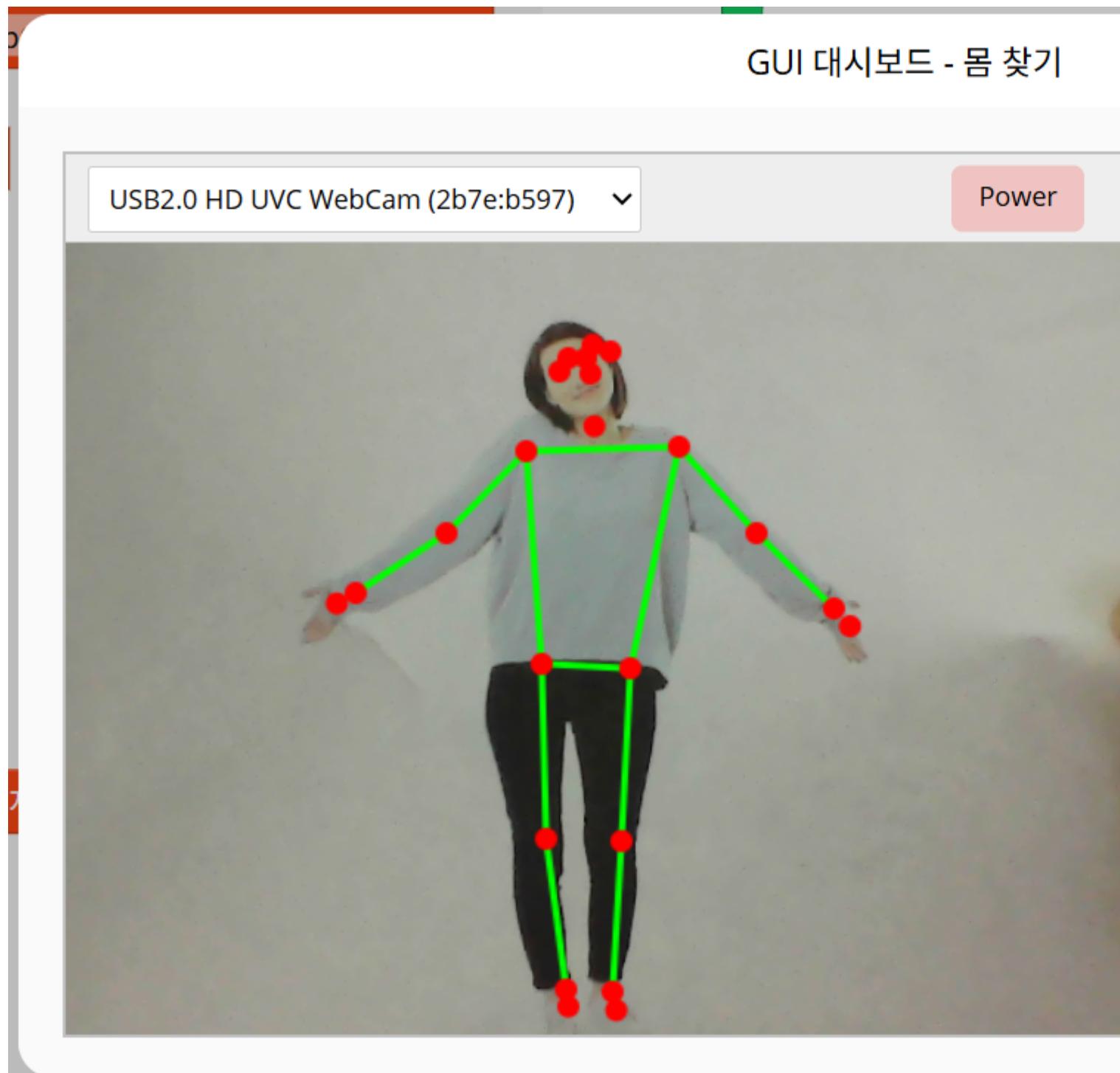


대시보드 열기

대시보드 열기는 블록 코딩에 사용할 수 있는 블록은 아니지만,
확장 모듈에서 사용되는 모델이 어떠한 방식으로 적용되는지 확인하는 대시보드를 열 수 있습니다.

대시보드 화면

대시보드 열기 클릭 시 다음과 같은 화면을 볼 수 있습니다.



