

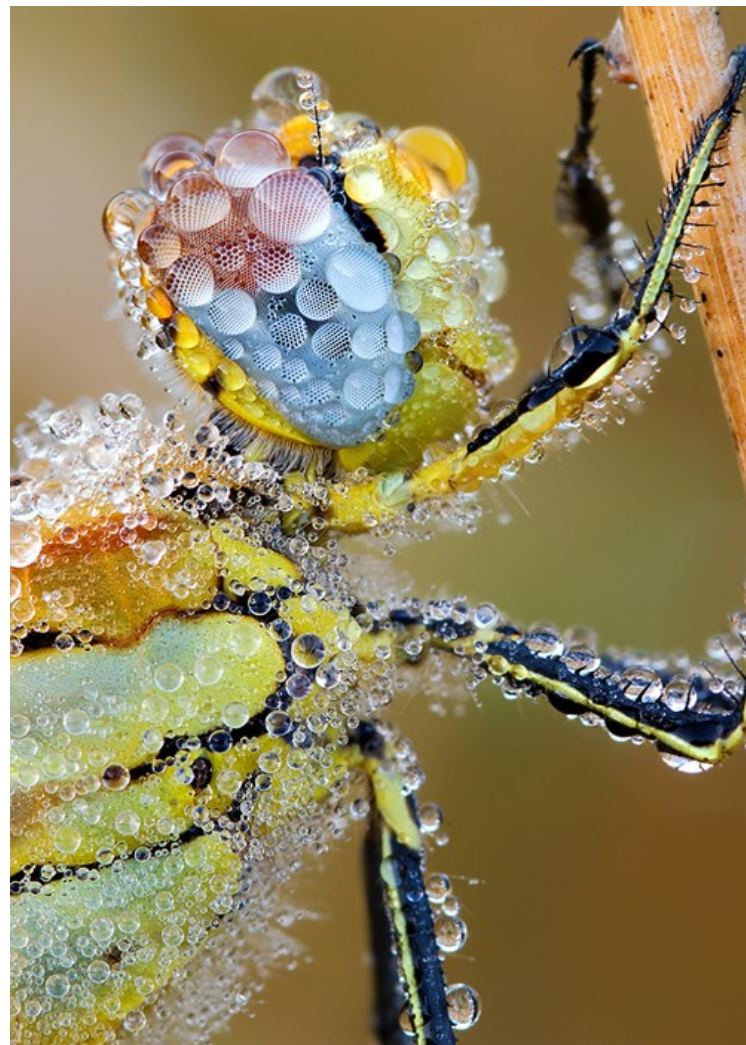
2. blok

5 - Mikrofotografie I.

Fotodokumentace:
zásady, problémy, chyby

Fotografická dokumentace

- nejčastější způsob dokumentace
- dokumentární fotografie podle velikosti objektů: **fotografie, makrofotografie a mikrofotografie**
- rozvoj digitálních technologií a digitálních fotoaparátů: digitální fotografie, digitální makrofotografie a digitální mikrofotografie



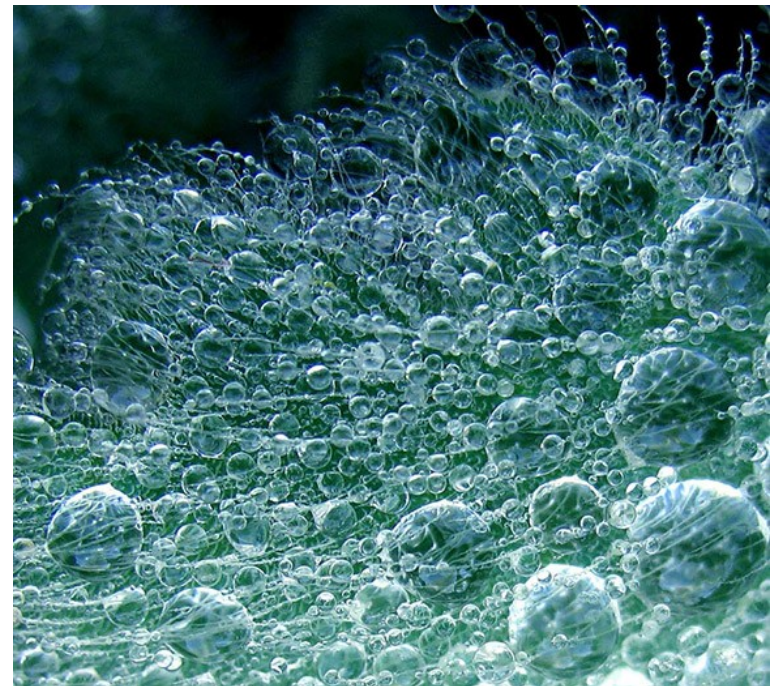
Makrofotografie



- je fotografický postup, kterým získáme snímek podávající více podrobností předmětu, než jich na něm rozezná lidské oko ze vzdálenosti 25cm
- snímek zvětšený v měřítku 1:1 až 30:1

Makrofotografie

- Např.: snímek 2 cm velkého brouka bude mít při měřítku 1:1 na snímači či filmu rozměr 2 cm, takže velikost onoho předmětu na snímači či filmu odpovídá jeho skutečné velikosti.
- **Při zvětšení nad 30:1** hovoříme o **mikrofotografii**.



Mikrofotografie

- snímky obrazů mikroskopických a submikroskopických objektů
- Pořízené - zvětšovacími zařízeními, nejčastěji nejrůznějšími typy mikroskopů (*fotomikroskopie*)
- uplatnění: geologie, biologie, výtvarné umění



Průkopník: německý lékař Robert Koch, v 70. letech 19. století využil mikrofotografii při výzkumu anthraxu



Mikrofotografie

- Anglické výrazy: **light micrograph** or **photomicrograph**
- **Microphotograph** - něco jiného (fotografie zmenšené do mikroskopického měřítka, speciální mikrofilmy)

Jak na fotomikroskopii

- Mikroskop + fotoaparát



- Mikroskop + CCD kamera

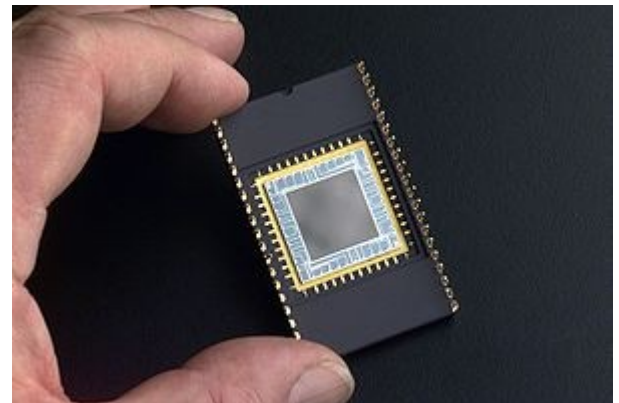
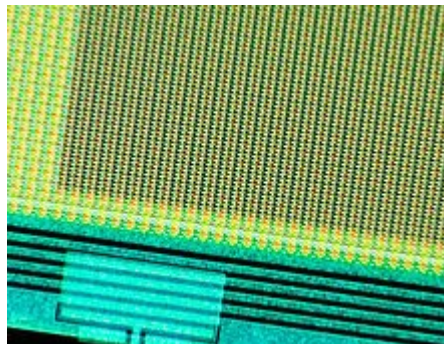
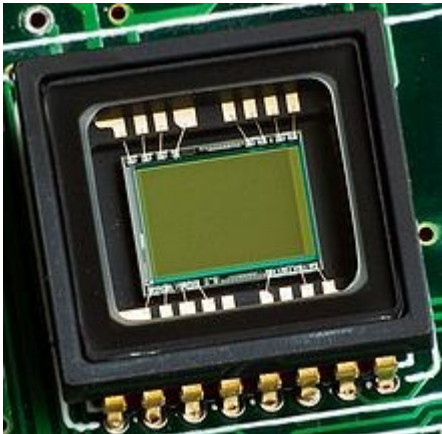


Nouzovka: LCD mikroskopy



CCD KAMERA

- CCD (=Charge Coupled Device): polovodičový prvek, který umožňuje snímat obraz a ukládat ho v digitální formě
- skládá se z velkého počtu světlocitlivých pixelů, které se dopadem světla nabíjí. Velikost náboje je úměrná intenzitě dopadajícího světla.
- technologický nástupce fotografických nástavců pro zhotovování mikrofotografií



Fotografická dokumentace pro odborné účely

- charakter objektivního zachycení objektů bez úpravy výsledku
- pravdivé zachycení skutečnosti
- srozumitelnost a stručnost vyjádření (promyšlené zachycení probíhajících dějů)

Fotografická dokumentace pro výukové účely

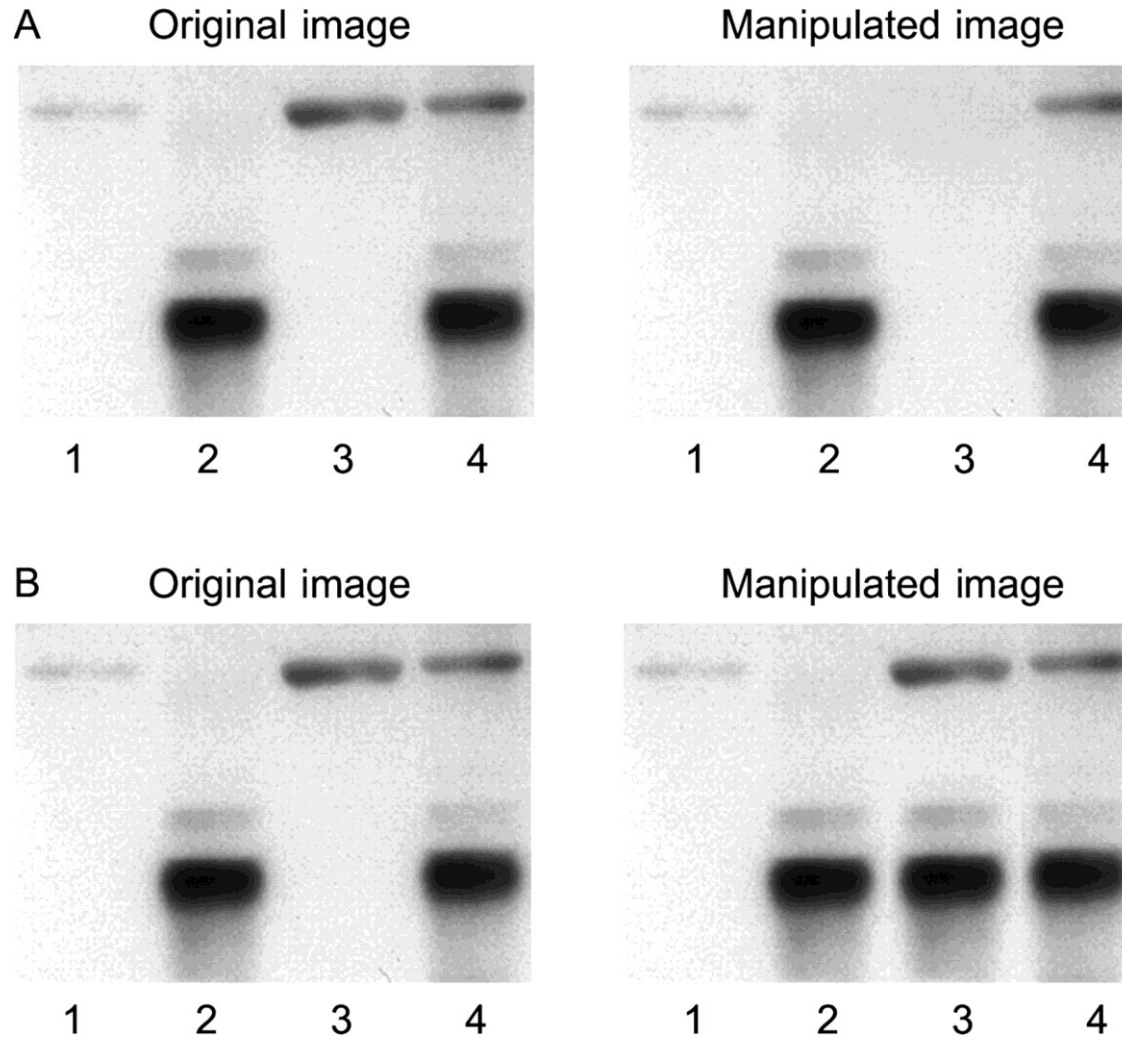
- Fotografie jako výuková pomůcka
- Použití hlavně: dokumentace chráněných a cizokrajných organismů, částí organismů (např. u rostlin, nelze demonstrovat najednou květy, plody atd.), k demonstraci malých organismů, demonstraci detailů (makrofotografie a mikrofotografie), k dokumentaci pracovního postupu

Falzifikace fotodokumentace

- Falzifikací rozumíme padělání původních údajů a následné publikování zkreslených nebo vymyšlených informací.

