README CODICI BIOMETRIA

Palmprint

1. eseguire carica\_data.m per generare le immagini 2D alle varie profondità prendendo in input la directory con i file .mat (cartella “dati”)
2. eseguire selezionaDBtemplate.m che prende in ingresso le immagini 2D e restituisce due cartelle: “DATABASE\_RENDER\_PALMO” che contiene le ROI del palmo e “DATABASE\_TEMPLATE\_HandGeometry” che contiene i templates 2S dell’hand geometry.
3. eseguire riordinaDirectory.m che riorgranizza la directory delle ROI
4. eseguire generaTemplate\_LopreteSpera.m che restituisce i templates2D a partire dai render 2D delle ROI del palmo
5. eseguire generaTemplate3D.m che genera i templates 3D a partire dai templates 2D
6. eseguire identificazioneMatching3D.m che restituisce un file .mat che contiene tutti i confronti effettuati con il relativo score prendendo in ingresso i templates 2D o 3D ( all’interno chiamare la funzione matching2L.m se i templates sono 2D altrimenti matching13L.m
7. eseguire statics\_3D.m per generare i grafici FAR&FRR e impostori&genuini a partire dal file .mat.
8. Per l’identificazione, eseguire generaTabelleStringhe.m che richiede il file .mat contenente i risultati dei matchings, es. '3D (α=4).mat'. La procedura restituisce una tabella .mat che contiene i nomi delle acquisizioni.
9. eseguire creaTabellasingolaAcquisizione.m che prende in input la tabella .mat ottenuta in precedenza e la tabella .mat dei matchings. Viene restituita una tabella .mat per ogni acquisizione che contiene tutti i matchings relativi all'acquisizione considerata.
10. eseguire calcolaDiffNormalizzata.m che richiede la tabella.mat ottenuta con generatabellaStringhe e le tabelle per ogni acquisizione. Viene restituito un vettore .mat che contiene le differenze normalizzate per ogni acquisizione
11. eseguire calcola\_istogramma.m per generare l'istogramma, partendo dal vettore ottenuto in precedenza.
12. eseguire calcolaGenuiniMinoreDi02.m per calcolare i genuini minori di 0.2, partendo sempre dal vettore.

Hand Geometry

1. eseguire fondiTemplate.m che prende in input ia cartella “DATABASE\_RENDER\_HandGeometry” e resituisce i templates 3D
2. eseguire identificazioneMatching3D.m che chiama in questo caso la funzione matching2new.m
3. eseguire statics\_3D.m per generare i grafici