



A Reschanger magyarul

Lépésről lépésre

Elkészült a BVE2-es és a BVE4-es Reschanger magyarítása is, amelyet az alábbiak szerint vehetünk használatba.

1. A letöltött Reschanger csomagban található meg a magyar nyelvi fájl is:

BVE2 esetében: **resch2_hu.txt**

BVE4 esetében: **resch4_hu.txt**

2. E szövegfájlokat a megfelelő BVE változat alapkönyvtárába kell másolni (általában ez BVE2 esetében *C:/Program Files/BVE*, BVE4 esetében *C:/Program Files/mackoy/BVE4*):

resch2_hu.txt → **C:/Program Files/BVE**

resch4_hu.txt → **C:/Program Files/mackoy/BVE4**

3. Indítsa el a Reschangert és az *Interface language* fülön válassza ki a magyar nyelvet.

Melléklet

A Reschanger lehetőséget ad a vezetőállás átméretezésére, nagyítására, ami interpolációval történik. A magyarításban e helyen szereplő kifejezések jobb megértéséhez hasznos elolvasni az alábbi mellékletet.

Az interpolációt akkor használjuk, ha egy adatsor „hiányos”, például ha ismerjük egy függvény értékét $x_0, x_1, x_2, x_3, x_5, x_6, \dots$ -ban, ebből nagyjából meg lehet becsülni, közelíteni (interpolálni) x_4 -ben az értékét, illetve a továbbiakat is (extrapoláció).

Képfeldolgozásban ez kicsit átértékelődik, attól függetlenül, hogy egy kép is függvény. Ha például egy 320x240-es képet nagyítunk 640x480-ra, több lehetőség áll fent:

1. a legegyszerűbb, ha minden pixelt megkettőzünk vízszintes és függőleges irányban, és egymás mellé pakoljuk őket (ez eléggé blokkos, darabos képet eredményez)

2. interpoláció: az ismert képpontok alapján becsülni a hiányzó pixelek színét. Ennek módjai:

- *NN (nearest neighbor vagyis legközelebbi szomszéd)* - ez egyszerűen az interpolált pixel legközelebbi szomszédjának a színét adja meg
- *bilinear (bilinéaris)*: veszi az interpolált pixel 4 ismert szomszédjának értékét (függőleges és vízszintes irányban - ezért bilinéaris), és bizonyos súlyozással ezeket beszorozva vagy sima átlagot számolva, megkapjuk az interpolált pixel értékét
- *bicubic*: ez több ismert szomszédot vesz alapul, súlyozással. Azoknak a pixeleknél az értékét nagyobb súllyal veszi figyelembe az algoritmus, amelyek az interpolált pixel közelében vannak

Ezekén kívül léteznek egyéb interpolációs eljárások, amelyek a Reschangerben nem szerepelnek.

A fentiekből látszik, hogy a bicubic adja a legszebb képet, de a legtöbb „munka” is ezzel van, tehát lassabb, mint egy egyszerű NN, bár az időkülönbség valószínűleg annyira nem számottevő.