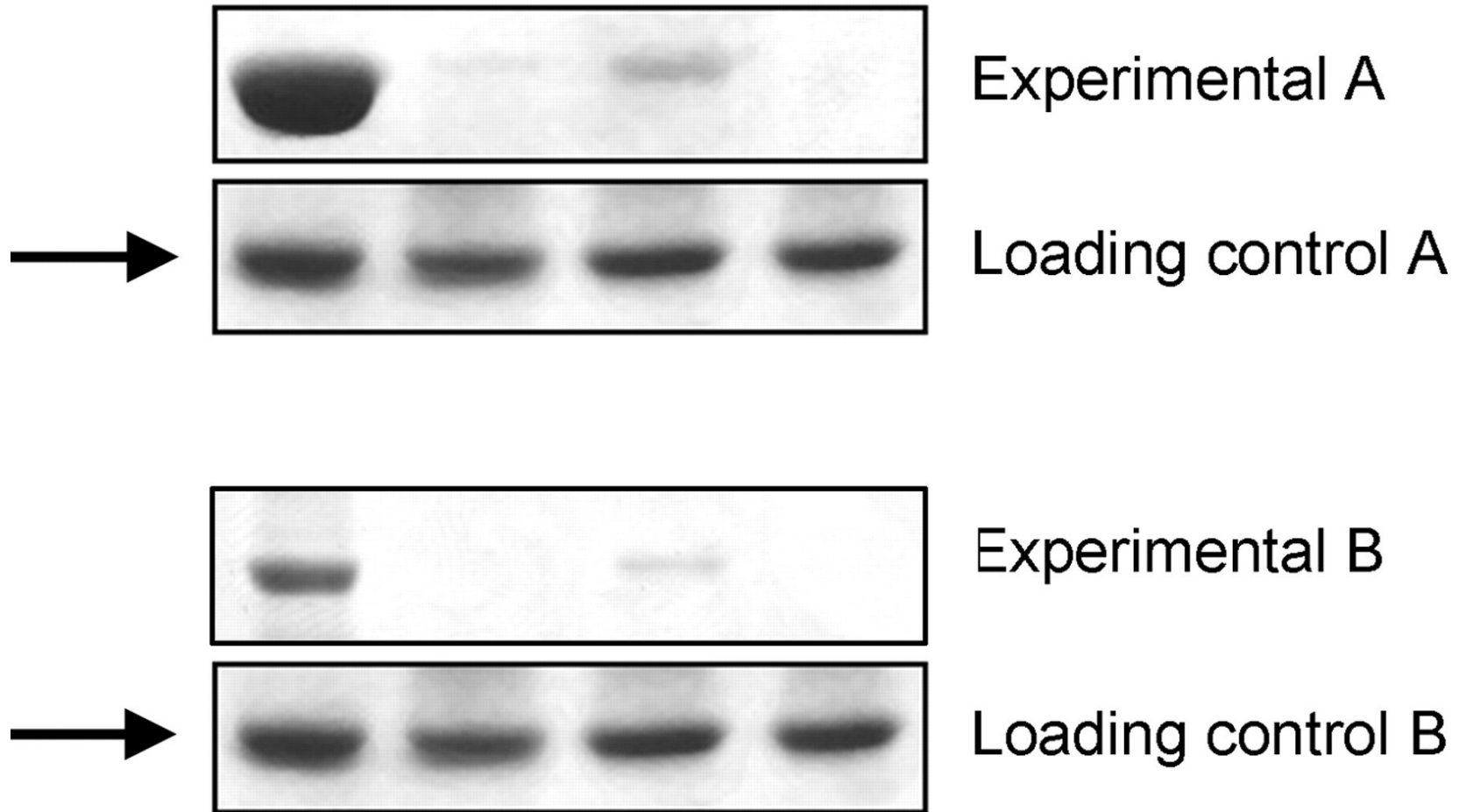


Gross manipulation of blots.



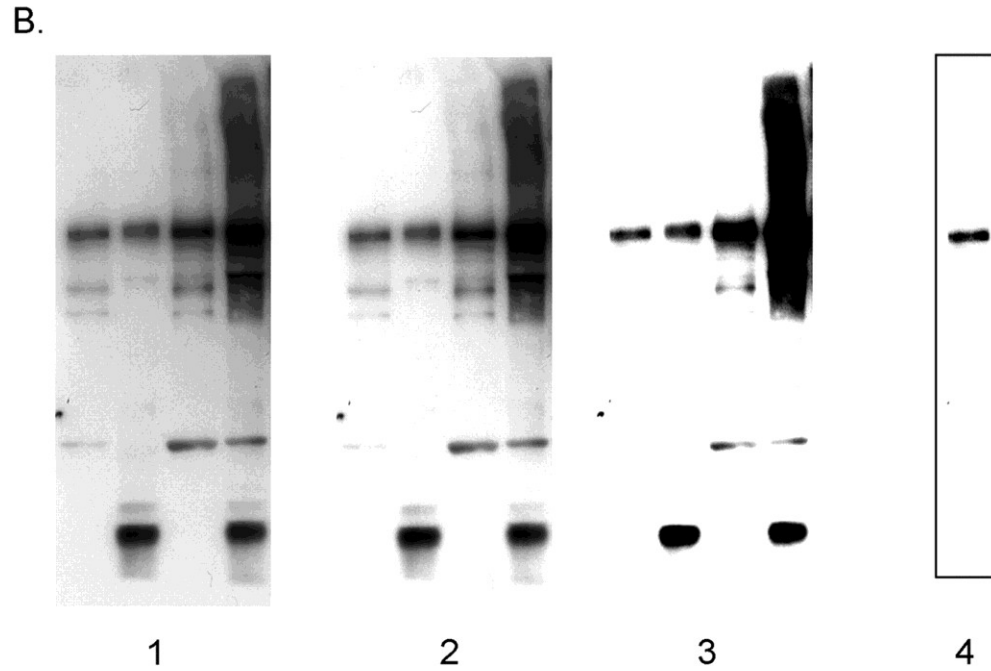
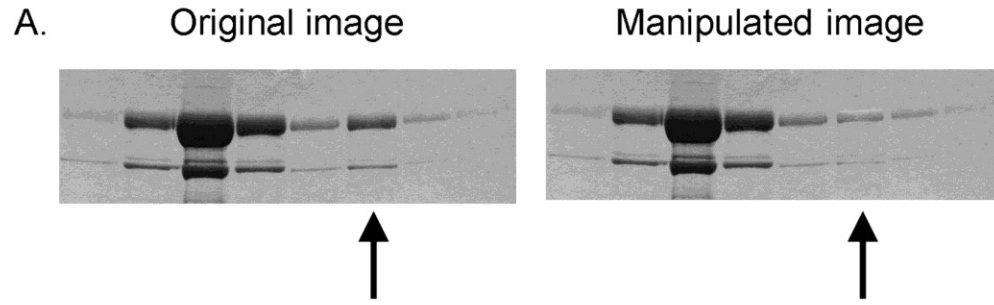
Rossner M , Yamada K M J Cell Biol 2004;166:11-15

Gross manipulation of blots.



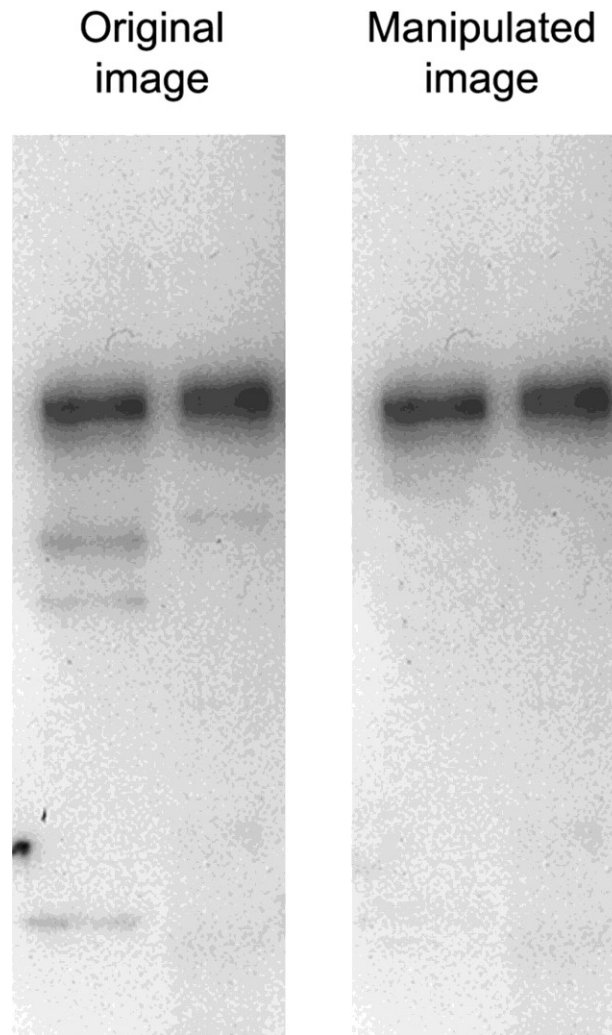
Rossner M , Yamada K M J Cell Biol 2004;166:11-15

Manipulation of blots: brightness and contrast adjustments.



Rossner M , Yamada K M J Cell Biol 2004;166:11-15

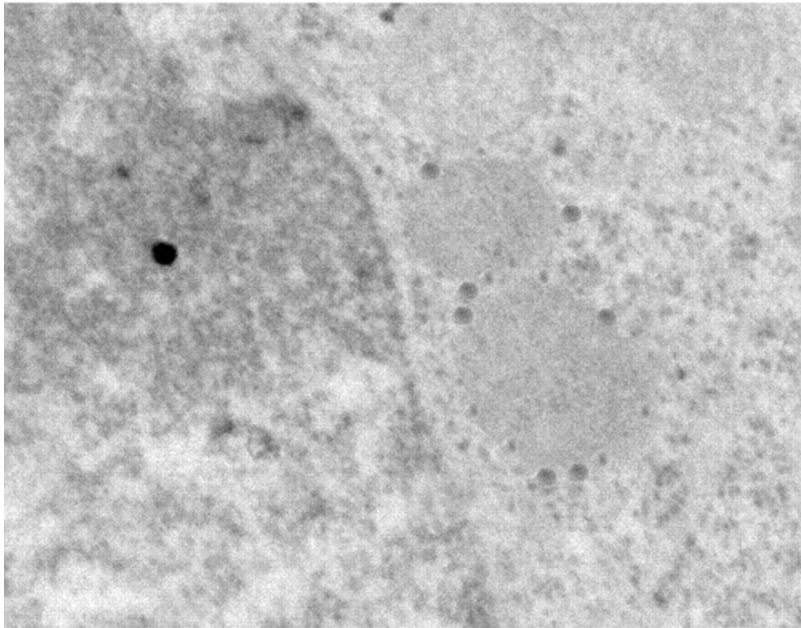
Manipulation of blots: cleaning up background.



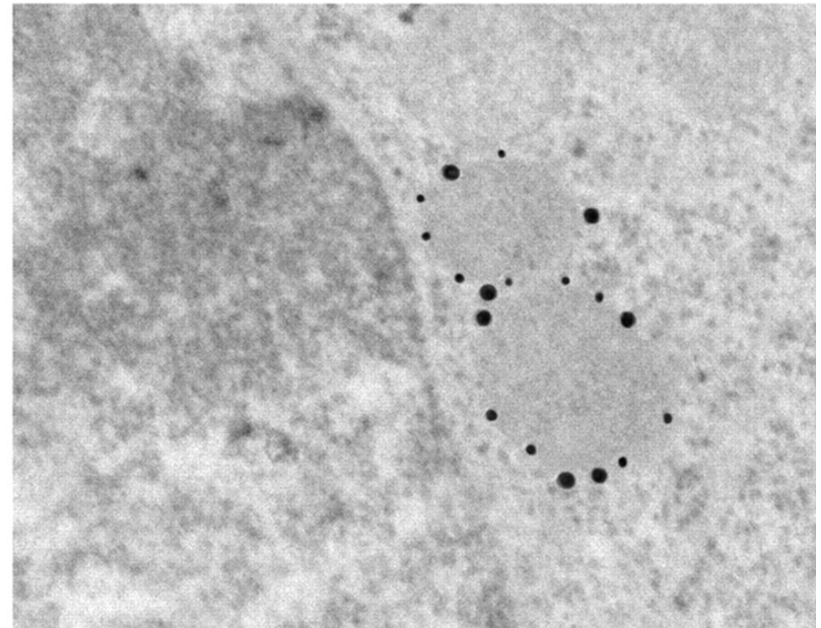
Rossner M , Yamada K M J Cell Biol 2004;166:11-15

Misrepresentation of immunogold data.

Original image



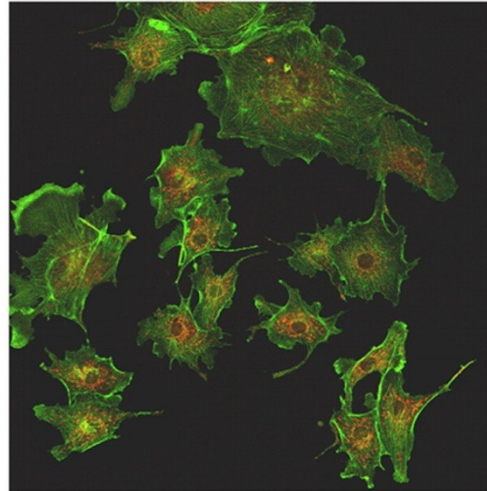
Manipulated image



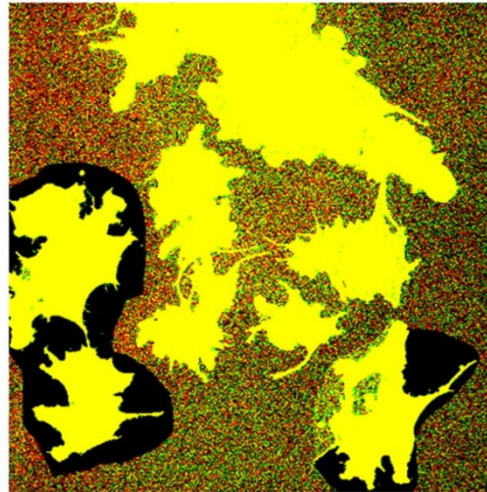
Rossner M , Yamada K M J Cell Biol 2004;166:11-15

Misrepresentation of image data.

Manipulated
image



Manipulation
revealed
by contrast
adjustment



Rossner M , Yamada K M J Cell Biol 2004;166:11-15

Použitá literatura

http://swehsc.pharmacy.arizona.edu/exppath/micro/digimage_ethics.php

- [What's in a picture? The temptation of image manipulation](#) (2004) M. Rossner and K. M. Yamada, J. Cell Biology 166 (1):11–15.
- [CSI: Cell Biology](#). (2005) Pearson, H., Nature 434: 952-953.
- [Beautification and fraud](#). (2006) Editorial, Nature Cell Biol. 8: 101-102.
- [Appreciating data: warts, wrinkles and all](#). (2006) Editorial, Nature Cell Biol. 8: 203. [Not Picture Perfect](#). (2006) Editorial, Nature 439: 891-892.
- [Don't Pretty up that Picture just yet](#). (2006) Couzin, J., Science 314: 1866-1868.

