SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA V BRATISLAVE FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY

Evidenčné číslo: FEI-5382-97025

ZÍSKAVANIE A SPRACOVANIE DÁT Z MOTION-CAPTURE OBLEKU BAKALÁRSKA PRÁCA

2022 Ema Richnáková

SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA V BRATISLAVE FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY

Evidenčné číslo: FEI-5382-97025

ZÍSKAVANIE A SPRACOVANIE DÁT Z MOTION-CAPTURE OBLEKU BAKALÁRSKA PRÁCA

Študijný program: Aplikovaná informatika

Názov študijného odboru: Informatika

Školiace pracovisko: Ústav informatiky a matematiky Vedúci záverečnej práce: doc. Ing. Erik Kučera, PhD.

Konzultant:

Bratislava 2022

Ema Richnáková

SÚHRN

SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA V BRATISLAVE FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY

Študijný program: Aplikovaná informatika

Autor: Ema Richnáková

Bakalárska práca: Získavanie a spracovanie dát z motion-capture ob-

leku

Vedúci záverečnej práce: doc. Ing. Erik Kučera, PhD.

Konzultant:

Miesto a rok predloženia práce: Bratislava 2022

Súhrn práce

Kľúčové slová: motion capture, ?, ?

ABSTRACT

SLOVAK UNIVERSITY OF TECHNOLOGY IN BRATISLAVA FACULTY OF ELECTRICAL ENGINEERING AND INFORMATION TECHNOLOGY

Study Programme: Applied Informatics

Author: Ema Richnáková

Bachelor's thesis: Data acquisition and processing from the motion

capture suit

Supervisor: doc. Ing. Erik Kučera, PhD.

Consultant:

Place and year of submission: Bratislava 2022

Document abstract

Keywords: motion capture, ?, ?

Poďakovanie

I would like to express a gratitude to my thesis supervisor.

Obsah

| Ú | Úvod | 1 | L | | | | | | |
|--------------|-----------------------------------|----|---|--|--|--|--|--|--|
| 1 | 1 Ukážka glossaries | 2 |) | | | | | | |
| 2 | 2 Recitácia | 3 | ; | | | | | | |
| 3 | 3 Možnosti anonymizácie | 4 | Ĺ | | | | | | |
| | 3.1 Súkromné prehliadanie | | Ŀ | | | | | | |
| | 3.2 Anonymná sieť | | Ŀ | | | | | | |
| | 3.3 Funkcionalita | | Ė | | | | | | |
| | 3.3.1 Funkcionalita 2 | | Ė | | | | | | |
| | 3.4 Vzhľad | | Į | | | | | | |
| Zá | Záver | 8 | ; | | | | | | |
| Zc | Zoznam použitej literatúry | 9 |) | | | | | | |
| Pı | Prílohy | 1 | Ĺ | | | | | | |
| \mathbf{A} | A Štruktúra elektronického nosiča | | | | | | | | |
| В | 3 Algoritmus | | | | | | | | |
| \mathbf{C} | C Výpis sublime | IV | r | | | | | | |

Zoznam obrázkov a tabuliek

| Obrázok 1 | Predpokladaný vzhľad rozšírenia | 6 |
|-----------|---------------------------------------|---|
| Tabuľka 2 | Moduly a ich funkcie pri anonymizácii | 5 |

Zoznam skratiek

CDMA Code Division Multiple Access

GSM Global System for Mobile communication

HW Halo WarsSW Star Wars

Zoznam algoritmov

| 1 | Ukážka príkazov pre algorithmic | 7 |
|-----|---------------------------------|---|
| B.1 | Vypočítaj $y = x^n$ | Η |

Zoznam výpisov

| 1 | Ukážka algoritmu |
|-----|------------------------|
| C.1 | Ukážka sublime-project |

$\mathbf{\acute{U}vod}$

Tu bude krasny uvod s diakritikou atd. A mozno aj viac riadkovy uvod.

