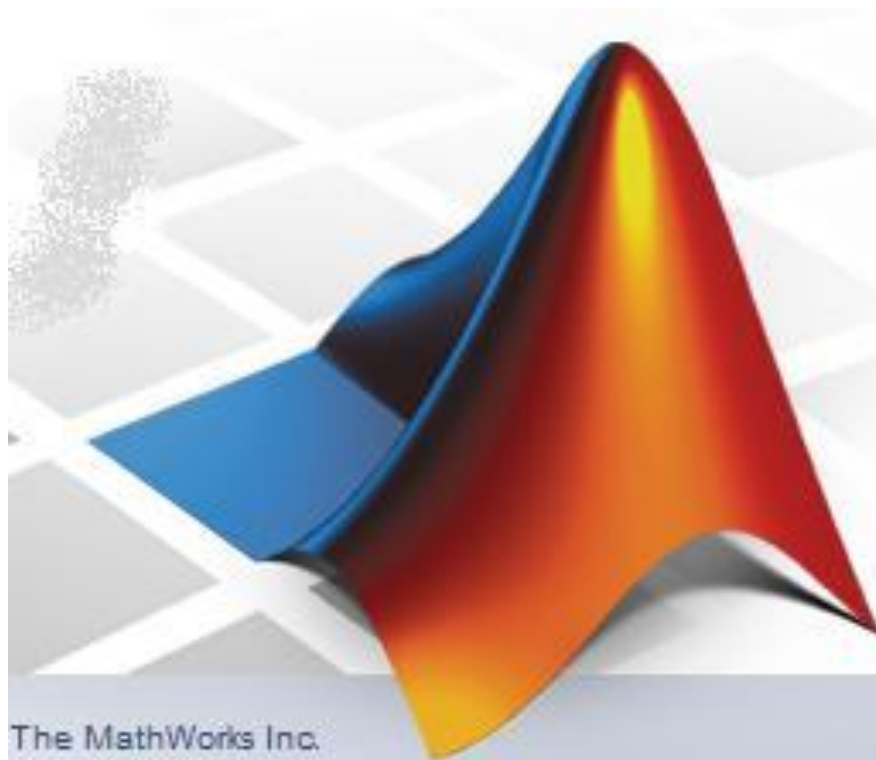


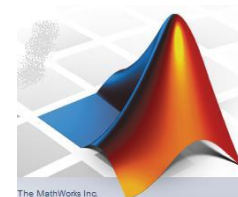
MATLAB (1) - úvod do programovania vedeckých problémov



Program predmetu:

1. týždeň: úvod, základné info o Matlabe, pracovné prostredie Matlabu, interaktívny režim, prvé info o písaní skriptov
2. týždeň: základné operácie s maticami, import a export dát, základné grafické zobrazovanie (grafy a mapy)
3. týždeň: práca s reťazcami, práca so súbormi
4. týždeň: pokročilejšia grafika - popis grafov a máp, 1D a 2D grafy
5. týždeň: príkazy, stavba programov, M-súborov
6. týždeň: funkcie – zabudované v Matlabe, tvorba vlastných funkcií
7. týždeň: príklady programovania úloh z oblasti prírodných vied
8. týždeň: príklady programovania úloh z oblasti prírodných vied
9. týždeň: tvorba vlastných aplikácií, práca s GUI (Graphical User Interface)
10. týždeň: tvorba vlastných aplikácií, nástroj GUIDE

pozn.: zmeny vyhradené



Obsah (4. prednáška):

