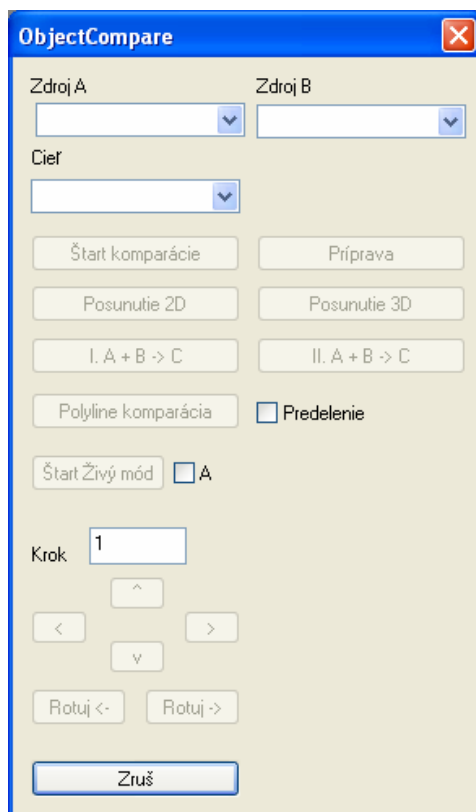


## Plugin ObjectCompare

Toto rozšírenie umožňuje špeciálne zobrazovanie dát používané na vyhľadávanie zhôd (alebo odlišností) v dvoch obrazoch. Predpokladom pre použitie tohoto rozšírenia je mať otvorené 3 obrazové okná - dve obsahujúce vstupné obrázky a tretí, do ktorého sa bude ukladať výsledok. Po aktivovaní tohoto pluginu sa zobrazí nasledujúci dialóg.



*dialógové okno pluginu ObjectCompare*

Najprv sa musia zvoliť obrázky, ktoré sa budú porovnávať a obrázok pre výsledok. Porovnávať je možné iba obrázky s rovnakou veľkosťou a farebným módom. Po výbere obrazových okien spĺňajúcich tieto podmienky sa aktivuje tlačidlo **Štart komparácie**, po stlačení ktorého je možné porovnávať dané obrázky. Po stlačení tlačidla **Príprava** sa objavia časti komparovaných obrazov oddelené vertikálnou čiarou. Túto čiaru môžete presúvať stlačením ľavého tlačidla myši na výslednom obraze, alebo ju zmeniť na horizontálnu stlačením pravého tlačidla myši na obraze.

V skutočnosti väčšina dát, ktoré sa majú komparovať, nebudú posnímané v tej istej pozícii. Vtedy je nutné napasovať obrázky na seba. Funkcia **Posunutie 2D** si najskôr uloží do pamäte kópiu transformovaného obrázku. Tu je nutné nájsť dva záchytné body nachádzajúce sa v prvom i druhom obrázku. Potom je užívateľ požiadaný o zadanie prvej referenčnej úsečky. Tá sa zadáva v obraze, ktorý sa dostane do popredia, a to stlačením a uvoľnením ľavého tlačidla myši pre každý z dvoch zadávaných bodov. Po zadaní druhej referenčnej úsečky v druhom okne program transformuje (posúva, otáča a škáruje) prvý z obrazov a výsledok zobrazí v treťom okne. Vtedy je možno opäť posúvať deliacu horizontálnu/vertikálnu priamku ako v prípade obvyčajnej komparácie dát.

Transformovaný obraz sa dá jemne pootočiť alebo posunúť použitím tlačidiel  $\langle$ ,  $\rangle$ ,  $\wedge$ ,  $\vee$  a **Rotuj  $\langle$ -**, **Rotuj  $\rightarrow$** . Veľkosť posunutia sa definuje parametrom **Krok**. Po zavolaní príkazu **Pripravenie** je transformovaný obraz nahradený pôvodným obrazom uloženým v pamäti.

Funkcia **Polyline komparácia** umožňuje použiť lomenú deliacu čiaru. Po jej zavolaní je užívateľ požiadaný o jej zadanie v prvom obraze, čo sa vykonáva zadaním jej vrcholov (stlačenie a uvoľnenie ľavého tlačidla myši pre každý z nich), ktorých môže byť najviac 30. Po zadaní posledného vrcholu je po stlačení pravého tlačidla myši výsledok nelineárnej komparácie zobrazený v treťom okne.

Funkcia **Štart Živý mód** spustí živý obraz do jednej komparačnej úrovne. Pred spustením tejto funkcie je nutné kliknúť na tlačítko **Priprava**, ktoré vyvolá obrázky s medzipamäta (návrat k počiatočnému stavu). Pre spustenie živého obrazu do druhej časti komparačného okna je nutné zaškrtnúť parameter **A** a znova stlačiť tlačítko príprava.

**I A + B  $\rightarrow$  C** Slúži na spojenie obrázku *Source A* a obrázku *Source B*. Výsledok je uložený v *Target*. Výsledný obrázok ma rozmery 2 x rozmery zdrojových obrázkov. Výsledný obrázok je zložený postupným prekladaním riadkov a stĺpcov zo zdrojových obrázkov (*Source A* a *Source B*).

**II A + B  $\rightarrow$  C** Slúži na spojenie obrázku *Source A* a obrázku *Source B*. Výsledok je uložený v *Target*. Výsledný obrázok ma rozmery totožné s rozmermi zdrojových obrázkov. Výsledný obrázok je zložený z párných riadkov zo *Source A* a nepárných riadkov zo *Source B*.

**Posunutie 3D** Funkčnosť je podobná s **Posunutie 3D** s rozdielom napasovania obrázkov v trojrozmernom priestore. Zadajú sa 4 identické body na *Source A* obrázku a 4 body na *Source B* obrázku. Body treba zadať nasledovným spôsobom:

1            2

4            3

Je potrebné dodržať nielen smer zadávania bodov, ale aj ich umiestnenie. To znamená, že bod **2** nesmie byť pred bodom **1**, bod **3** nesmie byť nad bodom **2**, a podobne.

Výsledný obrázok premaže obrázok *Source A*. Je to z dôvodu ďalších komparácií.

Pozn.: Ak je počas komparácií uzavreté niektoré z obrazových okien, komparácie sa ukončia.