

ROZPOZNAWANIE I PRZETWARZANIE OBRAZÓW

GENERATOR MASEK REAL-TIME

ZADANIE 1 - PLAN REALIZACJI PROJEKTU

Maja Bojarska, 241287

Wiktor Pieklik, 241282

Grupa projektowa nr 2

5 kwietnia 2020

1 Cele projektu

2 Sposoby dojścia do celu

2.1 Narzędzia

- język Python \geq 3.7,
- narzędzia wykorzystane do przetwarzania obrazów:
 - Pillow - zbiór narzędzi do obróbki grafiki,
 - numpy - obliczenia naukowe, pythonowa alternatywa dla języka MATLAB,
 - opencv-python - “Open Source Computer Vision Library ”,
 - dlib - zbiór narzędzi uczenia maszynowego.

Literatura

- [1] MariaDB: <https://mariadb.org/>
- [2] NGINX: <https://www.nginx.com/>
- [3] Apache: <https://httpd.apache.org/>
- [4] NodeJS: <https://nodejs.org/en/>
- [5] NestJS: <https://nestjs.com/>
- [6] TypeORM: <https://typeorm.io/>
- [7] VueJS: <https://vuejs.org/>
- [8] Vuetify: <https://vuetifyjs.com/en/>
- [9] Material Design: <https://material.io/design/>
- [10] Docker: <https://www.docker.com/>
- [11] MVVM: <https://en.wikipedia.org/wiki/Model%E2%80%93view%E2%80%93viewmodel>