**T3Q 1팀 프로젝트 제안서**

| 팀원 | 임재원 | 신민수 | 작성일시 | 2022년 10월 31일 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 박병준 | 김지윤 |
| 프로젝트명 | 실시간 영상 프레임 보간 및 업 스케일링 서비스 개발 | | | |
| 기간 | 2022년 10월 31일 ~ 2022년 12월 14일 | | | |
| 프로젝트  추진 배경 | 최근들어 과거의 예능, 드라마 등 낮은 프레임, 화질의 과거 영상들을 찾는 소비층이 늘고있는 추세이다.  최근 고 주사율 TV나 모니터의 상용화가 많이 이루어졌지만, 이를 소비할 수 있는 고프레임의 영상 컨텐츠가 부재하다.  또한, 현재 나와있는 프레임 보간 방식은 고가의 그래픽카드가 필요하거나, 유료 프로그램을 결제 해야만 사용할 수 있기 때문에 일반 사용자들의 접근성이 떨어진다.  따라서 저렴하고 대중적인 프레임 보간 기술의 필요성이 대두되었다. | | | |
| 프로젝트  추진 목적 | 이를 T3Q의 AI플랫폼을 이용해 접근성을 높여 대중적으로 사용할 수 있도록 AI훈민정음의 사례로 만들고자 한다. | | | |
| 기대 효과 | 한 프레임씩 만들수 밖에 없는 애니메이션의 특성상 많은 인적자원의 투입이 필요함. 따라서, 프레임 보간 방법을 사용하여 인적자원 및 비용의 절감 효과 기대.  그 외 모든 저 프레임, 저 화질의 영상들에 대한 개선 효과 기대. | | | |
| 기술 사항 | 알고리즘 : Pretrain된 모델인 RIFE(Real-Time Intermediate Flow Estimation) Model 사용 및 GAN(Generative Adversarial Network) 모델 사용  DB : 미정  서비스 : T3Q 플랫폼 사용 | | | |
| 예상 문제점 | 영상의 고용량화,  영상의 이질감(고스팅 효과, 블로킹 효과) | | | |