

1. 役割分担

田村 UIの作成

各プラットフォームで動作できるか検証し、UIを作る。
現在、webでの実装を試みている。

野崎 画像認識モデルの作成

軽く説明(私からはなんとも)

2. Webでの実装に至った経緯(これ蛇足になるかも)

多くのプラットフォームでの実装を吟味した結果、有力候補が二つ出てきた。

Unity

メリット

- ・ラグを抑えられる
- ・リアルタイムにカメラ映像を使える

デメリット

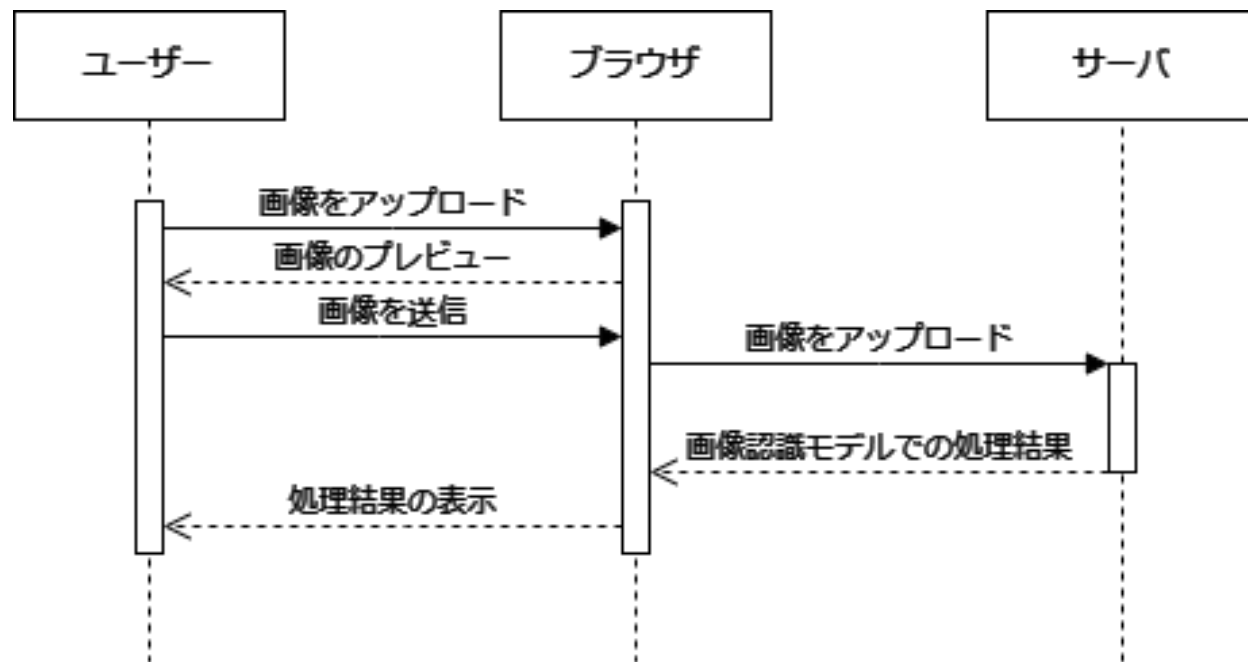
- ・実装にあたって障壁がおおい
- ・Webと比べるとネットにある情報が少ない

