# **긴급 회의**

일자 : 2016.11.13 일요일

참석자 : 최지수, 이한솔, 홍동현, 손윤경, 정일우, 문찬성

## **프로그램의 전체적 흐름 정하기**

0. 프로그램 시작

1. 프로그램이 해당 경로 내 사진이 있는지 탐색 실시

2. 사진이 있으면 해당 사진을 추출해서 캐릭터와 결합

3. 추출한 얼굴이 출력되는 크기를 자동화 할 지, 수동으로 잡을 지는 소스를 받고 난 뒤 결정

4. UI에 있는 동영상 실행/종료 버튼을 사용해 동영상 실행 시 프로그램에 저장되어 있는 애니메이션 캐릭터 객체를 영상에 출력하며 동영상 종료 시에도 애니메이션 캐릭터 객체를 계속 저장하고 있음. 새로운 사진 추가 시 캐릭터 객체 생성하여 바로 출력 되게끔 함.

### 캐릭터 알고리즘

얼굴 추출 시 화면에 출력되는 캐릭터 등장 방법

1. 좌/우에서 캐릭터가 천천히 기어 나온다. 이후 랜덤하게 움직이며 빠져 나가지 않음.

2. 추출한 얼굴을 캐릭터의 얼굴 위치에 자연스럽게 혹은 여러 방법으로 출력된다.

3. 계속 랜덤하게 움직임.

### 사진 찍기 유도

웹캠을 출력하는 모니터에 중간이 뻥 뚫린 해바라기가 출력되거나 모니터에 해바라기 잎을 붙여 사진 찍기를 유도함.

## **프로그램 추가 개선점 및 역할 분담**

최지수 : 전체적인 개발에 참여

이한솔 : 카메라 촬영

문찬성 & 홍동현 : 캐릭터 출력 및 알고리즘

정일우 : 애니메이션 + 얼굴 보간

손윤경 : UI 및 모듈화

기한 : 2016.11.18 금요일