

方向梯度直方图（HOG）

Xie Bochen

参考资料:

- 1 参考书《图像处理、分析与机器视觉（4th）》P367 – P369
- 2 Learn OpenCV - <https://www.learnopencv.com/histogram-of-oriented-gradients/>
- 3 Histograms of oriented gradients for human detection, CVPR 2005
- 4 CSDN - HOG 特征（Histogram of Gradient）学习总结 - <https://blog.csdn.net/u011285477/article/details/50974230>
- 5 简书 - 方向梯度直方图（HOG） - <https://www.jianshu.com/p/6f69c751e9e7>

Part 1: What's the HOG?

HOG = Histogram of Oriented Gradients 方向梯度直方图

首次提出：Navneet Dalal & Bill Triggs, CVPR 2005, Histograms of oriented gradients for human detection。

作用：应用在计算机视觉和图像处理领域，用于目标检测的特征描述器。

Part 2: Object Detection and Location Based on HOG

【全局流程】



1. 确定窗口，胞体，块大小/形状和重叠大小

尺寸关系：window（窗口） > patch（块） > cell（胞体） > pixel（像素）。

扫描时候用块 patch，统计时候用 cell。

需要注意的是，特征是通过互相重叠的块计算出来的，所以必须设计一个网格来指定重叠的参数。

确定窗口，胞体，块大小/形状和重叠大小。根据目标检测的任务不同，确定图像窗口的大小和形状（如图 10.31 所示，行人检测通常用 64×128 的窗口；窗口与感兴趣的物体之间应该有足够大的间隔-行人检测中 16 个像素大小的间隔是合适的）。

胞体中相邻的像素包含了图像的局部信息，所以必须确定胞体的大小和形状。胞体一般包含 6×6 到 8×8 个像素（人体关节约为 6 到 8 个像素宽），并且在行人检测中一个块中一般包含 2×2 或 3×3 个胞体。另外，块（胞体）可以是方形或者圆形的。图 10.30 展示了方形和圆形的块结构。方形的胞体比较常用因为他们计算效率高。另外，特征是通过互相重叠的块计算出来的，所以必须设计一个网格来指定重叠的参数。

2. 光度规则化

本方法采用了对比度归一化来降低对光照，阴影或其他光度转换的敏感性。

光度规则化。使用全局的图像数据归一化或者伽玛校正来处理整个图像。合适的话推荐使用彩色图像（多频带）并对每一个通道独立地进行伽马校正。

3. 计算方向梯度直方图

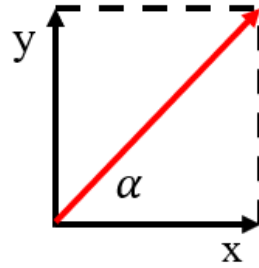
Step 1: Gradient Computation 梯度计算

首先，进行梯度计算，输入图像在像素点 (x, y) 的水平方向 x 和竖直方向 y 的梯度计算公式为：

$$G_x(x, y) = I(x + 1, y) - I(x - 1, y)$$

$$G_y(x, y) = I(x, y + 1) - I(x, y - 1)$$

像素点 (x, y) 处的梯度幅值和方向为：



$$G(x, y) = \sqrt{G_x(x, y)^2 + G_y(x, y)^2}$$
$$\alpha(x, y) = \tan^{-1}\left(\frac{G_y(x, y)}{G_x(x, y)}\right)$$

