

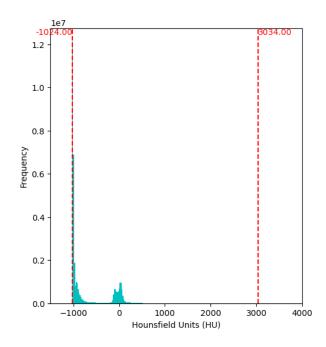
```
Dataset.file_meta
(0002, 0000) File Meta Information Group Length
(0002, 0000) File Meta Information Group Length
(0002, 0001) File Meta Information Version
(0002, 0002) File Meta Information Oroup Length
(0002, 0002) File Meta Information Version
(0002, 0002) File Meta Information Version
(0002, 0003) Media Storage SOP Class UID
(0002, 0010) Trensfer Syntx UID
(0002, 0011) Implementation Class UID
(0002, 0012) Implementation Class UID
(0002, 0013) Implementation Version Name
(0002, 0013) Implementation Version Name
(0003, 0003) Specific Character Set
(0003, 0003) Study Date
```

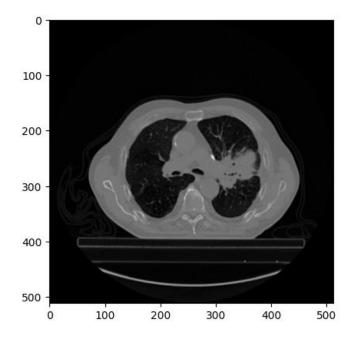
Загрузка слайсов легкого из папки отдельного пациента с файлами DICOM

Преобразование пиксельных значений

Преобразовываю список срезов (slices) в трехмерный массив, затем конвертирую значения пикселей из исходных значений в единицы HU

Гистограмма распределения пикселей по HU и отображаение одного из срезов (80-й срез) на экране





Следующий этап - resampling для получения изоморфного разрешения – одинакового в 3х измерениях

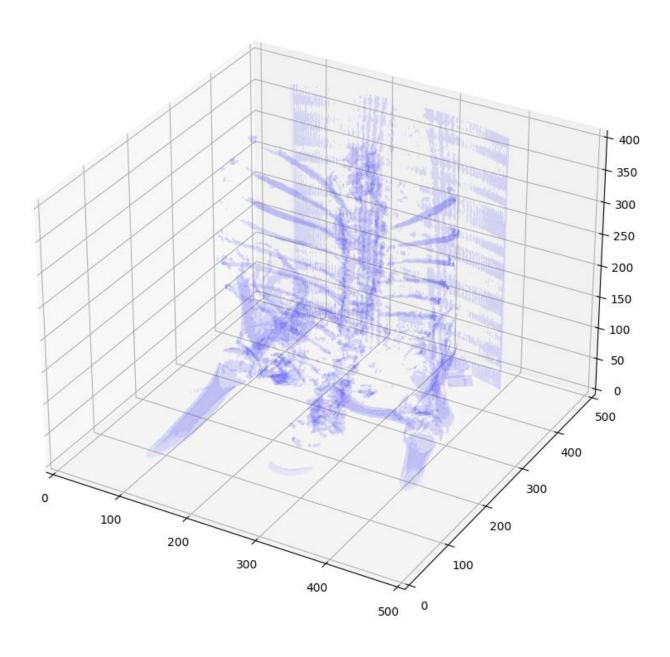
Здесь хочу добиться одинаковых свойств пространства по всем направлениям. Функция resample изменяет размер изображения, так чтобы расстояние между пикселями стало одинаковым по всем трем измерениям

Shape before resampling (134, 512, 512)

Shape after resampling (402, 500, 500)

Визуализация в 3D

Создаю 3D визуализацию изображения



Сегментация лёгких

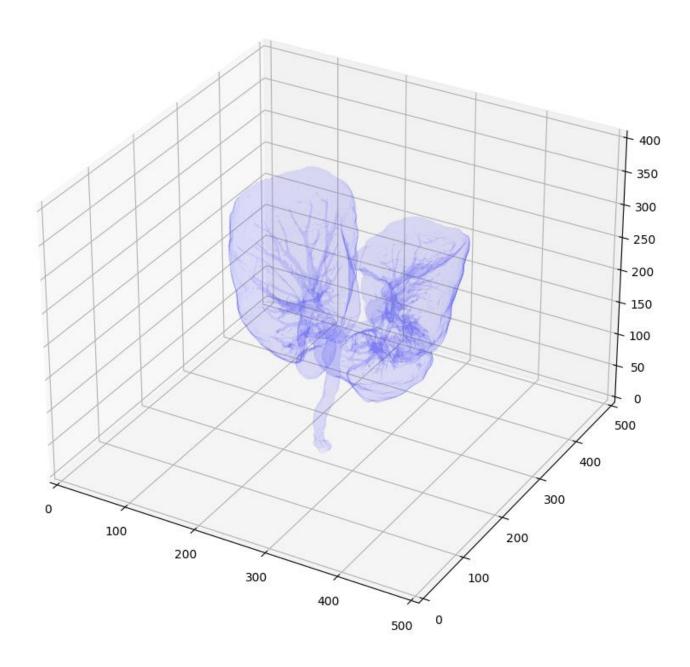
- 1. Пороговая обработка изображения
- 2. Определим метку воздуха вокруг человека
- 3. Для каждого среза определяем наибольшую связную компоненту (тело + воздух вокруг человека) и устанавливаем остальные на 0. Это заполняет структуры в легких на маске.

Этот шаг говорит о том, что для каждого горизонтального среза ищем наибольшую область, которая связана вместе.

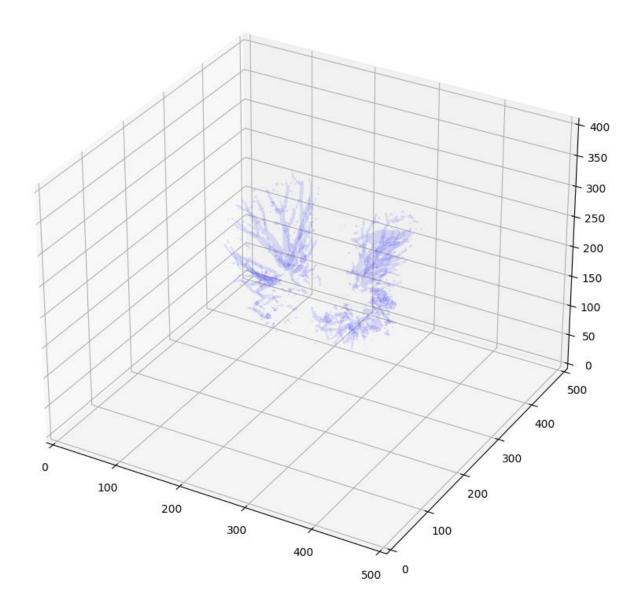
Это будет включать в себя тело человека и воздух вокруг него.

Затем устанавливаем все остальные области (которые не являются частью этой наибольшей области) равными нулю.

4.Оставляем только наибольший воздушный карман



Визуализация структуры внутри лёгких



Наши значения варьируются от -1024 до приблизительно 600. Крайнее значение 3034 нам не нужно. - Все, что выше 400, нам не интересно, так как это кости

Чтобы сэкономить место в памяти, не надо делать нормализацию и центрирование нуля заранее, сделаем во время обучения. Сейчас наше изображение - это int16, которое меньше float32 и легче сжимается.

Далее этап Нормализации значений и возможно центрирование на нуле