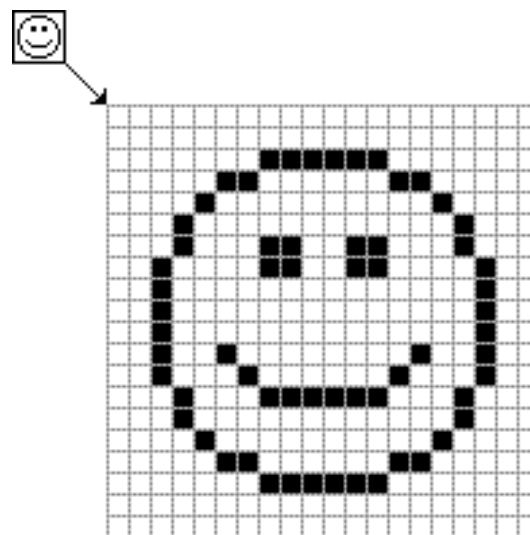
- [Seeing the Scientific Image \(parts 1,2,3\)](#), John Russ, Proceedings Royal Microscopy Society 39(2); 39(3); 39(4) (2004).
- [Ethics and Digital Imaging](#), J.M. MacKenzie, M.G. Burke, T. Carvalho & A. Eades. Microscopy Today 12:40-41. (2006)
- [Crusade for Publishing Better Light Micrographs – Light Microscopy publication guidelines](#), George McNamara
- [The 39 Steps: A Cautionary Tale of Quantitative 3-D Fluorescence Microscopy](#), James Pawley, BioTechniques 28(5): 884-887 (2000).
- [Seeing is believing? A beginners' guide to practical pitfalls in image acquisition](#), Allison J. North, JCB 172(1): 9-18. (2006)
- [Multicolor imaging: the important question of co-localization](#), Anna Smallcombe, Biotechniques 30, 1240-1242 (2001). **free registration required**
- [Scientific and Industrial](#), Joint Photographic Experts Group
- [The JCB will let your data shine in RGB](#), Mike Rossner and Rob O'Donnell, Journal of Cell Biology 164:11-13. (2004)
- [Digital Image Sampling Frequency](#), Spring, K.R., Russ, J.C., Parry-Hill, M.J., Fellers, T.J., Zuckerman, L.D. & Davidson, M.W. (2006)

Další materiály ke čtení

- Phototruth or Photofiction?, Thomas Wheeler, published by Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, New Jersey, 2002.
- [Ethics in the Age of Digital Photography, J. Long, \(National Press Photographer's Association, September 1999\)](#)
- [Photographs that lie: Welcome to journalism's newest ethical nightmare: digital enhancement](#), J.D. Lasica (Washington Journalism Review, June 1989)
- Photography in the Age of Falsification, K. Brower, Atlantic Monthly, May 1998 (*this content is now only available to subscribers*)
- [Every Picture can tell a Lie, D. Shenk, \(Wired News, 1997\)](#)
- [Ethics in the Age of Digital Photography](#), J. Long, National Press Photographer's Association, September 1999.
- [Digital Tampering in the Media, Politics and Law](#), Dartmouth University

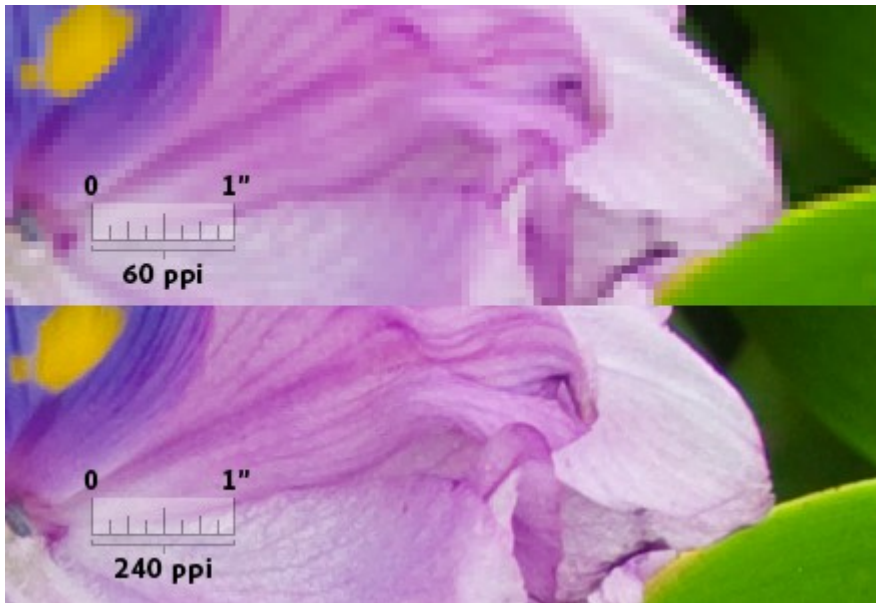
Základní definice

- Pixel: picture element, obrazový prvek; někdy též pel, dále zkracováno na px) je nejmenší jednotka (bezrozměrná) digitální rastrové (bitmapové) grafiky. Představuje jeden svítící bod na monitoru, resp. jeden bod obrázku zadaný svou barvou



Co je digitální obraz a jeho charakteristiky

- **rozlišení:** udává kolik bodů vodorovně a kolik bodů (pixelů) svisle, je schopen fotoaparát



Digitální obrazy se měří počtem pixelů na palec (pixels per inch = ppi).

Pro tisk, je rozlišení DPI. „Dots per inch = Body na palec“ je paramter, který nám udává kvalitu obrazu a výslednou velikost tisknutého objektu.

DPI udává, kolik je bodů na jednotce délky o rozměru jednoho palce.

Čím vyšší rozlišení, tím větší velikost souboru.

Rozlišení

- Např. 300 DPI
 - znamená, že na délce 2,54 cm je 300 bodů
 - tato hodnota často vyžadována časopisy
- Výpočet DPI se využívá pro spočtení nejmenšího možného rozlišení obrázku, který budeme chtít vytisknout, aby na něm nebylo vidět rozmazání okrajů nebo příliš velké množství kostiček
- Kolik pixelů by měl mít obrázek 10x 5 cm:

Nejdříve převod na palce:

$$10 \text{ cm} \div 2,54 \text{ cm} = 3,94 \text{ palce}$$

$$5 \text{ cm} \div 2,54 \text{ cm} = 1,97 \text{ palce}$$

Potom dopočítáme rozlišení při minimální kvalitě pro tisk 300 DPI

$$3,94 \text{ palce} \times 300 \text{ DPI} = 1.180 \text{ px}$$

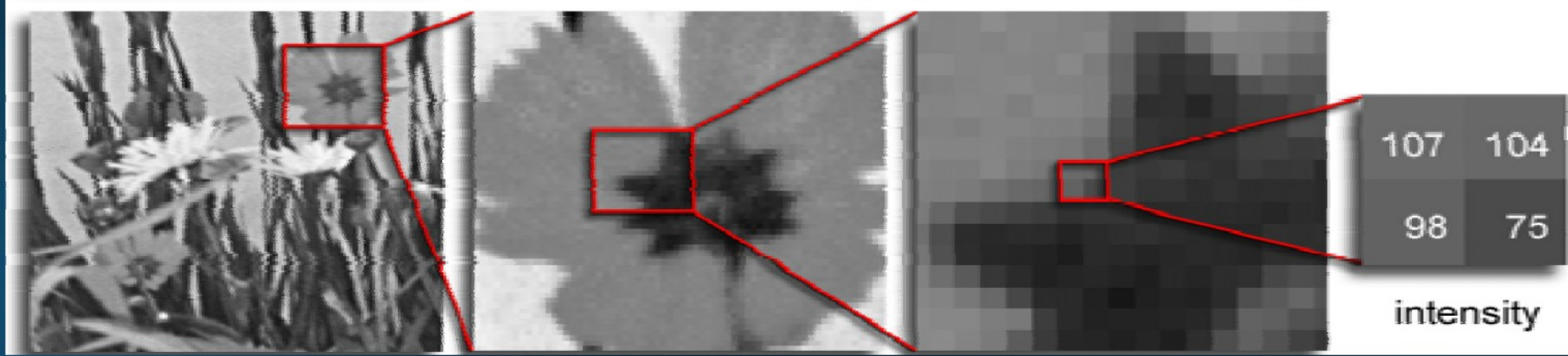
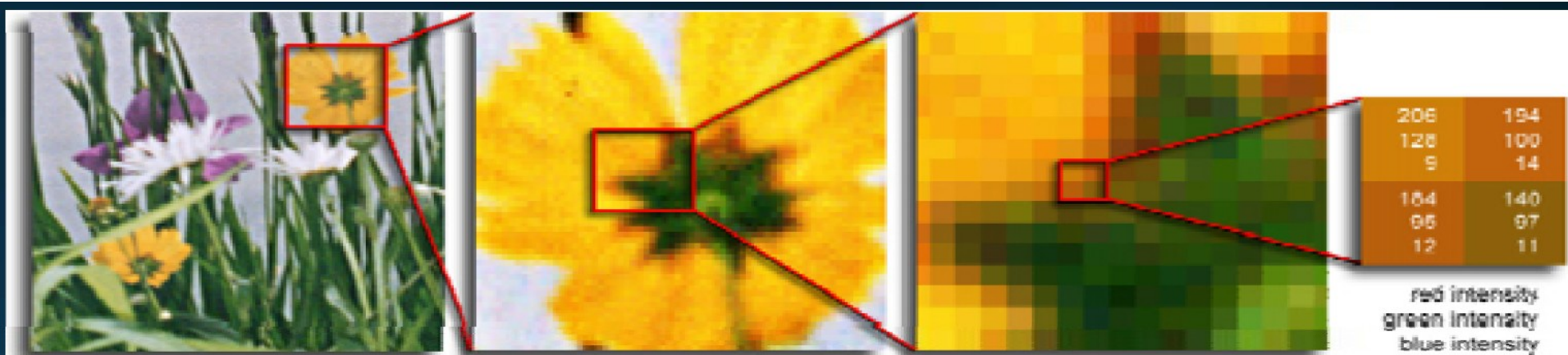
$$1,97 \text{ palce} \times 300 \text{ DPI} = 590 \text{ px}$$

Druhý výsledek by nám vyšel, když bychom počítali s kvalitou 600 DPI

$$3,94 \text{ palce} \times 600 \text{ DPI} = 2364 \text{ px}$$

$$1,97 \text{ palce} \times 600 \text{ DPI} = 1.182 \text{ px}$$

*Jednalo by se o velmi kvalitní tisk,
ale lidské oko tuto kvalitu jen těžko rozezná.*

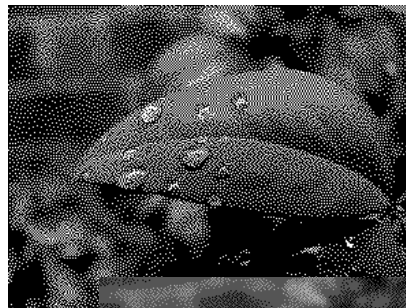




Same image at 72-ppi and 300-ppi; inset zoom 200%

Barevná hloubka

- popisuje počet bitů použitých k popisu určité barvy nebo pixelu v bitmapovém obrázku nebo rámečku videa
- počet bitů na pixel (zejména je-li uvedeno spolu s počtem použitých pixelů)
- větší barevná hloubka zvětšuje škálu různých barev a přirozeně také paměťovou náročnost obrázku či videa



1 bit
2 barvy



2 bity
4 barvy



4 bity
16 barev



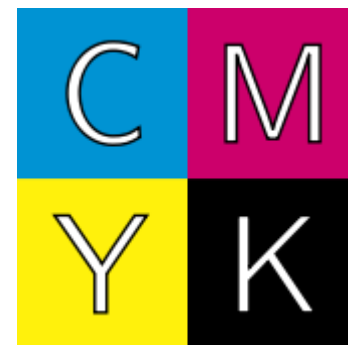
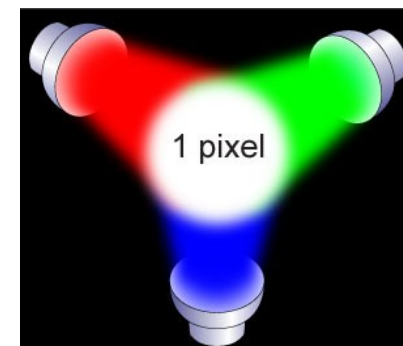
8 bitů
256 barev

Používané barevné hloubky

- **1**bitová barva ($2^1 = 2$ barvy): Mono Color (nejpoužívanější je, že bit 0 = černá = a bit 1 = bílá)
- **4**bitová barva ($2^4 = 16$ barev)
- **8**bitová barva ($2^8 = 256$ barev)
- **15**bitová barva ($2^{15} = 32\,768$ barev): jako **Low Color**
- **16**bitová barva ($2^{16} = 65\,536$ barev): **High Color**
- **24**bitová barva ($2^{24} = 16\,777\,216$ barev): **True Color**
- **32**bitová barva ($2^{32} = 4\,294\,967\,296$ barev): **Super True Color** (někdy také jako **True Color**)
- **48**bitová barva ($2^{48} = 281\,474\,976\,710\,656 = 281,5$ biliónů barev): **Deep Color**

