NAVODILA ZA UPORABO nb. PROGRAMOV

Pri uporabi priloženih programov je pomembno, da jih poganjamo v pravem vrstnem redu, sicer ne delujejo.

VRSTNI RED

1.)

Določimo snemalni kot kamere, s programčkom določanje kota.nb.

2.)

Naredimo, kar je opisano v dokumentu **obdelava posnetkov spisano**. Notebook, ki ga pri tem uporabimo je **iz posnetka razsežna.nb**. Na vrhu te datoteke najdete:

```
In[•]:= Clear["Global` *"];
```

mapa="c:\\Users\\gal\\Documents\\DRUGI PROGRAMI\\Wolfram Mathematica\\saška ura\\data iz posne pot="c:\\Users\\gal\\Documents\\DRUGI PROGRAMI\\Wolfram Mathematica\\saška ura\\posnetki\\obde slike=Import[pot,{"ImageList"}][15;;];

-Pod mapa damo pot do mape, kamor bomo shranjevali rezultate

-Pri vsakem posnetku spremenimo pot v ime tega posnetka

-Pri **[[15;;]];** spremenimo 15 v številko slike, kjer hočemo začeti z analizo. Prvih nekaj slik je morda slabših za iskanje.

-Posnetek za črnino preimenujmo, da je med posnetki po abecedi na zadnjem mestu.

-Ko poženemo prvi 2 celici, kliknemo na sliko, ki jo dobimo. Izberemo Coordinates Tool. S tem

odčitamo koordinate pikslov. Koordinate območja pregledovanja za prvo sliko vnesemo pod ops1

						-	-		
]:=	[]]	¥	₹ L	∵ ⇔	O	Ø	more		
	res={resx,resy}=ImageDimensions@s coordinatesTool ops1={{2,70}+20,{450, 590}-170}; common = pregreedovanja 1. slike (vrs→vrs,sto→sto)*)								

-Sicer naprej naredimo tako, kot piše v **obdelava posnetkov spisano**.

-Pri zadnjem posnetku (tistemu s črnilom) poženemo samo 1. celico in brez zapiranja Mathematice nadaljujemo na naslednji korak

3.)

Poženemo datoteko **nivo gladine.nb** (2.celica). Tam tudi izberemo, kateri stolpec pregledujemo in v katerem časovnem intervalu. Dobimo sliko, ki je nekoliko razmazana.



Nepravilnosti najlažje izbrišemo ročn v slikarju, ali čem podobnem in dobimo:

(te slike so obrnjene pokončno) Dobljeno sliko nesemo v naslednji korak

4.)

Odpremo program **nivo gladine obdelava.nb**. Vnesemo prejšnjo sliko, stolpec, ki smo ga pregledovali in pri poti popravimo, da je na koncu ime posnetka in na začetku prava mapa. Poženemo program.

5.)

Odpremo program **piksli v metre.nb**. in preden poženemo (vse razen zadnje celifce) povrsti naredimo naslednje:

-Pod **mapa** damo pot do mape, kamor bomo shranjevali rezultate

-Druga imena bolje, da pustimo primeru

-Sledeče podatke vnesemo, kot je napisano v komentarjih

6.)

Odpremo program **frekv2.nb**. in vnesemo pot do mape za shranjevanje rezultatov. Nato za vse posnetke ponovimo proceduro iz posnetka **ekstremi.mkv**.

7.)

Odpremo program **frekv., beta obdelava.nb**. in vnesemo pot do mape za shranjevanje rezultatov. Nato s klikanjem na grafe pod **ZaStran** vnesemo številke grafov in lažne zaznave (katere točke so pri posameznem grafu za odstranit). Poženemo program.

8.)

Podobno proceduro, kot v 6. koraku naredimo še pri <u>v spuščanja.nb</u>, kot kaže <u>hitrosti.mkv</u>. Shranjeni bosta tudi točke, med katerima fitamo premico.

9.)

V datoteki **podatki.nb** izpolnimo z ustreznimi merskimi podatki in imeni datotek. Poženemo program.

10.)

Vnesemo še preostale podatke v simulacijo **<u>simulacija osnovna 1D 9.nb</u>** in jo poženemo.

11.)

Korake 6, 7 in 8 ponovimo še za datoteke, ki se končajo na sim. Tukaj ne bo lažnih zaznav.

12.)

Če ste vse naredili prav, imate vse datoteke shranjene v mapi za shranjevanje.