

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)
- Alternatywne możliwości użycia - możliwość wykorzystania w VR (oculus, google cardboard) jako kontroler

Technologia

- **OpenCV 2.4.12**
- **Język C++**
- **Środowisko Visual Studio 2013**
- **QT**

Metodyka

- Agile - Metodyka zwinna
- Scrum, sprinty 2-3 tygodniowe
- Codzienny scrumchat
- Poszczególne role:
 - Scrum master: Michał Klempka
 - Product Owner: Aleksandra Czerniawska
 - Team: Wojciech Duda

Wymagania

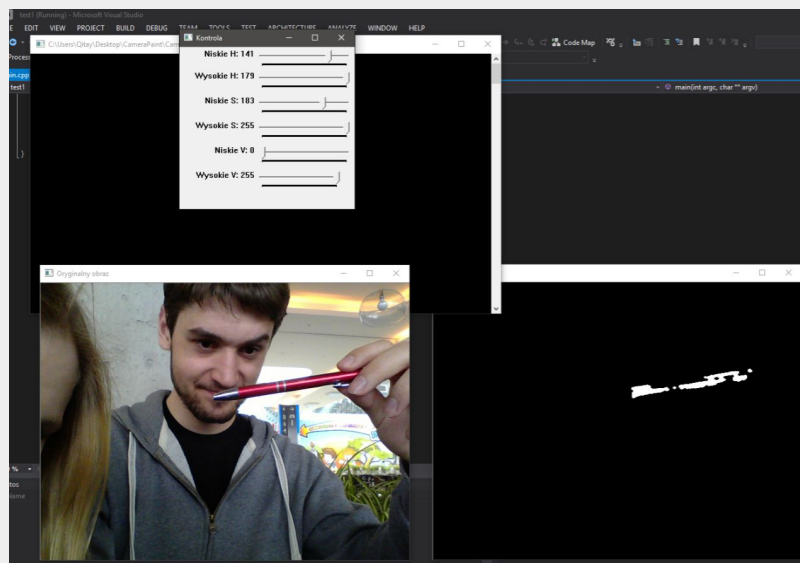
- Przyjazny dla użytkownika interfejs
- Ruch dłoni przed kamerą przekłada się na ruch “pędzla” w aplikacji
- Wybrane gesty dłoni pozwalają na sterowanie aplikacją (otwarta dłoń, zamknięta itp.)
- Możliwość wyboru koloru
- Możliwość wyboru kształtu pędzla
- Możliwość zapisania i wczytania utworzonego obrazu
- Dokumentacja

Harmonogram

Data:	06.04.2016	20.04.2016	04.05.2016	18.05.2016	01.06.2016	15.06.2016
Wojciech Duda	Podział zadań, zapoznanie się z metodami przechwycenia obrazu z kamery oraz wykrywania koloru i ruchu	Umożliwienie rysowania, zapisu plików, wczytywania plików		Interfejs zmiany kolorów i rodzaju pędzla	Poprawki i testy, spotkanie organizacyjne - dopracowanie	Oddanie ukończonego projektu
Aleksandra Czerniawska		Przygotowanie interfejsu w Qt, okna, przyciski		Zaimplementowanie wykrywania ustalonych gestów		
Michał Klempka		Zaimplementowanie podstawowego śledzenia obiektów	Zaimplementowanie wykrywania dłoni			

Wykonane prace

- Instalacja środowiska, konfiguracja z Visual Studio
- Wstępne zapoznanie się z biblioteką
- Przechwytywanie obrazu z kamery,
- Wykrywanie nasycenia, koloru



Dziękujemy
za uwagę