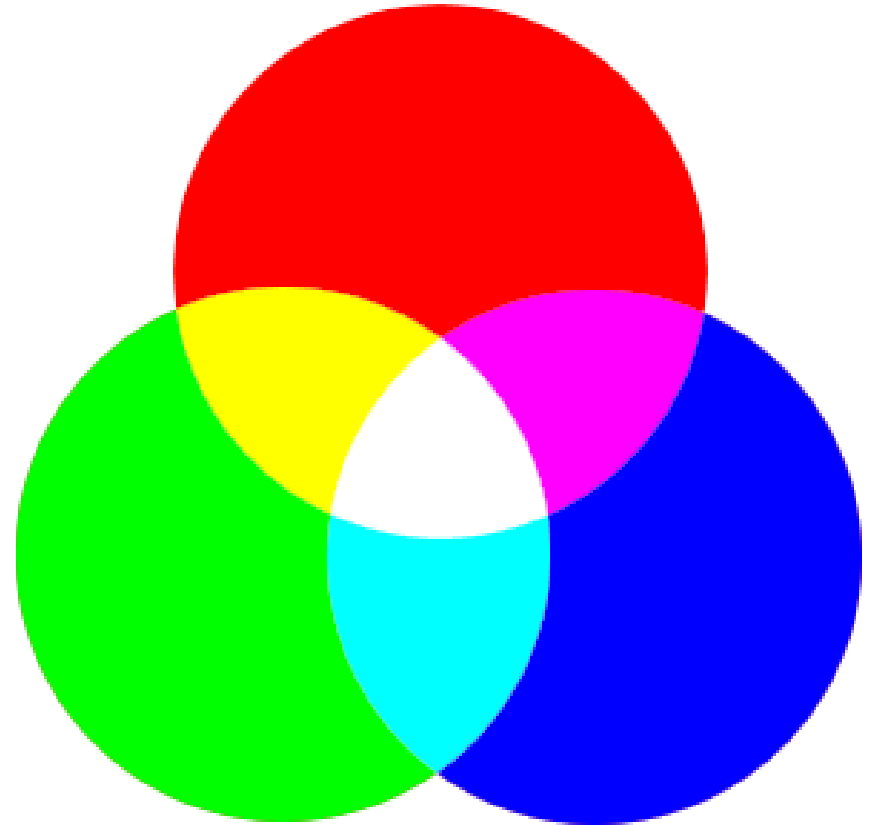
Barevné kanály

- K zobrazení celého přirozeného barevného spektra jsou potřeba tři základní barvy.
- **RGB** neboli **červená-zelená-modrá** je **aditivní způsob míchání barev** používaný ve všech monitorech a projektorech (jde o míchání vyzařovaného světla), tudíž nepotřebuje vnější světlo (monitor zobrazuje i v naprosté tmě)
- **CMYK** (**žlutá, azurová, purpurová**) je barevný model založený na **subtraktivním míchání barev** (mícháním od sebe barvy odčítáme, tedy omezujeme barevné spektrum, které se odráží od povrchu). CMYK se používá především u reprodukčních zařízení, která barvy tvoří mícháním pigmentů (např. inkoustová tiskárna)



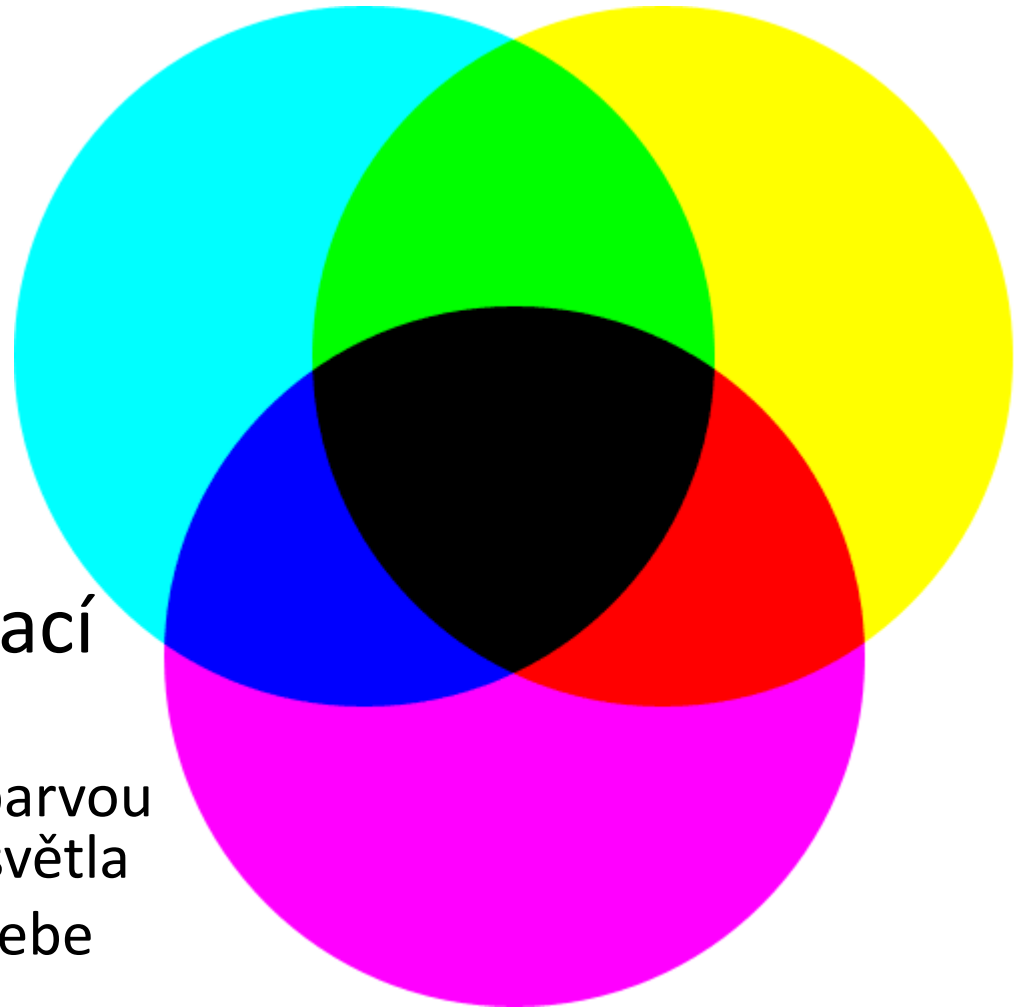
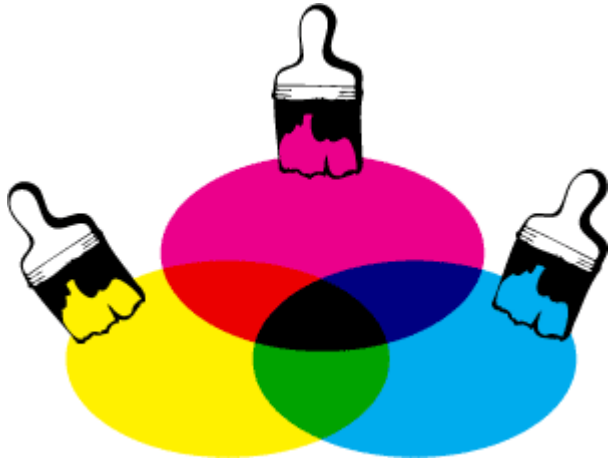
RGB

- *Pomocí tří základních barev RGB je možné smíchat všechny ostatní barvy. Svítí-li všechny tři mikroreflektory na maximum, vytvoří čistě bílou*



CMYK

azurová (Cyan); purpurová (Magenta); žlutá (Yellow);
černá (Key - při soutisku CMYK barev se barvy zarovnávají na klíčovací
značky, které jsou tištěny klasickou černou barvou)



- subtraktivní - odčítací
míchání barev
- s každou další přidanou barvou
se ubírá část původního světla
- Například: skládáme na sebe
barevné filtry, mícháme
pigmentové barvy

Formáty: PFF versus OME FF a METADATA

PFF - proprietární obrazové formáty (kterým „rozumí“ pouze konkrétní program)
- tj. podmínky záznamu, zvětšení, rozlišení, velikost, atd., je však uložen tak, že jej není možné využít v jiných programech.

Příklad dat v JCB DataVieweru

OME formáty - Iniciativa *Open Microscopy Environment* pro otevřené sdílení obrazových dat včetně původní informace o obrazovém souboru (METADATA) - OME TIFF

The screenshot shows the JCB DataViewer web interface. At the top, there is a navigation bar with links: MY DATAVIEWER, DATAVIEWER HOME, ARCHIVE, SUPPORTED FILE TYPES, INSTRUCTIONS FOR USE, FAQ, CONTACT, ABOUT. The main header reads "Metadata Matters: Access to image data in the real world". The interface is divided into several sections:

- Viewing Options:** Includes a dropdown menu set to "Normal", "Max Intensity", "Split Channel", "Quality" set to "Normal", and "Zoom" set to 70.
- Rendering Details:** Shows "Channels - Edit" with three channels (528, 617, 617) and "Color" checked.
- Current Image:** Shows "Z: 43/85 | T: 1/1" and links for "Image Information" and "Image Link".
- Image Information Panel:** Displays "Basic Information" and "Dimensions".

Dimensions	
Image Size	Pixel Size
X: 512px	X: 0.0663µm
Y: 512px	Y: 0.0663µm
Z: 85	Z: 0.2000µm
T: 1	

At the bottom, there is a "Time" slider and a sequence of five thumbnail images showing different time points of the same field of view.

Linkert M et al. J Cell Biol 2010;189:777-782

Metadata

- z řeckého *meta-* = *mezi, za* + latinského *data* = *to, co je dáno*
- strukturovaná data o datech
- Fotografie obvykle metadata ve formátu EXIF (informace o vzniku fotografie – datum a čas pořízení, použitá ohnisková vzdálenost, použití blesku, typ a výrobce fotoaparátu apod.)

RAW

- RAW je pravděpodobně **nejkvalitnější** formát pro ukládání digitálních fotografií, je bezztrátový a nekomprimovaný.
- Pokud však chcete zobrazit snímek uložený v RAWu, neobejdete se bez počítače.
- Obrovskou výhodou formátu je prakticky neomezená možnost úprav od volby vyvážení bílé, až po „vytáhnutí kresby“ z podexponovaných míst snímku.
- Po všech úpravách je nutné RAW tzv. vyvolat a uložit snímek v jiném formátu.
- Je vhodný pouze pro digitální fotografie.
- Zajímavostí je, že prakticky každý výrobce digitálních fotoaparátů má tento formát pojmenovaný jinak, respektive používá jinou koncovku pro jeho označení – NEF, ORF, RAF a další
- Více na: http://digiarena.e15.cz/formaty-obrazku_5#utm_medium=selfpromo&utm_source=digiarena&utm_campaign=copylink

TIFF

- Nejčastěji se TIFF používá pro fotografie určené k tisku.
- Je to bezztrátový formát, který ukládá obrázky v barevné hloubce 24 bitů, což odpovídá přibližně 16,7 milionům barev.
- Nevýhodou je jeho velký datový objem a také to, že se nezobrazí v internetovém prohlížeči.
- Často se tento formát používá jako výstupní při vyvolávání z RAWu, následně se pak ještě převádí do JPEGu pro potřeby prezentace na webu.
- Více na: http://digiarena.e15.cz/formaty-obrazku_5#utm_medium=selfpromo&utm_source=digiarena&utm_campaign=copylink

JPEG

- Nejrozšířenější formát nejen pro fotografie, ale pro veškeré obrázky.
- Zobrazí ho každý prohlížeč.
- Jedná se o ztrátový formát, výsledná kvalita obrázku závisí na míře komprese.
- Obrázky se ukládají také ve 24bitovém barevné prostoru, jsou však komprimované.
- Při kompresi větší jak 50 procent je patrná ztráta kvality obrazu.
- Více na: http://digiarena.e15.cz/formaty-obrazku-5#utm_medium=selfpromo&utm_source=digiarena&utm_campaign=copylink

GIF (Graphics Interchange Format)

- je grafický formát určený pro rastrovou grafiku
- používá **bezeztrátovou kompresi** LZW84, na rozdíl například od formátu JPEG, který používá ztrátovou kompresi
- vhodný pro uložení tzv. pérovek (nápis, plánky, loga)
- umožňuje také jednoduché animace
- velké omezení — maximální počet současně použitých barev barevné palety je 256 (8 bitů), v případě animace pak umožňuje využít odlišné palety 256 barev pro každý snímek

(Toto omezení nemá formát PNG, který se hodí ke stejným účelům jako GIF a nabízí pro většinu obrazů výrazně lepší kompresi)

Formát PNG však neumožňuje animace (ty umožňuje až APNG a MNG)

Formát GIF se stejně jako formáty PNG a JPEG používá pro WWW grafiku na Internetu.

PNG

- je podobně jak GIF vhodný pro obrázky nikoliv pro fotografie
- Byl vytvořen jako nástupce GIFu, což s sebou nese i několik zlepšení.
- PNG není omezen na 256 barev, je možné použít až 24bitovou barevnou hloubku (16,7 miliónů barev) – odtud také dělení formátu na PNG-8 a PNG-24.
- Oproti GIFu je datově náročnější a nepodporuje animace.
- Setkáte se s ním především u grafiky nebo statických screenshotů.
- Při větších barevných plochách je vhodnější použít formát JPEG, neboť v PNG je výsledný obrázek několikrát datově větší.
- Více na: http://digiarena.e15.cz/formaty-obrazku_5#utm_medium=selfpromo&utm_source=digiarena&utm_campaign=copylink

BMP

- Jeden z nejstarších formátů pro ukládání obrázků.
- Formát je nekomprimovaný a pracuje s barevnou hloubkou 24bitů.
- V současné době už se prakticky nepoužívá, nahradily ho ostatní zmíněné formáty.
- Více na: http://digiarena.e15.cz/formaty-obrazku_5#utm_medium=selfpromo&utm_source=digiarena&utm_campaign=copylink

Expozice

- proces vystavení světla dopadajícího na film nebo senzor, tak jeho celkové množství.
- Expozice se měří v EV (exposure value, expoziční stupeň).
- Správná expozice je určena citlivostí filmu či senzoru, měřenou na stupnici ISO a ovlivňována nastavením clony a rychlosti závěrky fotoaparátu.
- pro dosažení stejné expozice je při větším otevření clony nutno zkrátit čas a naopak

Expoziční čas

- doba expozice, rychlost závěrky
- doba, po kterou je závěrka fotoaparátu otevřena a umožňuje tak světlu dopadat na obrazový senzor nebo film ve fotoaparátu
- Doba expozice může (negativně nebo naopak kreativně) ovlivnit podobu těch částí snímky, které se v době expozice pohybují.
- Příliš dlouhá doba expozice způsobí jejich rozmazání, velmi krátká doba expozice naopak jejich „strnutí“ v čase.

Citlivost

- jeden ze tří základních parametrů určující expozici výsledného snímku. Zbylé dva jsou clona a expoziční čas
- Dvojnásobná citlivost snižuje potřebný expoziční čas na polovinu.
- Citlivost má v praxi vliv na kvalitu fotografie – způsobuje větší šum.

6.

