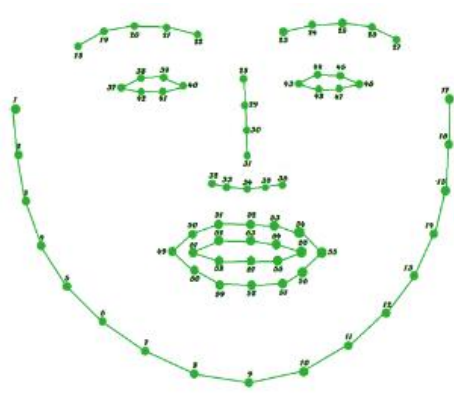
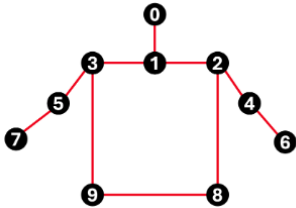


기능 정의서

Functions	DTYPE	BYTE	Cumulative	Example	on UI	Note
Distance	int8	1	1	cm		
Eye Openness	float16 [0,1)	2	3	%	<p>나온 값에 *100 해서 %으로 만들어주세요.</p> <p>(DTYPE 은 SoC 에서 client 로 넘어가는 값의 type 이고 실제로 출력은 %로 해주세요.)</p>	
Drowsiness	int8 [0, 5]	1	4	0 : level0 1 : level1 2 : level2 3 : level3 4 : level4		

				5 : level5		
Phone use	bool	1	5			
Phone use conf.	float1 6 [0,1)	2	7	%	<p>나온 값에 *100 해서 %으로 만들어 주세요.</p> <p>(DTYPE 은 SoC 에서 client 로 넘어가는 값의 type 이고 실제로 출력은 %로 해주세요.)</p>	
Empty	bool	1	8			
Age 1~6	bool	1	9			
AF05	bool	1	10			
AM50	bool	1	11			
AM95	bool	1	12			
Face Landmark x - pnt#1	uint16 [0, ~]	2	14	이미지 상의 점의 x 좌표 값	<p>1. 3D modeling 이미지 눈과 입술 부분 (아래 첨부된 이미지의 두개의 눈과 입술의 넘버와 pnt 의 넘버가</p>	<p>Landmark 는 얼굴 윤곽과 눈라인, 그리고 입술 라인을 따라 점들을</p>
Face Landmark y - pnt#1	uint16 [0, ~]	2	16	이미지 상의 점의 y 좌표 값		
...		

Face Landmark x - pnt#68	uint16 [0, ~]	2	282	이미지 상의 점의 x 좌표 값	<p>같습니다. 이미지와 같이 서로 가까운 점들끼리 이어 선으로 표현해 얼굴 모양을 만들어주세요)</p> <p>2. Webcam 화면의 운전자 얼굴과 눈 그리고 입술 윤곽의 점들</p> 	<p>찍어주는 모듈입니다. 총 68 개의 점으로 나타내며 값이 없는 경우는 없습니다.</p>
Face Landmark y - pnt#68	uint16 [0, ~]	2	284	이미지 상의 점의 y 좌표 값		
Body Keypoint x - pnt#1-14	uint16 [0, ~]	2 * 14	312	이미지 상의 점의 x 좌표 값 14 개	Webcam 화면 상의 운전자 몸의 관절을 따라 찍히는 점들 (이들도 landmark 와 마찬가지로	Keypoint 는 몸의 joint 들을 찾아서 점을

Body Keypoint y - pnt#1-14	uint16 [0, ~]	2 *14	340	이미지 상의 점의 y 좌표 값 14 개	예시 이미지에서 나타난 이웃하는 점들끼리 이어서 선으로 표현해주세요.	찍고 선으로 연결해 화면 상에 표현하기 위한 모듈입니다. 각각의 점의 순서와 위치에 대한 이미지 예시입니다. UI 상에는 표현이 안되어있지만 점들간의 선으로 표현되는 부분들이 구현되어야 합니다. 사람의 몸이 인식이
Body Keypoint z - pnt#1-14	uint16 [0, ~]	2 *14	368	이미지 상의 점의 y 좌표 값 14 개		

						안되고 있는 경우에는 모든 점의 좌표가 0 으로 전달됩니다.
Dist. of Body Keypoint 0-1	int8	1	369	cm	위의 body keypoint 를 잇는 직선에 표시될 거리 값입니다. 직선 중간에 잘 보이게 출력 되었으면 좋겠습니다.	
Dist. of Body Keypoint 1-2	int8	1	370	cm		
Dist. of Body Keypoint 1-3	int8	1	371	cm		
Dist. of Body	int8	1	372	cm		

Keypoint 3-5						
Dist. of Body Keypoint 5-7	int8	1	373	cm		
Dist. of Body Keypoint 3-9	int8	1	374	cm		
Dist. of Body Keypoint 2-8	int8	1	375	cm		
Dist. of Body Keypoint 2-4	int8	1	376	cm		
Dist. of Body Keypoint 4-6	int8	1	377	cm		

Dist. of Body Keypoint 9-8	int8	1	378	cm		
Face BBox x - pnt#1	uint16 [0, ~]	2	380	이미지 상의 1번 점의 x 좌표 값 (Bbox의 좌측상단)	UI 상에 없지만 cube, 눈에서 나가는 직선, landmark 와 같은 color hex 값으로 bounding box 를 얼굴 위에 표현해야 합니다.	Bounding box 는 얼굴을 찾아 box 를 그려줄 때 사용합니다. 좌측상단과 우측하단만 있으면 박스를 그릴 수 있어 point 수를 2 개로 줄였습니다
Face BBox y - pnt#1	uint16 [0, ~]	2	382	Bbox 1 번 점의 y 좌표 값		
Face BBox x - pnt#2	uint16 [0, ~]	2	384	Bbbox 2 번 점의 x 좌표 값 (우측하단)		
Face BBox y - pnt#2	uint16 [0, ~]	2	386	Bbbox 2 번 점의 y 좌표 값		

* 추가 및 변경된 부분은 분홍색으로 표시하였음.