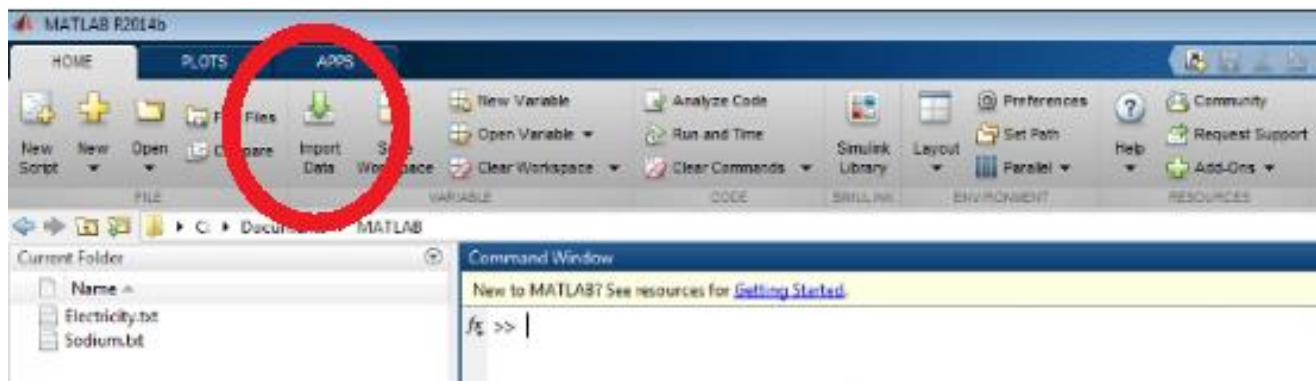
- základné poznatky o práci s grafikou
- pokročilejšie grafické zobrazovanie (1D a 2D grafy)
- načítavanie obrázkov (rastrov) zo súborov typu *.jpg, *.png, *.tif - funkcia `imread()`

Ešte poznámka ku 5. prednáške – import dát:

Posledné verzie Matlabu majú v rámci panelu nástrojov aj tzv. „Import data“ tool, ktorý dokáže poloautomaticky plus interaktívne načítať a rozpoznať číselné a aj reťazcové údaje z textových súborov a vložiť ich do stĺpcových alebo dvojrozmerných matic.

Viac sa dozviete z videa:

<https://www.mathworks.com/videos/importing-data-from-text-files-interactively-71076.html>



Základné poznatky o práci s grafikou v prostredí Matlab:

aktívne okno pri kreslení

(okno, do ktorého Matlab realizuje aktuálny grafický príkaz):

- okno, v ktorom bol realizovaný posledný grafický príkaz
- okno, určené príkazom `figure` alebo `figure(number)`
(je možné ich takto otvoriť niekoľko za sebou)
- okno, na ktoré užívateľ klikol myšou

Pozn.: Pred začiatkom nového výpočtu je dobré si staré otvorené okná zatvoriť príkazom `close all;`
Cielene vieme pozatvárať okná s daným poradovým číslom – napr. `close 3;`

práce s grafikou – 1D grafy

práca s grafikou

1D grafika:

Základný príkaz `plot()`:

Okrem zadania zobrazovaných matíc je možné nastaviť v uvedenom reťazci **druh čiary grafu, jeho farbu a znak pre zobrazenú hodnotu:**

```
plot(x,y, 'color_linestyle_marker')
```

Presné „hodnoty“ týchto troch parametrov sú v tabuľkách na nasledujúcich 2 snímkoch a niektoré z nich v týchto príkladoch.

príklad:

```
close all; clear all; clc;
x = -pi:.1:pi;
y = cos(x);
plot(x,y); %standardny graf
figure, plot(x,y, 'y:square');
    %y je pre yellow, : je bodkovana ciara, square je stvorcek
figure, plot(x,y, '--rs');
    %-- je prerusovana ciara, r je cervena, s je stvorcek
figure, plot(x,y, 'xg-');
    %x je krizik, g je zelena, - je plna ciara
%poradie tychto parametrov moze byt poprehadzovane!
```

práca s grafikou

1D grafika – tzv. LineSpec:

Konkrétne hodnoty pre parametre 'color_linestyle_marker'

Symbol	Color (RGB)	Symbol	Line Style
c	cyan (0 1 1)	-	solid line (default)
m	magenta (1 0 1)	- -	dashed line
y	yellow (1 1 0)	:	dotted line
r	red (1 0 0)	-.	dash-dot line
g	green (0 1 0)	none	no line
b	blue (0 0 1)		
w	white (1 1 1)	-	-
k	black (0 0 0)	-	-

Konkrétne hodnoty pre parametre 'color_linestyle_marker'

Marker Specifier	Description
+	plus sign
o	circle
*	asterisk
.	point
x	cross
square	square
diamond	diamond
^	upward pointing triangle
v	downward pointing triangle
>	right pointing triangle
<	left pointing triangle
pentagram	five-pointed star
hexagram	six-pointed star
none	no marker (default)

medzera alebo nič

Úloha: skúste zobrazit' funkciu $\cos()$ z predchádzajúceho príkladu –
– modrou farbou, plnou čiarou a s krúžkami.