1 Ukážka glossaries

Verzia FEIstyle $1.5~{\rm používa~glossary^1~balík}.$ Code Division Multiple Access (CDMA) je dlhá skratka naopak GSM je skratka v krátkej forme.

https://www.ctan.org/pkg/glossaries?lang=en

2 Recitácia

Citujem všetky zdroje v **bibliography.bib**, [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16].

Good luck.

3 Možnosti anonymizácie

Anonymizácia znamená zmena alebo úprava údajov tak, aby sa podľa nich nedala jednoznačne určiť osoba, ktorej tieto údaje patria [2]. Existuje niekoľko spôsobov, ktorými môžeme dosiahnuť rôznu úroveň anonymizácie na internete: od mazania cookies súborov po ukončení prehliadania webových stránok až po používanie operačných systémov, ktoré sú na anonymite založené; od bezplatných možností až po komerčné verzie.

Nasleduje priblíženie niektorých možnosti anonymizácie.

3.1 Súkromné prehliadanie

Najpoužívanejšie internetové prehliadače súčasnosti majú v sebe zabudovanú funkcionalitu, ktorá dokáže čiastočne anonymizovať prístup na internet. Táto funkcionalita blokuje ukladanie navštívených stránok do histórie a nezaznamenáva súbory, ktoré sa stiahnu z internetu. SW a Halo Wars sú skratky.

3.2 Anonymná sieť

Anonymná sieť je sieť serverov, medzi ktorými dáta prechádzajú šifrované. V anonymných sieťach dáta prechádzajú z počítača používateľa, odkiaľ bola požiadavka poslaná, cez viaceré proxy smerovače, z ktorých každý správu doplní o smerovanie a zašifruje vlastným kľúčom. Cesta od ...

3.3 Funkcionalita

Rozšírenie tiež okrem splnenia špecifikácie malo pre prehľadnosť a overenie funkčnosti zobrazovať údaje, ktoré boli na server odoslané. Zoznam údajov odoslaných na server, sa mal ukladať do krátkodobej histórie, aby nemal používateľ k dispozícií len najnovšie údaje, ale aj údaje odoslané v nejakom časovom období. Nejaky listing z priloh C.1.

3.3.1 Funkcionalita2

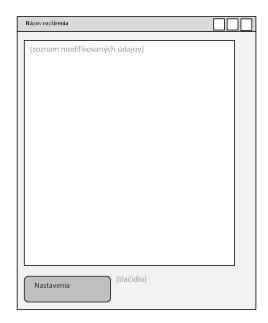
Samozrejmosťou bolo nastavenie zapnutia rozšírenia pri štarte, prípadne interval zmeny odosielaných údajov.

3.4 Vzhľad

Dôležitou požiadavkou kladenou na rozšírenie bolo príjemné používateľské rozhranie. Z tohto dôvodu malo rozšírenie obsahovať zoznam modifikovaných vlastností a tlačidlo pre prístup k nastaveniam rozšírenia v jednoduchej a praktickej forme. Predpokladaný vzhľad je zobrazený na obrázku č. 1. Dôležitou požiadavkou kladenou na rozšírenie bolo príjemné používateľské rozhranie.[1] Z tohto dôvodu malo rozšírenie obsahovať zoznam

Tabuľka 2: Moduly a ich funkcie pri anonymizácii

| | Funkcia | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|---------------------|---------------------|----------|-------------------|-----------------------------|----------------------|-------|---------------------|------------------------------|-------------------|--------------------|-----------|---------------------|-------------------------------|
| | | | | | | Modifikácia | | | | | | | | |
| \mathbf{Modul} | zobrazenie hlavičky | blokovanie skriptov | zmena IP | zmena lokalizácie | zmazanie/blokovanie cookies | blokovanie trackerov | popis | používateľský agent | kódové označenie prehliadača | názov prehliadača | verzia prehliadača | platforma | výrobca prehliadača | označenie výrobcu prehliadača |
| User agent switcher | | | | | | | X | X | X | X | X | X | X | X |
| Ghostery | | | | | X | X | | | | | | | | |
| Better privacy | | | | | X | | | | | | | | | |
| Anonymox | | | X | X | X | | X | X | | | | | | |
| Modify headers | | | | | X | | | X | | | | | | |
| Request policy | | | | | | X | | | | | | | | |
| Live HTTP headers | X | | | | | | | | | | | | | |
| User agent awitcher | | | | | | | X | X | | | | | | |
| Header hacker | | | | | | | X | X | X | X | X | X | X | X |
| Mod header | | | | | | | X | X | X | X | X | X | X | X |
| Script no | | X | | | | | | | | | | | | |
| No script | | X | | | | | | | | | | | | |
| Proxify it | | | X | X | | | | | | | | | | |
| I'm not here | | | | X | | | | | | | | | | |
| Get edition | | X | X | X | X | X | | | | | | | | |
| Anonymous browsing toolbar | | | X | X | | | | | | | | | | |
| Easy hide your IP and surf | | | X | X | | | | X | X | X | X | | | |



