|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Makers’ Day 페어 팀 일지 | | |
| 작성자 : 고진영&권효정&박시현&정유정 | | | | | |
| 일 자 | 2023년 7월 24일 월요일 2주차 | | 팀 명/  활동 시간 | 척추수술 2300만원팀 / 10시간 | |
| 참가자 | 고진영, 권효정, 박시현, 정유정 | | 장소 | ( 대면 / 비대면 ) | |
| 페어 팀  역할 | 젯슨나노 세팅, Mediapipe 모델 제작, 웹 프론트 제작 | | | | |
| 활동 내용 | Mediapipe, Movenet, Openpose, Blazepose 등 각자 조사해 온 뒤 우리가 구현해야할 프로젝트에 맞는 프레임워크에 대한 회의를 거쳐 거북목 판단을 위해 얼굴에 세부적으로 점이 찍히는 Mediapipe를 사용하기로 결정함.  또한, 어떤 기준으로 거북목인지 판단할 것인가에 대한 계산을 한 뒤 사용할 점과 판단 방법을 결정함.  젯슨 나노에 주피터 노트북과 아나콘다를 설치하고 주피터 노트북을 실행하려고 하니 package가 없다는 오류가 발생하였음.  VS Code로 가상환경 설정해서 해결함.  Mediapipe를 사용하여 얼굴이나 몸에 점을 찍어주는 프레임워크를 가져온 뒤 거북목 판단에 필요한 점들을 사용하여 거북목 여부를 판단하도록 코드를 재구성하였음.  아래 2번째 사진에 나와있듯이 캠으로 보이는 사람의 얼굴 점을 가져와 눈 끝점과 광대의 각도와 코와 눈 안쪽점 사이 거리를 사용하여 거북목을 판단함.  이후 웹 사이트에 캠에 나오는 화면을 넣고 거북목 or 척추 틀어짐에 좋은 스트레칭 영상을 추천하기 위해 프론트 개발을 진행함.  3번째 사진을 보면 전체적인 웹 디자인과 캠을 넣어 나오는 부분까지 구현하였음.  즉, 젯슨나노의 세팅과 거북목 판단에 대한 코드, 전체적인 웹 프론트 부분의 구상까지 완료하였음. | | | | |
| 활동 사진  (팀원,활동 사진) |  | | | | |