Specifier	Color
r	Red
g	Green
b	Blue
c	Cyan
m	Magenta
y	Yellow
k	Black
w	White

Specifier	Line Style
-	Solid line (default)
--	Dashed line
:	Dotted line
-.	Dash-dot line

Specifier	Marker Type
+	Plus sign
o	Circle
*	Asterisk
.	Point
x	Cross
'square' or s	Square
'diamond' or d	Diamond
^	Upward-pointing triangle
v	Downward-pointing triangle
>	Right-pointing triangle
<	Left-pointing triangle
'pentagram' or p	Five-pointed star (pentagram)

práca s grafikou

1D grafika:

Základný príkaz `plot()`:

Ďalej je možné nastaviť pomocou ďalších reťazcov hrúbku čiary, veľkosť znaku a podobne –

`LineWidth`, `MarkerEdgeColor`, `MarkerFaceColor`, `MarkerSize`.

príklad:

```
close all; clear all; clc;
x = -pi:pi/10:pi;
y = tan(sin(x)) - sin(tan(x));
%nastavenie roznych parametrov ciary a znaku
plot(x,y,'--rs','LineWidth',2, ...
      'MarkerEdgeColor','k',...
      'MarkerFaceColor','g',...
      'MarkerSize',5);
figure, plot(x,y,'-mo','LineWidth',2,...
            'MarkerEdgeColor','k',...
            'MarkerFaceColor',[.49 1 .63],...
            'MarkerSize',9);
```

práca s grafikou

1D grafika:

Pozn.: Zmeny všetkých týchto vlastností grafických objektov je možné realizovať pomocou príkazu `set()` na zmenu nastavenia vlastností objektov. V takom prípade ale musí byť napr. príkaz `plot()` priradený určitej matici.

príklad:

```
close all; clear all; clc;
x = 0:.2:12;
y1 = besselj(1,x); %specialne funkcie
y2 = besselj(2,x);
y3 = besselj(3,x);

plot(x,y1,x,y2,x,y3); %kreslenie standardne

figure(2)
h = plot(x,y1,x,y2,x,y3); %individualne nastavenie parametrov

set(h, 'LineWidth',2, {'LineStyle'}, {'--'; ':'; '-.'});
set(h, {'Color'}, {'r'; 'g'; 'b'});
```

práca s grafikou

1D grafika:

Popis osí a grafov:

```
axis([minx maxx miny maxy]); %definovanie rozsahov osi
xlabel('popis','FontSize',size); %popis osi x
ylabel('popis','FontSize',size); %popis osi y
legend('popis'); %popis ciary grafu
title('popis'); %popis celeho obrazku (nazov)
grid on; %polozenie siete
text(suradnice umiestnenia,'popis'); %umiestni text
gtext('popis'); %umiestni text na miesto po kliku mysou
```

Tieto príkazy je možné realizovať aj dodatočne (už po nakreslení samotného grafu) – sú doplňované v aktívnom okne.

Pozn.: Pri úprave rozsahov osí existuje viacero možností (vid'. Help), napr.:

```
axis equal; %nastavi rovnake rozsahy
```

alebo

```
axis square; %nastavi rovnake dlzky
```

Vid' ďalší snímok.

Pozn.: Pri úprave rozsahov osí existuje viacero možností (vid'. Help), napr.:

`axis equal;` %nastavi rovnake rozsahy

alebo

`axis square;` %nastavi rovnake dlzky

MATLAB Function Reference

axis

Axis scaling and appearance

Syntax

```
axis([xmin xmax ymin ymax])
axis([xmin xmax ymin ymax zmin zmax cmin cmax])
v = axis
axis auto
axis manual
axis tight
axis fill
axis ij
axis xy
axis equal
axis image
axis square
axis vis3d
axis normal
axis off
axis on
```



ukážka
z Helpu

Príklad:

```
close all; clear all; clc;
t = 0:pi/20:2*pi;
plot(sin(t), 2*cos(t));
axis square;
```

