

Számítógépes képelemzés

6. előadás

Dr. Balázs Péter

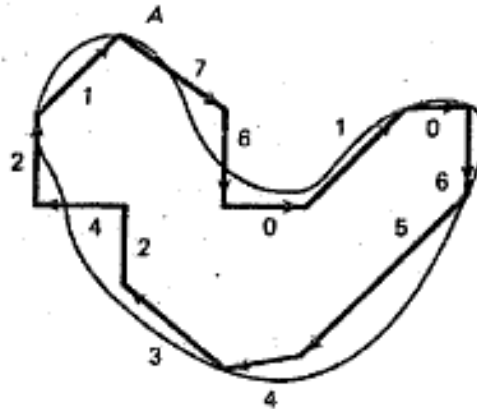
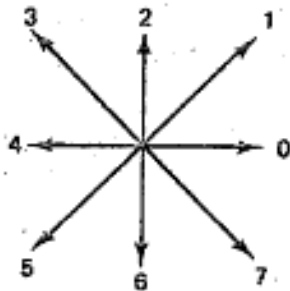
SZTE, Képfeldolgozás és
Számítógépes Grafika Tanszék

Határ reprezentáció

- Lánckóddal
- Szakaszokkal
- Fourier-leírók

Lánckód

- 8-összefüggő esetben



(b) Contour

Algorithm:

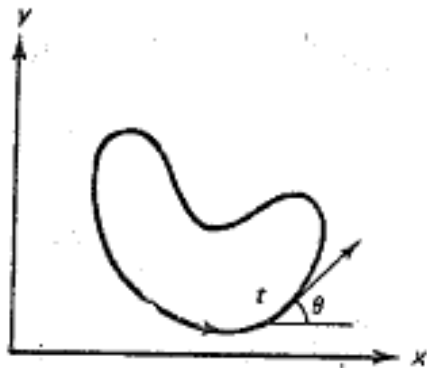
1. Start at any boundary pixel, A.
2. Find the nearest edge pixel and code its orientation. In case of a tie, choose the one with largest (or smallest) code value.
3. Continue until there are no more boundary pixels.

Boundary pixel orientations: {A}, 76010655432421

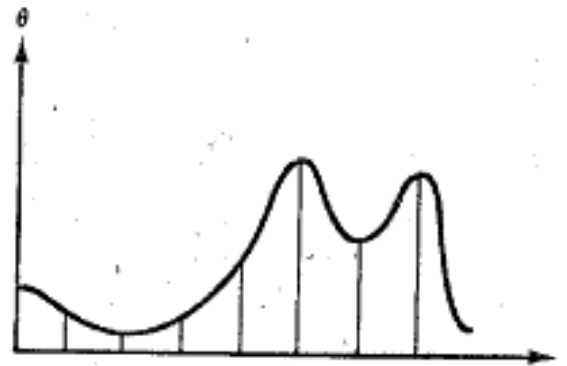
Chain code: A 111 110 000 001 000 110 101 101 110 011 010 100 010 001

Általánosítás

- Szélsőséges esetben a görbület a kontúron vett távolság függvényében



(a) Contour



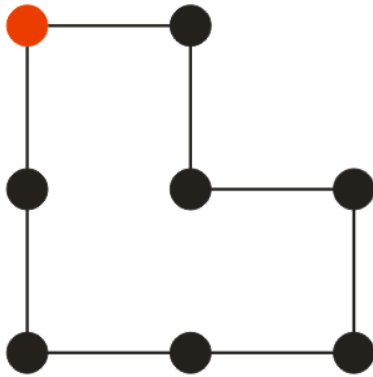
(b) θ vs. t curve. Encode $\theta(t)$.

