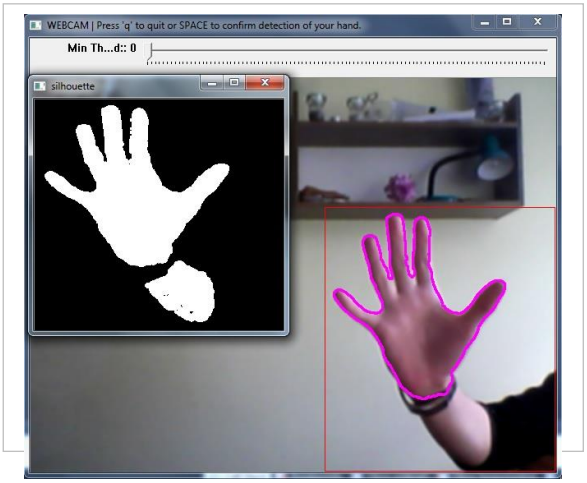
Politechnika Gdańska

PLAKAT INFORMACYJNY PROJEKTU GRUPOWEGO – CZERWIEC 2014

Katedra Systemów Automatyki



Zespół projektowy: 35@KASK	**1. inż. Piotr Śmiechowski - kierownik** **2. inż. Sylwester Frączek** **3. inż. Tomasz Kadzikowski** **4. inż. Maciej Wenta**
Opiekun:	**mgr inż. Karol Daraszawka**
Klient:	**Mateusz Marmołowski (CTAdventure Sp. z o.o.)**
Data zakończenia:	
Słowa kluczowe:	**Rozpoznawanie gestów, wykrywanie dłoni**

TEMAT PROJEKTU:

Rozpoznawanie gestów dłoni przy użyciu zwykłej kamery internetowej.

CELE I ZAKRES PROJEKTU:

Opracowanie projektu rozwijającego produkt firmy CTAdventure, pozwalającego na sterowanie za pomocą gestów dłoni w interaktywnej grze Professor Why.

1. Opracowanie algorytmu pozwalającego na wykrywanie charakterystycznych punktów dłoni.
2. Opracowanie aplikacji, służącej do rozpoznawania gestów dłoni.
3. Przeniesienie rozpoznanej dłoni do wirtualnej rzeczywistości w grze.
4. Opracowanie dokumentacji.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY:

1. Ustalenie specyfikacji projektu z firmą zlecającą projekt.
2. Przegląd i implementacja gotowych rozwiązań.
3. Opracowanie własnego algorytmu wykrywania charakterystycznych punktów dłoni.
4. Zaimplementowanie podstawy systemu pozwalającego na wykrycie ruchu dłoni.
5. Parametryzacja obrazu dłoni.

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE ROZWIĄZANIA, KIERUNKI DALSZYCH PRAC:

Cechy charakterystyczne:
1. Wykrywanie obszaru zawierającego ruch dłoni.
2. Wyświetlanie w osobnym oknie programu obszaru po binaryzacji zawierającego dłoń.
3. Rysowanie konturu dłoni.

Kierunki dalszych prac:
1. Opracowanie finalnej wersji produktu.
2. Wprowadzenie na rynek finalnej wersji gry z opracowanym projektem wykrywania gestów dłoni.