

UNIVERZITA KOMENSKÉHO V BRATISLAVE  
FAKULTA MATEMATIKY, FYZIKY A INFORMATIKY

SLEDOVANIE ROZOSTRENÝCH OBJEKTŮV  
SPÔSOBENÉ RÝCHLYM POHYBOM  
DIPLOMOVÁ PRÁCA

2018

BC. RÓBERT SARVAŠ

UNIVERZITA KOMENSKÉHO V BRATISLAVE  
FAKULTA MATEMATIKY, FYZIKY A INFORMATIKY

SLEDOVANIE ROZOSTRENÝCH OBJEKTŮ  
SPÔSOBENÉ RÝCHLYM POHYBOM  
DIPLOMOVÁ PRÁCA

Študijný program: Aplikovaná Informatika  
Študijný odbor: 9.2.9 - aplikovaná informatika  
Školiace pracovisko: FMFI.KAI - Katedra aplikovanej informatiky  
Školiteľ: RNDr. Zuzana Černeková, PhD.

Bratislava, 2018  
Bc. Róbert Sarvaš



Univerzita Komenského v Bratislave  
Fakulta matematiky, fyziky a informatiky

## ZADANIE ZÁVEREČNEJ PRÁCE

**Meno a priezvisko študenta:** Bc. Róbert Sarvaš  
**Študijný program:** aplikovaná informatika (Jednoodborové štúdium, magisterský II. st., denná forma)  
**Študijný odbor:** aplikovaná informatika  
**Typ záverečnej práce:** diplomová  
**Jazyk záverečnej práce:** slovenský  
**Sekundárny jazyk:** anglický

**Názov:** Sledovanie rozostrených objektov spôsobené rýchlym pohybom  
*Tracking motion blurred objects*

**Anotácia:** Naštudovať problematiku sledovania objektov. Oboznámiť sa s metódami a aplikáciami postprocessingu videa. Analyzovať existujúce riešenia publikované v dostupnej odbornej literatúre. Navrhnuť metódu, ktorá umožní sledovanie objektu s rozostrenými hranami spôsobené rýchlym pohybom. Vyhodnotiť dosiahnuté výsledky.

**Cieľ:** Naštudovať problematiku sledovania objektov. Oboznámiť sa s metódami a aplikáciami postprocessingu videa. Analyzovať existujúce riešenia publikované v dostupnej odbornej literatúre. Navrhnuť metódu, ktorá umožní sledovanie objektu s rozostrenými hranami spôsobené rýchlym pohybom. Vyhodnotiť dosiahnuté výsledky.

**Vedúci:** RNDr. Zuzana Černeková, PhD.  
**Katedra:** FMFI.KAI - Katedra aplikovanej informatiky  
**Vedúci katedry:** prof. Ing. Igor Farkaš, Dr.  
**Dátum zadania:** 13.10.2017

**Dátum schválenia:** 13.10.2017

prof. RNDr. Roman Ďurikovič, PhD.  
garant študijného programu

.....  
študent

.....  
vedúci práce

**PodĎakovanie:** Tu môžete poďakovať školiteľovi, prípadne ďalším osobám, ktoré vám s prácou nejako pomohli, poradili, poskytli dáta a podobne.

## Abstrakt

Naštudovať problematiku sledovania objektov. Oboznámiť sa s metódami a aplikáciami postprocessingu videa. Analyzovať existujúce riešenia publikované v dostupnej odbornej literatúre. Navrhnuť metódu, ktorá umožní sledovanie objektu s rozostrenými hranami spôsobené rýchlym pohybom. Vyhodnotiť dosiahnuté výsledky

**Kľúčové slová:** video, sledovanie objektu, rozostrený objekt

## **Abstract**

Abstract in the English language (translation of the abstract in the Slovak language).

