Supplement + max length < For frame rate ? supplement FOV = sensor width = tan a wo resolution (mm/px) = length = spead frequency FOV_x = resolution · nº pixel Sensor width = me pixel . pixel size Shutter time = bluz resolution = blue Speed bit nate - nº pixel . frequency max_x(x) . m° p; xel - y(x) = length > max_(x) m° pixel-x(7) Smallest size defect = correct processing-resolution

Vmax = spazio nell'ambiente reale di 1px/SHUTTER_TIME (Nel caso di BLUR dallo spazio rappresentato dal numero di px di Blur)

SMALLEST_DEFECT_SIZE= spazio nell'ambiente reale di 1px * 10px SPAZIO NELL'AMBIENTE REALE DI 1 PX = LATO_Y_OGGETTO/NUM_COL OPPURE NUM_ROW Si sceglie num row o col in base al numero utilizzato su quel lato without considering the BLUR of the motion => Vmax. vidondanaa * framerate

Vmax = ridondanza * framerate (NON CONSIDERA MOTION EFFECT)

Sia per shutter time:

Spazio nella ambiente di 1px/ Vmax

(2px nel caso di blur)

Sia per small size defect:

Spazio nella ambiente reale di 1 px (inverso della risoluzione) * 10px

Si debba considerare il numero dei devices. La risoluzione su y ne è direttamente affetta

Quindi l'ultimo è la dimensione del sensore, che abbiamo stabilito essere su Y quindi dovrebbe essere influenzato da numero devices