세부 버튼

Power

선택한 카메라를 키거나 끕니다.

Load Model

학습된 몸 모델을 불러옵니다. ‘몸 찾기’확장 모듈을 사용하기 위해서 반드시 필요한 작업입니다.

Detect

몸 찾기를 실행하거나 멈춥니다.

Once 버튼으로 한 번만 실행할지, Continuous 버튼으로 연속으로 실행할지 정할 수 있습니다.

또한, Stop 버튼을 통해 찾기를 멈출 수 있습니다.

Show Result

몸 찾기 결과를 카메라 화면 상으로 출력합니다.

Sensory Data

선택한 몸 부위에 따른 데이터 값을 출력합니다.

드롭다운 옵션 및 입력값

이름	구분	설명	범위 / 종류
parts	드롭다운 옵션	몸 부위	eye, ear, nose, mouth, neck, shoulder, elbow, wrist, hand, hip, knee, ankle, foot

블록

카메라 정하기

몸 찾기 모듈에 사용할 카메라를 선택합니다.



몸 찾기

0

: 카메라를

USB2.0 HD UVC WebCam (2b7e:b597)

(으)로

 USB2.0 HD UVC WebCam (2b7e:b597)

MJPEG Camera

OBS Virtual Camera

드롭다운 옵션 및 입력값

이름	구분	설명	범위 / 종류
camera	드롭다운 옵션	사용할 카메라	연결한 카메라 리스트

자바스크립트 코드

```
// 특정 카메라를 몸 찾기를 위한 카메라로 정하기 (id 는 예시)
$('BodyDetection*0:camera.deviceId').d =
'035658da47183882a695a82c45b8f3e9ae50cef47945ccdc3f31e1ae1fbca9cb';
```

파이썬 코드

```
# 특정 카메라를 몸 찾기를 위한 카메라로 정하기 (id 는 예시)
__($('BodyDetection*0:camera.deviceId').d =
'035658da47183882a695a82c45b8f3e9ae50cef47945ccdc3f31e1ae1fbca9cb'
```

몸 모델 불러오기

학습된 몸 모델을 불러옵니다. ‘몸 찾기’모듈의 기능들을 사용하기 위해서는 이 작업이 반드시 필요합니다.

기다리기를 체크하면, 모델 불러오기가 완료될 때까지 기다립니다.

단, 기다리기를 체크한 경우에는 `async` 함수 내에서만 사용할 수 있습니다.



몸 찾기 0 : 몸 모델 불러오기 | 기다리기 ✓

학습된 몸 모델을 불러옵니다. '몸 찾기' 모듈의 기능들을 사용하기 위해서는 이 작업이 반드시 필요합니다.

자바스크립트 코드

```
// 몸 모델 불러오기 | 기다리기 0
$('BodyDetection*0:load_model').d = 1;
await $('BodyDetection*0:!load_model').w();

// 몸 모델 불러오기 | 기다리기 X
$('BodyDetection*0:load_model').d = 1;
```

파이썬 코드

```
# 몸 모델 불러오기 | 기다리기 0
__($('BodyDetection*0:load_model').d = 1
await __($('BodyDetection*0:!load_model').w()

# 몸 모델 불러오기 | 기다리기 X
__($('BodyDetection*0:load_model').d = 1
```

몸 한 번 찾기

현재 화면에 있는 몸을 찾아 딱 한 번 표시합니다.



몸 찾기 0 : 몸 한 번 찾기

현재 화면에 있는 몸을 찾아 딱 한번 표시합니다.

