

Daftar Gambar

GAMBAR 2.1: MODEL WARNA RGB.....	4
GAMBAR 2.2: GRAFIK HSV	5
GAMBAR 2.3: PERBANDINGAN HASIL DETEKSI KULIT DARI PENGUNAAN 5 <i>COLOR SPACE</i> SEBAGAI <i>LOOKUP TABLE</i>	6
GAMBAR 2.4: PERBANDINGAN <i>COLOR SPACE</i> RGB DAN HSV.....	7
GAMBAR 2.5: GRAFIK HS KULIT MANUSIA.....	8
GAMBAR 2.6: PIKSEL IMAGE SMOOTH MEDIAN FILTER	9
GAMBAR 2.7: GAMBAR CONTOH BEBERAPA ISYARAT TANGAN	9
GAMBAR 2.8: PERMASALAHAN DARI <i>THINNING</i>	10
GAMBAR 2.9: PIKSEL P1 DENGAN 8 TETANGGANYA	11
GAMBAR 2.9: CONTOH INPUT <i>ZANG-SHUEN THINNING ALGORITHM</i> ...	11
GAMBAR 2.10: CONTOH OUTPUT <i>ZANG-SHUEN THINNING ALGORITHM</i>	12
GAMBAR 3.1: ALUR SISTEM	14
GAMBAR 3.2: PERBANDINGAN HASIL DETEKSI KULIT DARI PENGUNAAN 5 <i>COLOR SPACE</i> SEBAGAI <i>LOOKUP TABLE</i> [5]	15
GAMBAR 3.3: IMAGE INPUT DAN OUTPUT <i>THINNING ALGORITHM</i>	16
GAMBAR 4.1: CONTOH KLASIFIKASI TANGAN	19
GAMBAR 4.2: GRAFIK PENGUJIAN PARAMETER RESOLUSI INPUTAN, JARAK TANGAN KE KAMERA DAN JENIS GESTURE TERHADAP KECEPATAN KOMPUTASI.....	20