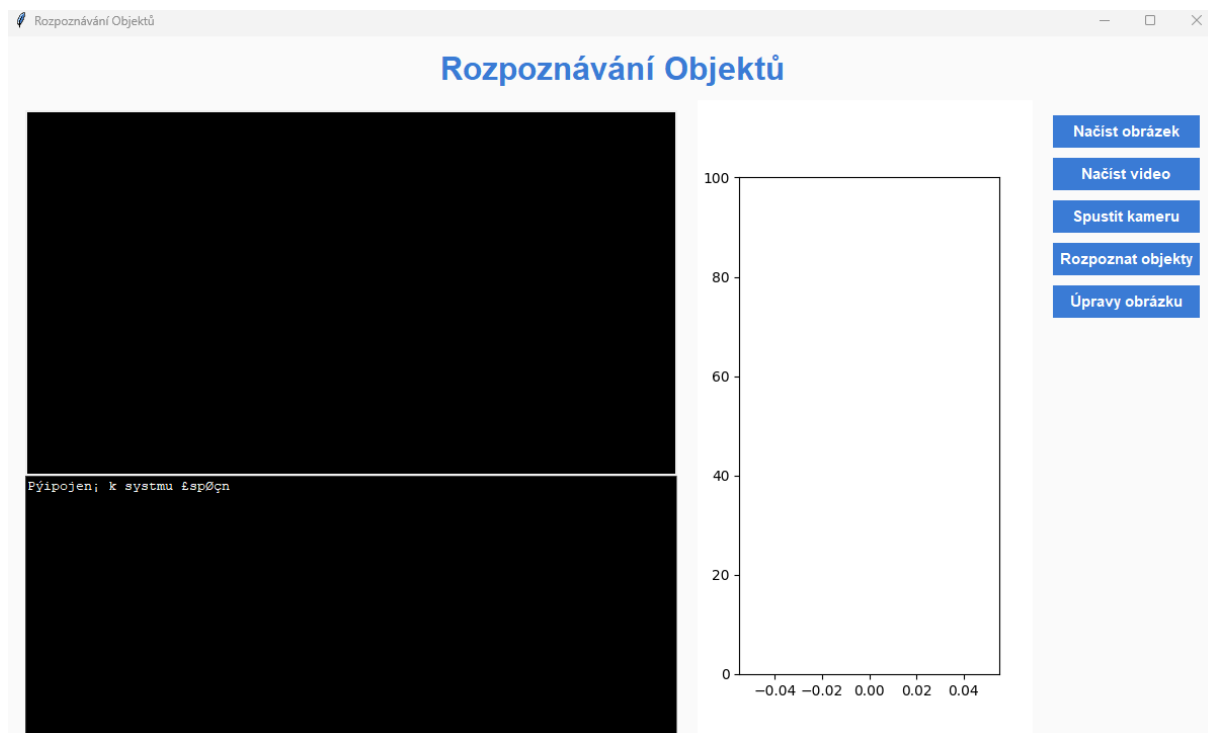


## Report – Listopad: Zařízení pro rozpoznávání objektů

V mojí ročníkové práci jsem se zaměřil na vytvoření zařízení pro rozpoznávání objektů, přičemž v této části práce jsem se věnoval návrhu grafického uživatelského rozhraní (GUI) a základnímu návrhu neuronové sítě, která bude sloužit k rozpoznávání objektů.

V této části maturitní práce jsem se věnoval realizaci návrhu grafického uživatelského rozhraní, který jsem v předchozích reportu popisoval. Naším cílem bylo, aby v grafickém rozhraní bylo několik atributů, které uživateli usnadní práci se zařízením. Na přiloženém obrázku je vzhled tohoto rozhraní. V levé části je prostor pro promítání obrázku či videa, a napravo je několik tlačítek s různými funkcemi. „Načíst obrázek,, slouží k nahrání vyfoceného nebo staženého obrázku na levou stranu obrazovky, stejně tak v případě „Načíst video,, s tím rozdílem, že budeme nahrávat video. Tlačítko „Spustit kameru,, je možnost pro uživatele začít snímat živé video web kamerou. Další varianta pro uživatele je tlačítko „Rozpoznat objekty,, díky čemuž může uživatel zahájit rozpoznávání nahraného či staženého obrázku, nebo nahraného či živého videa. Pomocí možnost nahrání obrázku buďto přímo z kamery, nebo staženého obrázku z internetu, zároveň je možné oříznout určitou část obrázku. Díky tlačítku „Úpravy obrázku,, může uživatel obrázek libovolně oříznout, podle vlastní potřeby. Prostor pro graf je vyhrazen pro výsledky rozpoznávání, do grafu je zapsáno z kolika procent je vyobrazen jaký objekt. Obrázek GUI je k vidění na další straně.



V další části práce se budeme věnovat dokončování aplikace a doladování detailů.