자바스크립트 코드

```
// 몸 한 번 찾기  
$('BodyDetection*0:detect.once').d = 1;
```

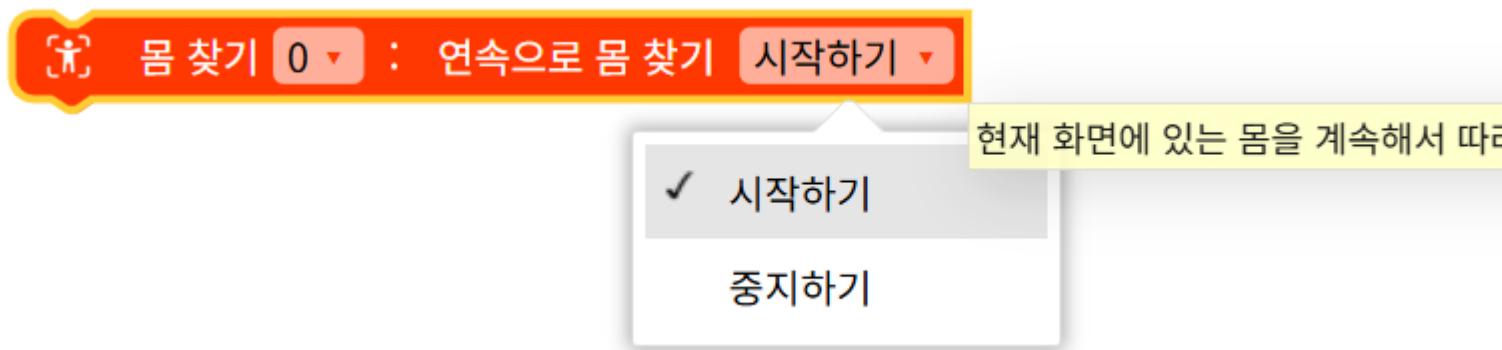
파이썬 코드

```
# 몸 한 번 찾기  
__('BodyDetection*0:detect.once').d = 1
```

몸 연속으로 찾기

몸 연속으로 찾기를 시작하거나 중지합니다.

몸 연속으로 찾기를 시작하면, 현재 화면에 있는 몸을 계속 따라가며 화면상에 표시합니다.



드롭다운 옵션 및 입력값

이름	구분	설명	범위 / 종류
toggle	드롭다운 옵션	몸 찾기	시작하기 (1), 중지하기 (0)

자바스크립트 코드

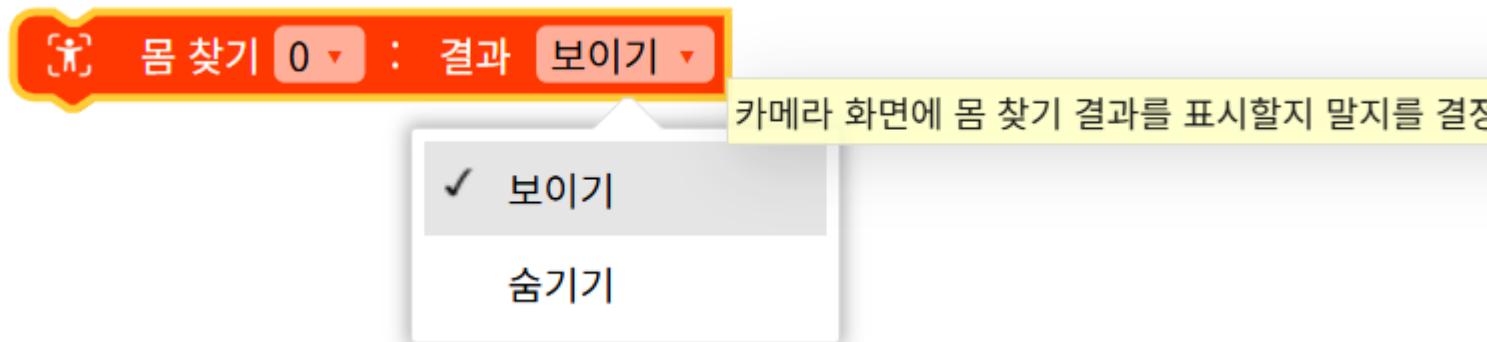
```
// 연속으로 몸 찾기 시작하기  
$('BodyDetection*0:detect.continuous').d = 1;  
  
// 연속으로 몸 찾기 중지하기  
$('BodyDetection*0:detect.continuous').d = 0;
```

파이썬 코드

```
# 연속으로 몸 찾기 시작하기  
_('_BodyDetection*0: detect.continuous').d = 1  
  
# 연속으로 몸 찾기 중지하기  
_('_BodyDetection*0: detect.continuous').d = 0
```

몸 찾기 결과 보이기

카메라 화면에 몸 찾기 결과를 표시할지 말지를 결정합니다.