**Keywords:**

# Obsah

<b>Úvod</b>	<b>1</b>
<b>1 Jadro a členenie práce</b>	<b>2</b>
1.1 Členenie . . . . .	2
1.1.1 Súčasný stav . . . . .	2
1.1.2 Cieľ práce . . . . .	3
1.1.3 Metodika práce a metódy skúmania . . . . .	3
1.1.4 Výsledky práce a diskusia . . . . .	3
<b>2 LaTeX</b>	<b>4</b>
2.1 Obrázky . . . . .	4
<b>3 Lorem Ipsum</b>	<b>6</b>
<b>Záver</b>	<b>8</b>

# Zoznam obrázkov

2.1 Ukážka hry Červík . . . . .	5
---------------------------------	---



# Zoznam tabuliek

2.1	Doba výpočtu a operačná pamäť potrebná na spracovanie vstupu XYZ	5
-----	------------------------------------------------------------------	---

# Úvod

Cieľom tejto práce je poskytnúť študentom posledného ročníka Magisterského štúdia informatiky kostru práce v systéme LaTeX a ukážku užitočných príkazov, ktoré pri písaní práce môžu potrebovať. Začneme stručnou charakteristikou úvodu práce podľa smernice o záverečných prácach [?], ktorú uvádzame ako doslovný citát.

Úvod je prvou komplexnou informáciou o práci, jej celi, obsahu a štruktúre. Úvod sa vzťahuje na spracovanú tému konkrétne, obsahuje stručný a výstižný opis problematiky, charakterizuje stav poznania alebo praxe v oblasti, ktorá je predmetom školského diela a oboznamuje s významom, cieľmi a zámermi školského diela. Autor v úvode zdôrazňuje, prečo je práca dôležitá a prečo sa rozhodol spracovať danú tému. Úvod ako názov kapitoly sa nečísluje a jeho rozsah je spravidla 1 až 2 strany.

V nasledujúcej kapitole nájdete ukážku členenia kapitoly na menšie časti a v kapitole 2 nájdete príkazy na prácu s tabuľkami, obrázkami a matematickými výrazmi. V kapitole 3 uvádzame klasický text Lorem Ipsum a na koniec sa budeme venovať záležitostiam záveru bakalárskej práce.

# Kapitola 1

## Jadro a členenie práce

V tejto kapitole si povieme niečo o jadre práce a o jej členení. V zdrojovom kóde v súbore `kapitola.tex` nájdete ukážku použitých príkazov LaTeXu potrebných na písanie nadpisov a podnadpisov a číslovaných a nečíslovaných zoznamov. Zvyšok textu tejto kapitoly je prebratý zo smernice o záverečných prácach [?, článok 5].

Jadro je hlavná časť školského diela a člení sa na kapitoly, podkapitoly, odseky a pod., ktoré sa vzostupne číslujú.

### 1.1 Členenie

Členenie jadra školského diela je určené typom školského diela. Vo vedeckých a odborných prácach má jadro spravidla tieto hlavné časti:

- súčasný stav riešenej problematiky doma a v zahraničí,
- cieľ práce,
- metodika práce a metódy skúmania,
- výsledky práce,
- diskusia.

#### 1.1.1 Súčasný stav

V časti súčasný stav riešenej problematiky doma a v zahraničí autor uvádza dostupné informácie a poznatky týkajúce sa danej témy. Zdrojom pre spracovanie sú aktuálne publikované práce domácich a zahraničných autorov. Podiel tejto časti práce má tvoriť približne 30 % práce.

### 1.1.2 Cieľ práce

Časť cieľ práce školského diela jasne, výstižne a presne charakterizuje predmet riešenia. Súčasťou sú aj rozpracované čiastkové ciele, ktoré podmieňujú dosiahnutie cieľa hlavného.

### 1.1.3 Metodika práce a metódy skúmania

Časť metodika práce a metódy skúmania spravidla obsahuje:

1. charakteristiku objektu skúmania,
2. pracovné postupy,
3. spôsob získavania údajov a ich zdroje,
4. použité metódy vyhodnotenia a interpretácie výsledkov,
5. štatistické metódy.

### 1.1.4 Výsledky práce a diskusia

Časť výsledky práce a diskusia sú najvýznamnejšími časťami školského diela. Výsledky (vlastné postoje alebo vlastné riešenia), ku ktorým autor dospel, sa musia logicky usporiadať a pri opisovaní sa musia dostatočne zhodnotiť. Zároveň sa komentujú všetky skutočnosti a poznatky v konfrontácii s výsledkami iných autorov. Výsledky práce a diskusia môžu tvoriť aj jednu samostatnú časť a spoločne tvoria spravidla 30 až 40 % školského diela.

