

# Virtual Fitting Room

## Présentation finale

CUZIN Florian - ECHEVET Théo



# Description du projet

- Développement d'une cabine d'essayage virtuelle à l'aide d'une Kinect
- Interface utilisable sans périphériques



# Technologies utilisées : Unity

- Moteur de jeu proposant une licence gratuite (utilisation personnelle)
- Développement des éléments graphiques
- Intégration des scripts C#



# Technologies utilisées : Kinect

- Caméra doté de plusieurs capteurs
- Permet de repérer les mouvement et la position d'une personne
- Compatible sur XBOX puis sur PC



# Objectifs atteints

- Prise en main du moteur unity
- Overlay sur la vidéo fournie par la kinect
- Interface utilisable avec les mains



# Améliorations possibles



- Améliorer le rendu en collant des vêtements 3D à l'utilisateur
- Intégration d'autres types de vêtements : pantalon, bijoux...
- Reconnaître le genre de l'utilisateur, afin d'afficher directement des promotions

Conclusion et retour d'expérience

**Merci pour votre attention!**