The virtual fitting room

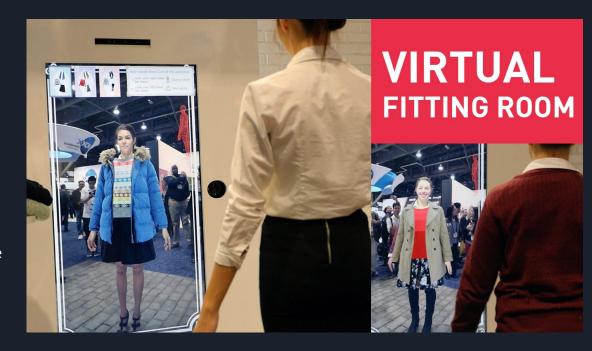
CUZIN Florian - ECHEVET Théo

Sujet et objectifs

- Afficher un squelette sur la personne

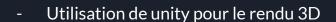
 Puis mettre des vêtement à la place du squelette

- 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



 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