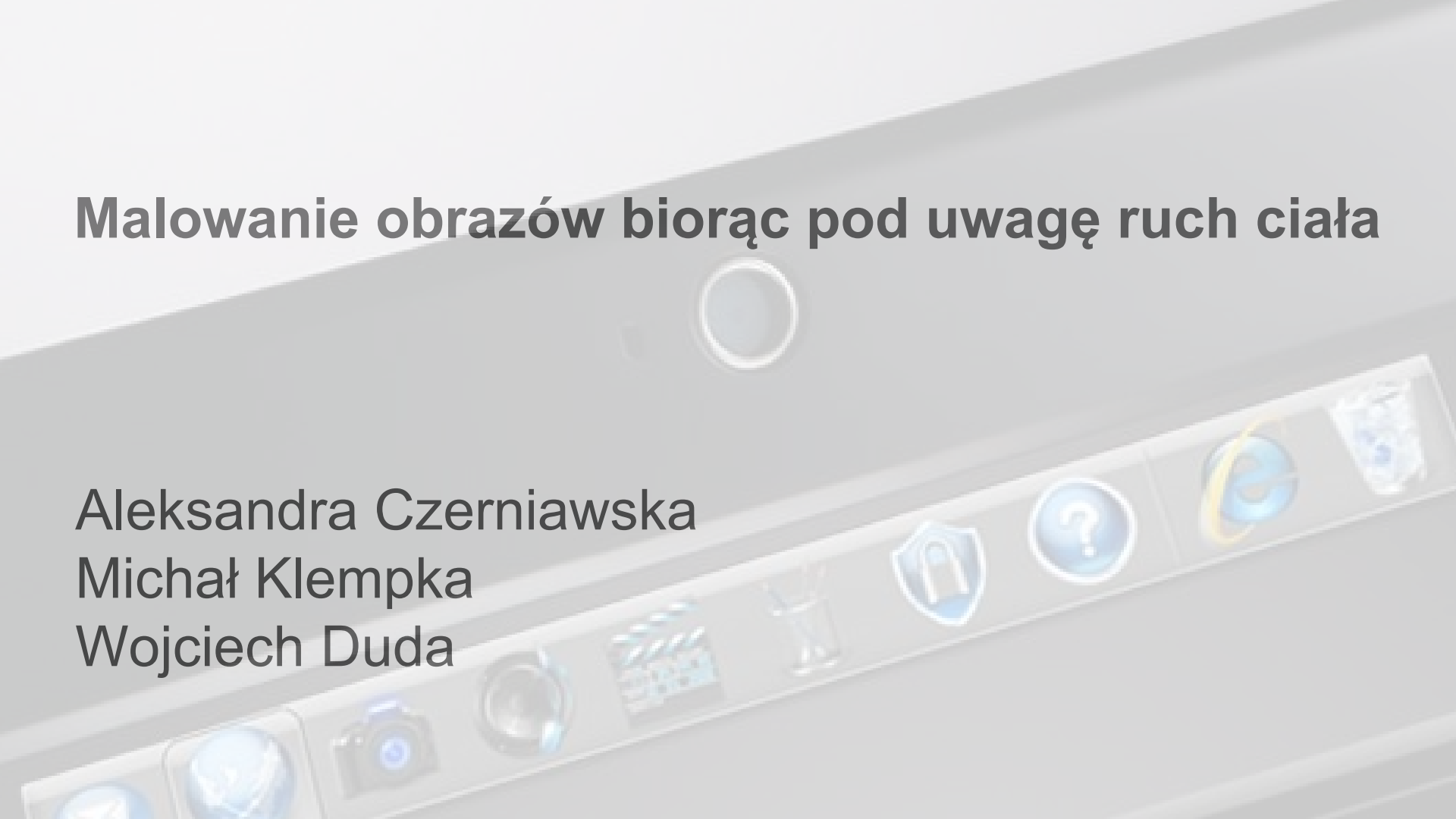


# Malowanie obrazów biorąc pod uwagę ruch ciała

Aleksandra Czerniawska  
Michał Klempka  
Wojciech Duda



# Dlaczego ten temat?

- Możliwości rozwoju, przyszłościowość
- Powszechność kamer, duży rynek zbytu
- Przydatne w codziennym użyciu (gdy nie chce się sięgać do myszki, gdy malujemy coś w Paint)
- Możliwość wykorzystania w VR (oculus, google cardboard)

# Technologia

- **OpenCV**
- **C++**
- **Środowisko Visual Studio**

# Metodyka

- Agile - Metodyka zwinna
- Scrum, sprinty 2-3 tygodniowe

# Zadania do wykonania

- Stworzyć harmonogram
- Podzielenie pracy
- Zapoznanie się z technologią śledzenia ruchu
- Wstępny interfejs
- Przekształcenie ruchu dłoni przed kamerą na ruch “pędzla” w aplikacji
- Dopracowanie całości
- Dokumentacja

**Dziękujemy za uwagę**