드롭다운 옵션 및 입력값

이름	구분	설명	범위 / 종류
toggle	드롭다운 옵션	몸 찾기 결과	보이기 (1), 숨기기 (0)

자바스크립트 코드

```
// 몸 찾기 결과 보이기  
$('BodyDetection*0:display').d = 1;  
  
// 몸 찾기 결과 숨기기  
$('BodyDetection*0:display').d = 0;
```

파이썬 코드

```
# 몸 찾기 결과 보기  
_-'BodyDetection*0:display').d = 1  
  
# 몸 찾기 결과 숨기기  
_-'BodyDetection*0:display').d = 0
```

몸 관련 데이터

선택한 몸 부위의 데이터를 반환합니다.



드롭다운 옵션 및 입력값

이름	구분	설명	범위 / 종류
part	드롭다운 옵션	몸 부위	왼쪽 눈 (eye.left), 오른쪽 눈 (eye.right), 왼쪽 귀 (ear.left), 오른쪽 귀 (ear.right), 코 (nose), 입 (mouth), 목 (neck), 왼쪽 어깨 (shoulder.left), 오른쪽 어깨 (shoulder.right), 왼쪽 팔꿈치 (elbow.left), 오른쪽 팔꿈치 (elbow.right), 왼쪽 손목 (wrist.left), 오른쪽 손목 (wrist.right), 왼쪽 손 (hand.left), 오른쪽 손 (hand.right), 왼쪽 엉덩이 (hip.left), 오른쪽 엉덩이 (hip.right), 왼쪽 무릎 (knee.left), 오른쪽 무릎 (knee.right), 왼쪽 발목 (ankle.left), 오른쪽 발목 (ankle.right), 왼쪽 발 (foot.left), 오른쪽 발 (foot.right)
axis	드롭다운 옵션	좌표 방향	x, y

자바스크립트 코드

```
// 왼쪽 눈 x 좌표
$('BodyDetection*0:eye.left.x').d;

// 오른쪽 눈 x 좌표
$('BodyDetection*0:eye.right.x').d;

// 왼쪽 귀 x 좌표
```

```
$('BodyDetection*0:ear.left.x').d;  
  
// 오른쪽 귀 x 좌표  
$('BodyDetection*0:ear.right.x').d;  
  
// 코 x 좌표  
$('BodyDetection*0:nose.x').d;  
  
// 입 x 좌표  
$('BodyDetection*0:mouth.x').d;  
  
// 목 x 좌표  
$('BodyDetection*0:neck.x').d;  
  
// 왼쪽 어깨 x 좌표  
$('BodyDetection*0:shoulder.left.x').d;  
  
// 오른쪽 어깨 x 좌표  
$('BodyDetection*0:shoulder.right.x').d;  
  
// 왼쪽 팔꿈치 x 좌표  
$('BodyDetection*0:elbow.left.x').d;  
  
// 오른쪽 팔꿈치 x 좌표  
$('BodyDetection*0:elbow.right.x').d;  
  
// 왼쪽 손목 x 좌표  
$('BodyDetection*0:wrist.left.x').d;  
  
// 오른쪽 손목 x 좌표  
$('BodyDetection*0:wrist.right.x').d;  
  
// 왼쪽 손 x 좌표  
$('BodyDetection*0:hand.left.x').d;
```

```

// 오른쪽 손 x 좌표
$('BodyDetection*0:hand.right.x').d;

// 왼쪽 엉덩이 y 좌표
$('BodyDetection*0:hip.left.y').d;

// 오른쪽 엉덩이 y 좌표
$('BodyDetection*0:hip.right.y').d;

// 왼쪽 무릎 y 좌표
$('BodyDetection*0:knee.left.y').d;

// 오른쪽 무릎 y 좌표
$('BodyDetection*0:knee.right.y').d;

// 왼쪽 발목 y 좌표
$('BodyDetection*0:ankle.left.y').d;

// 오른쪽 발목 y 좌표
$('BodyDetection*0:ankle.right.y').d;

// 왼쪽 발 y 좌표
$('BodyDetection*0:foot.left.y').d;

// 오른쪽 발 y 좌표
$('BodyDetection*0:foot.right.y').d;