# Kapitola 2

## Ukážky užitočných príkazov v systéme LaTeX

V tejto kapitole si ukážeme príklady niektorých užitočných príkazov, ako napríklad správne používanie tabuliek a obrázkov, číslovanie matematických výrazov a podobne. Konkrétne príkazy použité v tejto kapitole nájdete v zdrojovom súbore `latex.tex`. Všimnite si, že pre potreby obsahu a hlavičky stránky je v zdrojovom súbore uvedený aj skrátený názov tejto kapitoly. Ďalšie užitočné príkazy nájdete aj v kapitole 1, na ktorú sme sa na tomto mieste odvolali príkazom `\ref`.

### 2.1 Obrázky

Vašu prácu ilustrujte vhodnými obrázkami. Pri použití programu `pdflatex` je potrebné pripraviť obrázky vo formáte pdf, jpg alebo png. Vektorové obrázky (napr. eps, svg) je najvhodnejšie skonvertovať do formátu pdf, napríklad programom Inkscape.

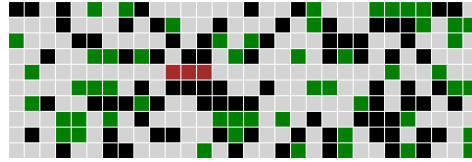
Na vkladanie obrázkov použite prostredie `figure`, ktoré obrázok umiestni na vhodné miesto, väčšinou na vrch alebo spodok stránky a tiež sa stará o automatické číslovanie obrázkov. Na každý obrázok sa treba v hlavnom texte odvolať. Napríklad ilustráciu hry Červík vidíme na obrázku 2.1. Pri odvolávaní sa na číslo obrázku používame príkaz `\ref`. Pri vložení alebo zmazaní obrázku tak nemusíme ručne všetky ostatné obrázky prečíslovať.

Podobne tabuľky vkladajte pomocou prostredia `table`, pričom samotnú tabuľku vytvoríte príkazom `tabular`. Každú tabuľku potom spomeňte aj v hlavnom texte. Napríklad v tabuľke 2.1 vidíme porovnanie časov niekoľkých fiktívnych programov.

V texte môžete tiež potrebovať dlhšie matematické výrazy, ako napríklad tento

$$\sum_{k=0}^n q^k = \frac{q^{n+1} - 1}{q - 1}. \quad (2.1)$$

Použitím prostredia `equation` bol tento výraz zarovnaný na stred na zvláštnom riadku



Obr. 2.1: Ukážka hry Červík. Červík je znázornený červenou farbou, voľné políčka sivou, jedlo zelenou a steny čiernou. Hoci tento popis obrázku je dlhší, v zdrojovom texte je aj kratšia verzia, ktorá sa zobrazí v zozname obrázkov.

Tabuľka 2.1: Doba výpočtu a operačná pamäť potrebná na spracovanie vstupu XYZ. V tomto popise môžeme vysvetliť detaily potrebné pre pochopenie údajov v tabuľke.

Meno programu	Čas (s)	Pamäť (MB)
Môj super program	25.6	120
Speedy 3.1	32.1	100
VeryOld	244.1	200

a očíslovaný. Na toto číslo sa tiež môžeme odvolať príkazom `\ref`. Napríklad rovnica (2.1) predstavuje súčet geometrickej postupnosti.

Napokon, v texte nezabudnite citovať použitú literatúru pomocou príkazu `\cite`. Napríklad ďalšie detaily o systéme LaTeX nájdete v knihe od Tobiasa Oetikera a kolektívu [?].

# Kapitola 3

## Lorem Ipsum

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed mollis nisi eget arcu dictum posuere. Praesent ullamcorper malesuada magna ut viverra. Aenean bibendum turpis a sagittis rhoncus. Morbi tristique, dolor a mollis malesuada, eros nibh laoreet massa, placerat tempor purus magna et enim. Fusce tempus, nibh sed vehicula semper, nibh justo semper quam, posuere varius ante arcu ac nunc. Cras tincidunt lacus pretium tellus porta aliquet. Suspendisse faucibus porta dolor ac lobortis. Donec molestie erat nec molestie commodo. Phasellus cursus tempus convallis. Cras nec placerat dui, in congue quam.

Suspendisse eu consectetur ante. Proin dapibus efficitur convallis. Sed viverra, libero vitae tincidunt malesuada, ante felis tempus ipsum, a rhoncus turpis lacus ut arcu. Phasellus tristique non lectus in vehicula. Sed id nibh metus. Duis et magna ac neque mollis volutpat ac non leo. Nulla imperdiet vulputate nisi, eget mattis leo bibendum non.

