# 数字图像处理大作业

需要做的是轮廓检测

#### 结果说明

在 result 文件夹里存放了各种方法处理出的结果, 文件夹结构如下:

```
| | ∟teed
    └—fused
 10
 11
12 | | Lteed
     └─fused
13
14 | —denoise+hp
 16
 17
18
 | | ∟teed
     ∟-fused
20 | | —denoise+laplacian
 21
 └─fused
 26 | ∟direct
    |—dexined
28
    | |−avg
    | └─fused
29
30
    └─teed
     ∟fused
31
33
   |--canny
34
   |-denoise+sobel
35
   ∟sobe1
```

分为传统方法和深度学习方法3

#### 传统方法

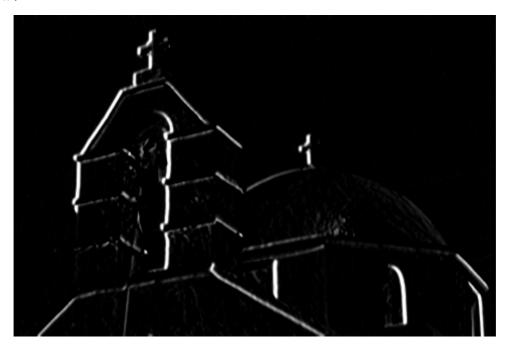
#### sobel

首先想到的是使用sobel算子,直接使用sobel算子进行图像处理,在 preprocess.ipynb 里面实现,处理的结果存放在 result\tradition\sobel 中,产生的部分结果如下:



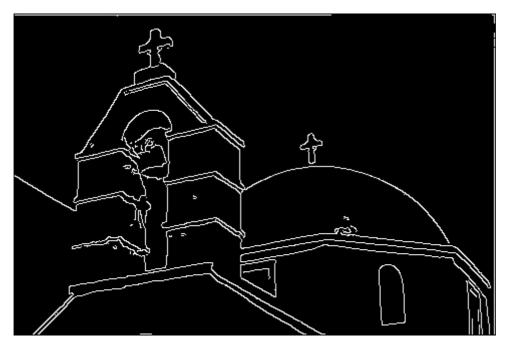
#### denoise+sobel

上图看到存在噪声,使用高斯滤波进行去噪,然后再使用sobel算子进行图像处理,也在 preprocess.ipynb 里面实现,处理的结果存放在 result\tradition\denoise+sobel 中,产生的部分结果如下:



## canny算法

canny算法的结果其实相当不错



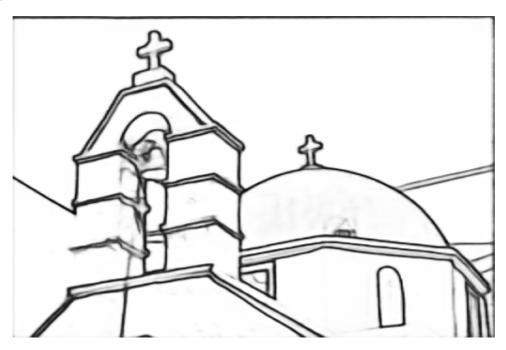
处理的结果存放在 result\tradition\canny 中

感觉传统的方法不是很有效,选用了深度学习的方法,采用了DexiNed和TEED两种模型

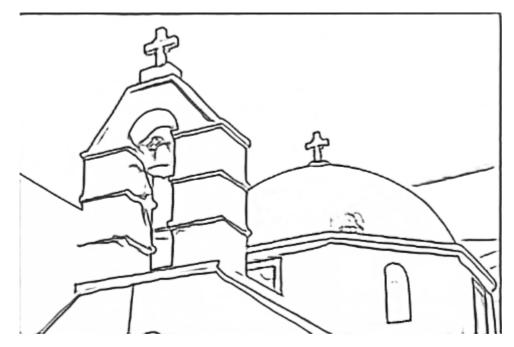
## direct

将测试图片直接输入,产生的部分结果如下:

