

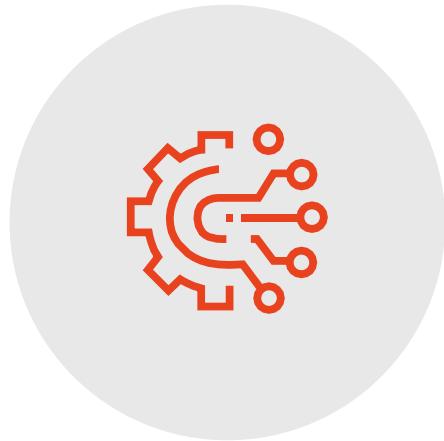


# ***Unreal Steel***

**HAI x DEVGRU** Team

김성록 신준철 오지윤 이도윤

## HAI x DEVGRU Team



전자공학부

김성록



전자공학부

신준철



디자인학과

오지윤



컴퓨터학부

이도윤

## 기존 방식



Motion Capture

전문 장비가 필요한 기존의 사용 방식

## 언리얼 스틸



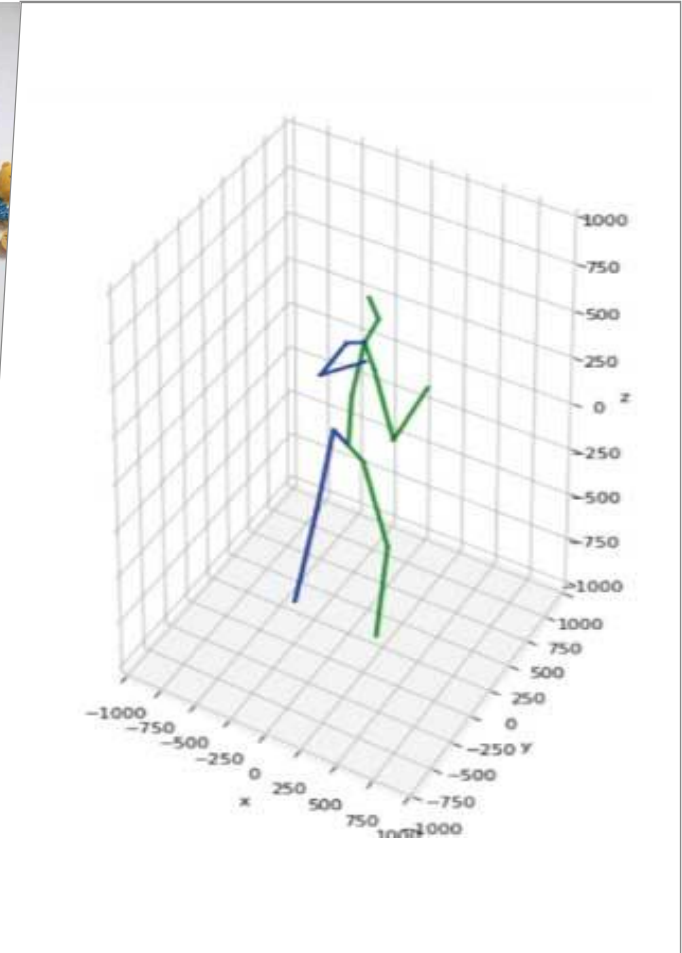
신체에 부착하는 보조 장비가 필요없는 언리얼 스틸

## 개발 과정

### 1. 원본



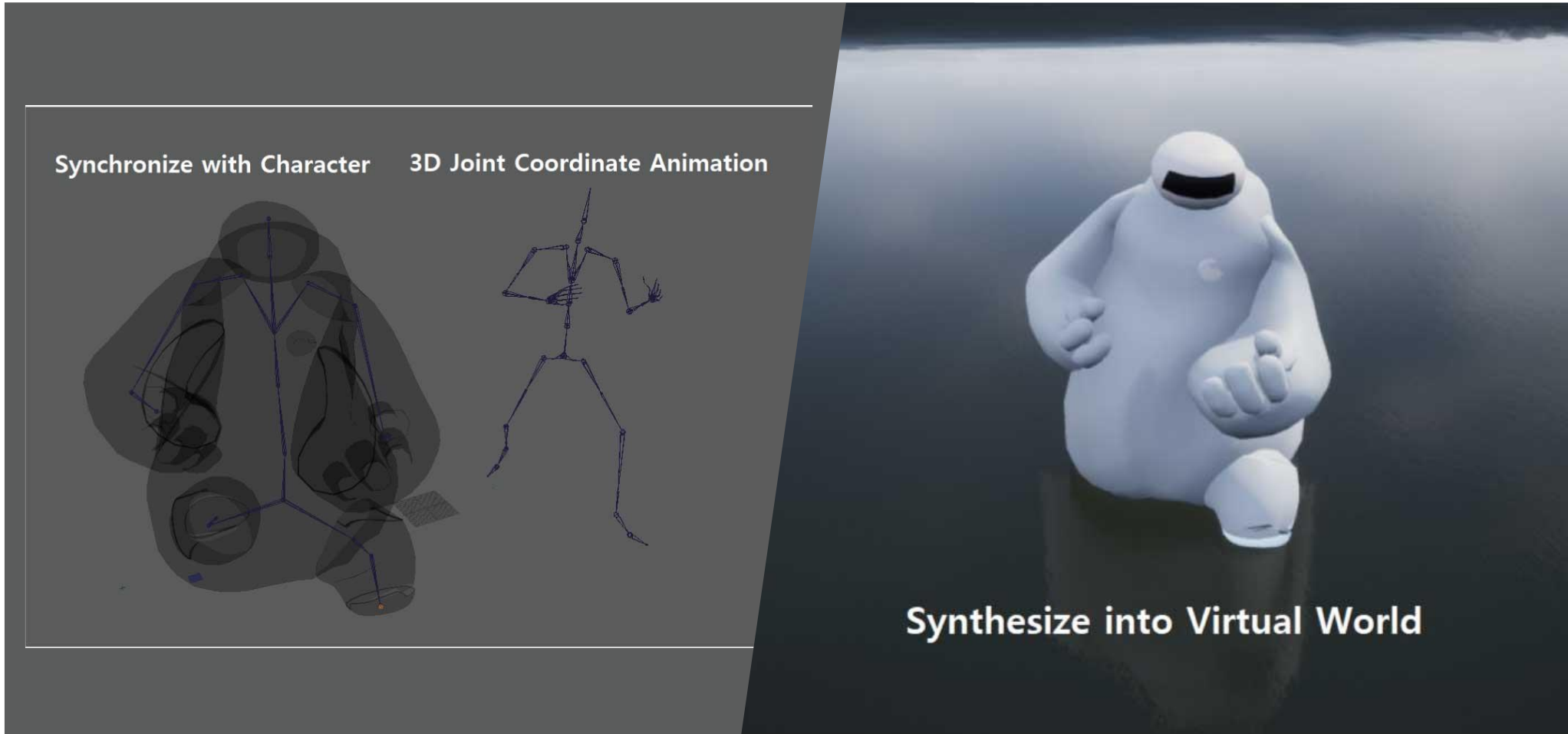
### 2. 사용자의 관절 좌표 (2D, 3D)



## 개발 과정

3. 모델링 된 캐릭터에 동기화

4. 언리얼 엔진을 이용해 가상 세계에 합성







### Economical

---

기존 방식에서 필수적으로 사용되던 장비를 사용하지 않아도 되기 때문에 비용을 절감할 수 있다.

### Comfortable

---

신체에 장비를 착용하지 않아도 되어, 신체 활동이 보다 쉽고 편리하다.

### Useful

---

누구에게나 접근성이 높으며, 어느 곳에서든 다양한 활용이 가능하다.

활용 방안



AR 서비스(게임, 카메라어플, 관광 서비스 등)



유튜브 등 각종 영상 매체



영화에서 사용되는 모션 트래킹



캐릭터를 이용한 교육 콘텐츠

*thank you*

**Q n A**

**HAI x DEVGRU** Team

김성록 신준철 오지윤 이도윤