

PATENTNI ZAHTEJEVI

1. Postupak pristupa multimedijском sadržaju (1400), koji obuhvaća sljedeće korake:
 - stvaranje (2610) grafičkog koda (1100, 3100, 4100),
 - stvaranje (2620) računa povezanog s grafičkim kodom (1100, 3100, 4100),
 - prepoznavanje (2640) grafičkog koda (1100, 3100, 4100) u multimedijском sadržaju (1400),
 - dopuštanje (2650, 2660) korisniku (1000), omogućenog za pristup navedenom računu, da pristupi multimedijском sadržaju (1400) koji sadrži grafički kod (1100, 3100, 4100),
 - naznačen time** da grafički kod (1100, 3100, 4100) sadrži prvi grafički kod (4130), poželjno pravokutnog, poželjnije u biti kvadratnog oblika, koji predstavlja numeričku vrijednost prema danom skupu,
 - naznačen time** da grafički kod (1100, 4100) sadrži drugi grafički kod (4140), poželjno pravokutnog, poželjnije u biti kvadratnog oblika, koji predstavlja numeričku vrijednost prema danom skupu,
 - naznačen time** da svaki od prvog grafičkog koda (4130) i drugog grafičkog koda (4140) je ArUco kod (3110) ili Artoolkit kod, ili April tag, ili QR kod,
 - naznačen time** da su prvi grafički kod (4130) i drugi grafički kod (4140) razmaknuti jedan od drugog na zadanoj udaljenosti (4150), i pri čemu, u koraku prepoznavanja (2640) grafičkog koda (1100, 3100, 4100) u multimedijском sadržaju (1400), ako je udaljenost (4150) između prvog grafičkog koda (4130) prepoznatog u multimedijском sadržaju i drugog grafičkog koda (4140) prepoznatog u multimedijском sadržaju niža od zadanog praga, prvi grafički kod (4130) i drugi grafički kod (4140) se smatraju da pripadaju jednom grafičkom kodu (1100, 4100) koji je grafički kod, i pri čemu grafički kod kodira kod koji je kombinacija prvog grafičkog koda (4130) i drugog grafičkog koda (4140) .
2. Postupak prema zahtjevu 1, **naznačen time** da je multimedijски sadržaj (1400) slika ili video.
3. Postupak prema zahtjevu 1 ili 2, **naznačen time** da se dani prag dobiva multipliciranjem, pomoću zadane vrijednosti, dimenzije (4160) zadane strane prvog grafičkog koda (4130) ili drugog grafičkog koda (4140).
4. Postupak prema zahtjevu 3, **naznačen time** da se udaljenost (4150) izračunava na temelju udaljenosti između točke zaokreta (4131) prvog grafičkog koda (4130) i točke zaokreta (4141) drugog grafičkog koda (4140).
5. Postupak prema bilo kojem od zahtjeva 1 do 4, **naznačen time** da je orijentacija prvog grafičkog koda (4130) i/ili drugog grafičkog koda (4140) određena pozicijom prvog grafičkog koda (4130) s obzirom na drugi grafički kod (4140).
6. Postupak prema bilo kojem od prethodnih zahtjeva, **naznačen time** da korak prepoznavanja (2640) grafičkog koda (1100, 3100, 4100) sadrži korak dekodiranja grafičkog koda (1100, 3100, 4100), pri čemu koraku dekodiranja može prethoditi korak:
 - primjene crno-bijelog filtera, i/ili
 - primjene prilagodljivog filtra razine, i/ili
 - prepoznavanja kontura, i/ili
 - prepoznavanje poligona,
 pri čemu korak dekodiranja može biti praćen korakom:
 - ispravljanja pogrešaka.