dexined



teed



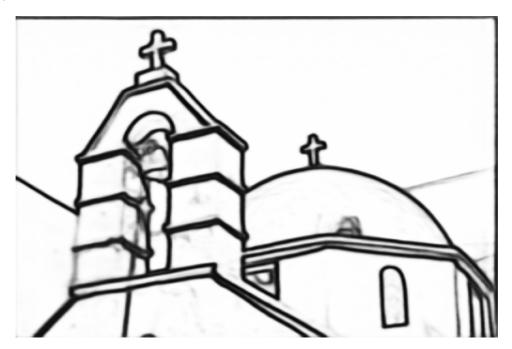
两种模型对于图像轮廓的描绘结果都还可以

结果存放地址在 result\deeplearning\direct 中

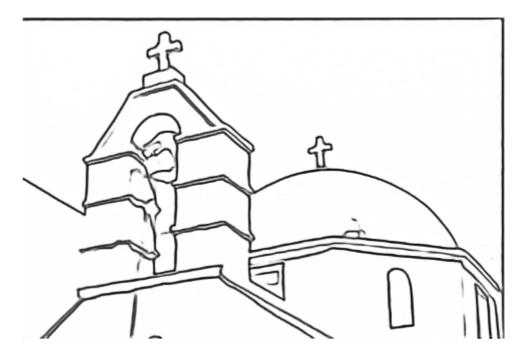
## denoise

从上面两张图片中可以看到仍有一部分细节被当作轮廓描绘出来,采用传统中的去噪处理后的图片作为 输入

dexined



teed



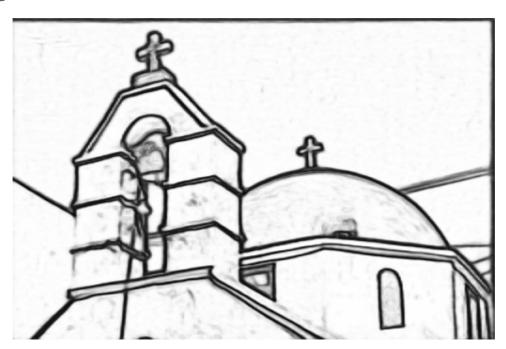
降噪造成边缘模糊,描绘不清楚

结果存放地址在 result\deeplearning\denoise 中

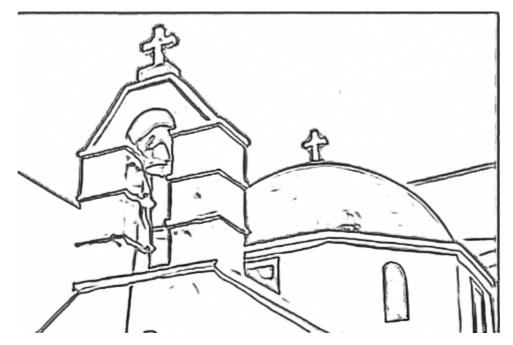
# denoise+high pass

降噪之后使用高通锐化边缘

dexined



teed



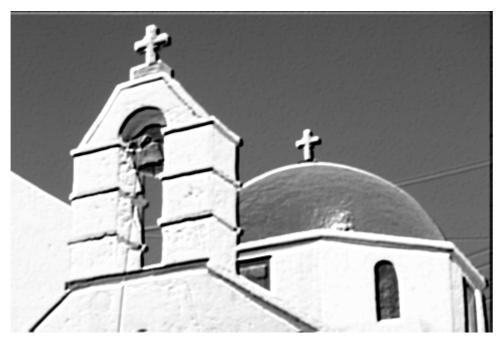
dexined的效果其实还可以, 但是噪点也变多了

high pass会放大细节,其他图片的很多细节就一起被描进去了

结果存放地址在 result\deeplearning\denoise+hp

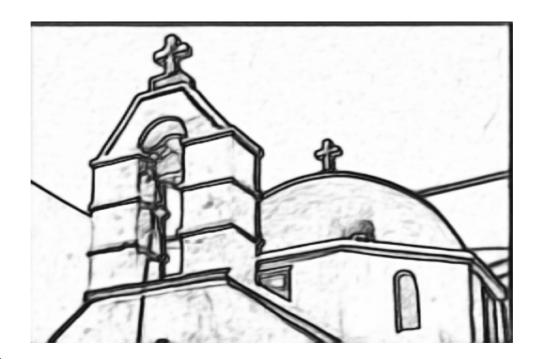
#### denoise+emboss

找到一种产生浮雕感的卷积核,产生的图片边缘感觉就比较清晰,拿来试一试

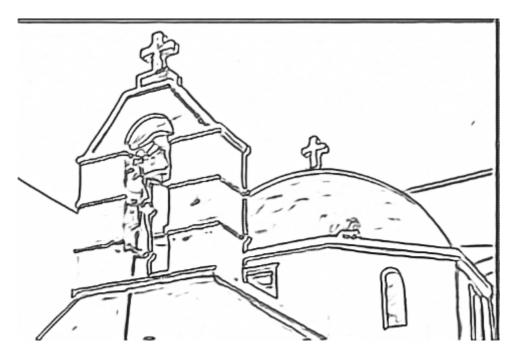


其实处理之后的图片可以看出左边建筑与围墙之间的界限被抹平,轮廓也很难被描绘出来+卷积核如下

dexined



teed



teed对于其他图片的处理其实还可以

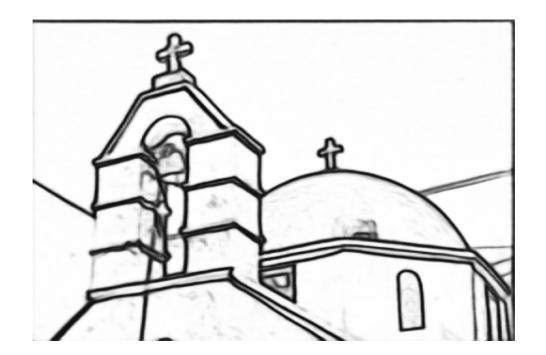
结果存放地址在 result\deeplearning\denoise+emboss

## denoise+laplacian

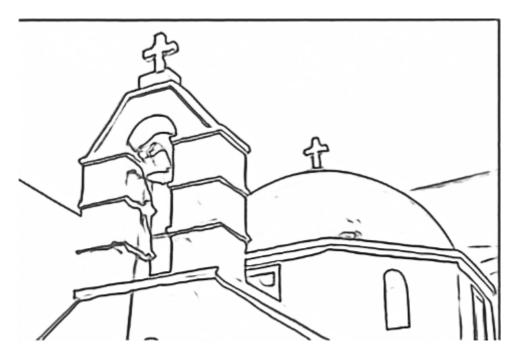
第三章 灰度变换与空间滤波- (六) 锐化空间滤波器之拉普拉斯算子 - 知平 (zhihu.com)

参考了这一篇,在去噪后使用laplacian算子和叠加公式处理

dexined



teed



综合来看这种方法的效果最好

结果存放地址在 result\deeplearning\denoise+laplacian

#### 使用的两个模型地址

<u>xavysp/DexiNed: Dense EXtreme Inception Network for Edge Detection (github.com)</u>

xavysp/TEED: Tiny and Efficient Edge Detector (github.com)