Normalizálás

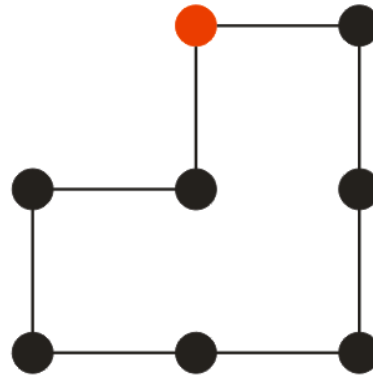
- A lánckód függ a kezdő-pixel megválasztásától → Normalizálás: forgatással a legkisebb szám előállítása
33001122 → 00112233

Alakzat szám

- A lánckód elforgatás során megváltozik →
Alakzat szám: vegyük a szomszédos számok különbségét (mod 4) és normalizáljunk



33001212
01011311



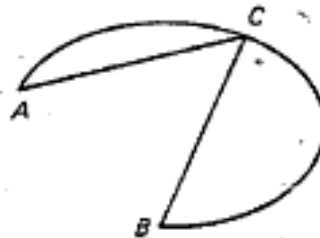
32300112
31101011

Határ reprezentáció szakaszokkal

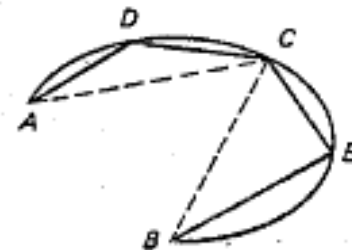
1. Közelítsük a görbét a két végpontját (A,B) összekötő szakasszal.
2. Ha a legtávolabbi görbe pont (C) szakasztól vett távolsága egy megadott értéknél nagyobb, akkor kössük össze AC-t és BC-t. Ezt ismételjük.



(1)



(2)



(3)

Fourier-leírók

- A határpontok $x(n), y(n)$ koordinátáit $u(n)=x+yj$ komplex számokként fogjuk fel.
- Az $u(n)$ függvénynek vehetjük a (diszkrét) Fourier-transzformáltját

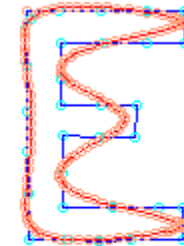
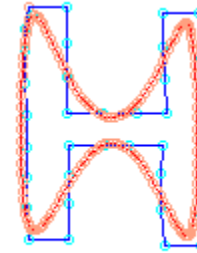
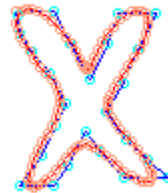
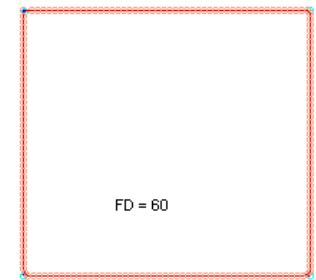
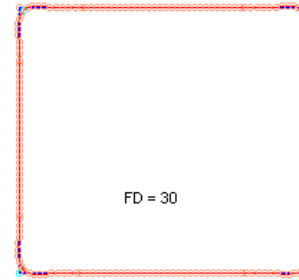
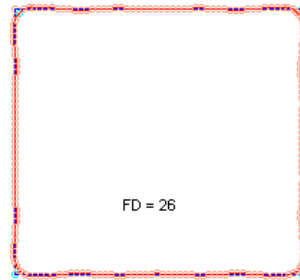
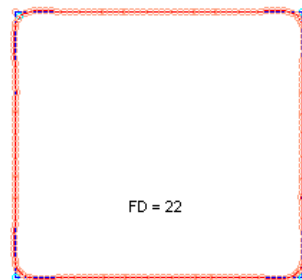
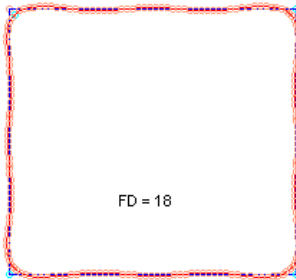
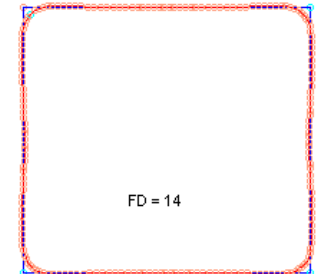
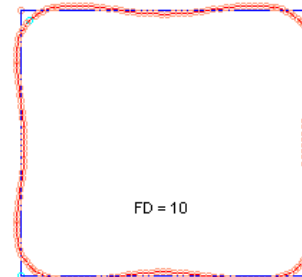
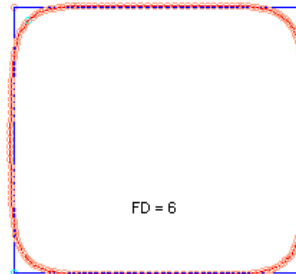
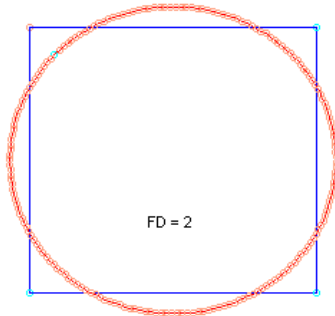
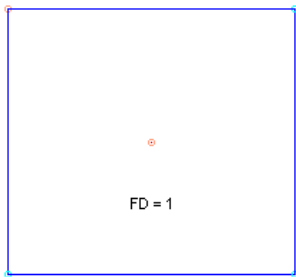
$$a(k) \triangleq \sum_{n=0}^{N-1} u(n) \exp\left(\frac{-j2\pi kn}{N}\right), \quad 0 \leq k \leq N-1$$

