The virtual fitting room

CUZIN Florian - ECHEVET Théo

Sujet et objectifs

- Afficher un squelette sur la personne

- Puis mettre des vêtement à la place du squelette

- Retrouver le genre de la personne grâce aux images reçues par la kinect

Eléments techniques

- Utilisation de la kinect et de la télé de la borne interactive en salle AIR

- Utilisation de unity pour le rendu 3D

- Deep-learning afin de reconnaître le genre (tenserflow)

Problèmes techniques

- Physique des vêtements si la personne se déplace

- Banque d’image libre pour l’algo de deep-learning

- Image 3D des vêtements