```

파이썬 코드

```

# 왼쪽 눈 x 좌표
__($('BodyDetection*0:eye.left.x')).d

# 오른쪽 눈 x 좌표

```

```
_--('BodyDetection*0:eye.right.x').d  
  
# 왼쪽 귀 x 좌표  
_--('BodyDetection*0:ear.left.x').d  
  
# 오른쪽 귀 x 좌표  
_--('BodyDetection*0:ear.right.x').d  
  
# 코 x 좌표  
_--('BodyDetection*0:nose.x').d  
  
# 입 x 좌표  
_--('BodyDetection*0:mouth.x').d  
  
# 목 x 좌표  
_--('BodyDetection*0:neck.x').d  
  
# 왼쪽 어깨 x 좌표  
_--('BodyDetection*0:shoulder.left.x').d  
  
# 오른쪽 어깨 x 좌표  
_--('BodyDetection*0:shoulder.right.x').d  
  
# 왼쪽 팔꿈치 x 좌표  
_--('BodyDetection*0:elbow.left.x').d  
  
# 오른쪽 팔꿈치 x 좌표  
_--('BodyDetection*0:elbow.right.x').d  
  
# 왼쪽 손목 x 좌표  
_--('BodyDetection*0:wrist.left.x').d  
  
# 오른쪽 손목 x 좌표  
_--('BodyDetection*0:wrist.right.x').d
```

```
# 왼쪽 손 x 좌표
__('BodyDetection*0:hand.left.x').d

# 오른쪽 손 x 좌표
__('BodyDetection*0:hand.right.x').d

# 왼쪽 엉덩이 y 좌표
__('BodyDetection*0:hip.left.y').d

# 오른쪽 엉덩이 y 좌표
__('BodyDetection*0:hip.right.y').d

# 왼쪽 무릎 y 좌표
__('BodyDetection*0:knee.left.y').d

# 오른쪽 무릎 y 좌표
__('BodyDetection*0:knee.right.y').d

# 왼쪽 발목 y 좌표
__('BodyDetection*0:ankle.left.y').d

# 오른쪽 발목 y 좌표
__('BodyDetection*0:ankle.right.y').d

# 왼쪽 발 y 좌표
__('BodyDetection*0:foot.left.y').d

# 오른쪽 발 y 좌표
__('BodyDetection*0:foot.right.y').d
```

두 몸 부위 사이의 거리

선택한 두 몸 부위 사이의 거리를 반환합니다.

 몸 찾기 0 : 왼쪽 눈 ▾에서 왼쪽 눈 ▾까지 거리 ▾

두 몸 데이터 사이

✓ 거리

가로 거리

세로 거리

드롭다운 옵션 및 입력값

이름	구분	설명	범위 / 종류
part 1	드롭다운 옵션	몸 부위	왼쪽 눈 (eye.left), 오른쪽 눈 (eye.right), 왼쪽 귀 (ear.left), 오른쪽 귀 (ear.right), 코 (nose), 입 (mouth), 목 (neck), 왼쪽 어깨 (shoulder.left), 오른쪽 어깨 (shoulder.right), 왼쪽 팔꿈치 (elbow.left), 오른쪽 팔꿈치 (elbow.right), 왼쪽 손목 (wrist.left), 오른쪽 손목 (wrist.right), 왼쪽 손 (hand.left), 오른쪽 손 (hand.right), 왼쪽 엉덩이 (hip.left), 오른쪽 엉덩이 (hip.right), 왼쪽 무릎 (knee.left), 오른쪽 무릎 (knee.right), 왼쪽 발목 (ankle.left), 오른쪽 발목 (ankle.right), 왼쪽 발 (foot.left), 오른쪽 발 (foot.right)

이름	구분	설명	범위 / 종류
part 2	드롭다운 옵션	몸 부위	왼쪽 눈 (eye.left), 오른쪽 눈 (eye.right), 왼쪽 귀 (ear.left), 오른쪽 귀 (ear.right), 코 (nose), 입 (mouth), 목 (neck), 왼쪽 어깨 (shoulder.left), 오른쪽 어깨 (shoulder.right), 왼쪽 팔꿈치 (elbow.left), 오른쪽 팔꿈치 (elbow.right), 왼쪽 손목 (wrist.left), 오른쪽 손목 (wrist.right), 왼쪽 손 (hand.left), 오른쪽 손 (hand.right), 왼쪽 엉덩이 (hip.left), 오른쪽 엉덩이 (hip.right), 왼쪽 무릎 (knee.left), 오른쪽 무릎 (knee.right), 왼쪽 발목 (ankle.left), 오른쪽 발목 (ankle.right), 왼쪽 발 (foot.left), 오른쪽 발 (foot.right)
distance	드롭다운 옵션	거리	거리 (distance), 가로거리 (horizontal distance), 세로거리 (vertical distance)

