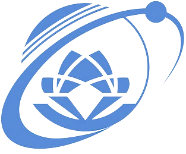


**ĐH Quốc Gia Thành phố Hồ Chí Minh   
Đại học Công nghệ Thông tin**

**🙠~🕮~🙢**



**~ BÁO CÁO ĐỒ ÁN ~**

**NLM ALGORITHM FOR**

**IMAGE DENOISING**

**| Giáo viên hướng dẫn |  
Đỗ Văn Tiến  
Tính toán Đa phương tiện – CS232.M21**

*Thành phố Hồ Chí Minh - 2022*

# **DANH SÁCH THÀNH VIÊN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Họ tên** | **MSSV** | **Gmail** |
| 1 | Mai Văn Thiên Phước | 20521776 | 20521776@gm.uit.edu.vn |
| 2 | Lâm Minh Tuấn | 20520843 | 20520843@gm.uit.edu.vn |
| 3 | Phạm Xuân Hoàng | 20520519 | 20520519@gm.uit.edu.vn |

Logo, company name

Description automatically generated with medium confidence

# **MỤC LỤC**

[**DANH SÁCH THÀNH VIÊN** 2](#_Toc106627043)

[**MỤC LỤC** 3](#_Toc106627044)

[**TỔNG QUAN ĐỀ TÀI** 4](#_Toc106627045)

[**CHƯƠNG I: GIỚI THIỆU** 4](#_Toc106627046)

[**CHƯƠNG II: THUẬT TOÁN NLM** 5](#_Toc106627047)

[**CHƯƠNG III: TÍNH CHẤT** 7](#_Toc106627048)

[**CHƯƠNG IV: THỰC NGHIỆM** 9](#_Toc106627049)

[**TÀI LIỆU THAM KHẢO** 10](#_Toc106627050)

# **TỔNG QUAN ĐỀ TÀI**

Đề tài trình bày về một phương pháp khử nhiễu ảnh (image denoising) dựa trên giá trị trung bình phi cục bộ của tất cả các pixel trong hình ảnh, được gọi là trung bình phi cục bộ (Non-local Means), viết tắt là **NLM**.

Phương pháp này dựa trên một nguyên tắc đơn giản: thay thế màu của một pixel bằng trung bình cộng của các màu của các pixel tương tự. Nhưng các pixel tương tự nhất với một pixel nhất định thưởng không gần nhau. Do đó, rất khó để quét một phần lớn hình ảnh để tìm kiếm tất cả các pixel thực sự giống với pixel mà ta muốn giảm nhiễu. [5]

# **CHƯƠNG I: GIỚI THIỆU**

Nhu cầu về các phương pháp khôi phục hình ảnh hiệu quả đã phát triển cùng với sự phát triển ồ ạt của hình ảnh kỹ thuật số và các loại phim, thường được sản xuất trong điều kiện kém. Cho dù máy ảnh tốt đến đâu, cải tiến hình ảnh luôn là một nhu cầu cần thiết, đặc biệt trong kỷ nguyên internet hiện nay. Hình ảnh kỹ thuật số thường được mã hóa dưới dạng các giá trị mức xám (ảnh đen trắng) hoặc giá trị màu sắc (ảnh màu). Nếu là một bộ phim, ma trận này có ba chiều, chiều thứ ba tương ứng với thời gian. Mỗi cặp trong đó là giá trị tại được gọi là pixel. Nếu là một bức ảnh màu, là một điểm trên ma trận và là tổng hợp giá trị của ba màu đỏ, xanh lá cây và xanh lam (RGB).

Nhiễu ảnh là sự biến đổi ngẫu nhiên của thông tin độ sáng hoặc màu sắc trong ảnh được chụp. Đó là sự suy giảm tín hiệu hình ảnh do các nguồn bên ngoài gây ra. Hình ảnh chứa nhiều nhiễu có đặc trưng đó chính là khu vực nào càng sáng thì càng có nhiều nhiễu. Chúng ta có thể mô hình hóa một hình ảnh nhiễu như sau:

Trong đó là giá trị quan sát được (hàm hình ảnh), là giá trị thực (hàm ảnh gốc) và là nhiễu (hàm nhiễu) tại pixel thứ i. Cách đơn giản nhất để tạo mô hình ảnh hưởng của nhiễu trên ảnh kỹ thuật số là thêm nhiễu Gauss.

Nhiễu Gauss là nhiễu thống kê có hàm mật độ xác suất bằng phân phối chuẩn, còn được gọi là phân phối Gauss. Hàm Gauss ngẫu nhiên được thêm vào hàm ảnh gốc để tạo ra nhiễu kiểu này. Trong trường hợp đó, là biến độc lập và phân phối đồng nhất (I.I.D). Giá trị Gauss với giá trị trung bình bằng 0 và phương sai σ 2. Độ lớn của nhiễu Gauss phụ thuộc vào độ lệch chuẩn (σ). Độ lớn này tỉ lệ thuận với độ lệch chuẩn (σ).

