

캡스톤 디자인 I 종합설계 프로젝트


프로젝트 명	나혼자운동
팀 명	액션피트패밀리
문서 제목	중간보고서

Version	1.5
Date	2020-05-25

팀원	서형석 (조장)
	최광희
	강주혜
	박재민
	유문천
	사이르
지도교수	박하명 교수

CONFIDENTIALITY/SECURITY WARNING


이 문서에 포함되어 있는 정보는 국민대학교 전자정보통신대학 컴퓨터공학부 및 컴퓨터공학부 개설
 교과목 캡스톤 디자인 수강 학생 중 프로젝트 “나혼자운동”를 수행하는 팀 “액션피트패밀리”의
 팀원들의 자산입니다. 국민대학교 컴퓨터공학부 및 팀 “액션피트패밀리”의 팀원들의 서면 허락없이
 사용되거나, 재가공 될 수 없습니다.

 국민대학교 컴퓨터공학부 캡스톤 디자인 I	중간보고서		
	프로젝트 명	나혼자운동	
	팀 명	액션피트패밀리	
	Confidential Restricted	Version 1.5	2020-05-25

문서 정보 / 수정 내역


Filename	중간 2차보고서-나혼자운동.doc
원안작성자	전원
수정작업자	전원

수정날짜	대표수정자	Revision	추가/수정 항목	내 용
2020-04-14	전원	1.0	최초 작성	역할분담
2020-04-19	유문천, 강주혜	1.1	내용 추가	프로젝트 목표, 수정된 계획서 상의 연구내용, 수행내용 작성
2020-04-21	전원	1.2	내용 추가	수행내용 추가 작성 및 향후 추진 계획 작성
2020-04-22	전원	1.3	내용추가	수행내용 추가 작성 및 수정된 연구내 작성
2020-04-23	전원	1.4	내용 추가	마무리 작업, 수정된 사항 변경
2020-05-25	전원	1.5	최종 수정	수정된 변경 사항 정리

 국민대학교 컴퓨터공학부 캡스톤 디자인 I	중간보고서		
	프로젝트 명	나혼자운동	
	팀 명	액션피트패밀리	
	Confidential Restricted	Version 1.5	2020-05-25


목 차

1	프로젝트 목표	4
2	수행 내용 및 중간결과	5
2.1	계획서 상의 연구내용	7
2.2	수행내용	5
3	수정된 연구내용 및 추진 방향	6
3.1	수정사항	6
4	향후 추진계획	7
4.1	향후 계획의 세부 내용	7
5	고충 및 건의사항	8

 국민대학교 컴퓨터공학부 캡스톤 디자인 I	중간보고서		
	프로젝트 명	나혼자운동	
	팀 명	액션피트패밀리	
	Confidential Restricted	Version 1.5	2020-05-25

1 프로젝트 목표

운동은 하고 싶지만 여러 상황 때문에 쉽게 시작하지 못하는 사람들을 위해 쉽게 운동을 시작할 수 있도록 도와주는 것을 가장 큰 목표로 한다. 특별한 기기 없이 카메라만으로 홈 트레이닝을 즐길 수 있도록 하며 홈 트레이닝과 게임을 접목함으로써 꾸준히 운동을 이어 나갈 수 있도록 재미를 부여한다. 나아가 랭킹 시스템을 통해 다른 사용자와의 경쟁을 유도함으로써 운동에 대한 열정이 식지 않도록 도와주는 것을 또 다른 목표로 한다.

 국민대학교 컴퓨터공학부 캡스톤 디자인 I	중간보고서		
	프로젝트 명	나혼자운동	
	팀 명	액션피트패밀리	
	Confidential Restricted	Version 1.5	2020-05-25