Mikrofotografie 2

Fotodokumentace:

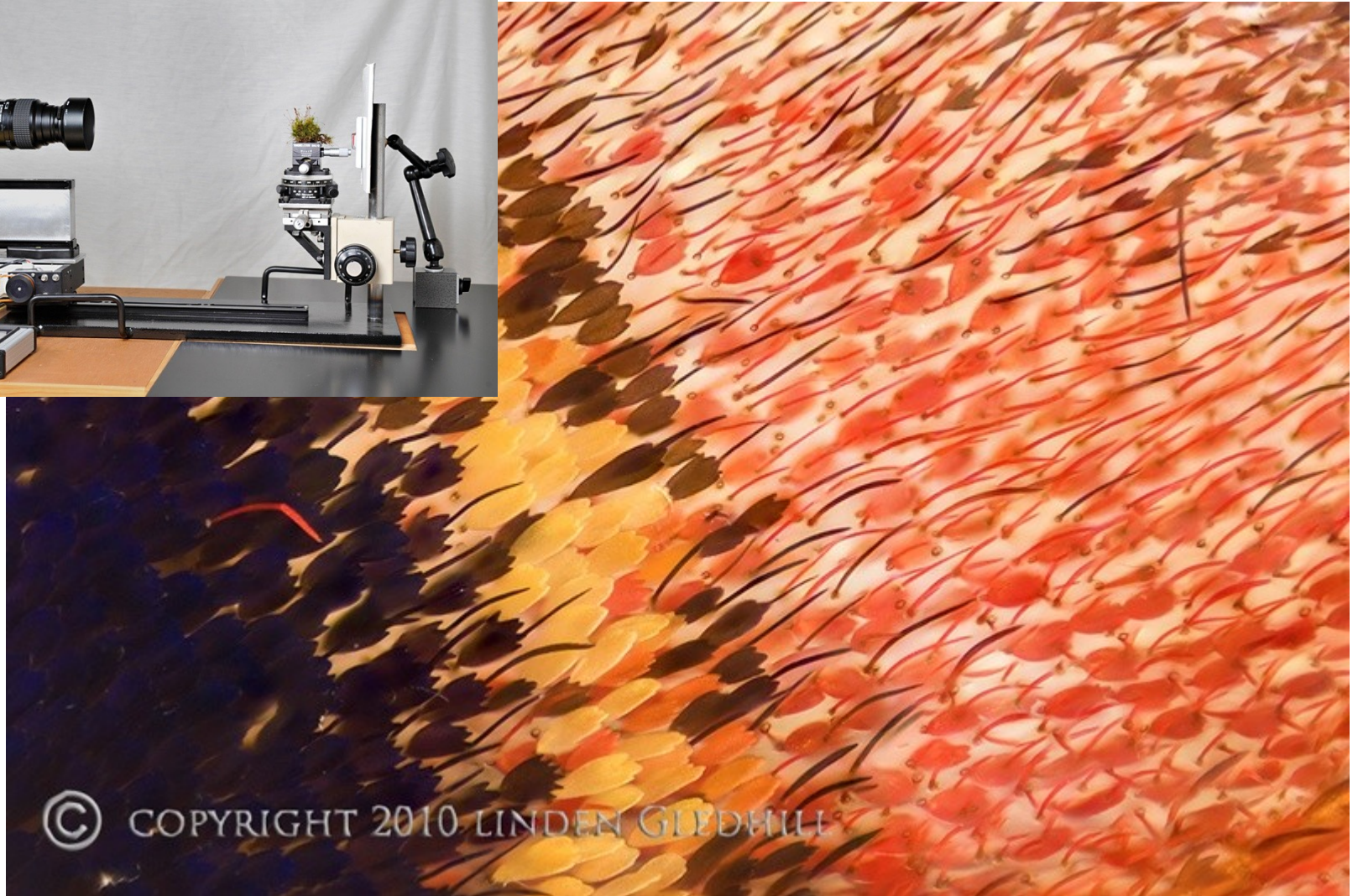
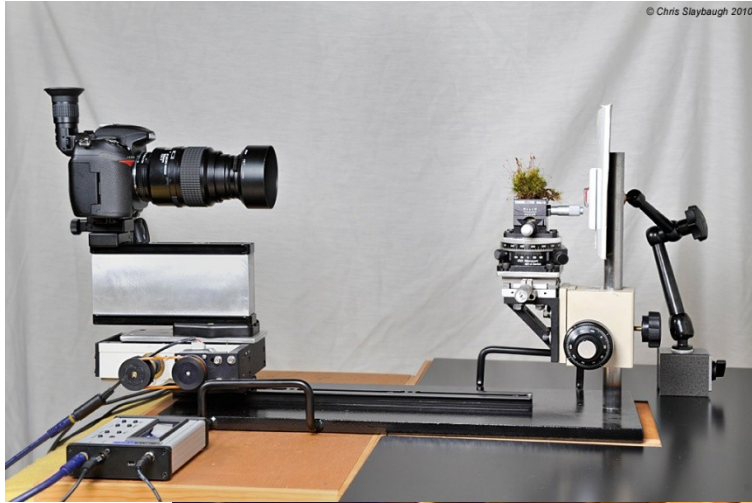
Vícenásobné grafické zarovnání
(MIA) a Rozšířené fokální zobrazení
(EFI) v digitální analýze obrazu
(Stream Motion) + další vychytávky

Mimo stream: Skládání obrazu – různě ostrých vrstev

- Focus stacking (hyperfocus)
- Různými programy: Adobe Photoshop, Extended Depth of Field (plugin pro [ImageJ](#)), Tufuse

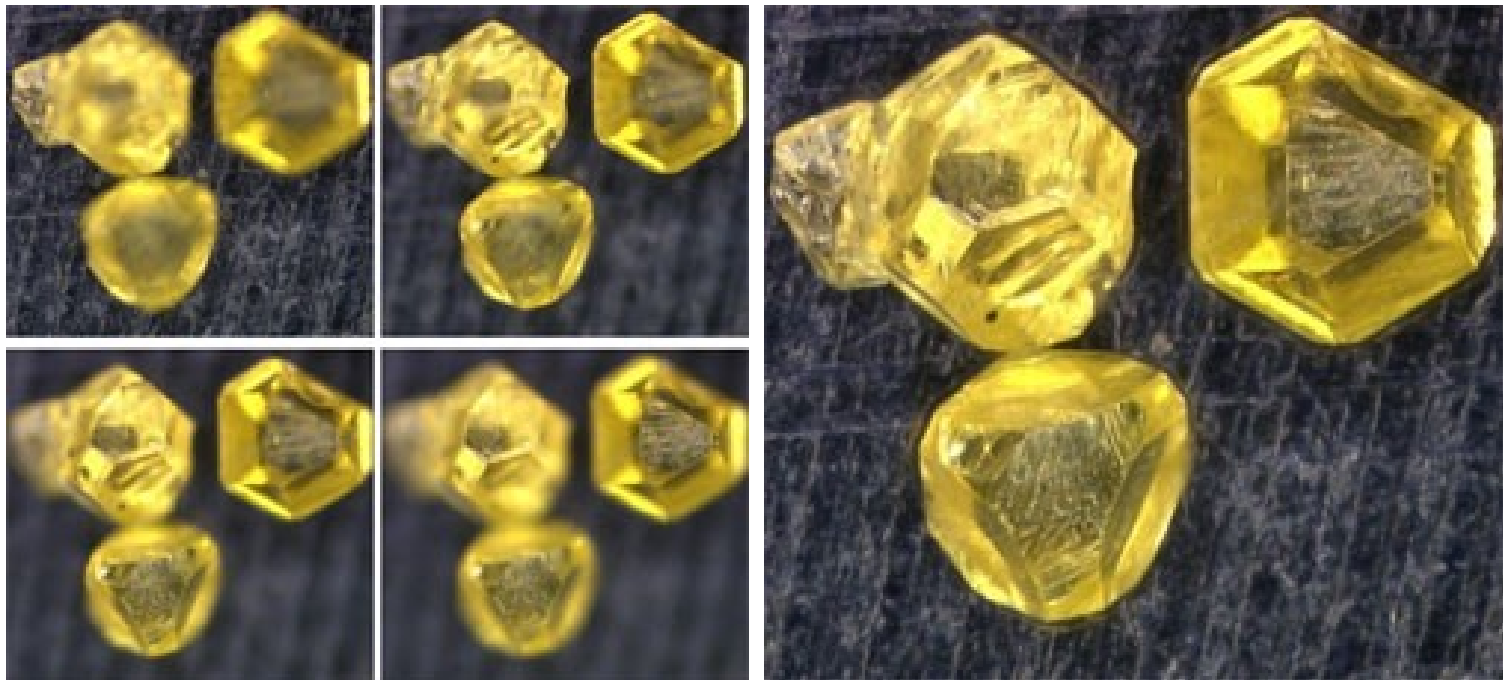


Objektiv 10x, 39 složených obrázků, foceno po krocích o velikosti 0,01 mm pomocí StackShot



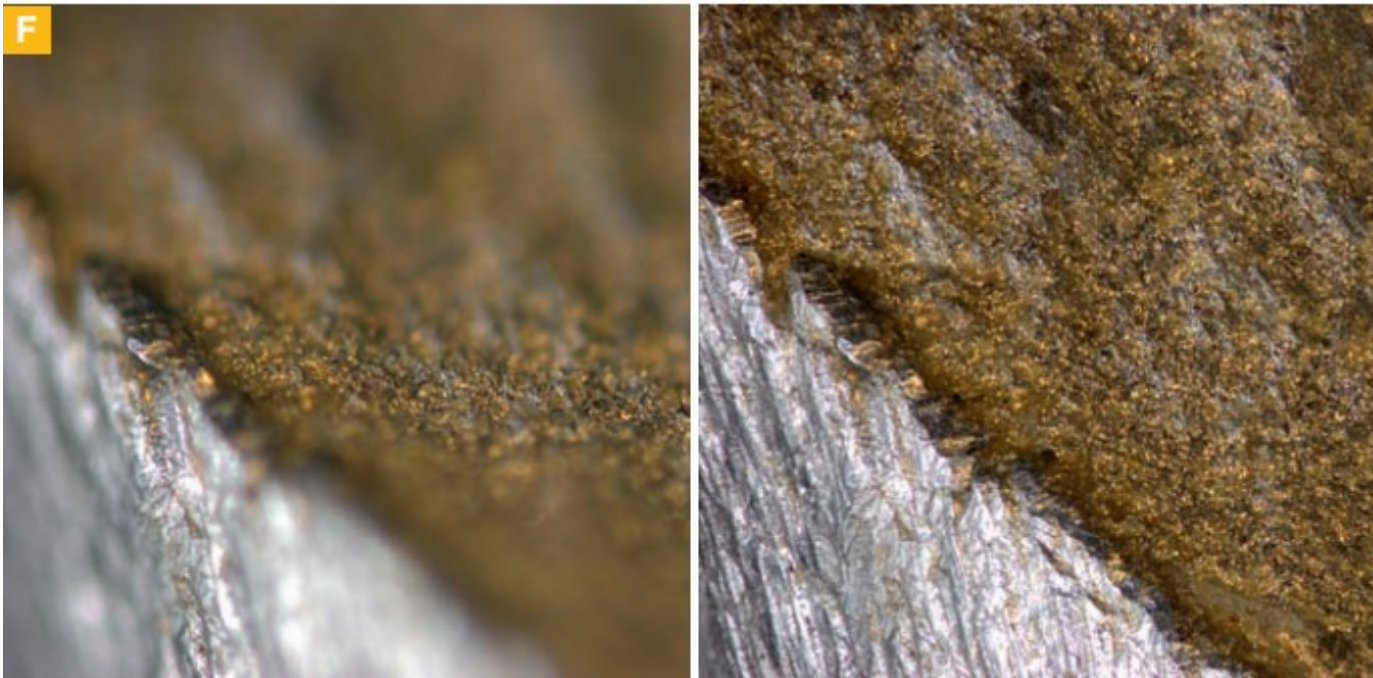
Instant Extended Focus Image (EFI)

- OLYMPUS Stream software poskytuje obraz i vzorků, které přesahují standardní hloubkou ostrosti
- Jemným ostřením skládání obrazu v ose Z



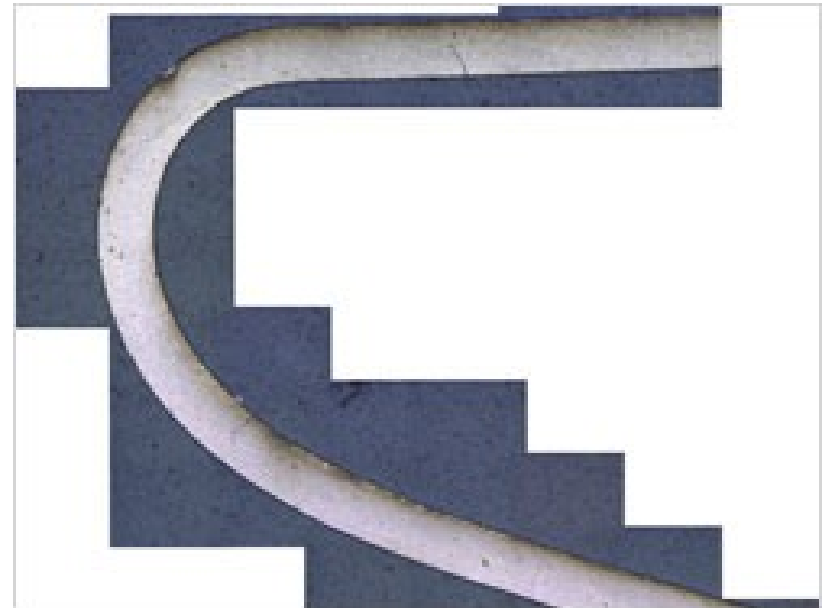
EFI (Instant Extended Focus Image)

- iEFI poskytuje obraz s nekonečnou hloubkou ostrosti, i když je Z-posun nemotorizovaný
- Uživatel zaměřuje ostrost prostřednictvím ostřícího šroubu ve všech úrovních shora dolů (nebo naopak)

