

09

3차원 휴먼 동작인식 및 행동인식 기술

기술보유 기관

한국전자통신연구원

발명자

김도형, 장민수, 윤영우, 김재홍

기술 완성단계

시작품 단계

출원번호

14/663,188 (미국) 14/667,058 (미국) 10-2014-0139569 (대한민국) 10-2015-0013277 (대한민국)

응용분야

체험용 3D 게임 및 교육용 콘텐츠/ 멀티미디어 디바이스 제어를 위한 인터페이스/ 인터렉티브 광고 및 전시

기술 요약

기술 개요

- 저가형 3D 카메라(kinect 등)기반 3차원 휴먼 동작인식 및 행동인식 기술
- 특히, K-POP 댄스와 같이 역동적이고 복잡한 동작의 인식이 가능한 고도화 기술

기술 특징

- UI용 손 제스처 뿐만 아니라 휴먼의 상반신/하반신/전신 행동인식도 가능함
- 휴먼의 체형, 동작크기, 동작속도 등의 차이에 강인하게 동작함
- 유사 동작의 구별이 가능한 정교한 동작 인식 기술임✓ 안무와 같이 바디파트의 겹침이 빈번한 복잡한 동작에 대한 인식이 가능함
- 인식하고자 하는 동작의 추가 및 삭제가 용이함
- 휴먼의 동작 자체를 쿼리로 하여 동작 DB에서 유사 동작의 고속 검색이 가능함

댄스게임성장동력

- ·게임시장활성화
- · 신산업창출

벤스연습장/ 온라인벤스때를개열



교육학습증진

- ·에듀테인먼트 ·신체균형발달
- 학교민스교육시스템

K-POP 맨스 트레이닝 프렌차이즈



K-POP한류확산지속

- · K-POP댄스시장선점
- ・한류이미지개선



핵심공통기반기술 관<mark>련산일동반성</mark>광



청소년문제예방

- ·게임중독중재
- ·학교폭력완화

THIS

안무저작체계확립

- ·저작권보호
- 전문가안무저작지원
- 안무계작권 정수시스템



의료재활서비스

- 댄스재활서비스
- ·힐링/스트레스해소

민소재활들리닉/ 비만들긴닉



동작기반 교육용 콘텐츠



참여형 광고 및 전시



제스처 인터페이스