자바스크립트 코드

```
// 왼쪽 눈에서 왼쪽 눈까지 거리
Math.sqrt( Math.pow($('BodyDetection*0:eye.left.x').d - $('BodyDetection*0:eye.left.x').d, 2)
+ Math.pow($('BodyDetection*0:eye.left.y').d - $('BodyDetection*0:eye.left.y').d, 2) );

// 왼쪽 눈에서 오른쪽 눈까지 거리
```

```

Math.sqrt( Math.pow((($('BodyDetection*0:eye.right.x')).d - $('BodyDetection*0:eye.left.x')).d, 2)
+ Math.pow((($('BodyDetection*0:eye.right.y')).d - $('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) );

// 왼쪽 눈에서 왼쪽 귀까지 거리
Math.sqrt( Math.pow((($('BodyDetection*0:ear.left.x')).d - $('BodyDetection*0:eye.left.x')).d, 2)
+ Math.pow((($('BodyDetection*0:ear.left.y')).d - $('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) );

// 왼쪽 눈에서 오른쪽 귀까지 거리
Math.sqrt( Math.pow((($('BodyDetection*0:ear.right.x')).d - $('BodyDetection*0:eye.left.x')).d, 2)
+ Math.pow((($('BodyDetection*0:ear.right.y')).d - $('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) );

// 왼쪽 눈에서 코까지 거리
Math.sqrt( Math.pow((($('BodyDetection*0:nose.x')).d - $('BodyDetection*0:eye.left.x')).d, 2) +
Math.pow((($('BodyDetection*0:nose.y')).d - $('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) );

// 왼쪽 눈에서 입까지 거리
Math.sqrt( Math.pow((($('BodyDetection*0:mouth.x')).d - $('BodyDetection*0:eye.left.x')).d, 2) +
Math.pow((($('BodyDetection*0:mouth.y')).d - $('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) );

// 왼쪽 눈에서 목까지 거리
Math.sqrt( Math.pow((($('BodyDetection*0:neck.x')).d - $('BodyDetection*0:eye.left.x')).d, 2) +
Math.pow((($('BodyDetection*0:neck.y')).d - $('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) );

// 왼쪽 눈에서 왼쪽 어깨까지 거리
Math.sqrt( Math.pow((($('BodyDetection*0:shoulder.left.x')).d -
$('BodyDetection*0:eye.left.x')).d, 2) + Math.pow((($('BodyDetection*0:shoulder.left.y')).d -
$('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) );

// 왼쪽 눈에서 오른쪽 어깨까지 거리
Math.sqrt( Math.pow((($('BodyDetection*0:shoulder.right.x')).d -
$('BodyDetection*0:eye.left.x')).d, 2) + Math.pow((($('BodyDetection*0:shoulder.right.y')).d -
$('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) );

// 왼쪽 눈에서 왼쪽 팔꿈치까지 거리