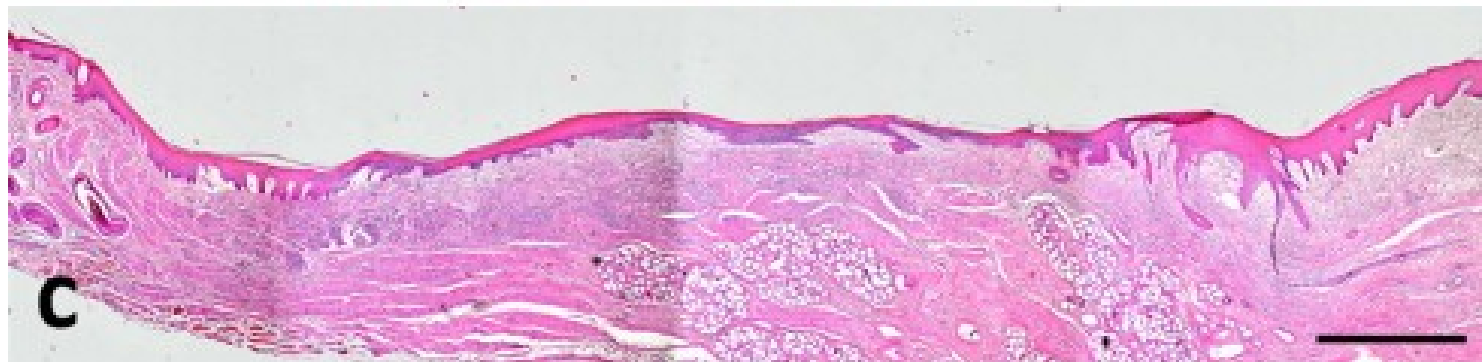
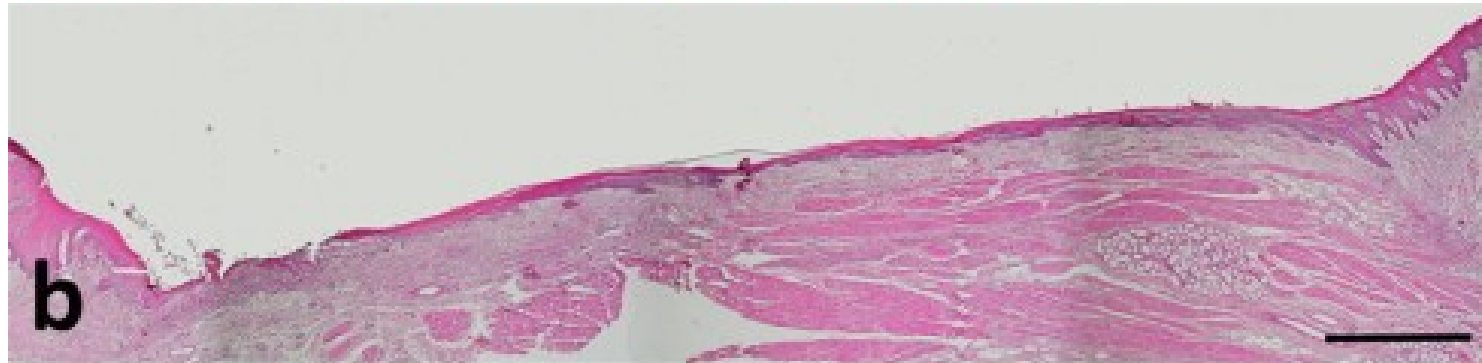
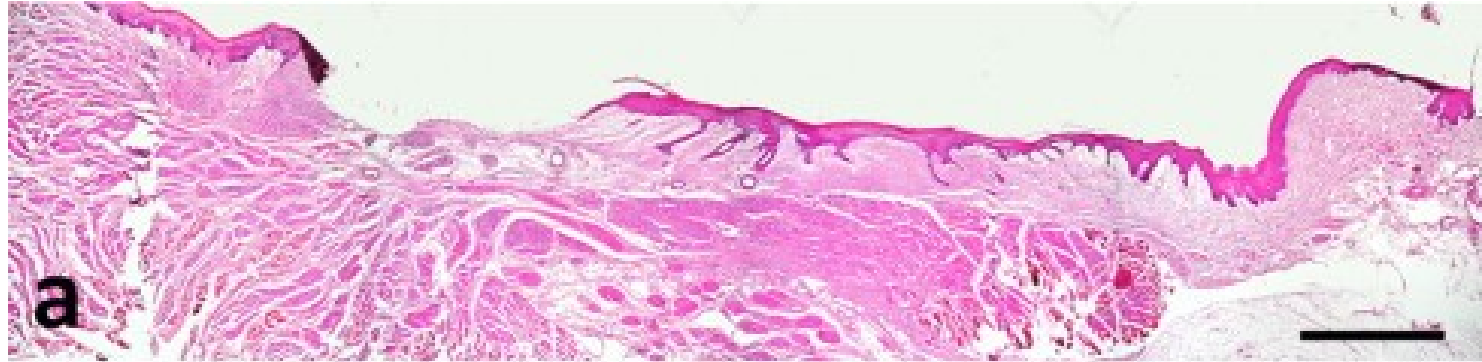


Manual Multiple Image Alignment (MIA)

- vytváření panoramatických snímků vzorků, které přesahují zorné pole
- výstup připraven pro snadnou vizualizaci nebo komplexní měření



Obrazy získané použitím většího počtu obrázků zarovnaných (MIA) softwarem



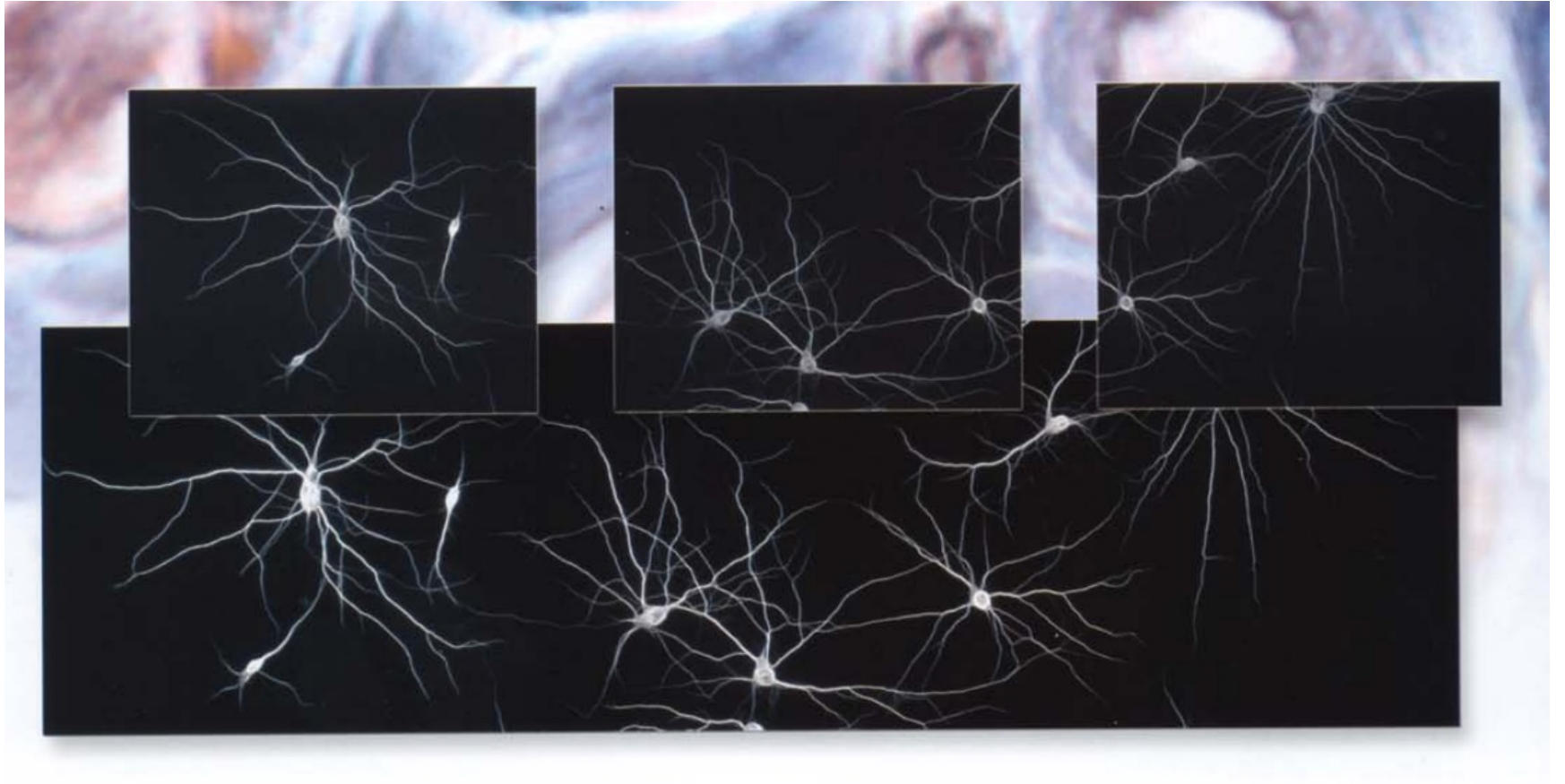
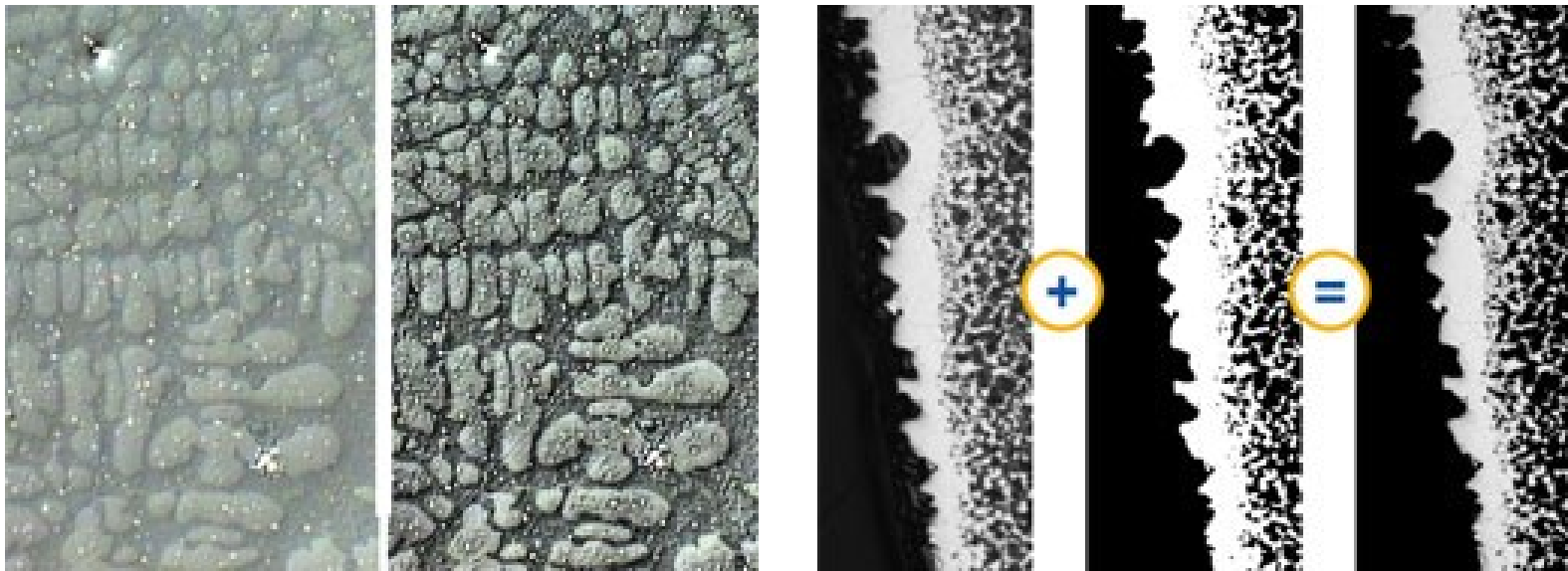
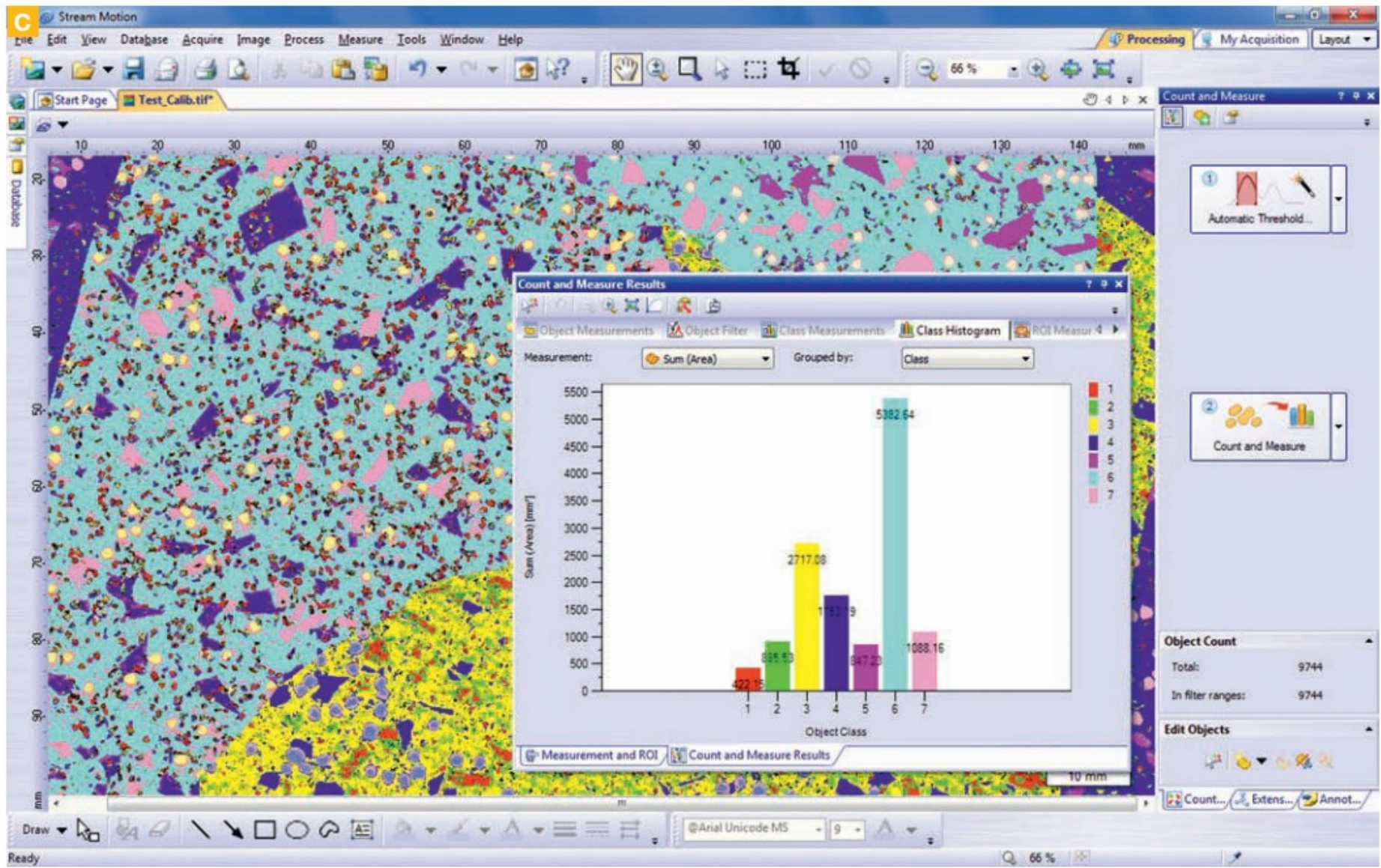