1D grafika:

Popis osí a grafov:

príklad.:

```
close all; clear all; clc;
x = -pi:pi/10:pi;
y = tan(sin(x)) - sin(tan(x));
%nastavenie roznych parametrov ciary a znaku
plot(x,y,'--rs','LineWidth',2, ...
      'MarkerEdgeColor','k',...
      'MarkerFaceColor','g',...
      'MarkerSize',5);
axis([min(x) max(x) min(y) max(y)]);
xlabel('x [m]','FontSize',10); ylabel('z [m]','FontSize',10);
legend('graf');
grid on;
set(gca,'XTick',-pi:pi/2:pi); %umiestni ,ticks` s krokom pi/2 od -pi po +pi
set(gca,'XTickLabel',{'-pi','-pi/2','0','pi/2','pi'}); %popise ,ticks`
gtext('manual. inflex.');
```

príklad (popis obrázkov):

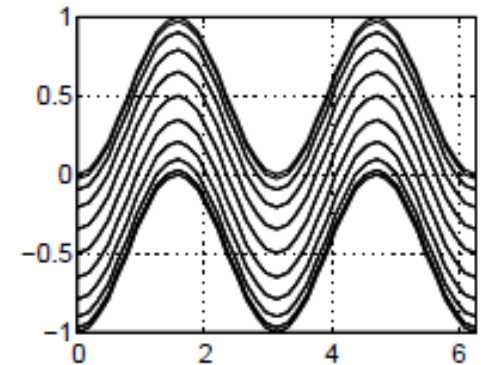
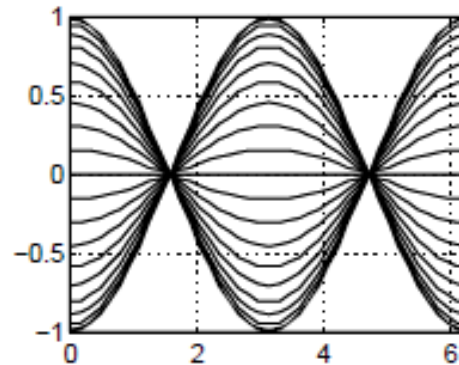
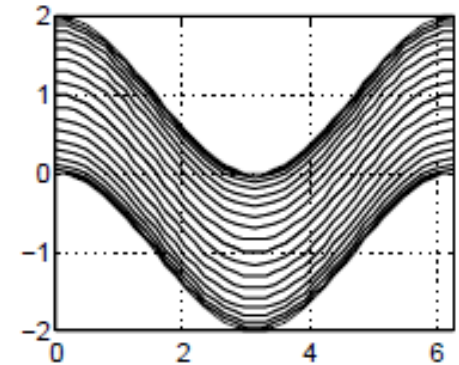
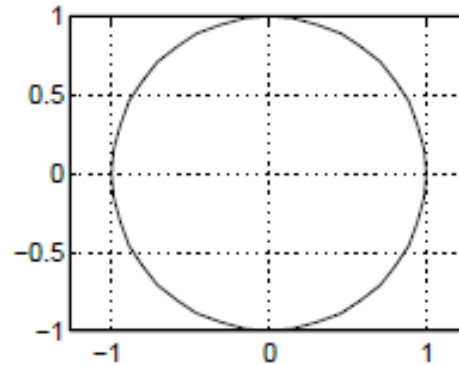
```
close all; clear all; clc;  
t = 0:pi/20:2*pi;  
[x,y] = meshgrid(t);
```

```
subplot(2,2,1)  
plot(sin(t),cos(t))  
axis equal
```

```
subplot(2,2,2)  
z = sin(x)+cos(y);  
plot(t,z)  
axis([0 2*pi -2 2])
```

```
subplot(2,2,3)  
z = sin(x).*cos(y);  
plot(t,z)  
axis([0 2*pi -1 1])
```