```

```

Math.sqrt( Math.pow($('BodyDetection*0:elbow.left.x').d - $('BodyDetection*0:eye.left.x').d,
2) + Math.pow($('BodyDetection*0:elbow.left.y').d - $('BodyDetection*0:eye.left.y').d, 2) );

// 왼쪽 눈에서 오른쪽 팔꿈치까지 거리
Math.sqrt( Math.pow($('BodyDetection*0:elbow.right.x').d - $('BodyDetection*0:eye.left.x').d),
2) + Math.pow($('BodyDetection*0:elbow.right.y').d - $('BodyDetection*0:eye.left.y').d, 2) );

// 왼쪽 눈에서 왼쪽 손목까지 가로거리
Math.abs($('BodyDetection*0:wrist.left.x').d - $('BodyDetection*0:eye.left.x').d);

// 왼쪽 눈에서 오른쪽 손목까지 가로거리
Math.abs($('BodyDetection*0:wrist.right.x').d - $('BodyDetection*0:eye.left.x').d);

// 왼쪽 눈에서 왼쪽 손까지 가로거리
Math.abs($('BodyDetection*0:hand.left.x').d - $('BodyDetection*0:eye.left.x').d);

// 왼쪽 눈에서 오른쪽 손까지 가로거리
Math.abs($('BodyDetection*0:hand.right.x').d - $('BodyDetection*0:eye.left.x').d);

// 왼쪽 눈에서 왼쪽 엉덩이까지 가로거리
Math.abs($('BodyDetection*0:hip.left.x').d - $('BodyDetection*0:eye.left.x').d);

// 왼쪽 눈에서 오른쪽 엉덩이까지 가로거리
Math.abs($('BodyDetection*0:hip.right.x').d - $('BodyDetection*0:eye.left.x').d);

// 왼쪽 눈에서 왼쪽 무릎까지 세로거리
Math.abs($('BodyDetection*0:knee.left.y').d - $('BodyDetection*0:eye.left.y').d);

// 왼쪽 눈에서 오른쪽 무릎까지 세로거리
Math.abs($('BodyDetection*0:knee.right.y').d - $('BodyDetection*0:eye.left.y').d);

// 왼쪽 눈에서 왼쪽 발목까지 세로거리
Math.abs($('BodyDetection*0:ankle.left.y').d - $('BodyDetection*0:eye.left.y').d);

```

```

// 왼쪽 눈에서 오른쪽 발목까지 세로거리
Math.abs($('BodyDetection*0:ankle.right.y').d - $('BodyDetection*0:eye.left.y').d);

// 왼쪽 눈에서 왼쪽 발까지 세로거리
Math.abs($('BodyDetection*0:foot.left.y').d - $('BodyDetection*0:eye.left.y').d);

// 왼쪽 눈에서 오른쪽 발까지 세로거리
Math.abs($('BodyDetection*0:foot.right.y').d - $('BodyDetection*0:eye.left.y').d);

```

파이썬 코드

```

# 왼쪽 눈에서 왼쪽 눈까지 거리
math.sqrt( math.pow((__('BodyDetection*0:eye.left.x')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.x')).d,
2) + math.pow((__('BodyDetection*0:eye.left.y')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) )

# 왼쪽 눈에서 오른쪽 눈까지 거리
math.sqrt( math.pow((__('BodyDetection*0:eye.right.x')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.x')).d,
2) + math.pow((__('BodyDetection*0:eye.right.y')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) )

# 왼쪽 눈에서 왼쪽 귀까지 거리
math.sqrt( math.pow((__('BodyDetection*0:ear.left.x')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.x')).d,
2) + math.pow((__('BodyDetection*0:ear.left.y')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) )

# 왼쪽 눈에서 오른쪽 귀까지 거리
math.sqrt( math.pow((__('BodyDetection*0:ear.right.x')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.x')).d,
2) + math.pow((__('BodyDetection*0:ear.right.y')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) )

# 왼쪽 눈에서 코까지 거리
math.sqrt( math.pow((__('BodyDetection*0:nose.x')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.x')).d, 2) +
math.pow((__('BodyDetection*0:nose.y')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) )

# 왼쪽 눈에서 입까지 거리
math.sqrt( math.pow((__('BodyDetection*0:mouth.x')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.x')).d, 2) +
math.pow((__('BodyDetection*0:mouth.y')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) )

