latentní proměnné. Ve srovnání s dosavadní nejlepší metodou ACTOR, naše metoda není limitována délkou generovaných sekvencí a dokáže plynule navázat na vstupní startovní sekvenci. Autoregressivní generování je omezeno délkou kontextu, což zajišťuje rozumnou rychlost generování. Dále, díky učení ve dvou fázích, budoucí modely se mohou snadno předučit na větších datasetech bez označení kategorií a dotrénovat se na konkrétním úkolu. Naši metodu jsme vyhodnotili na UESTC dataset, v metrikách překování dosavadní metodu ACTOR a generuje animace srovnatelné s datasetem.