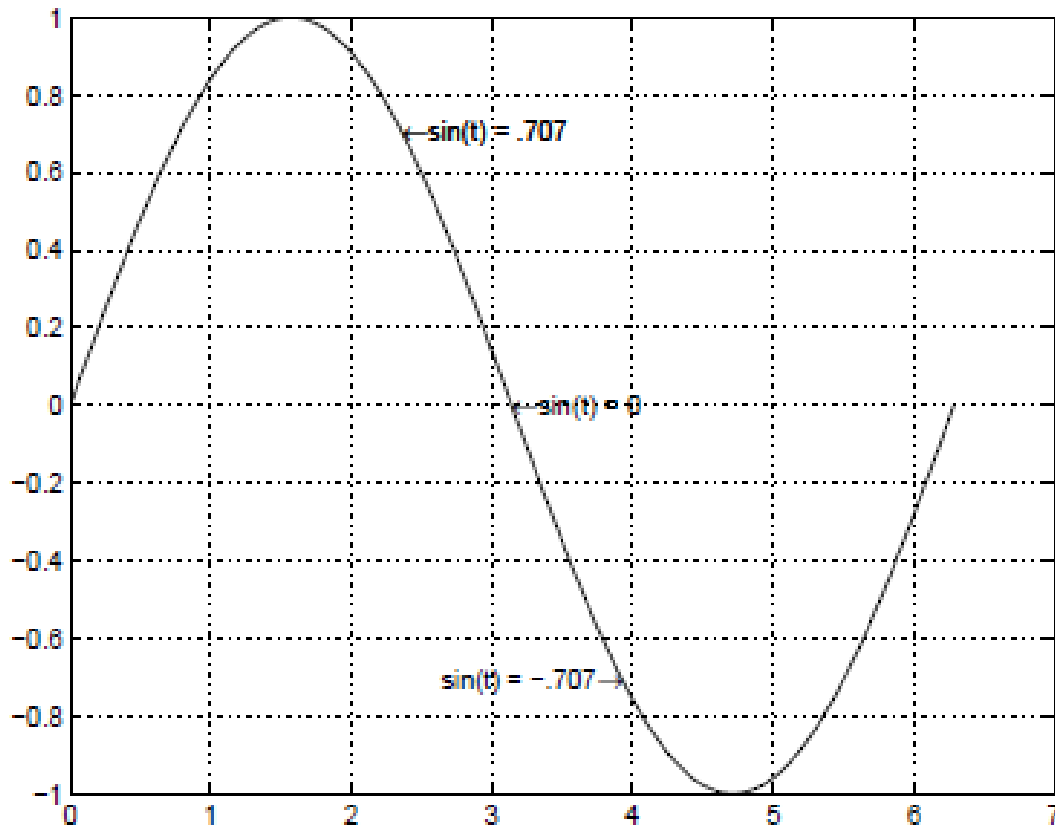
```
subplot(2,2,4)  
z = (sin(x).^2)-(cos(y).^2);  
plot(t,z)  
axis([0 2*pi -1 1])
```



Pozn.: Funkcia `meshgrid()` generuje matice vhodné pre 2D grafy.

príklad (umiestnenie textu do obrázku):

```
close all; clear all; clc;  
x = 0:0.1:2*pi;  
y=sin(x);  
plot(x,y);  
text(3*pi/4,sin(3*pi/4),'\leftarrow sin(t) = .707');  
text(pi,sin(pi),'\leftarrow sin(t) = 0');  
text(5*pi/4,sin(5*pi/4),'sin(t) = -.707\rightarrow','HorizontalAlignment','right');
```



práca s grafikou

1D grafika – sumarizácia grafov:

`plot(y)` %klasický čiarový graf matice `y` voči porad. číslu

`plot(x,y)` %klasický čiarový graf matice `y` voči `x`

pozn.: `x` a `y` musia mať rovnaké rozmery!