Maecenas maximus rutrum enim quis cursus. Curabitur dolor erat, bibendum nec facilisis a, congue ac turpis. Nullam ex urna, iaculis ut dui at, auctor dictum lacus. Pellentesque at pellentesque mi. Aliquam pretium vestibulum felis ut facilisis. In hac habitasse platea dictumst. Nam felis mi, convallis at tempus id, faucibus sed odio. Suspendisse sit amet arcu fermentum, lobortis massa ultrices, auctor metus. Nulla eu metus ante. Suspendisse potenti. Sed pellentesque augue et ultricies lobortis. Nunc id lorem sit amet nisl lobortis semper eget ut massa. Nam tristique gravida est, sed pretium ipsum convallis dictum.

Nam urna eros, porttitor et vehicula a, sodales sed est. Vestibulum non porttitor justo, ut pellentesque nisl. Donec a sem nulla. Maecenas mi lacus, consectetur nec lacus quis, mollis convallis nunc. Vestibulum auctor tellus et gravida scelerisque. Sed porttitor consectetur aliquam. Pellentesque tempor rutrum elit id consequat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Pellentesque volutpat, erat quis scelerisque molestie, ex lectus facilisis ante, ut ultricies sem elit id diam. Fusce sit amet dui nec ex

eleifend vehicula vitae eu nisl. Integer lorem elit, tempor et sollicitudin et, blandit vel ante.

Morbi facilisis massa quis dolor pharetra, fringilla volutpat ligula ullamcorper. Praesent blandit pellentesque neque, condimentum porta felis suscipit volutpat. In sit amet nulla maximus, viverra nibh eu, lacinia odio. Sed a odio at purus egestas cursus. Nulla facilisi. Pellentesque non leo mollis ligula consequat volutpat quis in augue. Vivamus luctus diam a felis fringilla, id egestas nibh venenatis. Ut ligula libero, vehicula vel pulvinar et, convallis eget tortor. Donec tincidunt est a nisi rhoncus placerat.



# Záver

Na záver už len odporúčania k samotnej kapitole Záver v diplomovej práci podľa smernice [?]: „V závere je potrebné v stručnosti zhrnúť dosiahnuté výsledky vo vzťahu k stanoveným cieľom. Rozsah záveru je minimálne dve strany. Záver ako kapitola sa nečísluje.“

Všimnite si správne písanie slovenských úvodzoviek okolo predchádzajúceho citátu, ktoré sme dosiahli príkazmi `\glqq` a `\grqq`.

V informatických prácach niekedy býva záver kratší ako dve strany, ale stále by to mal byť rozumne dlhý text, v rozsahu aspoň jednej strany. Okrem dosiahnutých cieľov sa zvyknú rozoberať aj otvorené problémy a námety na ďalšiu prácu v oblasti.

Abstrakt, úvod a záver práce obsahujú podobné informácie. Abstrakt je kratší text, ktorý má pomôcť čitateľovi sa rozhodnúť, či vôbec prácu chce čítať. Úvod má umožniť zorientovať sa v práci skôr než ju začne čítať a záver sumarizuje najdôležitejšie veci po tom, ako prácu prečítal, môže sa teda viac zamerať na detaily a využívať pojmy zavedené v práci.

# Literatúra

- [1] Sergi Caelles, Kevis-Kokitsi Maninis, Jordi Pont-Tuset, Laura Leal-Taixé, Daniel Cremers, and Luc Van Gool. One-shot video object segmentation. In *CVPR 2017*. IEEE, 2017.
- [2] Qingnan Fan, Fan Zhong, Dani Lischinski, Daniel Cohen-Or, and Baoquan Chen. Jumpcut: non-successive mask transfer and interpolation for video cutout. *ACM Trans. Graph.*, 34(6):195–1, 2015.
- [3] Suyog Dutt Jain, Bo Xiong, and Kristen Grauman. Fusionseg: Learning to combine motion and appearance for fully automatic segmentation of generic objects in videos. *arXiv preprint arXiv:1701.05384*, 2(3):6, 2017.
- [4] Federico Perazzi, Anna Khoreva, Rodrigo Benenson, Bernt Schiele, and Alexander Sorkine-Hornung. Learning video object segmentation from static images. In *Computer Vision and Pattern Recognition*, 2017.