

Mejoramiento de imágenes

Felipe Sánchez Soberanis

12 de septiembre de 2022

Índice

Punto 1	2
Resultados	2
Bibliografía	2
Librerías	2
Algoritmos propios	2
Calcular histograma de una imagen	2
Ecularizar histograma	3
Problemas	3
Punto 2	4
Resultados	4
Bibliografía	4
Librerías	4
Algoritmos propios	4
Problemas	4
Punto 3	5
Identidad	5
Escalamiento	5
Rotación	5
Reflexión	5
Shear	5
Punto 4	6
Resultados	6
Bibliografía	6
Librerías	6
Algoritmos propios	6
Problemas	6
Punto 5	7
Resultados	7
Bibliografía	7
Librerías	7
Algoritmos propios	7
Problemas	7

Punto 1

Resultados



Figura 1: Resultado de la ecualización del histograma en la imagen.

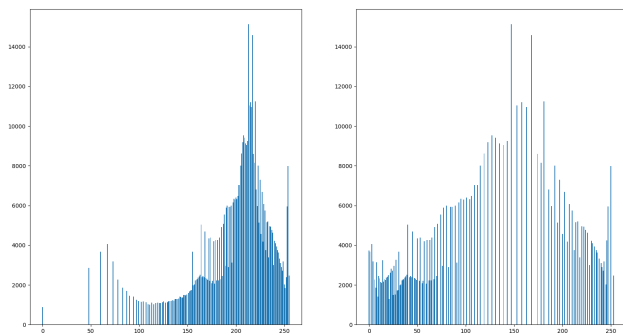


Figura 2: Resultado de la ecualización del histograma.

Como se puede observar, el resultado de ecualizar el histograma es que la imagen modificada tiene un mejor contraste, comparada la imagen original. Esto es debido a que, como se puede observar en el segundo histograma, los valores de brillo son mejor distribuidos a lo largo del rango 0 a 255.

Bibliografía

N/A.

Librerías

- opencv-contrib-python
- numpy
- matplotlib

Algoritmos propios

Calcular histograma de una imagen

```
imagen = ingresar imagen
```

```
ancho = imagen.ancho
```

```
alto = imagen.alto
```

```
x = 0 a 255, de 1 en 1
```

```

y = 256 * 0s

por cada w en ancho:
    por cada a en alto:
        v = imagen[w][a].intensidad_del_pixel
        y[v] += 1

regresar x, y

Ecualizar histograma

imagen = ingresar imagen

ancho = imagen.ancho
alto = imagen.alto

y = calcular_histograma(imagen)

k = 255 / (ancho * alto)
suma = 0

imagen_ecualizada = zeros, ancho y alto igual al de imagen

por cada w en ancho:
    por cada a en alto:
        por cada s en intensidad_pixel(imagen[w][a]):
            suma += y[s]
            imagen_ecualizada[w][a] = k * suma
            suma = 0

regresar imagen_ecualizada

```

Problemas

N/A.

Punto 2

Resultados

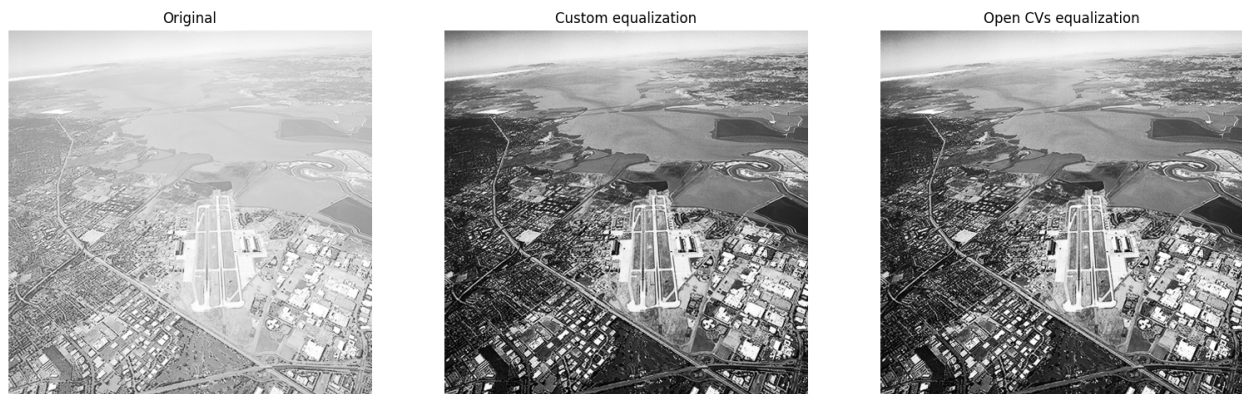


Figura 3: Comparación de la ecualización hecha por mi contra la ecualización de la librería OpenCV.

Visualmente, los resultados obtenidos por el algoritmo hecho desde 0 contra el algoritmo implementado en la librería de OpenCV, no es aparente. La mayor diferencia se encuentra en la velocidad con la que ambos algoritmos se llevan a cabo, ya que el propio, al estar hecho en Python, es mucho más lento que el de OpenCV, que se encuentra escrito en C y C++.

Bibliografía

◆ equalizeHist()

```
void cv::equalizeHist ( InputArray  src,  
                       OutputArray dst  
                       )
```

Python:

```
cv.equalizeHist( src[, dst] ) -> dst
```

Figura 4: Documentación de la función equalizeHist (click aquí para ir).

Librerías

- opencv-contrib-python
- matplotlib

Algoritmos propios

N/A.

Problemas

N/A.

Punto 3

Las transformaciones afines son transformaciones que están compuestas de una transformación lineal seguida por una traslación o desplazamiento. Es decir, mantiene las líneas y el paralelismo, más no las distancias ni los ángulos.

Identidad

En matemáticas una función identidad es una función matemática, de un conjunto M a sí mismo, que devuelve su propio argumento. Es decir, mantiene sin cambios la imagen que se use como entrada.

Escalamiento

Es una aplicación lineal que aumenta (incrementa) o contrae (disminuye) el tamaño de distintas entidades (como formas o figuras geométricas) mediante un factor de escala que es el mismo en todas direcciones. El resultado de un escalado uniforme es una relación de semejanza (en el sentido geométrico) entre la figura original y su imagen.

Rotación

Es el movimiento de cambio de orientación de un cuerpo o un sistema de referencia de forma que una línea (llamada eje de rotación) o un punto permanece fijo.

Reflexión

Es un mapeo desde un espacio euclídeo a sí mismo que es una isometría con un hiperplano como un conjunto de puntos fijos; este conjunto es llamado eje (en 2 dimensiones) o plano (en 3 dimensiones) de reflexión. La imagen de una figura por una reflexión es su imagen especular, en el eje o plano de reflexión. Por ejemplo, la imagen especular de la letra minúscula p por una reflexión con respecto a un eje vertical se vería como la letra q . Su imagen por una reflexión en un eje horizontal se vería como la letra b .

Shear

Es un tipo de matriz elemental que implica la suma del múltiplo de una fila (o de una columna) a otra. Esta matriz se puede generar a partir de la matriz identidad, reemplazando algunos elementos nulos por uno o más valores distintos de cero.

El nombre de matriz de cizallamiento o de corte se refiere al hecho de que la matriz representa una transformación asociada a una deformación lateral elástica de un objeto, similar a la que se produce en un cubo cuando se ejerce un esfuerzo tangencial (o cortante) sobre dos de sus caras opuestas.

Punto 4

Resultados

Bibliografía

Librerías

Algoritmos propios

Problemas

Punto 5

Resultados

Bibliografía

Librerías

Algoritmos propios

Problemas