

1 오탈자

- 책 전체에서 [코드 xx-xx] 안에 있는 코드 중, `waitKey(0);` 을 모두 `waitKey();` 으로 변경. (괄호 안에 있는 0 을 삭제)
- p. 99. [그림 3-7]에서 `p1[0]`, `p1[1]`, `p1[2]`, `p1[3]` 표기를 각각 `p[0]`, `p[1]`, `p[2]`, `p[3]`으로 변경.
- p. 237. [코드 6-1], 23~24 행을 다음과 같이 변경.

(before)

23	<code>subtract(src1, src2, dst2);</code>
24	<code>addWeighted(src1, 0.5, src2, 0.5, 0, dst3);</code>

(after)

23	<code>addWeighted(src1, 0.5, src2, 0.5, 0, dst2);</code>
24	<code>subtract(src1, src2, dst3);</code>

- p. 288. 페이지 중간 `resize()` 함수 원형 표, `fy` 인자 설명에서 'x 축'을 'y 축'으로 변경.

(before)

• <code>fy</code>	x 축 방향으로의 크기 변환 비율. <code>dsize</code> 에 <code>Size()</code> 를 지정한 경우에 사용됩니다.
-------------------	---

(after)

• <code>fy</code>	y 축 방향으로의 크기 변환 비율. <code>dsize</code> 에 <code>Size()</code> 를 지정한 경우에 사용됩니다.
-------------------	---

- p. 289. 맨 첫째 줄 수식을 다음과 같이 변경.

(before)

$$\begin{cases} \text{dst.rows} = \text{round}(\text{src.rows} \times \text{fx}) \\ \text{dst.cols} = \text{round}(\text{src.cols} \times \text{fy}) \end{cases}$$

(after)

$$\begin{cases} \text{dst.cols} = \text{round}(\text{src.cols} \times \text{fx}) \\ \text{dst.rows} = \text{round}(\text{src.rows} \times \text{fy}) \end{cases}$$

- p. 292. 밑에서 두 번째 줄 수식을 다음과 같이 변경.

(before)

$$\begin{bmatrix} \alpha & \beta & (1-\alpha) \cdot \text{center.x} - \beta \cdot \text{center.x} \\ -\beta & \alpha & \beta \cdot \text{center.x} + (1-\alpha) \cdot \text{center.x} \end{bmatrix}$$

(after)

$$\begin{bmatrix} \alpha & \beta & (1-\alpha) \cdot \text{center.x} - \beta \cdot \text{center.y} \\ -\beta & \alpha & \beta \cdot \text{center.x} + (1-\alpha) \cdot \text{center.y} \end{bmatrix}$$

- p. 559. 아래에서 8 행과 9 행이 중복됨.

```
"sudo apt -y install libdc1394-22-dev libxvidcore-dev libx264-dev"
```

명령어를 한 번만 입력하도록 한 줄 삭제.

----- 여기까지 2 쉼에 반영됨

p. 69

(before)

```
Rect rc5 = rc3 & rc4;    // rc5 = [30 x20 from (10, 10)]
```

(after)

```
Rect rc5 = rc3 & rc4;    // rc5 = [30 x20 from (20, 20)]
```

p. 197

그림 5-3 에서 (a) 그래프와 (b) 그래프가 서로 바뀌어야 합니다.

그림 5-3 에서 "(a) 밝기 감소", "(b) 밝기 증가"라고 되어 있는 텍스트는 그대로 유지하고, 실제 그림만 좌우를 서로 바꿉니다.

p. 222~226 사이에 나오는

histgoram_를 모두 histogram_으로 변경합니다.(단순 오타자)

p. 237,

코드 6-1 의 23 번째와 24 번째 라인이 2 쉼표부터 다음처럼 변경되었습니다.

```
23  addWeighted(src1, 0.5, src2, 0.5, 0, dst2);
24  subtract(src1, src2, dst3);
```

그에 따라 코드 설명도 변경합니다. (코드 6-1 아래 설명 수정)

(before)

22~25 행 src1 과 src2 영상을 이용하여 덧셈, 뺄셈, 평균, 차이 연산을 수행하고, 그 결과 영상을 각각 dst1, dst2, dst3, dst4 변수에 저장합니다.

27~30 행 덧셈, 뺄셈, 평균, 차이 연산의 결과 영상을 각각 새 창으로 나타냅니다.

(after)

22~25 행 src1 과 src2 영상을 이용하여 덧셈, 평균, 뺄셈, 차이 연산을 수행하고, 그 결과 영상을 각각 dst1, dst2, dst3, dst4 변수에 저장합니다.

27~30 행 덧셈, 평균, 뺄셈, 차이 연산 결과 영상을 각각 새 창에 나타냅니다.

그리고 p.237 맨 아래 마지막 문장을 변경합니다.

(before)

이 두 영상에 대한 덧셈 연산, 평균 연산, 뺄셈 연산, 차이 연산에 대한 결과 영상을 차례대로 dst1, dst2, dst3, dst4 창에 나타냈습니다.

(after)

이 두 영상에 대한 덧셈, 평균, 뺄셈, 차이 연산 결과 영상을 차례대로 dst1, dst2, dst3, dst4 창에 나타냈습니다.

* 273 쪽 맨 위 함수 설명에서

3 보다 같거나 큰 홀수를 지정합니다

=> 3 과 같거나 큰 홀수를 지정합니다.

* 292 쪽 중간 함수 설명에서

크기 변환은 수행하지 않으려면 1 을 지정합니다.

=> 크기를 그대로 유지하려면 1 을 지정합니다.

* 515 쪽 표 16-1 에서 세 번째 열 제목을

model 파일 확장자

=> config 파일 확장자

476 쪽 맨 아래 함수 설명에서,

반환값 | 입력 벡터가 하나인 경우에 대한 응답이 반환됩니다.

=> 반환값 | 알고리즘에 따라 다릅니다.

-----여기까지 4 쉼에 반영되었습니다.

31 쪽 표 2-1

ml 설명에서

회기 등 머신 러닝 알고리즘 => 회귀 등 머신 러닝 알고리즘

-----여기까지 7 쉼에 반영되었습니다.

8 쉼 반영 예정

377 쪽 코드 11-4 에서

13, 14 행 수정(src -> bin)

```
morphologyEx(bin, dst1, MORPH_OPEN, Mat());
```

```
morphologyEx(bin, dst2, MORPH_CLOSE, Mat());
```

19, 20 행 수정 ("erode" -> "opening", "dilate" -> "closing")

```
imshow("opening", dst1);
```

```
imshow("closing", dst2);
```