

# Rysowanie w aplikacji, śledząc ruch markera przy pomocy systemu wizyjnego

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

Część III

# Przyrost

- pędzel do rysowania
- lepszy algorytm wykrywania palca



# Pędzel

## Tools



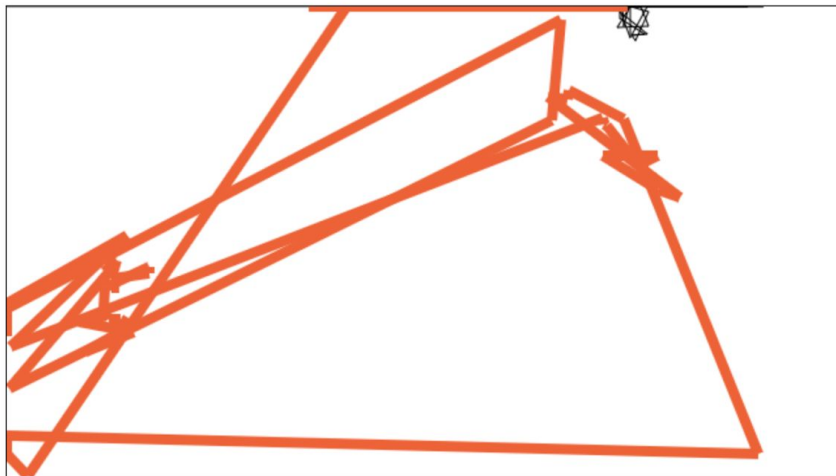
## Thickness



START VIDEO

STOP VIDEO

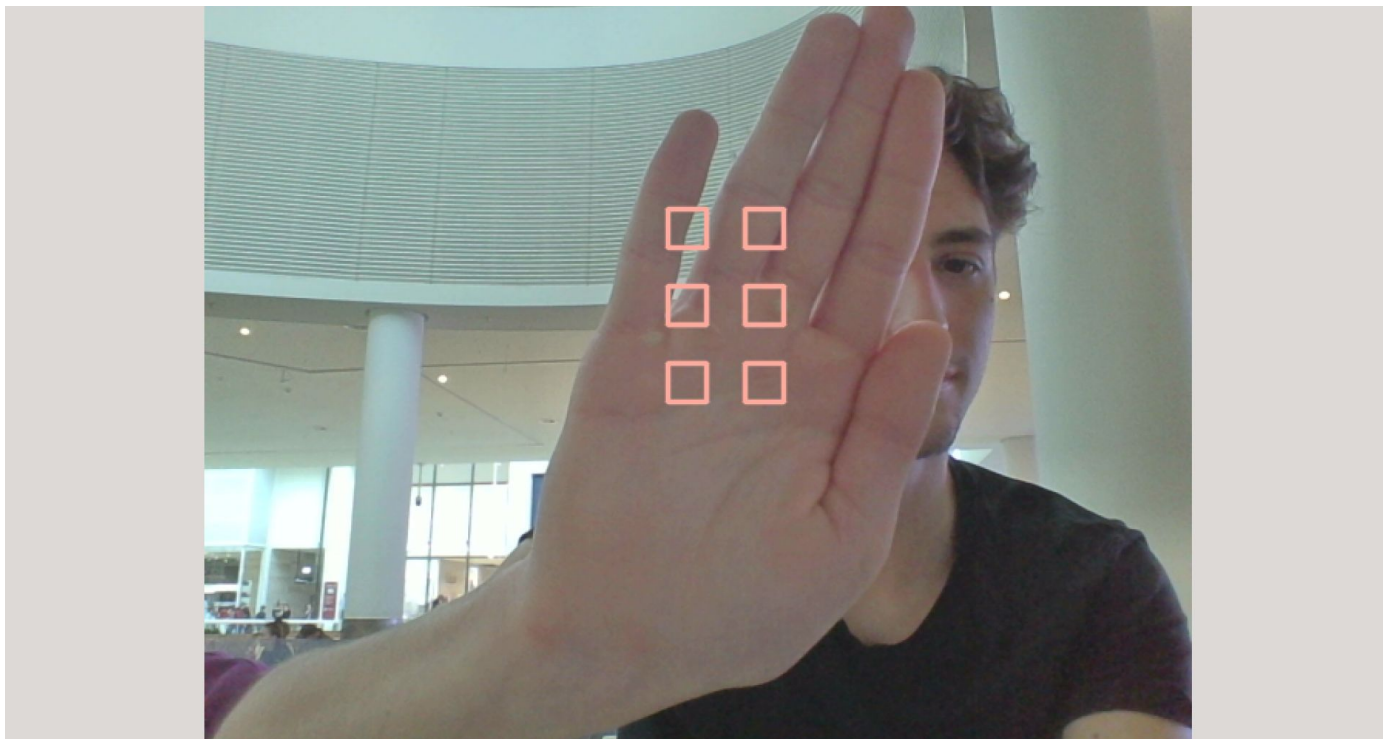
SAVE



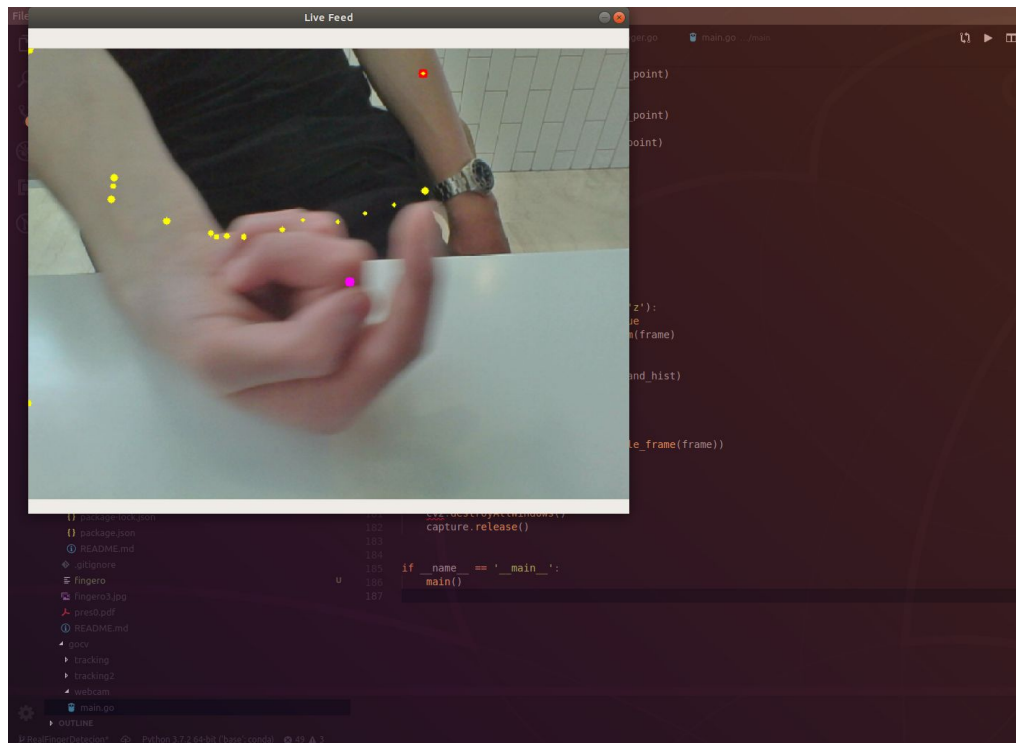
## Colors



# Usprawnienia w wykrywaniu ręki



# Usprawnienia w wykrywaniu ręki



# Harmonogram



- Widok, umożliwiający przeniesienie się po aplikacji.
- Odczytywanie z kamery,
- Rozpoznawanie markera.

- Śledzenie ruchu markera,
- Możliwość podglądu
- 

- Możliwość zmazania rysunku
- Zapisywanie utworzonego obrazu.

- Dopracowanie aplikacji,
- Możliwość zmiany koloru rysunku,
- Możliwość wyboru trybu rysowania.

# Podział prac

Wojciech Niedbała	<ul style="list-style-type: none"><li>• Przesyłanie obrazu z kamery internetowej</li><li>• Podstawowe wykrywanie i śledzenie</li><li>• Widoki</li></ul>
Albert Millert	<ul style="list-style-type: none"><li>• Przetwarzanie klatek z otrzymanego obrazu</li><li>• Rozpoznawanie znacznika</li><li>• Śledzenie ruchu</li><li>• Wyznaczanie kolorów ręki i obliczanie histogramu na ich podstawie.</li></ul>
Patryk Romaniak	<ul style="list-style-type: none"><li>• Możliwość podglądu ścieżki (rysowanie)</li><li>• Zapisywanie utworzonego obrazu</li></ul>
Michał Mirończuk	<ul style="list-style-type: none"><li>• Możliwość zmazywania rysunku</li><li>• Możliwość wyboru trybu rysowania</li><li>• Zmiany stylu, koloru, grubości markera</li></ul>