

DAFTAR PUSTAKA

1. Putranto Budi Yoga Benedictus, SEGMENTASI WARNA CITRA DENGAN DETEKSI WARNA HSV UNTUK MENDETEKSI OBJEK, Yogyakarta, Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta, 2010.
2. Djoni Haryadi Setiabudi, STUDI PENGGUNAAN VISUAL STUDIO 6.0, Surabaya, skripsi, Universitas Kristen Petra, 2003.
3. Fauzia Zzuhry Rahadian, PURWARUPA PENGATURAN LAMPU OTOMATIS DENGAN PENGOLAHAN CITRA BERBASIS OPENCV, Yogyakarta, Skripsi, Universitas Gajah Mada Yogyakarta, 2013.
4. Hendy Mulyawan, (2010) IDENTIFIKASI DAN *TRACKING* OBJEK BERBASIS IMAGE PROCESSING SECARA REAL TIME, Surabaya, Tugas akhir PENS, ITS.
5. “frame rate per seconds “, <http://storage.jak-stik.ac.id/students/paper/penulisan%20ilmiah/30404112/BAB%20II.pdf> (tanggal 18 november 2015).
6. “ video”
<http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/3444/Bab%202.pdf?sequence=7> (tanggal 18 november 2015).
7. “ warna RGB “ , http://www.rapidtables.com/web/color/RGB_Color.htm (tanggal 24 September 2015)
8. “ kamera eye camera ps3 “, <http://www.bursa-game.com/ps3movemotion.php> (tanggal 20 September 2015)
9. menentukan titik tengah “, <http://www.slideshare.net/hendroprwk1/konsep-komputer-grafik> (tanggal 22 September 2015)
10. Permadi Rama , APLIKASI IMAGE PROCESSING DALAM PENGGUNAAN KAMERA SEBAGAI SENSOR API, Bandung, skripsi Sekolah Tinggi Teknologi Telkom Bandung, 2006
11. Vialli Hardi, SISTEM ANTAR MUKA PADA GAME FIRST PERSON SHOOTER MENGGUNAKAN DETEKSI GERAK OBJEK BERBASIS COMPUTER VISION, Universitas Gunadarma, 2013,