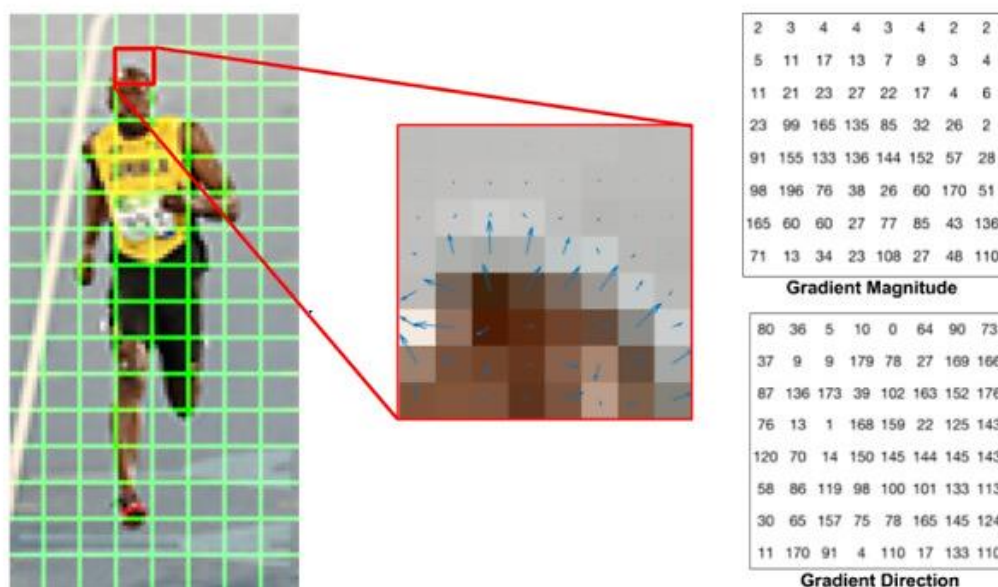
一般都会用水平方向 $[-1, 0, 1]$ 和竖直方向 $[1, 0, -1]^T$ 边缘检测算子对输入图像进行卷积运算，从而得到水平方向和竖直方向上的梯度分量，算出每个边缘像素点处的梯度幅值和方向。

Step 2: 胞体 cell 的方向梯度直方图

这一步骤的目的是为局部图像区域提供一个指示函数量化梯度方向的同时能够保持对图像中人体对象的姿势和外观的弱敏感性。

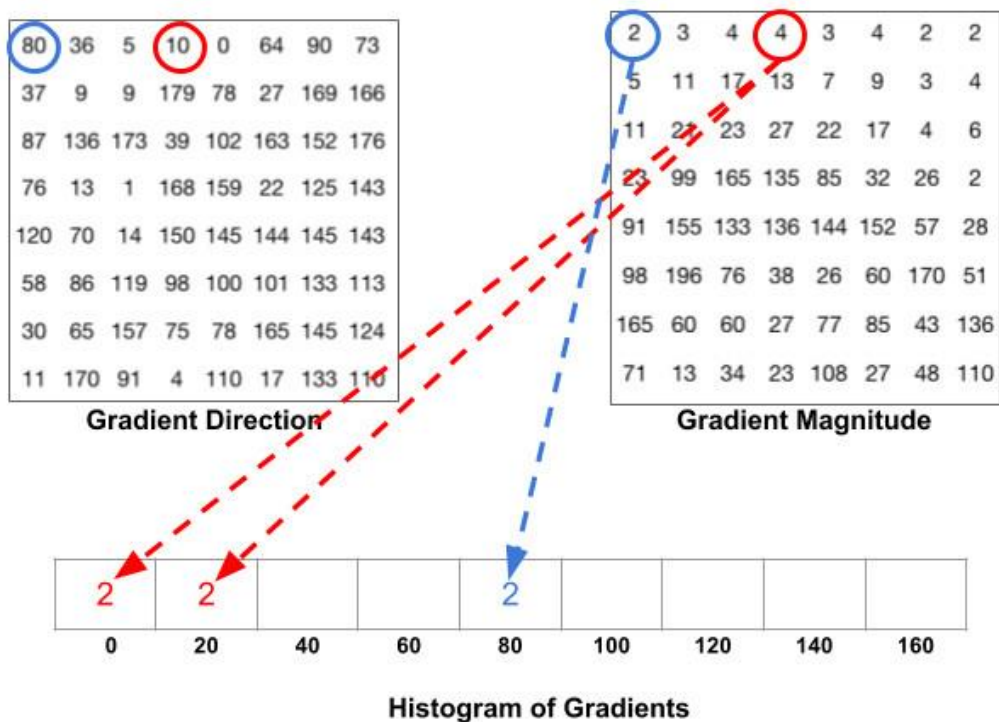
一般情况下，HOG 特征用于行人检测，窗口 window 一般选择 64×128 个像素，每 8×8 个像素组成一个胞体 cell，每 2×2 个胞体 cell 组成一个块 patch，那么扫描窗口的步长则为 8 个像素（以胞体 cell 为最小单元）。所以，扫描窗口在水平方向需要扫描 7 次，在竖直方向需要扫描 15 次，在整个图像需要扫描 $7 \times 15 = 105$ 次。