Obr. 1: Predpokladaný vzhľad rozšírenia.

modifikovaných vlastností a tlačidlo pre prístup k nastaveniam rozšírenia v jednoduchej a praktickej forme. Predpokladaný vzhľad je zobrazený na obrázku č. 1.

```
/* Hello World program */
#include<stdio.h>

struct cpu_info {
   long unsigned utime, ntime, stime, itime;
   long unsigned iowtime, irqtime, sirqtime;
};

main()
{
   printf("Hello World");
}
```

Listing 1: Ukážka algoritmu

Algorithm 1 Ukážka príkazov pre algorithmic

```
\mathbf{if} < \!\! \mathrm{condition} \!\! > \mathbf{then}
         <text>
    _{
m else}
         <text>
    end if
   \mathbf{if} < \!\! \mathbf{condition} \!\! > \mathbf{then}
    else if <condition> then
         <text>
    end if
    for <condition> do
         <text>
   end for
    \mathbf{for} < \!\! \mathbf{condition} \!\! > \mathbf{to} < \!\! \mathbf{condition} \!\! > \mathbf{do}
         <text>
    end for
    \mathbf{for} \ \mathbf{all} < \!\! \mathbf{condition} \!\! > \mathbf{do}
         <text>
    end for
    while <condition> do
         <text>
    end while
   repeat
         <text>
    {f until} < {f condition} >
   loop
         <text>
    end loop
Require: <text>
\mathbf{Ensure:}\ <\!\!\mathrm{text}\!\!>
   \mathbf{return} \hspace{0.1in} < \hspace{-0.1in} \mathrm{text} >
    \mathbf{print} \ <\!\! \mathrm{text}\!\! > \{<\!\! \mathrm{text}\!\! > \} \ \mathbf{and} \ , \ \mathbf{or} \ , \ \mathbf{xor} \ , \ \mathbf{not} \ , \ \mathbf{true}, \ \mathbf{false}
```

Záver

Conclusion is going to be where? Here.