`loglog(x,y)` %graf s osami v \log_{10} mierkach

`semilogy(x,y)` %`y`-ová os v \log_{10} mierke

`semilogx(x,y)` %`x`-ová os v \log_{10} mierke

`plotyy(x1,y1,x2,y2)`

%dva grafy v jednom s popisom osí naľavo a napravo

`plot3(x,y,z)` %čiarový graf v priestore

`bar(x,y)` %stĺpcový graf

`stem(x,y)` %graf izolovaných bodov s vertikal. úsečkami

1D grafika – sumarizácia grafov:

Function	Used to Create
<code>plot</code>	Graph with linear scales for both axes
<code>loglog</code>	Graph with logarithmic scales for both axes
<code>semilogx</code>	Graph with a logarithmic scale for the x -axis and a linear scale for the y -axis
<code>semilogy</code>	Graph with a logarithmic scale for the y -axis and a linear scale for the x -axis
<code>plotyy</code>	Graph with y -tick labels on the left and right side

základné typy funkcií (príkazov) pre grafy v prostredí Matlab

práca s grafikou – 1D grafy

`plot(y)` – klasický graf (matica oproti jej porad. číslu elementu)

príklad:

```
close all; clear all; clc;  
x = 0:pi/100:2*pi;  
y = sin(x);  
plot(y);
```

`plot(x, y)` – klasický graf (matica y voci matici x)

príklad:

```
close all; clear all; clc;  
x = 0:pi/100:2*pi;  
y = sin(x);  
plot(x, y);
```

`plot(x, y1, x, y2)` – klasický graf (viacej matic voci x, autom. zmena farieb)

príklad:

```
close all; clear all; clc;  
x = 0:pi/100:2*pi;  
y = sin(x); y2 = sin(x-.25); y3 = sin(x-.5);  
plot(x, y, x, y2, x, y3);  
%alebo  
figure, plot(x, y, '-', x, y2, '--', x, y3, ':') ;
```

práca s grafikou – 1D grafy

`loglog(x, y)` – graf s osami v \log_{10} mierkach

príklad:

```
close all; clear all; clc;  
x = logspace(-1,2); %vytvorí x v log10 mierke od -1 do 2  
loglog(x,exp(x));  
grid on;
```

`semilogy(x, y)` – y-ová os v \log_{10} mierke

príklad:

```
close all; clear all; clc;  
x = 0:.1:10;  
semilogy(x,10.^x);  
grid on;
```

`semilogx(x, y)` – x-ová os v \log_{10} mierke

podobne...

práca s grafikou – 1D grafy

`plot3(x, y, z)` – čiarový graf v priestore

príklad - špirála:

```
close all; clear all; clc;
```

```
t = 0:pi/50:10*pi;
```

```
plot3(sin(t), cos(t), t);
```

```
grid on;
```

```
axis square; %bez tohto príkazu by zostala vertikálna os sploštená
```

`bar(x, y)` a `barh(x, y)` – stĺpcový graf (tiež `bar3()` a `bar3h()`)

príklad:

```
close all; clear all; clc;
```

```
x = -2.9:0.2:2.9;
```

```
bar(x, exp(-x.*x), 'r');
```

```
figure, barh(x, exp(-x.*x), 'r');
```

`stem(x, y)` – graf izol. bodov s vert. useckami (napr. diskretne spektra)

príklad:

```
close all; clear all; clc;
```

```
t = 0:pi/30:pi/2; y = sin(2*t) + cos(5*t);
```

```
stem(t, y);
```

práce s grafikou – 2D grafy

2D grafika:

príkaz `contour()`:

```
contour(Z)
contour(Z,n)
contour(Z,v)
contour(X,Y,Z)
contour(X,Y,Z,n)
contour(X,Y,Z,v)
contour(...,LineStyle)
contour(ax,...)
```

a jemu podobné príkazy:

```
contourf(Z); %vyplnene izociary
contour3(Z); %izociary v 3D pohlade
contourslice(Z) %izociary v rezoch v priestore
mesh(Z); %priestorova "dratena plocha"
surf(Z); %priestorova plocha (plosky su vyplnene farbou)
image(Z); %farebna mapa, POZOR!!! Rozdielne definovany zaciatok
    %zaciatok (vlavo hore); treba pouzit jeden
    %z preklapacich prikazov - flipud()
```


2D grafika:

Príkazy `contourf()` vs `image()`

Príklad:

```
close all; clear all; clc;  
Z = peaks; %pomocna funkcia Matlab  
%plotting as contourf()  
contourf(Z);  
%plotting as image()  
figure, image(Z);  
%correcting of the image plot  
Zud=flipud(Z);  
figure, image(Zud);
```

Pozn.: Funkcia `image()` je vhodná najmä na zobrazovanie obrázkov a snímok (súbory typu JPG, PNG, TIF, atď.).
Dostaneme sa k tomu ku koncu tejto prednášky.

