

Informe de trabajo 1

Antonio Álvarez Caballero
analca3@correo.ugr.es

1. Convolución

La primera parte de la práctica consiste en aplicar un filtro de convolución (en este caso, un filtro de alisamiento Gaussiano) a una imagen. Para ello, partiendo de la función Gaussiana en una sola variable (recordamos que este filtro es separable en filas y columnas), realizaremos una serie de pasos.

1.1. Creación del vector máscara

El primero de ellos será, a partir de la función proporcionada $f(x) = \exp(-0,5 \frac{x^2}{\sigma^2})$ y de un valor σ , generar un vector máscara representativo. Para conseguirlo, debemos recordar que para que la máscara sea significativa debe contener la región $[-3\sigma, 3\sigma]$. Sabiendo esto, la longitud de la máscara podremos conseguirla aplicando en *C++* esta operación: es

```
1 float dimension = 2*round(3*sigma) + 1;
```

¿Por qué? Pues porque así conseguimos discretizar 3σ y que la máscara tenga en ambos lados dicha longitud. Luego sumamos 1 para contar también el centro.

Una vez tenemos la dimensión de la máscara, debemos aplicar $f(x)$ a los índices de nuestra máscara. Es decir, para $\sigma = 1$, la dimensión sería 7, y los índices de la máscara $[-3, -2, -1, 0, 1, 2, 3]$, pues debemos aplicar $f(x)$ a dichos valores para obtener nuestro vector máscara.

```
1 Mat Image::gaussianMask(float sigma)
2 {
3     int mask_size = 2 * round(3 * sigma) + 1; // +-3*sigma plus the zero
4     int mask_center = round(3 * sigma);
5
6     float value = 0, sum_values = 0;
7     int mask_index;
8
9     Mat mask = Mat::zeros(1, mask_size, CV_32FC1);
10
11     for (int i = 0; i < mask_size; i++)
12     {
13         mask_index = i - mask_center;
14         value = exp(-0.5 * (mask_index * mask_index) / (sigma * sigma));
15
16         mask.at<float>(Point(i,0)) = value;
17         sum_values += value;
18     }
19
20     mask *= 1.0 / sum_values;
21
22     return mask;
23 }
```

1.2. Aplicación del vector máscara sobre una fila

El siguiente paso es aplicar dicha máscara sobre un vector fila. Para ello, debemos expandir el vector de entrada (a partir de ahora, vector señal) para poder tomar algún píxel vecino a los de los extremos de la imagen, para poder pasar por ellos también la máscara. En este caso hemos trabajado con los modos *Reflejado* y *Constante*. Para ello hemos utilizado la función de OpenCV *copyMakeBorder*, que es muy versátil y nos permite copiar una imagen en otra con un determinado borde. Nos permite también decidir el modo de expansión que queremos, que en nuestro caso, como hemos indicado, son *Reflejado* y *Constante*.

```
1  Mat Image::convolution1D1C(Mat &input, Mat &mask, bool reflected)
2  {
3      // Expand the matrix
4      Mat expanded, copy_input;
5      int borderType = BORDER_CONSTANT;
6      int offset = (mask.cols - 1) / 2;
7
8      if (reflected)
9          borderType = BORDER_REFLECT;
10
11
12     copyMakeBorder(input, expanded, 0, 0, offset, offset, borderType, 0);
13
14     // Convolution!
15     Mat ROI;
16     Mat output = Mat::zeros(1, input.cols, CV_32FC1);
17     expanded.convertTo(expanded, CV_32FC1);
18
19     for (int i = 0; i < input.cols; i++) // Index are OK
20     {
21         ROI = Mat(expanded, Rect(i, 0, mask.cols, 1));
22         output.at<float>(Point(i, 0)) = ROI.dot(mask);
23     }
24
25     return output;
26 }
```