- $a(k)$ -k a Fourier-leírók
- Az inverz Fourier-transzformáció:

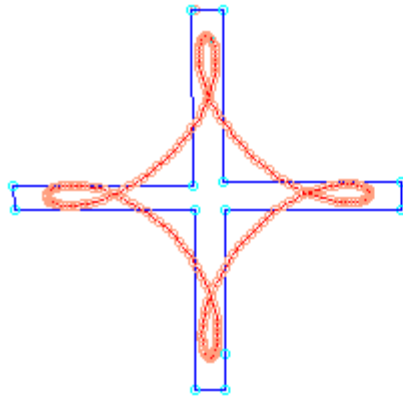
$$u(n) \triangleq \frac{1}{N} \sum_{k=0}^{N-1} a(k) \exp\left(\frac{j2\pi kn}{N}\right), \quad 0 \leq n \leq N-1$$

- Ha az összegzést csak $K-1$ -ig vesszük (a részletekért felelős magasabb frekvenciákat eldobjuk), akkor a határ egy K pontú közelítését kapjuk meg.
- Alakfelismerésre alkalmazható

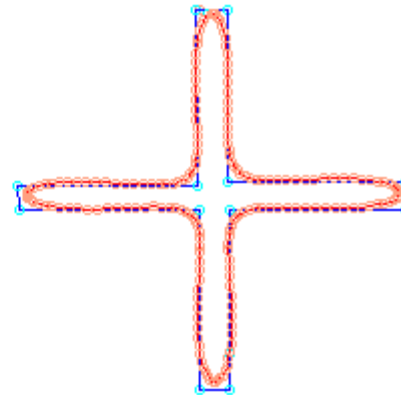
Példák



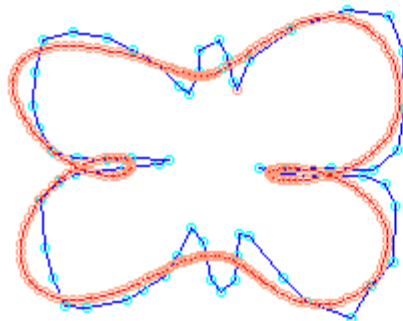
Példák



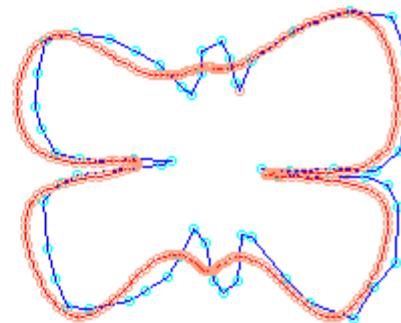
Number of FD: 9



Number of FD: 10



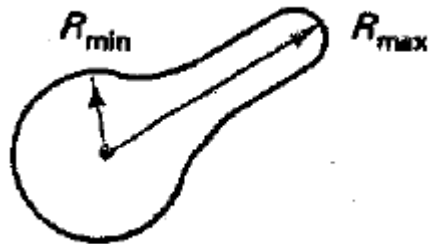
Number of FD: 17



Number of FD: 20

Geometriai alakzat jellemzők

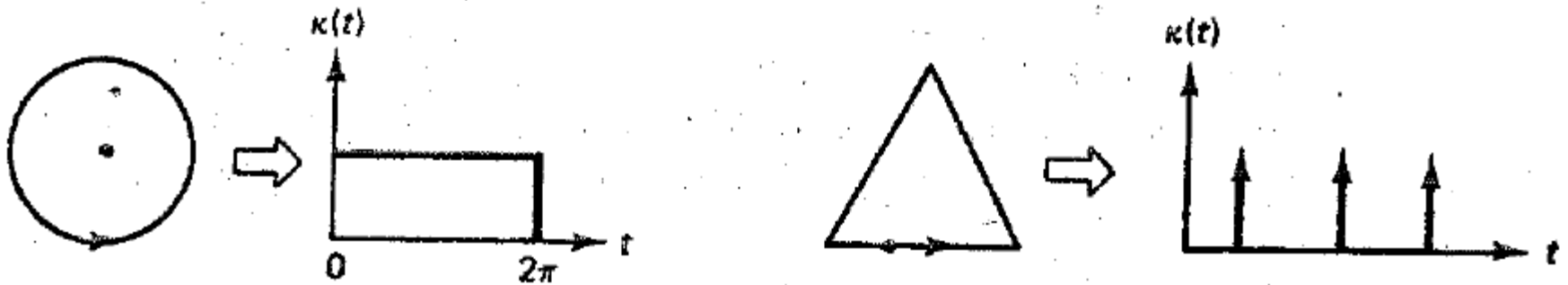
- Kerület