A picture containing qr code

Description automatically generated

Hình 1. Ảnh hưởng của σ trên nhiễu Gauss. [8]

Mục tiêu của việc giảm nhiễu hình ảnh là khử đi hàm nhiễu để mang lại hình ảnh gốc. Mọi phương pháp giảm nhiễu đều dựa trên tham số lọc *h*. Tham số này đo lường mức độ bộ lọc được áp dụng vào hình ảnh. Trong hầu hết các phương pháp, tham số *h* dựa trên ước lượng của phương sai nhiễu σ 2. Chúng ta có thể mô hình hóa việc giảm nhiễu như sau:

Trong đó, là hình ảnh và là toán tử giảm nhiễu dựa trên tham số *h*.

Thuật toán **NLM** (Non-local Means) được trình bày và phân tích trong đề tài, được xác định như sau:

Trong đó x ∈ Ω, C(x) = là hằng số chuẩn hóa, là Gaussian kernel và h đóng vai trò là một tham số lọc (filtering parameter)[4]. Công thức này có nghĩa là giá trị được quy đổi tại x là giá trị trung bình của tất cả các điểm có vùng lân cận gaussian giống như vùng lân cận của x. Sự khác biệt chính của thuật toán **NLM** đối với các bộ lọc cục bộ (local filter) hoặc bộ lọc miền tần số (domain filter) là việc sử dụng một cách có hệ thống tất cả các khả năng tự dự đoán mà hình ảnh có thể cung cấp, dựa theo tài liệu [1]. Để có phân tích chi tiết hơn về thuật toán **NLM** và so sánh đầy đủ hơn, tham khảo [2].

# **CHƯƠNG II: THUẬT TOÁN NLM**

# **2.1. Thuật toán**

Cho một ảnh nhiễu rời rạc v = {v(i) | i ∈ I}, giá trị ước tính NL[v](i), đối với một pixel thứ i, được tính là giá trị trung bình có trọng số của tất cả các pixel trong hình ảnh,

Trong đó họ trọng số {w(i, j)}j phụ thuộc vào sự giống nhau giữa các pixel i và j, và thỏa mãn các điều kiện thông thường 0 ≤ w (i, j) ≤ 1 và w(i, j) = 1.

Sự giống nhau giữa hai pixel i và j phụ thuộc vào sự giống nhau của các vector mức xám[3] (grey level) v(Ni) và v(Nj), trong đó Nk biểu thị vùng lân cận hình vuông có kích thước cố định và được căn giữa tại pixel k.

Sự tương tự này được đo dưới dạng một hàm giảm dần của khoảng cách Euclide có trọng số , trong đó a > 0 là độ lệch chuẩn của Gauss kernel. Việc áp dụng khoảng cách Euclide đối với các biến nhiễu lân cận làm tăng sự cân bằng

Sự cân bằng này cho thấy tính sức mạnh của thuật toán vì khoảng cách Euclid bảo tồn thứ tự tương đồng giữa các pixel.

Các pixel có vùng lân cận mức xám (grey level) tương tự với v(Ni) có trọng số lớn hơn ở mức trung bình, xem hình 1. Các trọng số này được định nghĩa là,

Trong đó Z(i) là hằng số chuẩn hóa

Và tham số h đóng vai trò là mức độ lọc (degree of filtering). Nó kiểm soát sự phân rã của hàm mũ và từ đó sự phân rã của các trọng lượng như một hàm của khoảng cách Euclide.

**NLM** không chỉ so sánh mức xám (grey level) ở một điểm đơn lẻ mà cả cấu hình hình học trong toàn bộ vùng lân cận. Hình 1 minh họa thực tế này, pixel q3 có cùng giá trị mức xám của pixel p, nhưng các vùng lân cận khác nhau nhiều và do đó trọng số w(p, q3) gần bằng 0.

A picture containing text, person, person, black

Description automatically generated

**Hình 1:** Các vùng lân cận pixel tương tự cho trọng số lớn, w (p, q1) và w (p, q2), trong khi các vùng lân cận khác nhau cho trọng số nhỏ w (p, q3)

Graphical user interface, website

Description automatically generated

**Hình 2:** Hiển thị phân bố trọng số NLM được sử dụng để ước tính các pixel trung tâm của mọi hình ảnh. Các trọng số đi từ 1 (trắng) đến 0 (đen).