2 수행 내용 및 중간결과

2.1 계획서 상의 연구내용

- 웹 개발

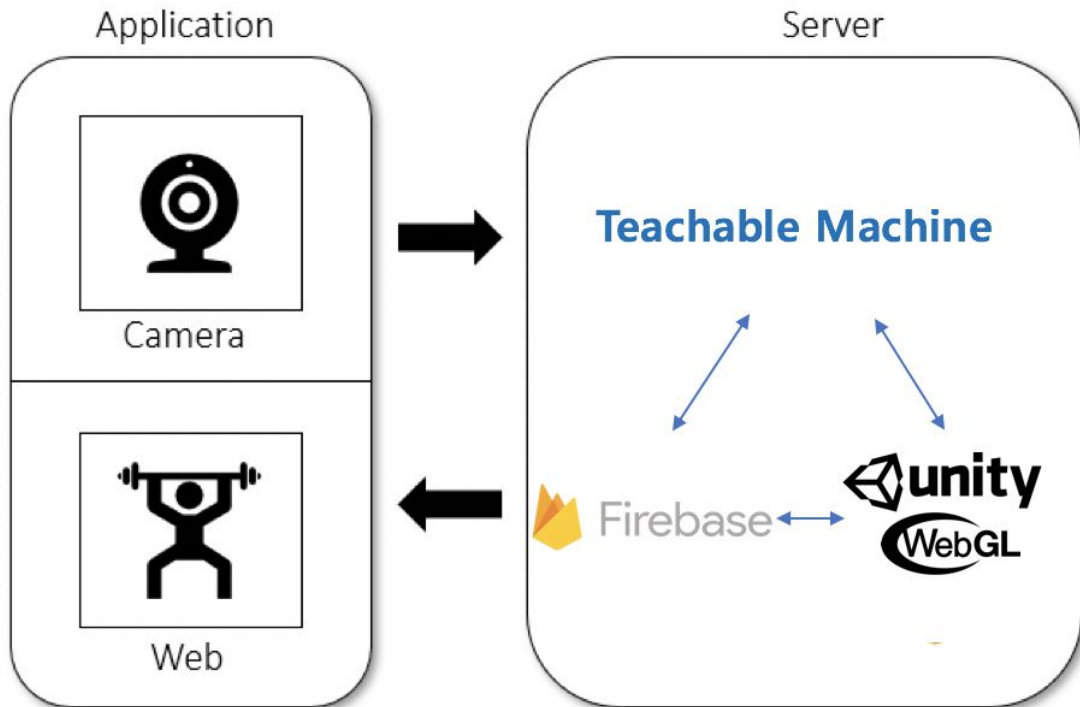
서비스를 위한 기본 웹페이지 개발. 기본 플랫폼은 PC로 하며, 사용자 정보 확인을 위한 모바일용 웹페이지를 추가적으로 고려해볼 계획이다. 개발은 HTML5, CSS, Javascript를 이용한다.

- 웹 게임 콘텐츠 개발

기획한 아이디어를 구현한다. 캐릭터 모션, 플레이어, 포인트, 랭킹 기타 여러가지 기능 등등. Unity WebGL을 이용해 구현한다.


- 서버

어플리케이션에서 직접 Teachable Machine API와 데이터를 주고 받을 때 생기는 부하를 줄이기 위해 API서버를 만든다. Application에서 받은 이미지 정보를 API에서 학습된 모델을 통해 자세를 분석한다. 사용자가 올바른 자세를 취했는지 판단하고. 판단한 정보를 다시 Application으로 보낸다.



- **Teachable Machine**

Teachable Machine은 머신러닝을 쉽게하도록 도와주는 학습API이다. 보통 머신러닝이면 이미지나 소리만 지원하는 경우가 많은데 Teachable Machine은 영상에 나오는 포즈까지 학습을 시킬 수 있다. 이 프로젝트에서는 Teachable Machine을 이용하여 정확한 동작(예:스쿼트,런지)를 학습시켜 사용자가 정확한 동작을 하는지 판단하고 그것을 인식하도록 구현한다.

 국민대학교 컴퓨터공학부 캡스톤 디자인 I	중간보고서		
	프로젝트 명	나혼자운동	
	팀 명	액션피트패밀리	
	Confidential Restricted	Version 1.5	2020-05-25

2.2 수행내용

- 웹 게임 콘텐츠 개발

캐릭터 모션, 플레이어, 포인트가 포함된 프로토타입을 Unity를 이용해 구현하고 WebGL로 빌드했습니다. Teachable Machine Api를 통해 학습시킨 모델과 연동해서 동작을 인식해 캐릭터가 움직이도록 구현했습니다. 프로토타입의 원활한 테스트를 위해 Play, Ready, Game Over Scene을 게임에 추가했으며 Game Over후 다시 Play를 할 수 있도록 재시작 버튼을 Game Over scene내에 구현했습니다. Play scene에는 게임 시작을 위한 Play 버튼을 구현했으며, Ready scene에는 동작을 사전에 준비할 수 있는 시간을 주기 위해 Time Bar를 구현했습니다.

- 서버


FireBase를 이용하여 웹 서버 및 데이터베이스 환경을 구축했습니다. 회원가입과 로그인 관리가 편하도록 FireBase를 이용하여 회원가입/로그인이 가능하도록 구현하였고, Unity 와 연동을 하고있습니다.