- Terület
- Maximális minimális sugár (tömegközéppontból)



- Excentricitás (elnyúltság): R_{min}/R_{max}
- Konvex burok, konvex kiegészítés, nem-konvexitás mérése

Geometriai alakzat jellemzők

- Sarkok:

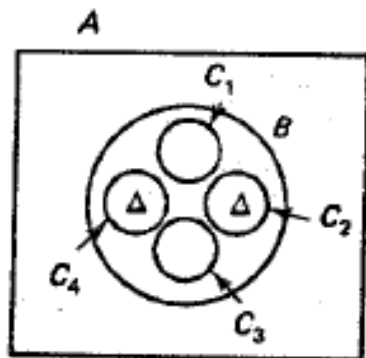


(b) Curvature functions for corner detection

- Lyukak száma: n_h
- Euler-szám: (összefüggő komponensek száma) - n_h

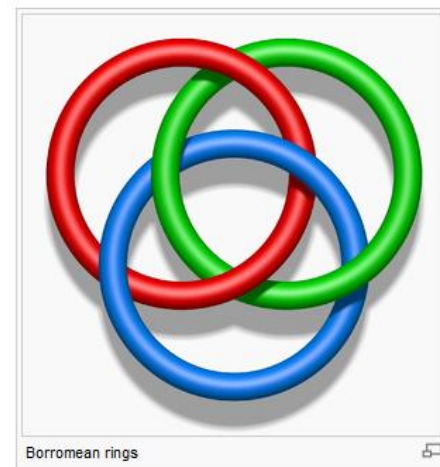
Geometriai alakzat jellemzők

- Körszerűség (kompaktság):
 - $\gamma = \text{kerület}^2 / (4\pi \cdot \text{terület})$
 - körre: $\gamma = 1$ minimális
- Szimmetria



(c) Types of symmetry

Square A has 4-fold symmetry
Circle B is rotationally symmetric
Small circles C_1, \dots, C_4 have
4-fold symmetry
Triangles Δ have 2-fold symmetry