Image Processing - Zpracování obrazu

- OLYMPUS Stream má řadu filtrů pro detekci hran, vyhlazení aj.
- Lze vizualizovat určité znaky zvýšením a modifikací obrazu různými filtry
- Před změnou je dobré použít náhled na změnu
- Manipulace s obrazem lze dělat i bez ztráty původního obrazu
- (Enhancement of contrast by DCE filter)



Detekce a klasifikace objektů

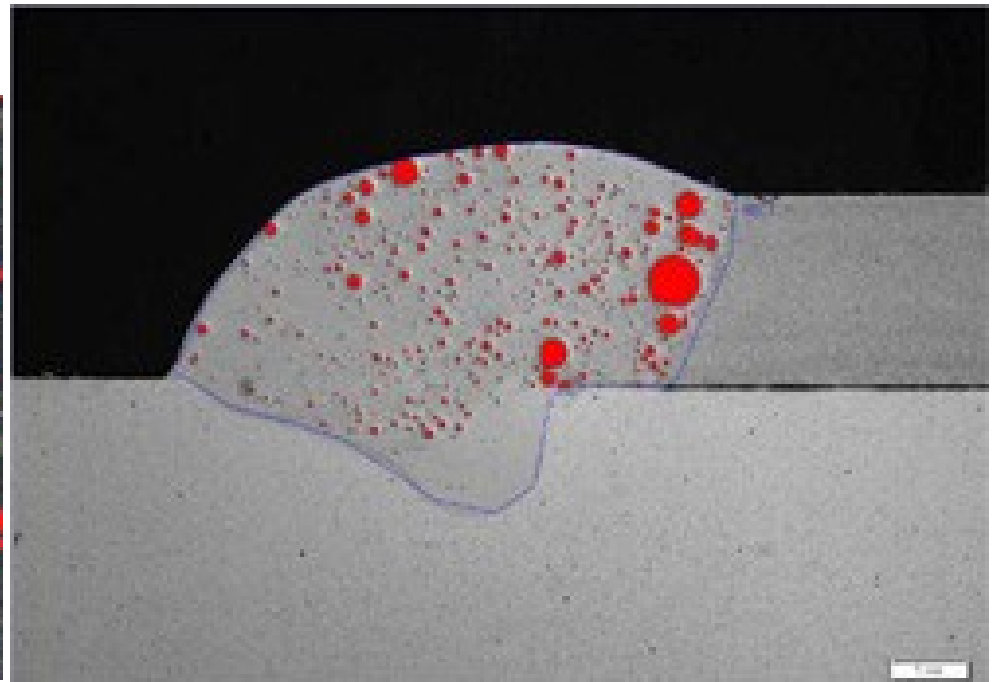
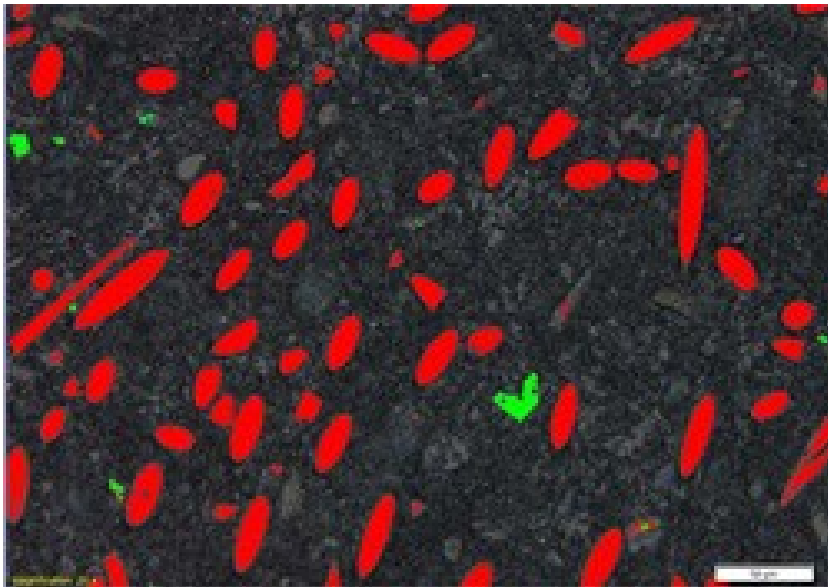


Detekce a klasifikace objektů

- 50 různých parametrů pro geometrické (tvar, velikost, poloha) a pixelové vlastnosti (intenzita, hodnota šedé)
- Parametry mohou být kombinovány přes logické a aritmetické operace s cílem vytvořit třídy objektů
- Po ručení tříd může Stream automaticky získávat velmi podrobné informace o jednotlivých objektech
- diagram - počet objektů v každé třídě
- další zpracování a analýza – export tabulky do aplikace Microsoft Excel

Detekce objektů

- Region Of Interest (ROI) + thresholds (hranice)
- Lze odlišit automaticky trojúhelníky, kruhy, obdélníky a mnohoúhelníky



Raději pojďme fotit.

- Děkuji za pozornost





7.

Základy video snímání



Jak zachytit pohyblivý obraz

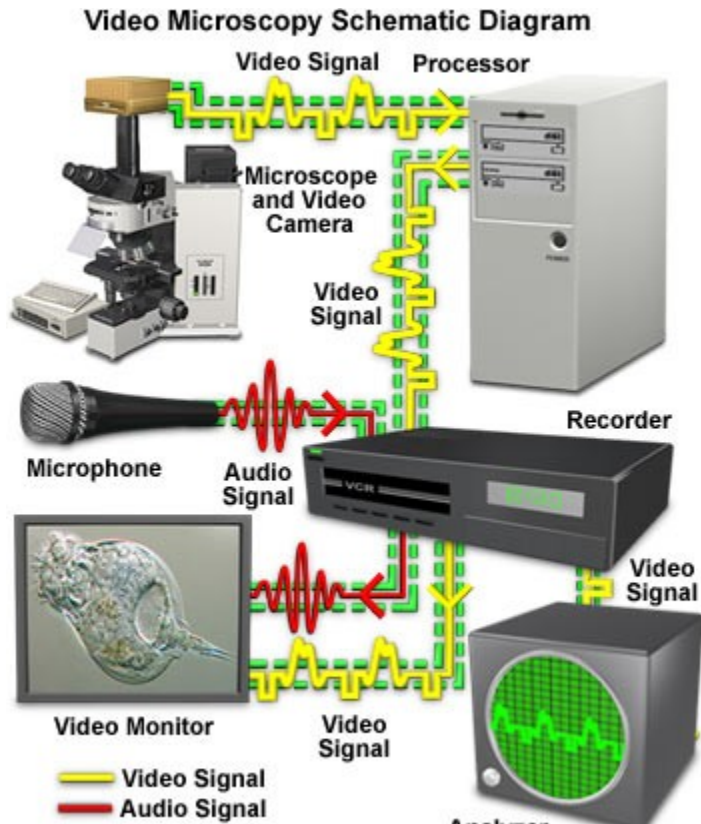


Figure 1 Analyzer

- Na film
- Digitálně (CCD kamera)
- Vhodné k záznamu dynamické události v reálném čase

Analogové kamery

- převádí digitální obraz na analogový signál a ukládají jej na magnetický pásek
- při zpracovávání takového videa na počítači se musí video „nagrabovat“ podobně, jako z videorekordéru nebo z televizního signálu
- Nebo: Záznam z analogových kamer se nahrává na počítač. V počítači - speciální karta, do které se dají připojit analogové kamery.

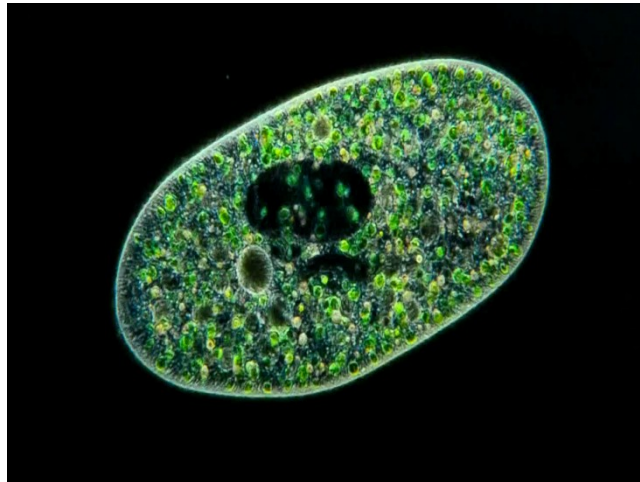


<http://www.mikro.cz/leica/kamery-a-fotoaparaty/analogova-mikroskopicka-kamera-leica-icca>

Digitální kamery



- podobnost s digitálním fotoaparátem
- digitalizují obraz
- výsledná data ukládají v digitální formě na záznamové médium (magnetický pásek, DVD médium, paměťová karta, pevný disk)
- Obraz snímán CCD čipem (příp. CMOS), který převádí světlo na elektrický náboj
- Velikost náboje je následně vyhodnocována.
- Informaci o barvách - obraz pomocí filtrů rozložen na základní tři barvy – červená, zelená a modrá (RGB)



<http://www.youtube.com/watch?v=zGEcJmC5I4>



<http://www.youtube.com/watch?v=m4G2YFFZQcA&feature=related>



<http://www.youtube.com/watch?v=MdOPtdRxXvw&feature=related>

Parametry videa

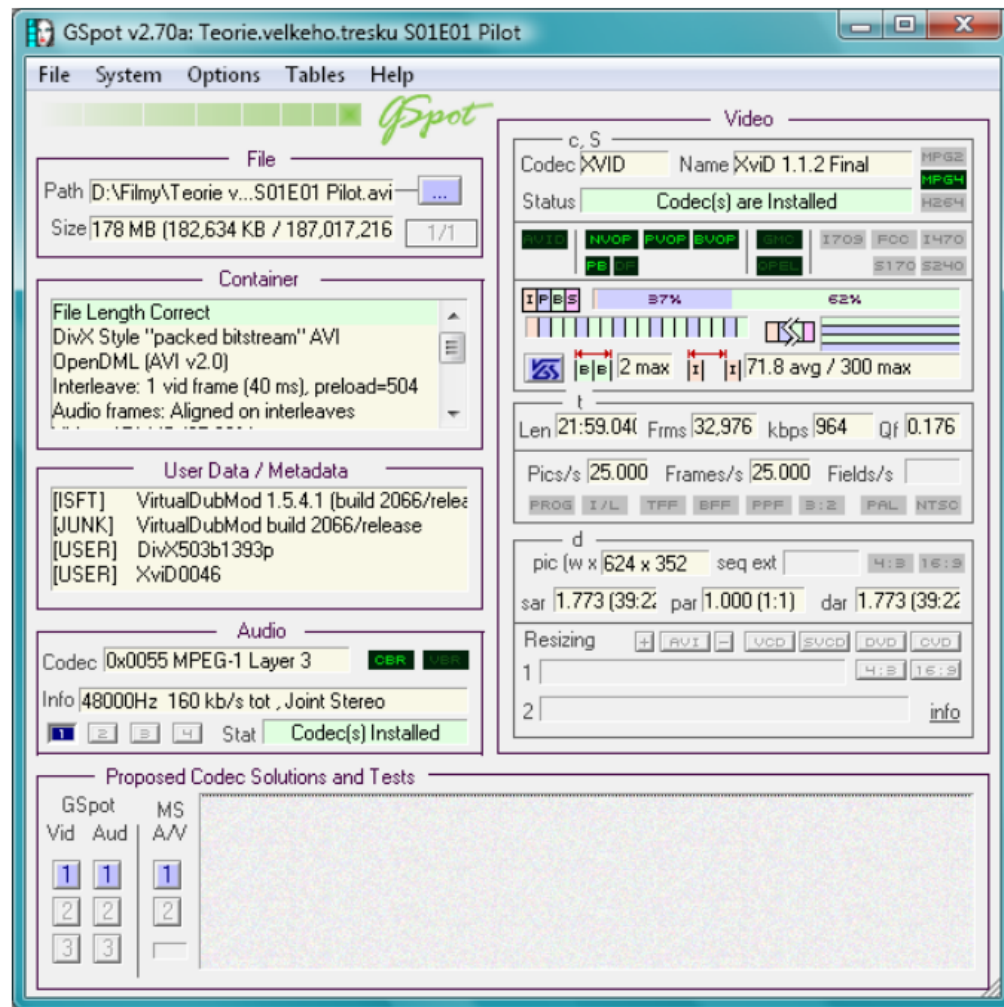
- **Kompresa** (kodeky pro kompresi videa)
- **Rozlišení** videa - počet vodorovných a svislých pixelů
- **Poměr stran a poměr pixelů**
- **Datový tok** - definuje, jak bude videosoubor velký. Jedná se o množství dat přenesených za jednu vteřinu videozáznamu.
 - Používá se ve tvaru Mbps (mega bits per second) nebo Kbps (kilo bits per second).
 - Například kodek DV ukládá 25 Mbps.
 - Mohlo by se zdát, že čím bude větší datový tok, tím bude kvalitnější video, ale kvalitu značně ovlivňuje především použitý video kodek.
- **Snímkovací frekvence** - kolik snímků bude v kameře zaznamenáno a následně přehráváno za jednu vteřinu.
 - Značí se fps (Frame Per Second)
 - lidskému oku stačí pro plynulé vnímání videa 24 snímků za 1 s

Software pro identifikaci parametrů videa

- aplikace GSpot, která primárně slouží k identifikaci parametrů videosouborů
- Jednoduchá utilitka zobrazující podrobné informace o zvoleném filmu ve formátu AVI. Kromě délky filmu, použitým grabovacím programem, rychlosti přehrávání (počet snímků za sekundu), dekódování zvuku a dalších informací zobrazí také typ kodeku potřebný pro přehrání. Zároveň zjistí, zda-li je tento kodek instalován. Dokáže rozpoznat přes 300 kodeků.