- 동작 인식 모델링

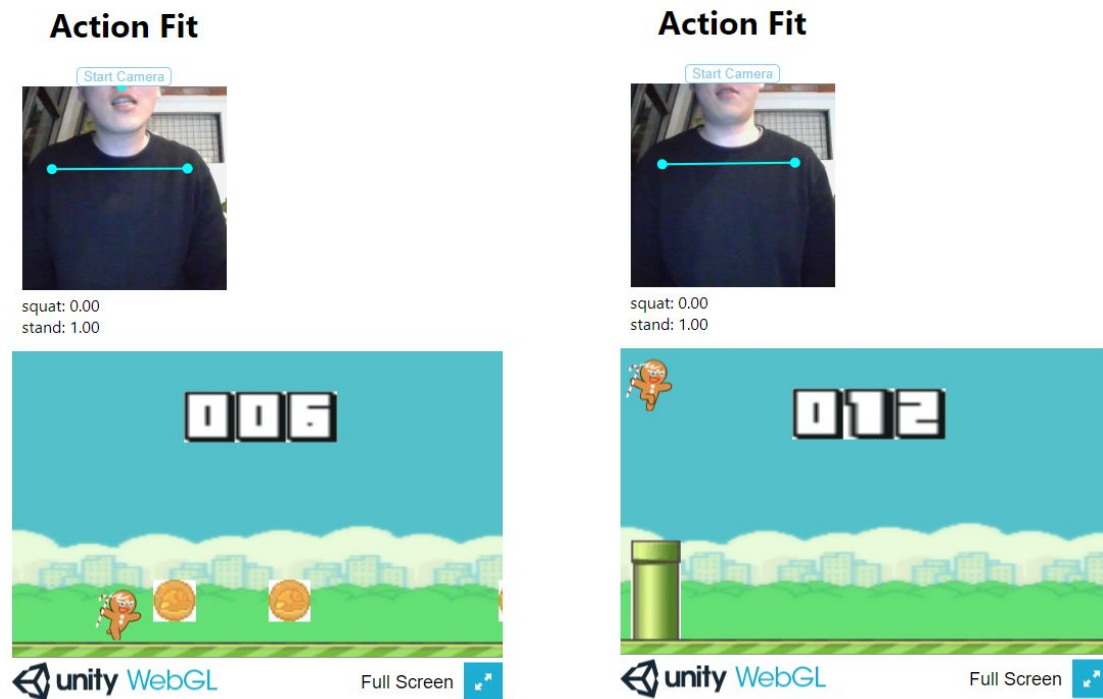
Teachable Machine을 통해 동작을 인식하는 모델을 만들었습니다. 다양한 영상에서 스쿼트 사진들을 추출해 데이터를 얻어냈고, 사용자가 스쿼트를 할때의 동작과 게임을 시작한 후 스쿼트를 하지 않을 때의 2차 동작 2가지로 나누어 분류하는 학습을 하였습니다. 추가로 런지 자세를 학습 시켜 좌우에 해당하는 런지 그리고 각 다리가 변하였을 때의 런지 그리고 서 있는 것을 또 하나의 자세로 하여 2가지로 분류하는 학습을 하였습니다.

- 웹 개발

프로토 타입 개발과 테스트를 위해 Teachable Machine Api를 통해 학습시킨 모델과 Unity WebGL로 빌드한 게임을 하나의 HTML file로 구현했습니다. <head> 부분에 추가한 Script file을 통해 모델과 게임을 연동시켰으며 <body> 부분에 작성한 HTML Tag를 이용해 웹 페이지에 게임 화면과 모델을 출력합니다. 게임 화면의 출력은 Unity WebGL을 통해 빌드한 HTML file의 Tag를 이용했습니다. 또한, <head> 부분에 추가한 <style> 을 통해 조금 더

 국민대학교 컴퓨터공학부 캡스톤 디자인 I	중간보고서		
	프로젝트 명	나혼자운동	
	팀 명	액션피트패밀리	
	Confidential Restricted	Version 1.5	2020-05-25

보기 편하도록 카메라 시작버튼을 수정했으며 게임 화면과 카메라의 배치를




수정했습니다.

