

**Opis problému:**

- implementácia 2D projekcie s využitím
- OAK - D kamery pomocou OpenCV, QT, C++ a Python- u
- spôsob interakcie a vizuálneho zážitku na stole prostredníctvom kombinácie projekcie, snímania a animácií vytvorených pomocou shaderov

**Architektúra riešenia:**

- databáza - SQLite
- back-end - C++, Python
- front-end - QML

**Vlastnosti riešenia:**

- využitie kamery umiestnenej nad stolom, ktorá sníma stôl a identifikuje predmety (šálky)
- okolo predmetov sa zobrazuje animácia, vytvorená pomocou shaderov
- celý systém pozostáva z projektora, kamery a raspberry umiestnenými nad stolom

**Vyhodnotenie a stav riešenia:**

Nový spôsob interakcie určený pre navodenie umeleckého zážitku počas času stráveného pri káve.



Video prezentácia