Borromean rings

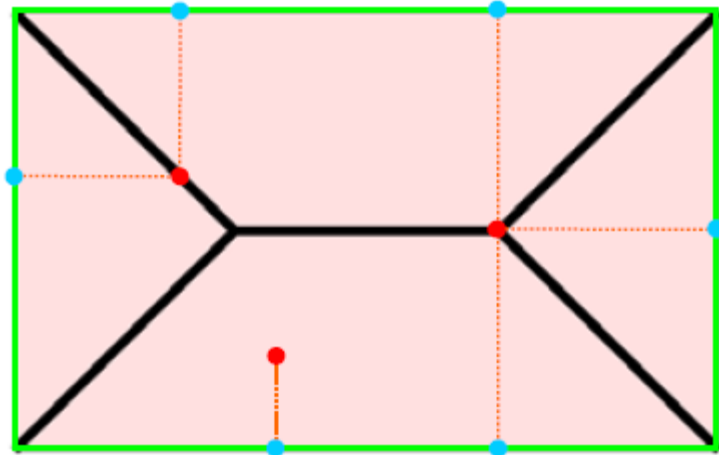


Váz

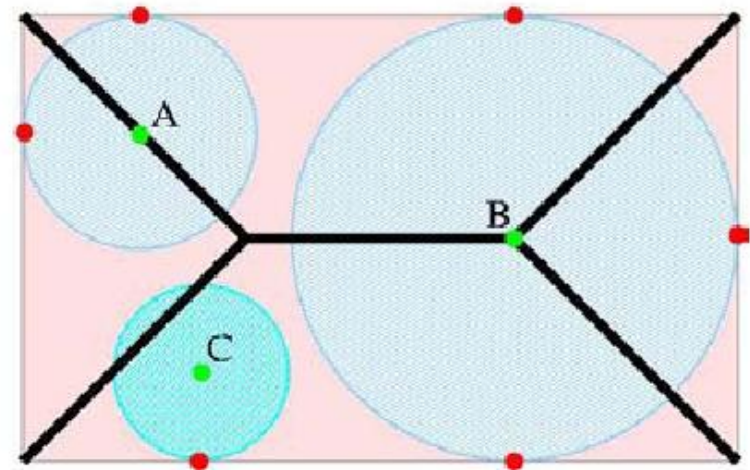
- Az objektum általános formáját, topológiáját írja le
- Az objektum vastagsága nem számít
- Alakzatrepresentációra használható (eltolásra, elforgatásra invariáns)
- Process → Binary → Skeletonize

Váz meghatározásai

- Def 1: Középtengely transzformáció (*Medial Axis Transform*) eredménye: a vázat az objektum azon pontjai alkotják, melyekre kettő vagy több legközelebbi határpont található.
- Def 2: Beírható maximális hipergömbök középpontjai

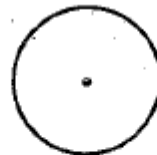
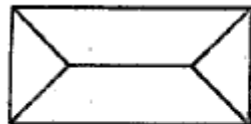
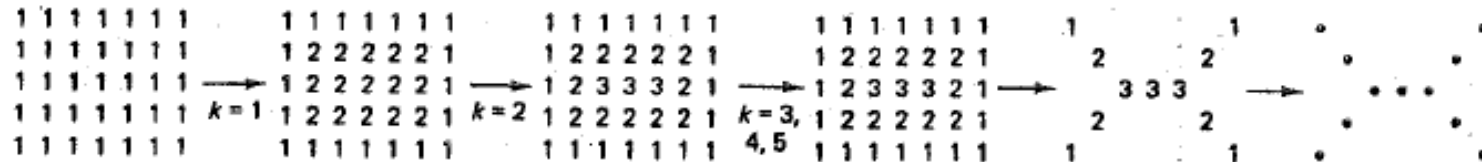


a 2D téglalap **határa** és váza;
objektumpont és **legközelebbi határpontja(i)**



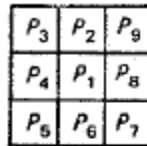
Vázkijelölés

- Minden pontra meghatározzuk a legközelebbi határpont távolságát
- Lokális maximumok adják a vázat

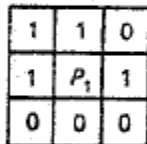


Vékonyítás

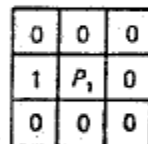
- Az alakzat határpontjairól olyan pontokat törölünk, melyeknek egynél több szomszédja van, és törlésük lokálisan nem „szakítja szét” a régiót



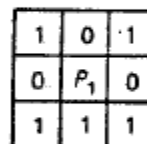
(a) Labeling point P_1 and its neighbors.



(i)



(ii)



(iii)

- (b) Examples where P_1 is not deletable ($P_1 = 1$).
- (i) Deleting P_1 will tend to split the region;
 - (ii) deleting P_1 will shorten arc ends;
 - (iii) $2 \leq NZ(P_1) \leq 6$ but P_1 is not deletable.



(i)



(ii)

- (c) Example of thinning.
- (i) Original;
 - (ii) thinned.