Web

- ・実装にあたって障壁は少ない
- ・ネットに情報が多い

- ・ラグは大きくなる
- ・リアルタイムにカメラは使えない

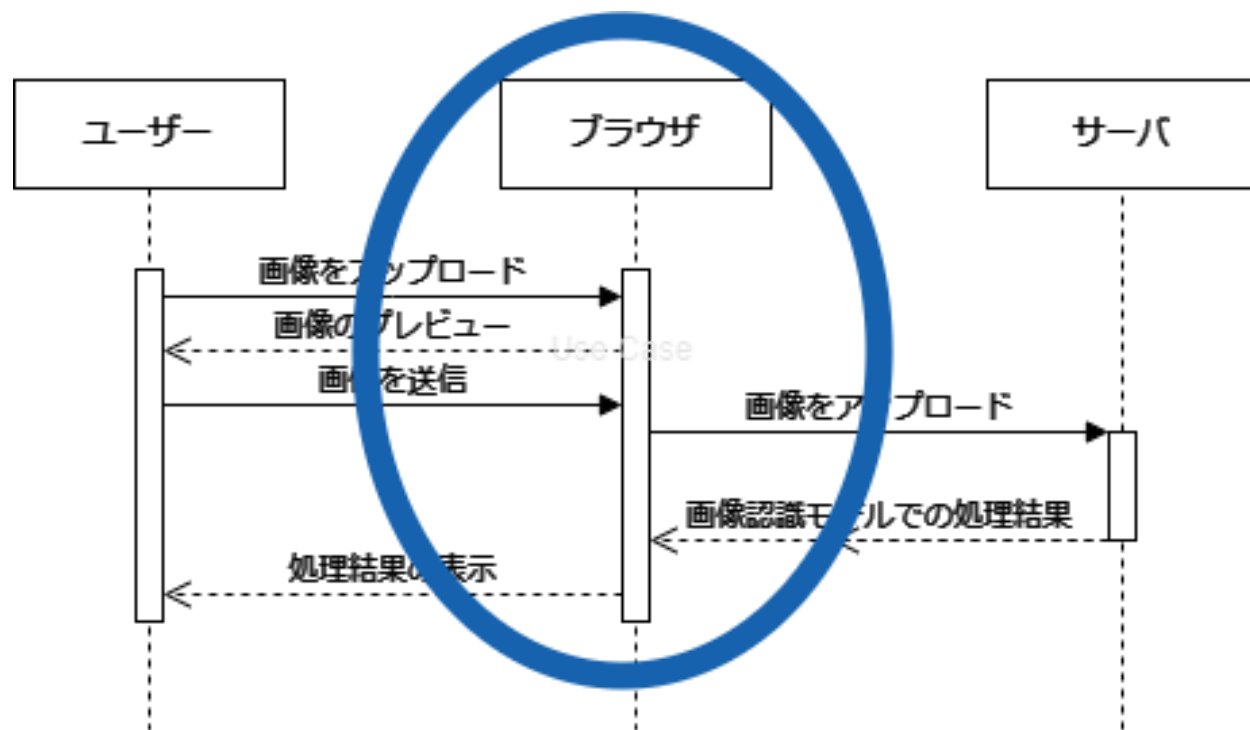
2. UIの概要



流れ

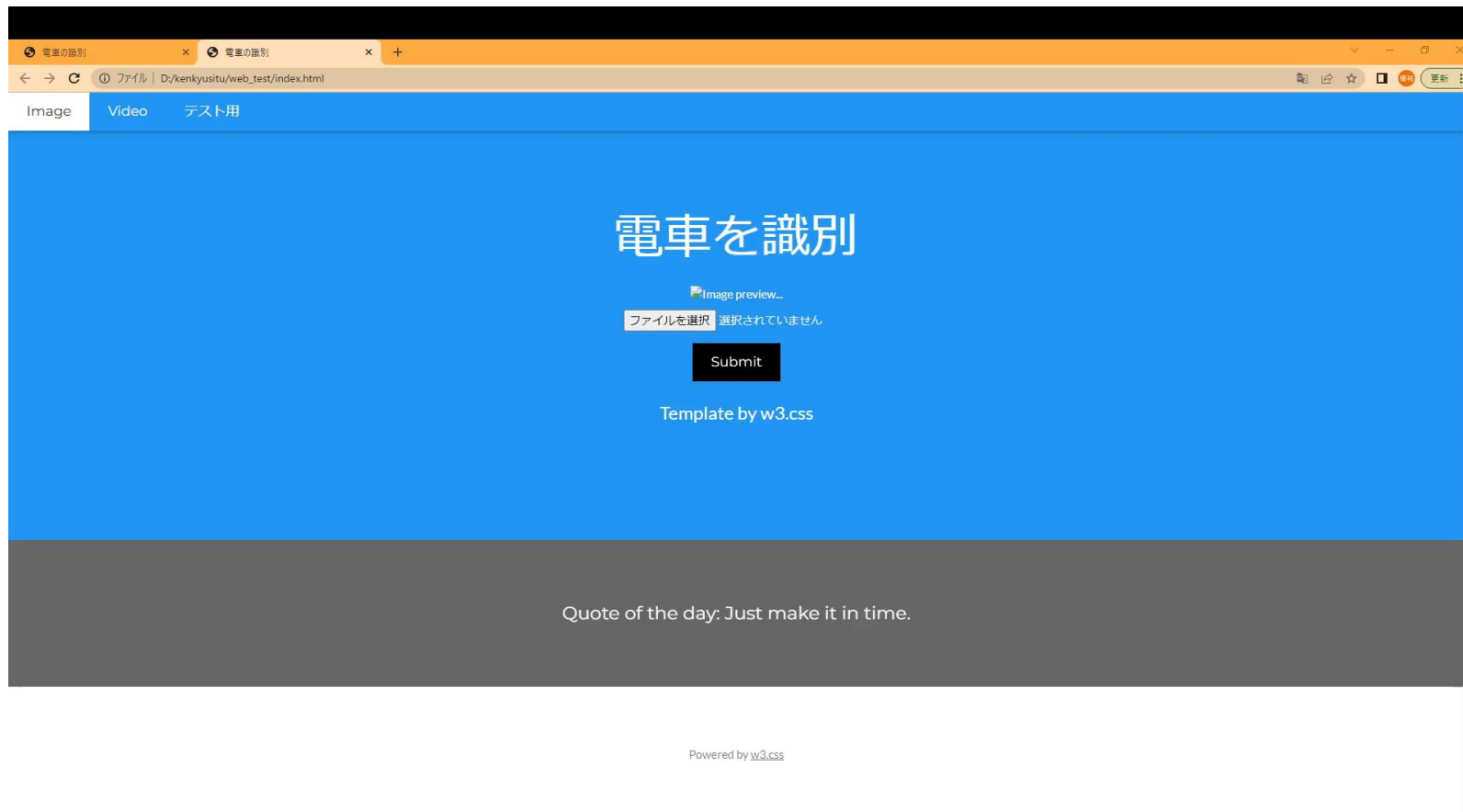
ユーザがブラウザに画像をアップロード
↓
プレビューを画面に追加
↓
ユーザが画像を送信するボタンを押す
↓
サーバに画像をアップロード
↓
サーバで画像認識モデルを用いて処理、
結果をブラウザに送信
↓
結果をブラウザで表示

2. UIの概要



今回作成したのはこのブラウザの部分

3. UI(ブラウザ部分)のデモ



注.
実際に送信するボタンは
あるが、
サーバを用意していない
状態で押してしまうと
エラーが発生するため
ダミーのボタンを置いて
いる。

遷移後の画面も動的に
サーバから画像、テキス
トをもらって表示する
コードは書いているが、
サーバを用意していない
ため静的なサイトで動作
のイメージをしやすくし
ている。

4. スマホで使用する際のイメージ



← 見た目



← ファイル選択時の動作

スマホでも手軽に画像をアップロードすることができる

注.
cssを反映しない簡易表示になっている