

Rysowanie w aplikacji, śledząc ruch markera przy pomocy systemu wizyjnego

Grupa projektowa: Wojciech Niedbała, Albert Millert, Michał Mirończuk, Patryk Romaniak

Część II

Przyrost

- funkcja zmazywania,
- wybór koloru,
- zapis wygenerowanego obrazka,
- prace nad nowym wykrywaniem palców

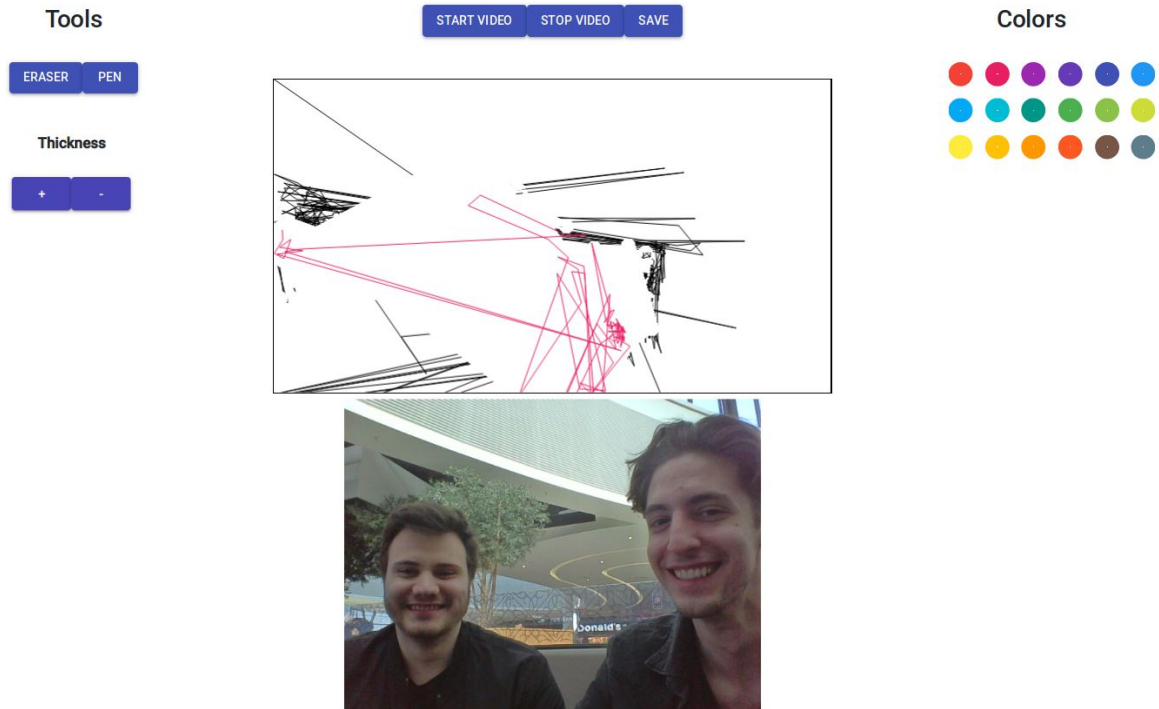


Nowy sposób wykrywania markera

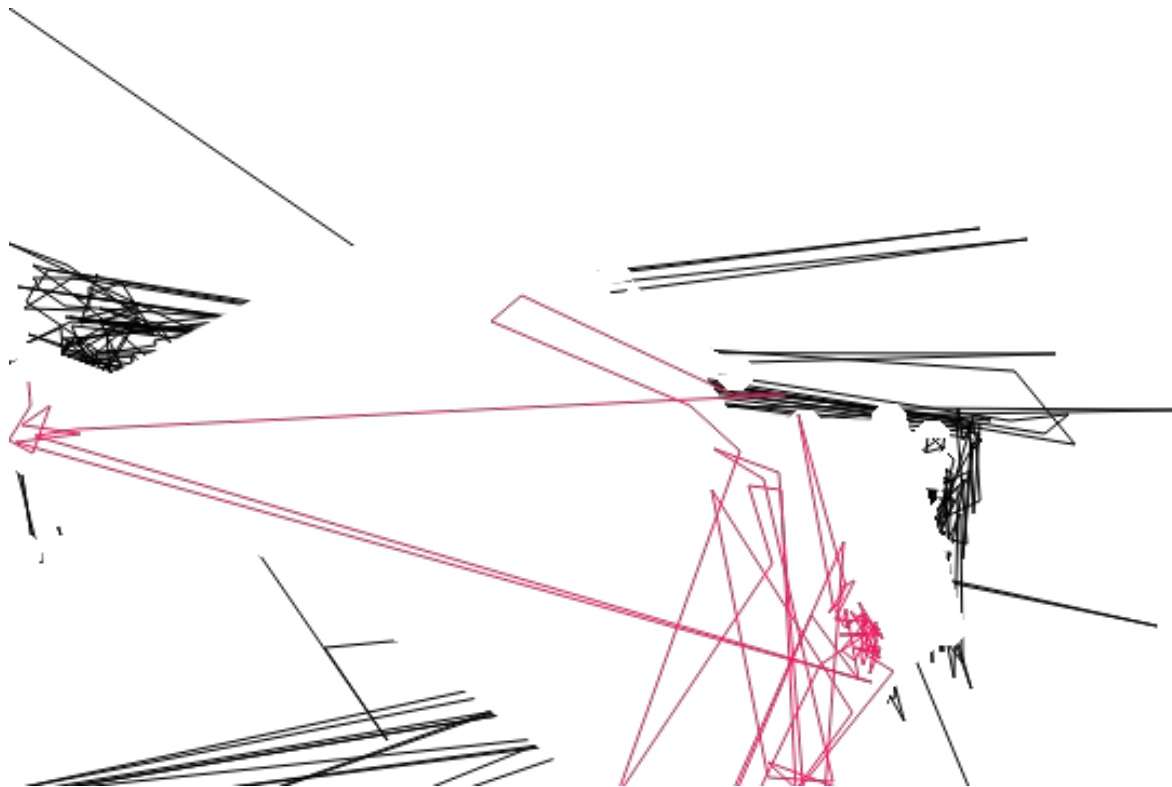
W przeciwieństwie do poprzedniego podejścia, sposób z obliczaniem histogramów nie będzie tak wrażliwy na zmiany oświetlenia i kolor skóry. W aplikacji pojawiają się prostokąty, w obrębie których należy umieścić dłoń. Na podstawie odczytanych wartości, obliczane są histogramy służące do wyodrębniania cech. Przy ich pomocy tworzony jest kontur, dla którego wyszukujemy punkt centralny i dla niego najbardziej odległe punkty, będące potencjalnymi palcami.



UI



Zapisany obrazek



Harmonogram



3.04



17.04



15.05



29.05

- Widok, umożliwiający przesuwanie się po aplikacji
- Odczytywanie danych z kamery,
- Rozpoznawanie markera.
- Śledzenie marki
- Możliwość zamykania okienka
- Możliwość śledzenia ścieżki, po której prowadzony jest obiekt
- Możliwość zamykania rysunku
- Zapisywanie utworzonego obrazu.
- Dopracowanie aplikacji,
- Możliwość zmiany koloru rysunku,
- Możliwość wyboru trybu rysowania.

Podział prac

Wojciech Niedbała

- Przesyłanie obrazu z kamery internetowej
- Widoki

Albert Millert

- Przetwarzanie klatek z otrzymanego obrazu
- Rozpoznawanie znacznika
- Śledzenie ruchu

Patryk Romaniak

- Możliwość podglądu ścieżki (rysowanie)
- Zapisywanie utworzonego obrazu

Michał Mirończuk

- Możliwość zmazywania rysunku
- Możliwość wyboru trybu rysowania
- Zmiany stylu, koloru, grubości markera