- 실행 화면

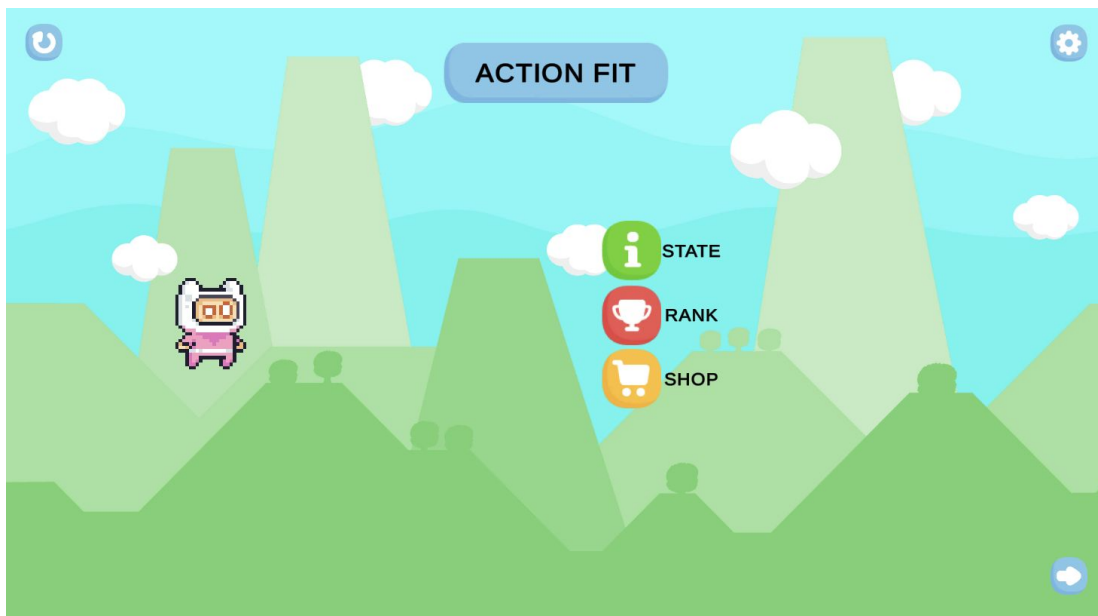
서있는 상태

스쿼트를 하고 일어난 상태


 <p>국민대학교 컴퓨터공학부 캡스톤 디자인 I</p>	중간보고서		
	프로젝트 명	나혼자운동	
	팀 명	액션피트패밀리	
	Confidential Restricted	Version 1.5	2020-05-25

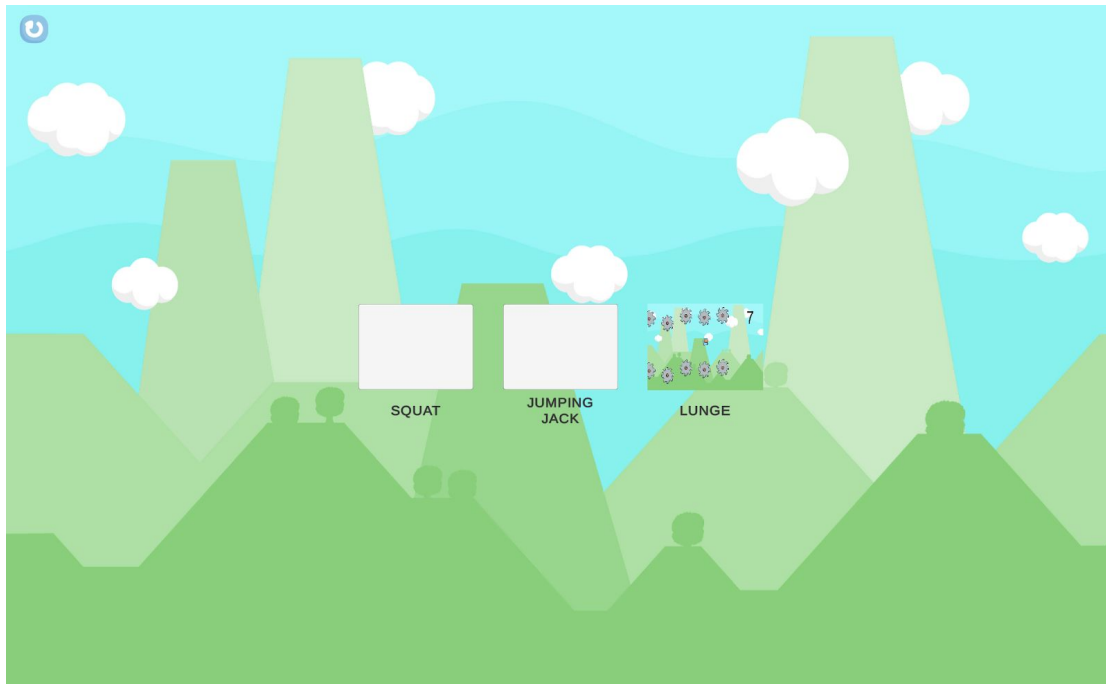


<시작화면>



<메뉴화면>


 국민대학교 컴퓨터공학부 캡스톤 디자인 I	중간보고서		
	프로젝트 명	나 혼자 운동	
	팀 명	액션피트패밀리	
	Confidential Restricted	Version 1.5	2020-05-25