Zoznam použitej literatúry

- 1. BRATKOVÁ, Eva (zost.). Metody citování literatury a strukturování bibliografických záznamů podle mezinárodních norem ISO 690 a ISO 690-2: metodický materiál pro autory vysokoškolských kvalifikačních prací [online]. Verze 2.0, aktualiz. a rozšíř. Praha: Odborná komise pro otázky elektronického zpřístupňování vysokoškolských kvalifikačních prací, Asociace knihoven vysokých škol ČR, 2008-12-22 [cit. 2011-02-02]. Dostupné z: http://www.evskp.cz/SD/4c.pdf.
- 2. BORGMAN, Christine L. From Gutenberg to the global information infrastructure: access to information in the networked world. First. Cambridge (Mass): The MIT Press, 2003. ISBN 0-262-52345-0.
- 3. GREENBERG, David. Camel drivers and gatecrashers: quality control in the digital research library. In: HAWKINS, B.L and BATTIN, P (eds.). The mirage of continuity: reconfiguring academic information resources for the 21st century. Washington (D.C.): Council on Library and Information Resources; Association of American Universities, 1998, s. 105–116.
- 4. LYNCH, C. Where do we go from here? the next decade for digital libraries. *DLib Magazine* [online]. 2005, vol. 11, no. 7/8 [cit. 2005-08-15]. ISSN 1082-9873. Dostupné z: http://www.dlib.org/dlib/july05/lynch/07lynch.html.
- 5. DĚŤA, Hugh a RYCHLÍK, Tomáš. *A big paper: Podtitul* [online]. 2. vyd. Praha: Academia, 1991 [cit. 2011-01-12]. Pokusná edice. ISBN 978-80-8149-080-4. Dostupné z : http://pokus.cz.
- 6. DĚŤA, Hugh, RYCHLÍK, Tomáš, DALŠÍ, Pepa, SPOUSTA, Pepa, SKORO, Moc, ALE, Nestačí a HODNĚ. *Úplně úžasná knížka*. 3. vyd. Praha, 1991.
- DĚŤA, Hugh, RYCHLÍK, Tomáš, DALŠÍ, Pepa, SPOUSTA, Pepa, SKORO, Moc, ALE, Nestačí and HODNĚ. Úplně úžasná knížka. 3rd ed. Praha: MIT Press, 1991.
- 8. FREELY, I.P. A small paper: Podtitulek. *The journal of small papers.* 1997, roč. 1, č. 3, s. 2–5. to appear.
- 9. JASS, Hugh. A big paper. The journal of big papers. 1991, roč. 23.
- 10. Titulek. *The journal of big papers*. 1991, roč. 12, č. 2, s. 22–44. Dostupné z doi: 10.112.22/jkn.

- KOLLMANNOVÁ, Ludmila, BUBENÍKOVÁ, Libuše a KOPECKÁ, Alena. Angličtina pro samouky. 5. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1977. Učebnice pro samouky, č. 4. ISBN 80-04-25663-5.
- 12. NOVOTNÁ, Pepina. Podkapitola. In: KOLLMANNOVÁ, Ludmila, BUBENÍKOVÁ, Libuše a KOPECKÁ, Alena. *Angličtina pro samouky*. 5. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1977, kap. 2., s. 22–29. Učebnice pro samouky, č. 4. ISBN 80-04-25663-5.
- 14. KNUTH, Donald. Journeys of TEX. TUGBoat. 2003-, vol. 17, no. 3, s. 12-22. ISSN 1222-3333. Dostupné tiež z: http://tugboat.tug.org/kkk.pdf.
- 15. GENIÁLNÍ, Jiří (ed.). *Mimořádně užitečný sborník*. Praha: Academia, 2007. ISBN 978-80-8149-080-4.
- 16. VLAŠTOVKA, Josef. Velmi zajímavý článek. In: GENIÁLNÍ, Jiří (ed.). *Mimořádně užitečný sborník*. Praha: Academia, 2007, s. 22–45. ISBN 978-80-8149-080-4.

Prílohy

| A | Štruktúra elektronického nosiča | I |
|---|---------------------------------|-----|
| В | Algoritmus | III |
| С | Výpis sublime | ΙV |

A Štruktúra elektronického nosiča

```
/CHANGELOG.md
   \cdot file describing changes made to FEIstyle
/example.tex
   \cdot main example .tex file for diploma thesis
/example_paper.tex
   \cdot example .tex file for seminar paper
/Makefile
   \cdot simply Makefile – build system
/fei.sublime-project
   · is project file with build in Build System for Sublime Text 3
/img
   \cdot folder with images
/includes
   \cdot files with content
   /bibliography.bib
     \cdotbibliography file
   /attachmentA.tex
     · this very file
```

B Algoritmus

```
Algorithm B.1 Vypočítaj y = x^n
Require: n \ge 0 \lor x \ne 0
Ensure: y = x^n
   y \Leftarrow 1
   if n < 0 then
      X \Leftarrow 1/x
      N \Leftarrow -n
   else
      X \Leftarrow x
      N \Leftarrow n
   end if
   while N \neq 0 do
      if N is even then
         X \Leftarrow X \times X
        N \Leftarrow N/2
     else \{N \text{ is odd}\}
        y \Leftarrow y \times X
         N \Leftarrow N - 1
      end if
   end while
```

C Výpis sublime

../../fei .sublime—project

Listing C.1: Ukážka sublime-project