**SVEUČILIŠTE U SPLITU**

**FAKULTET ELEKTROTEHNIKE, STROJARSTVA I BRODOGRADNJE**

**DIPLOMSKI RAD**

**PROTOTIP AUTONOMNOG VOZILA S KAMEROM**

**Marko Rašetina**

Split, srpanj 2019.

SVEUČILIŠTE U SPLITU

FAKULTET ELEKTROTEHNIKE, STROJARSTVA I BRODOGRADNJE

Diplomski studij: **Komunikacijska i informacijska tegnologija**

Smjer/Usmjerenje: **Telekomunikacije i informatika**

Oznaka programa: 242

Akademska godina: 2018./2019.

Ime i prezime: **MARKO RAŠETINA**

Broj indeksa: 759-2017

**ZADATAK DIPLOMSKOG RADA**

Naslov: **Prototip autonomnog vozila s kamerom**

Zadatak: Prilikom prijave diplomskog rada mentor definira temu i radni naslov, a točan naslov rada utvrđuje se po završetku rada. Diplomski se rad, potpisan od strane mentora, predaje Odboru za diplomski rad u tri tiskana primjerka s mekim uvezom te na CD-u. Izradu diplomskog rada ocjenjuje mentor, a predsjednik Odbora za diplomski rad potvrđuje zadatak i konačni naslov rada. Ukoliko je predsjednik Odbora za diplomski rad ujedno i mentor, diplomski rad uz mentora potpisuje i jedan od članova Odbora. **Ovu stranicu piše mentor prije predaje rada nakon što je utvđen konačni naslov rada.**

Prijava rada: 05.10.2016. (početak semestra u kojem se prijavljuje rad)

Rok za predaju rada: 05.01.2017. (deset dana prije završetka semestra u kojem je rad prijavljen)

Rad predan:

Predsjednik

Odbora za diplomski rad: Mentor:

prof. dr. sc. Dinko Begušić prof. dr. sc. Zoran Blažević

**IZJAVA**

Ovom izjavom potvrđujem da sam diplomski rad s naslovom „Prototip autonomnog vozila s kamerom“ pod mentorstvom prof. dr. sc. Zoran Blažević pisao samostalno, primijenivši znanja i vještine stečene tijekom studiranja na Fakultetu elektrotehnike, strojarstva i brodogradnje, kao i metodologiju znanstveno-istraživačkog rada, te uz korištenje literature koja je navedena u radu. Spoznaje, stavove, zaključke, teorije i zakonitosti drugih autora koje sam izravno ili parafrazirajući naveo u diplomskom radu citirao sam i povezao s korištenim bibliografskim jedinicama.

Student

Marko Rašetina

**Sadržaj**

[1. UVOD 1](#_Toc9165315)

[2. MULTIMEDIJSKI SUSTAVI 2](#_Toc9165316)

[2.1. Uvod u multimediju 2](#_Toc9165317)

[2.2. Slika 3](#_Toc9165318)

[2.3. Video signal 4](#_Toc9165319)

[LITERATURA 5](#_Toc9165320)

[POPIS SLIKA 6](#_Toc9165321)

# 1. UVOD

# 2. MULTIMEDIJSKI SUSTAVI

## 2.1. Uvod u multimediju

Riječ multimedija je sastavljena od dvije riječi: multi i medij. Obje riječi dolaze iz latinskog jezika pri čemu riječ multi dolazi od riječi multus (brojan), a riječ medij dolazi od riječi medium (sredina). Multimedija predstavlja integraciju više oblika medija u jednu cjelinu. Primjer multimedija je internetska stranica s tekstom i slikama. U računalnoj znanosti mudlimedija znači da se računalni podaci mogu prestaviti putem zvika, videa te animacije uz tradicionalne medije kao što su tekst, slika i sl.

Multimedijski računalni sustav ima visoku sposobnost integriranja različitih medija pri čemu nam multimedijski računalni sustavi uz odgovarajući softver omogućava predstavljanje, pohranu, obradu i manipuliranje multimedijskim sadržajem. Glavne komponente multimedijskog računalnog sustava su:

* Tekst – sadrži alfanumeričke i neke druge posebne znakove
* Grafika – tehnologija koja generira, manipulira, obrađuje predstavlja i prikazuje slike
* Animacija – pomaže u stvaranju, razvoju, sekvenciranju i prikazivanju skupa slika
* Audio – tehnologija koja snima, sintetizira i reproducira zvuk
* Video – tehnologija koja bilježi, sintetizira i prikazuje slike (okvire) u sekvencama fiksne brzine pri čemu se stvara iluzija pokreta

Područja u kojima se primjenjuje multimedija:

* Audio/video konferencija
* E-knjige
* E-učenje
* Web
* Video igre
* Animirano filmovi
* Virtualna stvarnost
* Kupovanje putem interneta

Razvitak multimedijskih aplikacija omogućila je:

* Digitalizacija skoro svih medija i uređaja
* Razvitak podatkovnih i komunikacijskih mreža
* Veliki kapaciteti uređaja za pohravnjivanje te brzi i specijalizirano procesori
* Unaprijeđeni softver (operacijski sustavi, koder/dekoderi)

## 2.2. Slika

Slika je vizualna reprezentacija nečega što se našlo unutar vidnog polja kamere. Isto tako bi sliku mogli definirati kao grupu obojenih točaka na ravnoj površini koja izgleda isto kao i nešto drugo. Softverske aplikacije slike dijele u dvije skupine:

* vektorska grafika (bazirana je na vektorima te koristi točke, linije, krivulje i oblike kako bi kreirala prikaz, a pohranjuje se kao matematička formula koja opisuje korištene linije, krivlje, točke i oblike)
* rasterska grafika (koristi pravokutnu rešetku koja se sastoji ćelija, piksela, jednake veličine i svaka ćelija ima svoju boju)

U ovom radu će se koritstiti slike koje pripadaju rasterskom tipu grafike.

Umjetnici od davnina još znaju da se miješanjem triju ili četiriju boja može dobiti bilo koja druga boja. Te se boje zovu primarne boje i postoji više kombinacija primarnih boja, a koju ćemo kombinacija primarnih boja odabrati ovisi o njihovoj primjeni. Za lakše razumijevanje kako se iz primarnih boja može dobiti bilo koja druga boja definira se prostor boja. Prostor boja ili kako se to još zove model boja je apstraktni matematički model koji opisuje raspon boja kao brojeve te različitim kombinacijama dobivamo različite boje to jest svaka boja predstavlja jednu točku u prostoru. Primjer jednog takvog prostora boja je RGB (R = Red, G = Green, B = Blue) prostor boja (slika 2.1.).



Slika 2.1. RGB prostor boja

Itd.

## 2.3. Video signal

Sto su to signali, uvod u video signale (slika, boje, percepcija pokreta iz niza slika, kompresija)

# LITERATURA

[1] Hrvoje Dujmić: „Multimedijski sustavi“, listopad 2012.

[2]

# POPIS SLIKA

[Slika 2.1. RGB prostor boja 4](#_Toc9165241)