**T**

# **2.2. Tham số**

Kích thuớc patch và kích thước cửa sổ tìm kiếm phụ thuộc vào σ. Khi σ tăng chúng ta cần patch rộng hơn đủ mạnh để so sánh. Đồng thời, chúng ta cần tăng kích thước cửa sổ tìm kiếm để tăng khả năng loại bỏ nhiễu của thuật toán bằng cách tìm nhiều các pixel tương tự hơn. Giá trị tham số lọc *h* = *kσ.* Giá trị *k* tăng khi kích thước patch tăng. Với kích thước lớn hơn, khoảng cách giữa hai patch nhiễu thuần túy tập trung xung quanh nhiều hơn 2 σ 2 và do đó giá trị *k* nhỏ hơn có thể được sử dụng. Tập hợp các tham số được sử dụng cho từng giá trị σ được thể hiện trong bảng sau:

Table

Description automatically generated

Table

Description automatically generated

# **CHƯƠNG III: TÍNH CHẤT**

Theo các giả định, với mỗi pixel i, thuật toán NLM hội tụ với kỳ vọng có điều kiện xét trên một vùng lân cận của nó. Trong trường hợp này, điều kiện ổn định có nghĩa là khi kích thước của hình ảnh lớn lên, chúng ta có thể tìm thấy nhiều bản vá(patch) tương tự cho tất cả các chi tiết của hình ảnh.

Gọi V là một trường ngẫu nhiên và giả sử rằng ảnh nhiễu v là một thực nghiệm của V. Gọi Z biểu diễn tập hợp các biến ngẫu nhiên Zi = {Yi, Xi}, trong đó Yi = V(i) có giá trị thực và Xi = V(Ni \ {i}) có giá trị . NLM là một ước lượng cho kỳ vọng có điều kiện r(i) = E[Yi| Xi = v (Ni\ {i})].

**Định lý (Kỳ vọng có điều kiện)** Cho Z ={V(i), V(Ni\{i})} với i = 1, 2,... là một quá trình phân phối hỗn hợp (mixing progress), và đồng cũng là quá trình dừng ngặt (strictly stationary). Gọi NLn là biểu diễn của thuật toán NLM được áp dụng cho dãy Zn = , khi đó:

Với j ∈ {1, 2, …, n}.

Tuyên bố đầy đủ về giả thuyết của định lý và cách chứng minh của nó có thể được tìm thấy trong một khuôn khổ tổng quát hơn trong [6]. Định lý này cho chúng ta minh bạch rằng NLM thích hợp chỉnh sửa ảnh nhiễu hơn là cố gắng tách nhiễu (oscillatory) khỏi ảnh thực.

Trong trường hợp giả định: mô hình nhiễu trắng được cộng tính(additive), kết quả tiếp theo cho thấy kỳ vọng có điều kiện là hàm của V(Ni\ {i}), làm giảm thiểu sai số bình phương trung bình (mean square error) với ảnh thực u.

**Định lý** Gọi V, U, N là các trường ngẫu nhiên trên I sao cho V = U + N, trong đó N là các tín hiệu nhiễu trắng độc lập. Những trạng thái này sẽ được cố định sau đó:

2. Biến ngẫu nhiên kỳ vọng là hàm của V (Ni\{i}) để cực tiểu hóa sai số bình phương trung bình (minimize the mean square error).

Các kết quả lý thuyết về độ tối ưu tương tự đã thu được trong [7] và được dùng trong khử nhiễu ảnh nhị phân.

# **CHƯƠNG IV: THỰC NGHIỆM**

Thuật toán NLM chọn cho mỗi pixel một thông số trung bình khác nhau được điều chỉnh cho phù hợp với hình ảnh. Đối với pixel *i*, chúng ta chú ý đến vùng lân cận của *i* và toàn bộ pixel trong hình ảnh. Sự giống nhau giữa những pixel được đo dưới dạng một hàm giảm của khoảng cách Euclide của các cửa sổ tương tự. Bởi vì sự phân rã của kernel theo cấp số nhân, khoảng cách Euclide càng lớn thì trọng số càng giảm về 0, hoạt động như một ngưỡng tự động. Sự phân rã của hàm mũ và sự phân rã của trọng số được điều khiển bởi tham số *h*. Để đảm bảo rằng chỉ các pixel ở vùng lân cận có trọng số lớn, *h* phải được lấy từ bậc của σ.

# **TÀI LIỆU THAM KHẢO**

1. A. Efros and T. Leung. Texture Synthesis by Non-parametric Sampling.
2. A. Buades, B. Coll, J. Morel. On image denoising method.
3. M. Nixon, A. Aguado. Feature Extraction & Image Processing for Computer Vision. Chapter 13 - Appendix 4: Color images.
4. Manisha, S. Dahiya. Comparative Analysis of Different Image Enhancement Techniques.
5. A. Buades, B. Coll, J. Morel. Non-Local Means Denoising.
6. G. Roussas. Nonparametric regression estimation under mixing conditions. Stochastic processes and their applications
7. E. Ordentlich, G. Seroussi, M. Verdu, T. Weiss- man. A discrete universal denoiser and its application to binary images.
8. [Noise in Digital Image Processing | by Anisha Swain | Image Vision | Medium](https://medium.com/image-vision/noise-in-digital-image-processing-55357c9fab71#:~:text=Gaussian%20Noise%20is%20a%20statistical,arises%20in%20amplifiers%20or%20detectors.)