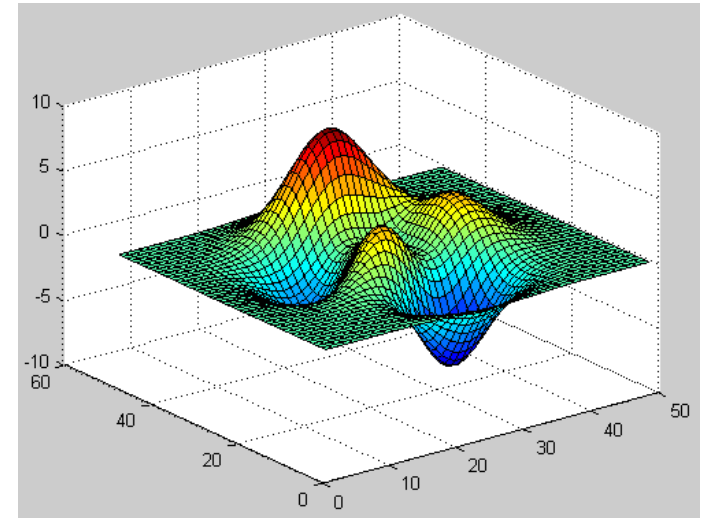
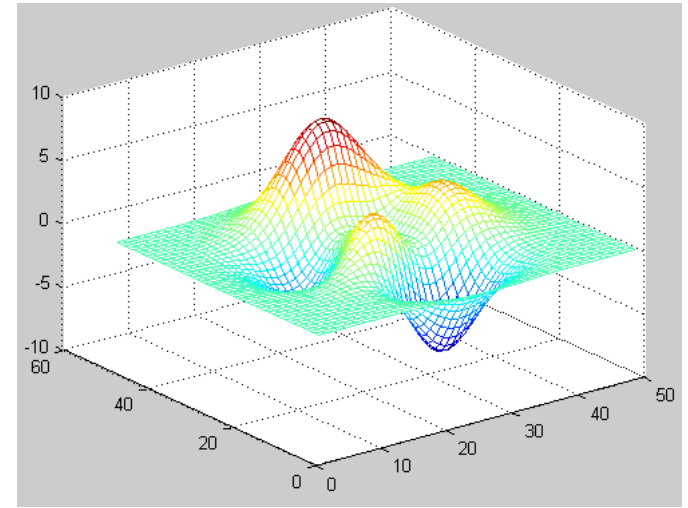
práca s grafikou – 2D grafy

2D grafika:

Príklady `mesh()` vs `surf()`

Príklad:

```
close all; clear all; clc;  
Z = peaks; %pomocna funkcia Matlab  
%plotting as mesh()  
mesh(Z);  
  
%plotting as surf()  
figure, surf(Z);
```



2D grafika:

Ďalšie príkazy a úpravy obrázkov:

```
colormap()  
colormap('default')  
colorbar  
colorbar() %vid Help
```

Príklad:

```
close all; clear all; clc;  
Z = peaks;  
contourf(Z);  
legend('peaks');  
colormap(hot); %alebo colormap hot;  
colorbar;  
figure, contourf(Z);  
legend('peaks');  
colormap('default');  
colorbar;
```



Pozn.: colorbar je možné neskôr aj v samotnom obrázku interaktívne upravovať – kliknutím pravým tlačidlom myši.

