

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/ 인터랙티브 광고 및 전시		

기술 요약

기술 개요	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> 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



< 기술이 적용되는 제품 및 서비스 >