<게임선택>




<게임실행>

 국민대학교 컴퓨터공학부 캡스톤 디자인 I	중간보고서		
	프로젝트 명	나혼자운동	
	팀 명	액션피트패밀리	
	Confidential Restricted	Version 1.5	2020-05-25

3 수정된 연구내용 및 추진 방향

3.1 수정사항

- 회원가입, 로그인 등 DB 및 서버를 aws를 이용하려고 하였으나 카메라를 불러오는 작업에 있어 어려움과 비용적 한계가 있어 새로운 방법을 알아보는 도중 firebase를 발견하여 현재는 firebase로 개발을 하고 있습니다.
- 모션인식의 정확률의 목표를 80퍼센트로 설정을 하였으나, 현재 여러 회사에서 출시된 서비스들의 정확률이 80퍼센트 내외입니다. 저희 프로젝트는 모션인식의 정확성보다는 게임자체의 흥미에 초점을 맞추고 있고 현실적으로 80퍼센트를 달성하기에는 어렵다고 판단하여 목표를 70퍼센트로 하향하였습니다.

 국민대학교 컴퓨터공학부 캡스톤 디자인 I	중간보고서		
	프로젝트 명	나혼자운동	
	팀 명	액션피트패밀리	
	Confidential Restricted	Version 1.5	2020-05-25

4 향후 추진계획


4.1 향후 계획의 세부 내용

- 웹 게임
 - 랭킹시스템 추가
 - 웹 UI 추가
 - 사용자 정보 확인 기능 추가
 - 상점기능 추가

- DB
 - 랭킹시스템 생성
 - 디비 구축 보완

- Teachable Machine
 - 정확한 인식을 위한 다양한 데이터 추가

- 전체
 - 모든 모듈을 하나로 합체
 - 테스트
 - 디버깅

 국민대학교 컴퓨터공학부 캡스톤 디자인 I	중간보고서		
	프로젝트 명	나혼자운동	
	팀 명	액션피트패밀리	
	Confidential Restricted	Version 1.5	2020-05-25

5 고충 및 건의사항

1. 여러 가지의 다양한 게임들을 개발할 필요가 있습니다. 운동을 하기위한 게임이기 때문에 사용자의 흥미를 위해 다양한 운동을 할 수 있어야 합니다. 일단은 가장 보편적인 운동인 스쿼트, 푸쉬업, 점핑잭을 할 수 있는 게임을 만들 계획입니다. 각 게임마다 그 운동의 특징을 살릴수 있는 맵, 게임을 만들어야하기 때문에 다음 게임을 만들때 충분한 생각을 해야할것 같습니다.
2. Teachable Machine Api를 통해 학습시킨 모델의 데이터가 편향되어 있어 동작 인식률이 생각한만큼 나오지 않았습니다. 최소한의 필요한 동작 인식률을 위해서 더욱 다양한 데이터를 넣어서 모델을 학습 할 필요가 있습니다. 또한 , 플레이할 수 있는 게임 종류가 많아야 하기 때문에 각 게임에 맞는 모델을 학습시키는데 많은 시간과 데이터가 필요할 것 같습니다.
3. WebGL을 지원중인 브라우저는 현재 Chrome, Edge, Safari, Firefox, Opera이며 이외의 브라우저는 WebGL을 지원하지 않습니다. 또한 WebGL은 지원하지만 Teachable Machine Api를 통해 카메라에 대한 접근을 허용하지 않는 브라우저가 있어 해당 브라우저에서는 서비스를 이용할 수 없습니다. 때문에 현재 Chrome 이외의 브라우저에서는 서비스 이용이 어렵습니다.
4. Web에 게임 화면과 카메라를 출력할 때 모니터의 크기 또는 웹 페이지의 크기에 따라 일부 배치가 겹치는 현상이 종종 있습니다. 현재는 <style>에 float값을 변경해 배치가 겹치지 않게 출력하고 있지만 이후 다른 것들이 추가될 때 배치가 겹치지 않게 하는 방법에 대해 고민중입니다.