2D grafika:

Príklady (Matlab Help):

```
close all; clear all; clc;  
load flujet  
image(X)  
colormap(jet)  
figure, image(X)  
colormap(hot)
```

```
close all; clear all; clc;  
load spine  
image(X)  
colormap bone  
figure, image(X)  
colormap(HSV)
```



práca s grafikou – 2D grafy

2D grafika:

Ďalšie príkazy a úpravy obrázkov:

```
light()  
lighting  
shading
```

Príklad:

```
close all; clear all; clc;  
Z = peaks(60);  
surf(Z);  
colormap hot;  
light('Position', [-2, 2, 20])  
shading interp; lighting phong;  
figure, surf(Z);  
colormap hot;  
light('Position', [20, -20, 20])  
shading interp; lighting flat;
```

MATLAB Function Reference

lighting

Specify lighting algorithm

Syntax

```
lighting flat  
lighting gouraud  
lighting phong  
lighting none
```

MATLAB Function Reference

shading

Set color shading properties

Syntax

```
shading flat  
shading faceted  
shading interp  
shading (axes_handle, ...)
```

2D grafika:

príkaz `contour()`:

špecialitka - popis izočiar:

príkaz `set()` – nastavenie grafických parametrov

príklad:

```
clear all; close all; clc;
[X,Y] = meshgrid(-2:.2:2,-2:.2:3);
Z = X.*exp(-X.^2-Y.^2);
[C,h] = contour(X,Y,Z); %returns contour matrix C and a handle h
set(h, 'ShowText', 'on', 'TextStep', get(h, 'LevelStep')*2);
```

práca s grafikou – doplnky

Pripomienka príkazu `hold` (prednáška č.2, snímka č.19).
Používame, keď chceme niečo dokresliť do už existujúceho obrázku so zachovaním pôvodných grafických nastavení.

MATLAB Function Reference

hold

Retain current graph in figure

Syntax

```
hold on  
hold off  
hold all  
hold  
hold (axes_handle,...)
```

Description

The `hold` function determines whether new graphics objects are added to the graph or replace

```
close all; clear all; clc;  
t = 0:pi/30:2*pi; y1 = sin(t); y2 = cos(t);  
plot(t,y1); hold; bar(t,y2); % ciarovy a stlpcovy graf
```

2D grafika:

Zobrazovanie grafických súborov -

príkaz `image()`

v kombinácii s funkciou `imread()`

MATLAB Function Reference

imread

Read image from graphics file

Synopsis

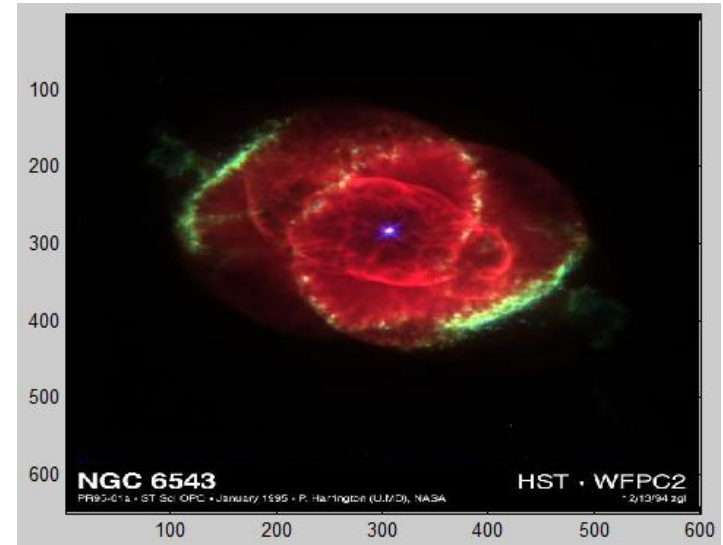
```
A = imread(filename, fmt)
```

Vyskúšajte si skript `nacitanie_jpg.m`.

```
close all; clear all; clc;  
[fname, pname] = uigetfile('*.jpg', 'input of data (image import)');  
shot = imread(fname);  
image(shot);
```

Iný príklad (využívajúci URL adresu):

```
clear all, close all, clc;  
imagename = 'https://img.buzzfeed.com/buzzfeed-static/static/2015  
I1 = imread(imagename); image(I1);
```



Zadanie č.6:

Vyskúšajte si funkcie `image()` v kombinácii s `imread()` na vašich ľubovoľných súboroch – ktoré si sami vyberiete a zobrazte niekoľko z nich vo forme obrázku `subplot()` (povedzme v štruktúre 2x2) – to nechávam na vás.

Môžete vyskúšať aj takú verziu funkcie `imread()`, ktorá načíta grafický súbor priamo zo zadanej `http//` adresy (viac detailov nájdete v `help`).