

Creación de Interfaces de Usuario

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria



Práctica 6 – Detección de Caras

Curso 2018/19

Aythami Torrado Cabrera

Índice

- Objetivo de la práctica.
- Herramientas utilizadas.
- Implementación y desarrollo.
- Referencias.

1- Objetivo de la práctica.

Proponer un concepto y su prototipo de combinación de salida gráfica en respuesta a una captura de vídeo. Una sugerencia puede ser inspirarse en trabajos ya existentes, como los de la galería.

2- Herramientas utilizadas.

Para el realizar la práctica he utilizado el lenguaje Processing, cuyo IDE he usado el que nos proporciona su web.

3- Implementación y desarrollo.

Para el desarrollo de la práctica, me base en el código de ejemplo que está en el pdf de las prácticas en la sección **6.3.1 Caras** . Y basándose en los filtros que se usan prácticamente en todas las aplicaciones actuales como Instagram, Snapchat... El funcionamiento es similar al ejemplo, en mi caso en vez de dibujar el Rect, dibujo una de las distintas máscaras que se ofrecen en la aplicación.

Como cada máscara es diferente, tuve que añadir un float que cambia la altura de la máscara para que cuadre con los ojos.

Por otro lado tiene un modo debug, que quita la máscara y muestra el Rect de la detección de caras.

3- • Referencias.

Para las dudas con el código use la wiki.

<https://processing.org/reference/>

<https://processing.org/tutorials/objects/>

Como IDE:

<https://www.openprocessing.org>

Y por último, el github.

<https://github.com/aythamit/CIU-Practica6>