

Crunchfish lanserar XR Skeleton, nästa generations geststyrning för AR och smartphones

Crunchfish är stolta att kunna visa upp nästa generations geststyrningsteknologi, där inte mindre än 21 punkter på respektive hand kan detekteras och följas i tre dimensioner med en helt vanlig mobilkamera. Denna typ av avbildning av en hand kallas ofta skelettmodell och möjliggör en extremt exakt och flexibel interaktionslösning där varje punkt kan användas som interaktionsyta för exempelvis virtuella objekt eller menysystem.

Crunchfish har sedan tidigare ett flertal olika produkter, där den tidigare lanserade - XR Tracking – bland annat möjliggör den mångsidiga pinch-gesten, vilken är perfekt för enklare AR-glasögon. Den har dock vissa begränsningar om hårdvaran är mer avancerad och användaren ska ges full flexibilitet i interaktionen. För att åstadkomma en augmented verklighet som är så nära verkligheten det bara går, har vi utvecklat nästa generations geststyrningsteknologi – [Crunchfish XR Skeleton](#).

Produkten vi nu visar upp, använder en standard RGB 2D-kamera, men levererar ändå absoluta avstånd mellan samtliga 21 punkter i alla tre dimensioner. Lösningen fungerar i såväl AR-glasögon, VR-enheter som mobiltelefoner och kommer även stödja flera kamerasensorer samtidigt. Användningsområdena för XR Skeleton är främst inom AR/VR för att exempelvis interagera mer virtuella objekt genom att trycka på eller ta tag i objekten, men även vid skärminteraktion på avstånd ger lösningen helt nya möjligheter att styra olika funktioner.

”Genom att använda en kombination av 21-punkts annoterade handbilder, greenscreens, syntetiska handmodeller och specialanpassade neuronnät har vi skapat förutsättningar för att träna algoritmer för fulla skelettmodeller av en hand som är stabilare och mer exakta än någon annan lösning vi sett på marknaden i motsvarande hårdvara. Crunchfish XR Skeleton är vår mest avancerade produkt inom geststyrning hittills och levererar en perfekt interaktionsupplevelse för användaren i alla situationer”, säger Joakim Nydemark, VD på Crunchfish Gesture Interaction.

”Med de absolut senaste forskningsrönen inom neuronnät och maskininlärning och ett enormt teamarbete har vi utvecklat en extremt följsam, träffsäker och intuitiv interaktionslösning. Med vår avancerade skelettmodellimplementation skapar vi full flexibilitet i geststyrningslösningen för såväl konsumentelektroniktillverkarna som slutanvändarna”, säger Daniel Milesson, R&D Director, Crunchfish Gesture Interaction.

För ytterligare information, vänligen kontakta:

Joakim Nydemark, COO och VD för Crunchfish Gesture Interaction AB
+46 706 35 16 09
joakim.nydemark@crunchfish.com

Ulf Rogius Svensson, IR & Marketing Manager
+46 733 26 81 05
ulf.rogius.svensson@crunchfish.com

Västra Hamnen Corporate Finance AB är Certified Adviser. Epost: ca@vhcorp.se. Telefon +46 40 200 250.

Pressmeddelande
2020-09-10



Om Crunchfish – crunchfish.com

Crunchfish utvecklar och marknadsför interaktionslösningar för mobil betalning i fysisk miljö. Crunchfishs närhetsbaserade teknologi kopplar kundens mobil till en betalväxel i en point-of-sale terminal hos handlaren och har även patentsökt uppfinningen att betala när kunden och handlaren inte är uppkopplad mot betaltjänsten. Lösningarna marknadsförs till betalappar, kassaleverantörer och handlare i Sverige och Indien, samt nyligen också till multinationella företag.

Bolaget utvecklar också interaktionslösningar baserad på geststyrning och har den teknologin integrerad i miljontals smarta mobiler på marknaden. Idag fokuseras utvecklingen av geststyrning mot smarta AR-glasögon.

Crunchfish har säte och huvudkontor i Malmö. Bolaget har även kontor i Stockholm och representation i Indien. Bolaget bedriver sina affärer från två helägda dotterbolag, Crunchfish Proximity för närhetsbaserad teknologi till mobil betalning och Crunchfish Gesture Interaction för geststyrning till smarta AR-glasögon. Crunchfish grundades 2010 och har idag 23 anställda.