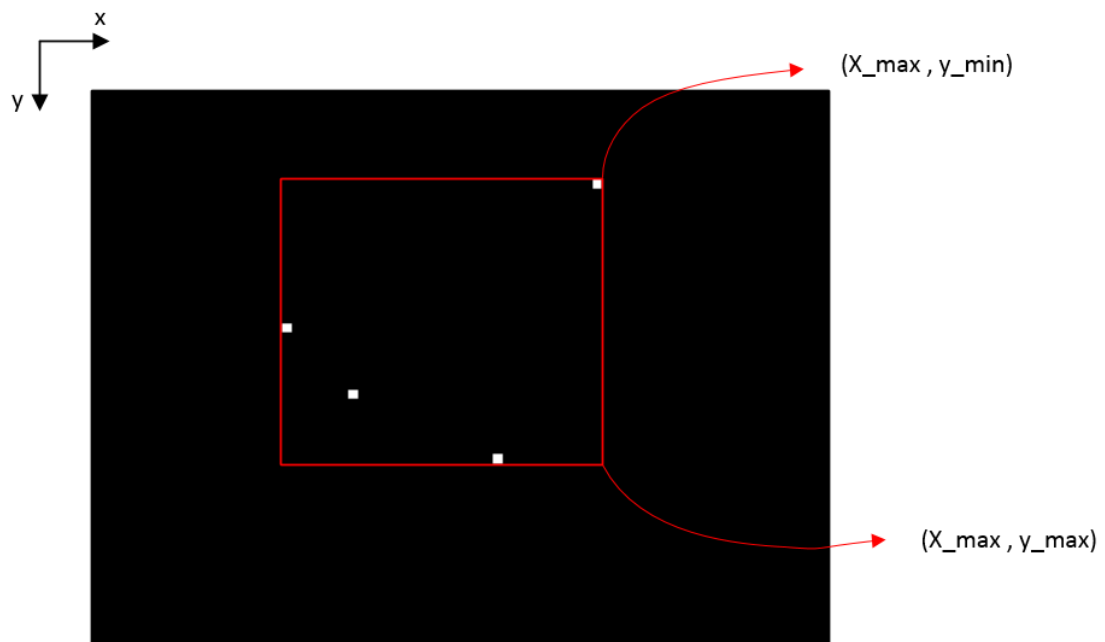


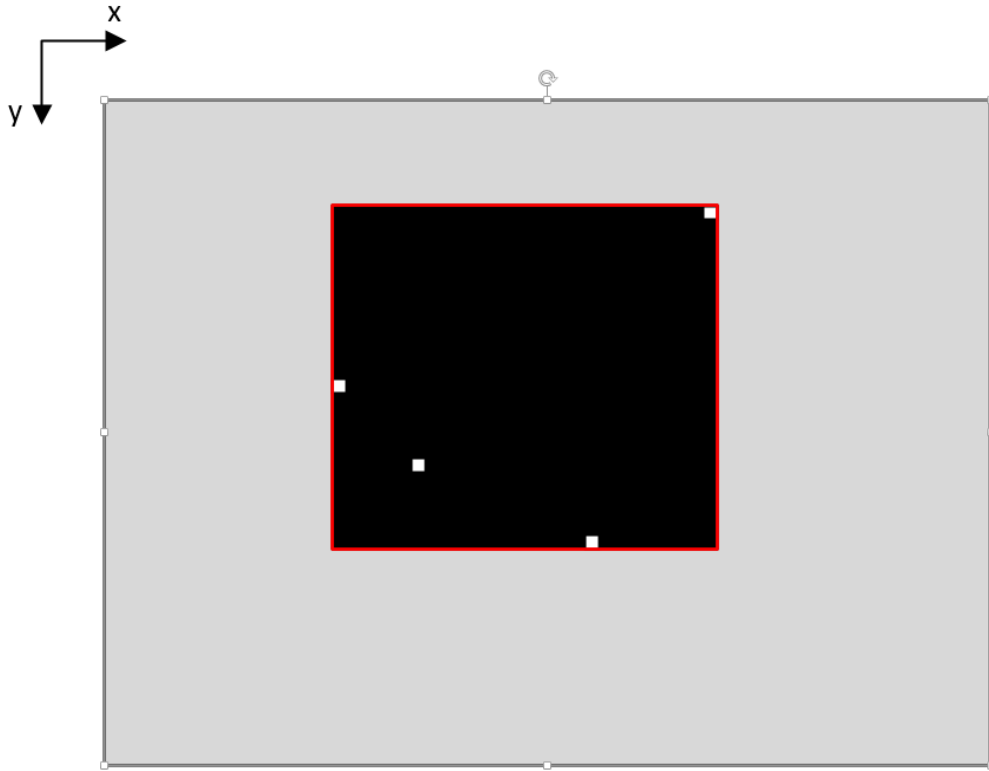
- (1) Déterminer la bonne valeur du seuillage adaptatif pour diminuer la taille des blobs et donc limiter le nombre d'érosions à effectuer.
- (2) Gestion des bords.
- (3) Approximation possible à max 3 pixels si le point lumineux n'est pas assez érodé. On prendra le premier pixel en haut à gauche du point lumineux comme centre de gravité s'il y a approximation. On sort l'ensemble des coordonnées (x,y) des points lumineux.
- (4) Donne en sortie (x_min, y_min) et (largeur, hauteur).



Méthode : à chaque pixel blanc, effectuer une comparaison (x_{pos_min} ; y_{pos_min} ; x_{pos_max} ; y_{pos_max}). Au dernier bit de l'image, calculer la largeur et la hauteur du rectangle à partir de (x_{pos_min} ; y_{pos_min} ; x_{pos_max} ; y_{pos_max}).

(5) Reprendre le bloc ROI déjà existant et le modifier pour qu'il prenne en entrée (x,y,w,h)

La ROI laissera passer que la zone d'intérêt pour pouvoir effectuer des opérations de tracking sur une zone d'image plus petite. (zone grise = zone de l'image qu'on ne prendra plus en considération).



(6) A voir en fonction de ton avancement.