```

```
# 왼쪽 눈에서 목까지 거리
```

```
math.sqrt( math.pow((__('BodyDetection*0:neck.x')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.x')).d, 2) +  
math.pow((__('BodyDetection*0:neck.y')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) )
```

```
# 왼쪽 눈에서 왼쪽 어깨까지 거리
```

```
math.sqrt( math.pow((__('BodyDetection*0:shoulder.left.x')).d -  
__('BodyDetection*0:eye.left.x')).d, 2) + math.pow((__('BodyDetection*0:shoulder.left.y')).d -  
__('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) )
```

```
# 왼쪽 눈에서 오른쪽 어깨까지 거리
```

```
math.sqrt( math.pow((__('BodyDetection*0:shoulder.right.x')).d -  
__('BodyDetection*0:eye.left.x')).d, 2) + math.pow((__('BodyDetection*0:shoulder.right.y')).d -  
__('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) )
```

```
# 왼쪽 눈에서 왼쪽 팔꿈치 까지 거리
```

```
math.sqrt( math.pow((__('BodyDetection*0:elbow.left.x')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.x')).d,  
2) + math.pow((__('BodyDetection*0:elbow.left.y')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) )
```

```
# 왼쪽 눈에서 오른쪽 팔꿈치 까지 거리
```

```
math.sqrt( math.pow((__('BodyDetection*0:elbow.right.x')).d -  
__('BodyDetection*0:eye.left.x')).d, 2) + math.pow((__('BodyDetection*0:elbow.right.y')).d -  
__('BodyDetection*0:eye.left.y')).d, 2) )
```

```
# 왼쪽 눈에서 왼쪽 손목 까지 가로거리
```

```
math.fabs(__('BodyDetection*0:wrist.left.x')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.x')).d)
```

```
# 왼쪽 눈에서 오른쪽 손목 까지 가로거리
```

```
math.fabs(__('BodyDetection*0:wrist.right.x')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.x')).d)
```

```
# 왼쪽 눈에서 왼쪽 손까지 가로거리
```

```
math.fabs(__('BodyDetection*0:hand.left.x')).d - __('BodyDetection*0:eye.left.x')).d)
```

```

# 왼쪽 눈에서 오른쪽 손까지 가로거리
math.fabs(__('BodyDetection*0:hand.right.x').d - __('BodyDetection*0:eye.left.x').d)

# 왼쪽 눈에서 왼쪽 엉덩이까지 가로거리
math.fabs(__('BodyDetection*0:hip.left.x').d - __('BodyDetection*0:eye.left.x').d)

# 왼쪽 눈에서 오른쪽 엉덩이까지 가로거리
math.fabs(__('BodyDetection*0:hip.right.x').d - __('BodyDetection*0:eye.left.x').d)

# 왼쪽 눈에서 왼쪽 무릎까지 세로거리
math.fabs(__('BodyDetection*0:knee.left.y').d - __('BodyDetection*0:eye.left.y').d)

# 왼쪽 눈에서 오른쪽 무릎까지 세로거리
math.fabs(__('BodyDetection*0:knee.right.y').d - __('BodyDetection*0:eye.left.y').d)

# 왼쪽 눈에서 왼쪽 발목까지 세로거리
math.fabs(__('BodyDetection*0:ankle.left.y').d - __('BodyDetection*0:eye.left.y').d)

# 왼쪽 눈에서 오른쪽 발목까지 세로거리
math.fabs(__('BodyDetection*0:ankle.right.y').d - __('BodyDetection*0:eye.left.y').d)

# 왼쪽 눈에서 왼쪽 발까지 세로거리
math.fabs(__('BodyDetection*0:foot.left.y').d - __('BodyDetection*0:eye.left.y').d)

# 왼쪽 눈에서 오른쪽 발까지 세로거리
math.fabs(__('BodyDetection*0:foot.right.y').d - __('BodyDetection*0:eye.left.y').d)

```

몸 모델 로딩 상태값

몸 모델 로딩 상태를 반환합니다.

아직 불러오지 않았다면 0, 불러오는 중이면 1, 불러오기를 완료했다면 2 를 반환합니다.

 몸 찾기 0 : 몸 모델 로딩 상태

몸 모델 로딩 상태를 반환합니다.

아직 불러오지 않았으면 0, 불러오는 중이면 1, 불러오기를 완료했으면 2를 반환합니다.

자바스크립트 코드

```
// 몸 모델 로딩 상태 값  
$('BodyDetection*0:model_state').d;
```

파이썬 코드

```
# 몸 모델 로딩 상태 값  
__('BodyDetection*0:model_state').d
```

몸을 찾았는가?

몸 찾기 여부를 참 (1) / 거짓 (0) (으)로 반환합니다.

 몸 찾기 0 : 몸을 찾았는가?

몸을 찾았는지 여부

자바스크립트 코드

```
// 몸을 찾았는가?  
$('BodyDetection*0:detected').d;
```

파이썬 코드

```
# 몸을 찾았는가?  
__('BodyDetection*0:detected').d
```