单独将其中一个最小单元胞体 cell (8*8 个像素) 的小格拿出来，定义方向梯度中的方向范围为 0 - 180° (为无符号梯度，0-360°则为有符号梯度)，为了画方向梯度直方图，我们还需要选取合适的组距也就是 bin，这里组距选取 $\pi/9$ ，也就是最后的直方图组数 bin 为 9。我们将像素的梯度幅值作为权值进行投影，用梯度方向决定向哪一维进行投影。

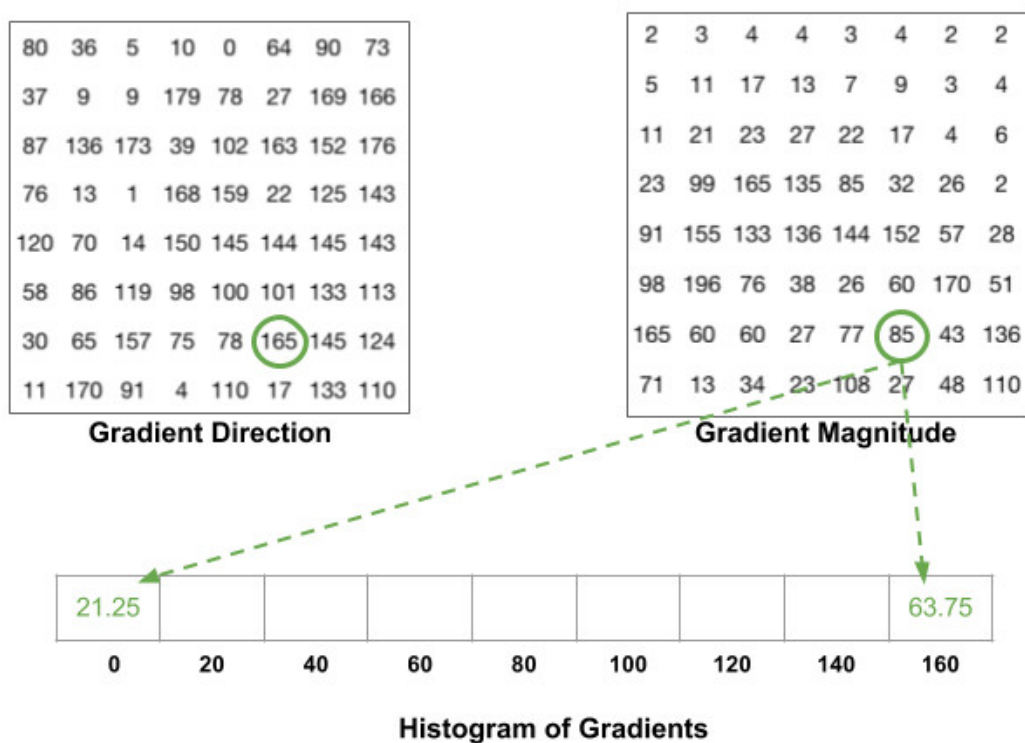


下图是一个细胞单元内的方向梯度直方图，角度分辨率是在 180 度的范围内，以 20 度等分，即一个细胞单元的 HOG 特征是一个 9 维的向量，9 个 bin 代表的角度是 0°，20°，40°，60°，80°，100°，120°，140°，160°。此前，我一直怀疑明明 9 维向量代表的是梯度方向 0-180°，为什么 9 个格子上最后只标到了 160，其实，从区间的角度上理解，9 个区间，相邻两个区间相隔了 20°，所以梯度方向上的 160°-180°，实际上按权重投影在了第九维（160°）和第一维（0°）。

先来看蓝色圆圈圈出来的像素点，它的角度是 80，幅值是 2，所以它在第五个 bin 里面加了 2。再来看红色圈出来的像素点，它的角度是 10，幅值是 4，因为角度 10 介于 0-20 的中间(正好一半)，所以把幅值一分为二地放到 0 和 20 两个 bin 里面去。



当梯度方向大于 160°时，就是我们刚才提到的特殊情况。



把一个 cell 中 $8 \times 8 = 64$ 个像素的梯度幅值和方向，表示在 9 bin 的直方图中，如图所示：

