

3.3.2. זיהוי הדף

בחלק זה נבצע את רוב השלבים שבצענו בחלק 3.1 אך הפעם נחזיר את קדקודי המלבן אשר מייצג את הדף עליו מתבצע השרטוט.

אלגוריתם 3.3.2

1. המרה התמונה לגוון אפור
2. הקטנת התמונה בערך x
3. הבלטת קווים - ע"י שימוש באלגוריתם Canny
4. מציאת אוסף נקודות - ע"י שימוש בטכניקה Hough Transform
5. יצירת קווים מאוסף נקודות - ע"י שימוש ב Linear Regression
6. מציאת ארבע נקודות לטרנספורמציה

חלקים 1-5 מתוארים בפרק 2 לכן נתאר את החלק השישי

מציאת ארבע נקודות לטרנספורמציה

קלט: ארבע ישרים

פלט: ארבע נקודות

אלגוריתם

1. מציאת ארבעת הנקודות ע"י החיתוך בין הישרים

2. הכפלת הנקודות בערך x והחזרתם

