
Team 12

Martijn Debeuf	10000h
Toon Sauvillers	10000h
Seppe Van Steenberghe	10000h

1 Introductie

Kleurdetectie is een belangrijk component in het herkennings- en detectiealgoritme van de *Screencaster*. Vooral het herkenningsalgoritme heeft een correcte kleurherkenning nodig. Er zijn vele manieren om kleuren te detecteren. Het verslag behandelt enerzijds de verschillen in kleurruimten, in het bijzonder HSL en RGB. Anderzijds behandelt het de verschillen in de omgeving en hoe deze effect hebben op het juist benoemen van de kleuren.

De focus van dit verslag ligt op hoe deze bevindingen het project kunnen verbeteren. De herkenning gebeurt nu op basis van kleurbereik in HSL. In vorige verslagen is dit al besproken. In het besluit, meer bepaald in 5.1, gaat het verslag dieper in op de veranderingen die kunnen gebeuren om de schermdetectie te verbeteren.

2 Methode

3 Achtergrond

4 Bevindingen

4.1 Kleurruimte

4.2 Herkenning

4.3 Omgevingsfactoren

5 Besluit

5.1 Toepassingen op het project