Freeware

<http://www.slunecnice.cz/sw/gspot/>



Multimediální kontejner

- = obálka souboru nebo datového toku, obsahující jeden nebo více proudů multimediálních dat (stop, streamů)
- Umožňuje nám ukládat video a zvuk do jednoho souboru.
- Může obsahovat druhou zvukovou stopu, menu, kapitoly nebo titulky.
- Má pak definované kodeky pro video a audio stopu.
- Kodeků může být více, jak pro video, tak pro audio.

AVI, MPEG Program Stream, MPEG Transport Stream, MP4, MKV, QuickTime, RealMedia, WindowsMedia

AVI (Audio Video Interleave)

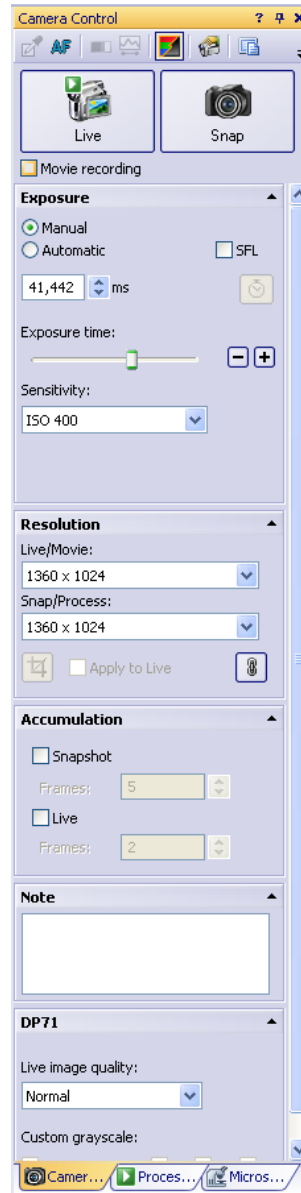
- *.avi*
- Vyvinula jej firma Microsoft a začala používat již v roce 1992 ve své nástavbě operačního systému Windows 3.1x
- Nejrozšířenější kontejner pro ukládání videa. Podporuje celou řadu kodeků pro video i audio.
- soubor se nedá přehrát pokud není úplný (nehodí se pro použití na internetu)
- Audio i video stopy jsou identifikovány tzv. [FourCC](#) kódem (32 bitů).
- Je široce podporován programy pro editaci videa a je zřejmě nejvhodnější pro práci s videem.
- možné uložit titulky ani jiné informace (kapitoly)

Video kodeky

- slouží přímo ke komprimování videa
- součástí kontejneru
- velké množství
- **Bezeztrátové** (Video je určeno k dalšímu zpracování): HuffYuv (HuffYUV); Lagarith; LCL (Loss-Less Codec Library) – 2 kodeky (AVIzlib a AVImszh)
- **Ztrátové: Dirac** – vyvíjí BBC, svobodný software a open source, 2 implementace (Dirac a Schrödinger); **H.263** – používá jej Flash Video, byla na něm založena původní verze RealVideo; **MPEG-4 ASP** (Advanced Simple Profile), MPEG-4 Part 2 – (mnoho implementací: 3ivx, DivX, FFmpeg MPEG-4, Xvid – GPL); **H.264, MPEG-4 AVC** (Advanced Video Coding), **MPEG-4 Part 10** – pro HD DVD a Blu-ray, CoreAVC – pouze dekoder, komerční, pouze pro Windows, velmi rychlý; QuickTime H.264 – implementace od Apple; x264 – GPL, součástí mnoha open source projektů (FFmpeg, VLC media player); **MJPEG** (Motion JPEG); **MPEG-1**, DCT, .mpg, .mpeg, použit ve Video CD (VCD). **MPEG-2** – audio i video, DCT, použit v SVCD, DVD (PS), DVB (TS). **Theora** – vyvíjí Xiph.Org Foundation (součást projektu Ogg), libtheora, licence BSD. **VC-1. Windows Media Video** – .wmv, videokodek i kontejner.

Jak natočit video v motion stream:

- Zatrhnout



Uložení souboru

- Uložení souboru najdeme v rozbalovací nabídce „File“
- Výsledné video bude mít příponu AVI
- neukládat .vsi (neotevřeli byste to v normálním programu)

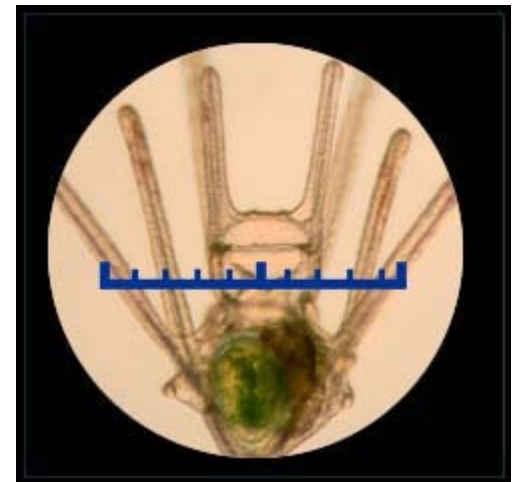
8.

Klasická morfometrie

Měření délek, plochy, obvodu,
počtu v digitální analýze obrazu
Stream Motion

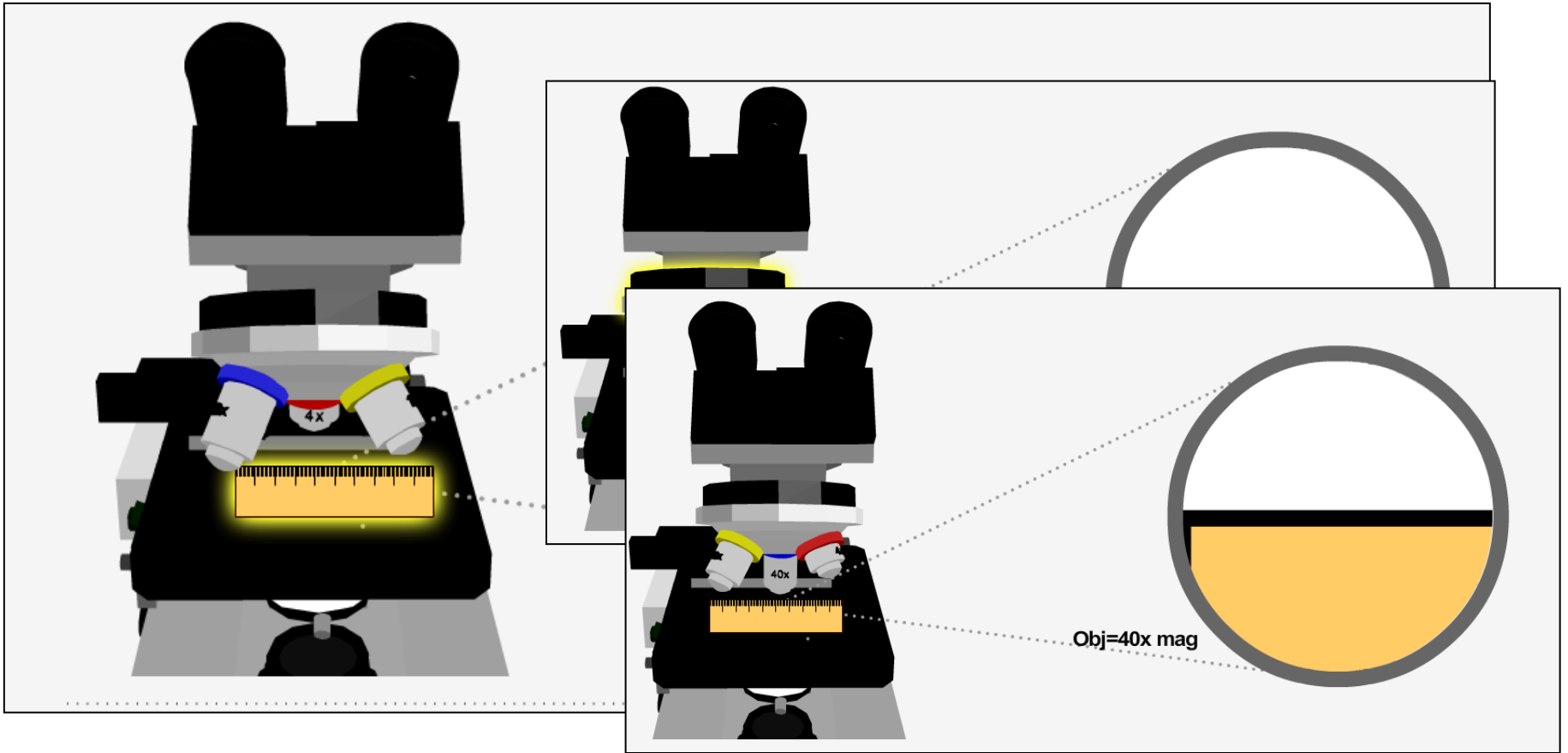
Úvod – co vše jde proměřit

- Rychlé počítání objektů
- Měření úseků i ploch
- Měření lze uložit
- Kalibrace obrázků při správném nastavení objektivu
- Pokud není obrázek
- zkalibrován pak:
„Image > Calibrate Image“



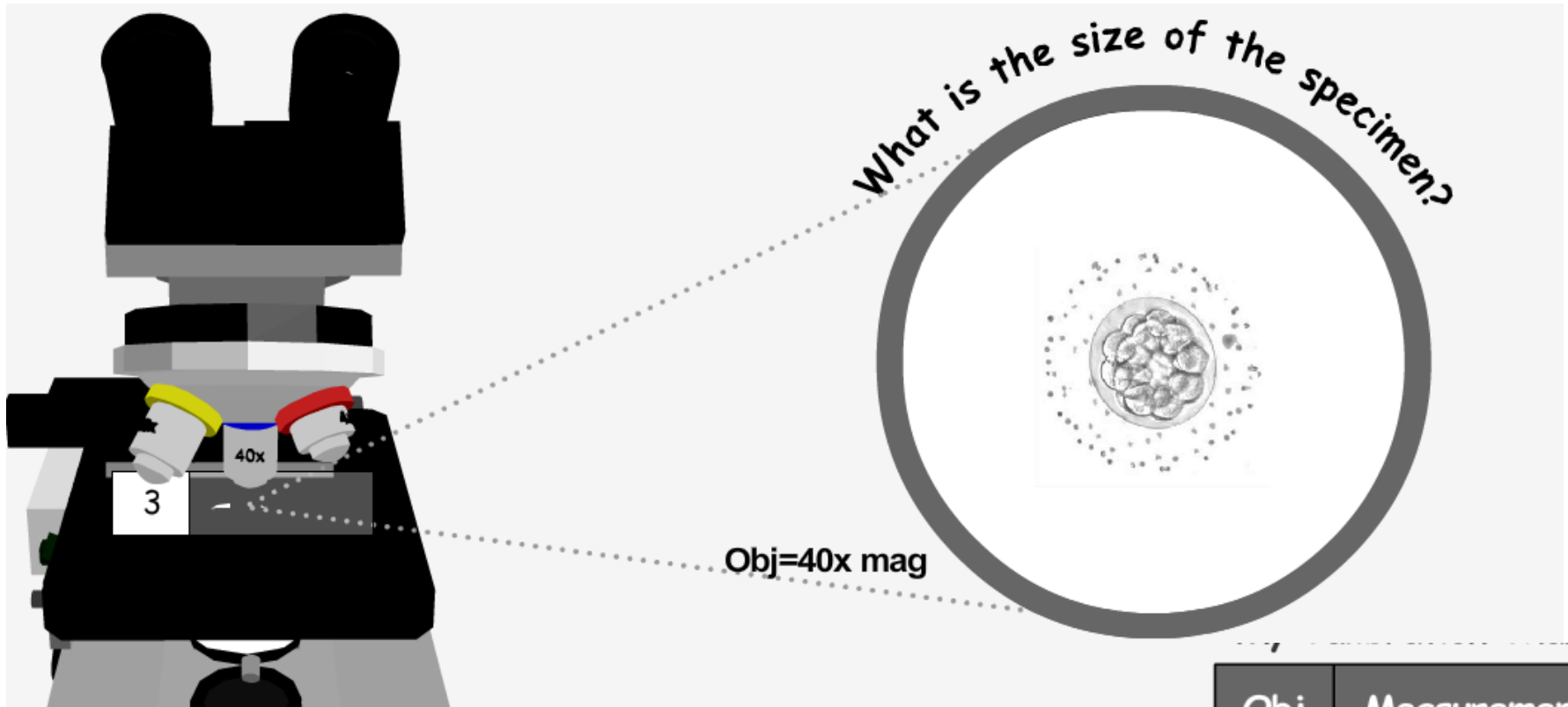
Kalibrace a měření školním mikroskopem

- Protože velikost objektů v pozorovaném poli je při každém zvětšení jiná
- Každý mikroskop se musí kalibrovat zvlášť, každý je jiný
- Nejjednodušší je změřit zorné pole – pak lze snadno odhadnout skutečnou velikost pozorovaného objektu



- Obj. 4x – 4,5 mm
- Obj. 10x – 2 mm
- Obj. 40x – 0,5 mm

Odhad velikosti




- 0.1 mm

Vyzkoušejte si zde:

<http://virtualurchin.stanford.edu/microscope.htm>

Obj	Measurement
4x	4.5 mm
10x	2 mm
40x	0.5 mm

Výběr prostředí pro měření

- Přepnout do rozvržení "Processing,,
- Nástroj *Measurement and ROI*
- Aktivní i v živém obraze!!! - Výhoda Motion Stream
- Aktivace měření  *Measurement and ROI*
tlačítkem *Select Measurement Objects*