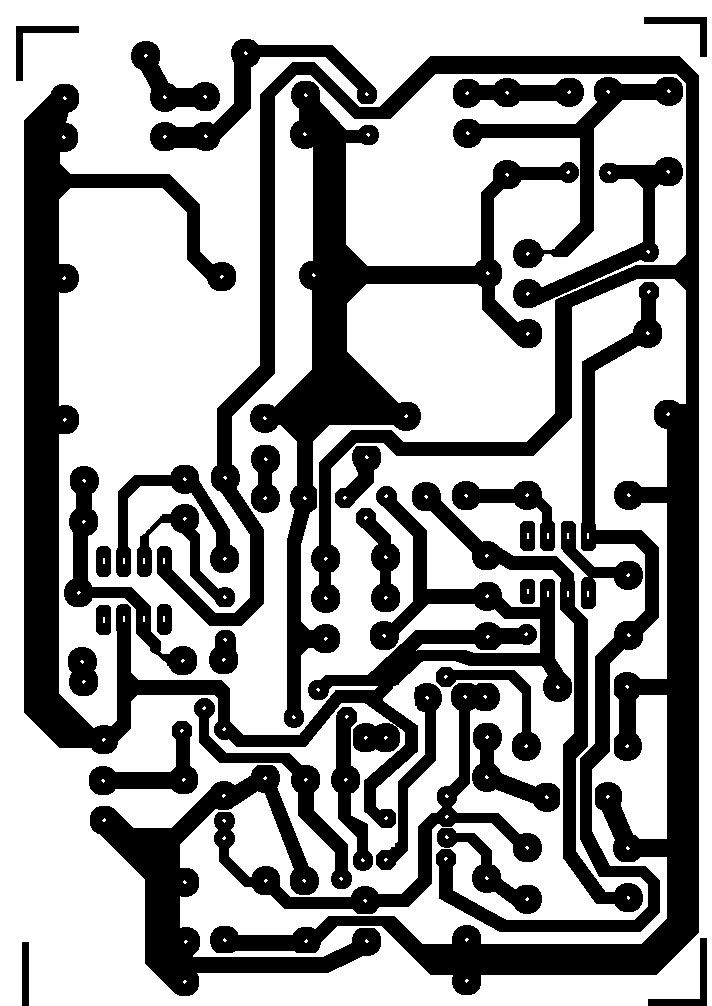
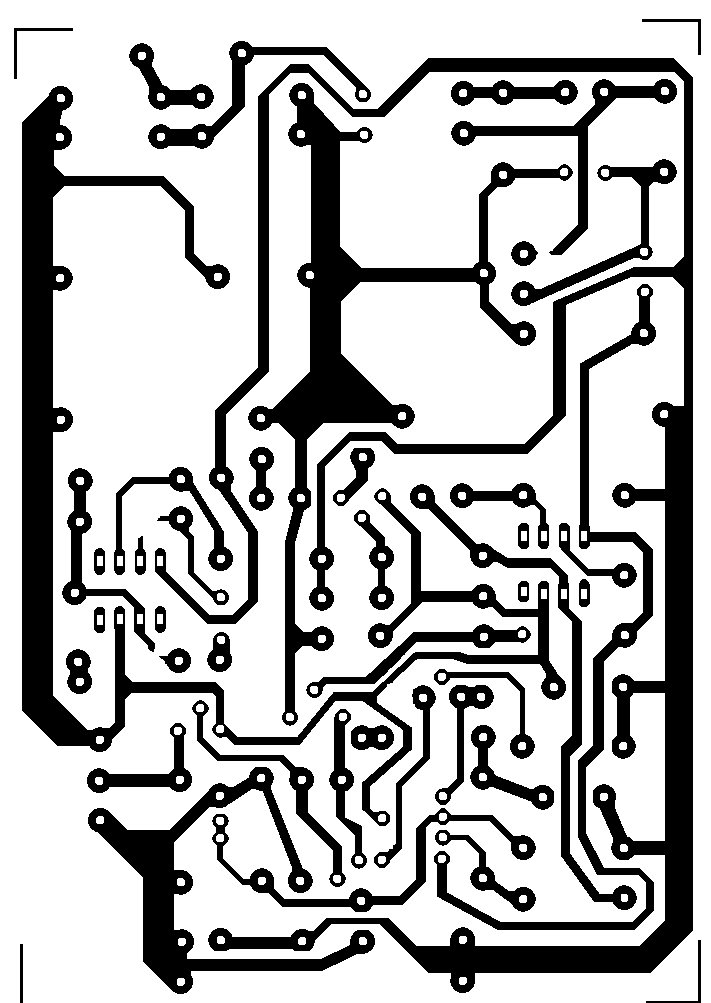
Képi morfológia

Az algoritmusok a morff.cpp fájlban találhatóak. A feladatban a pcb\_hibas\_8bpp és pcb\_hibas\_8bpp3 képeket használtam. Utóbbi azért, mert a neptun kódomban 3-as számjegy van.

Az algoritmussal megtaláltam a vékony részeket, illetve a vastagokat is, illetve az erózio és a dilation műveletet is alkalmaztam rajta. Ez a következő eredményeket produkálta:

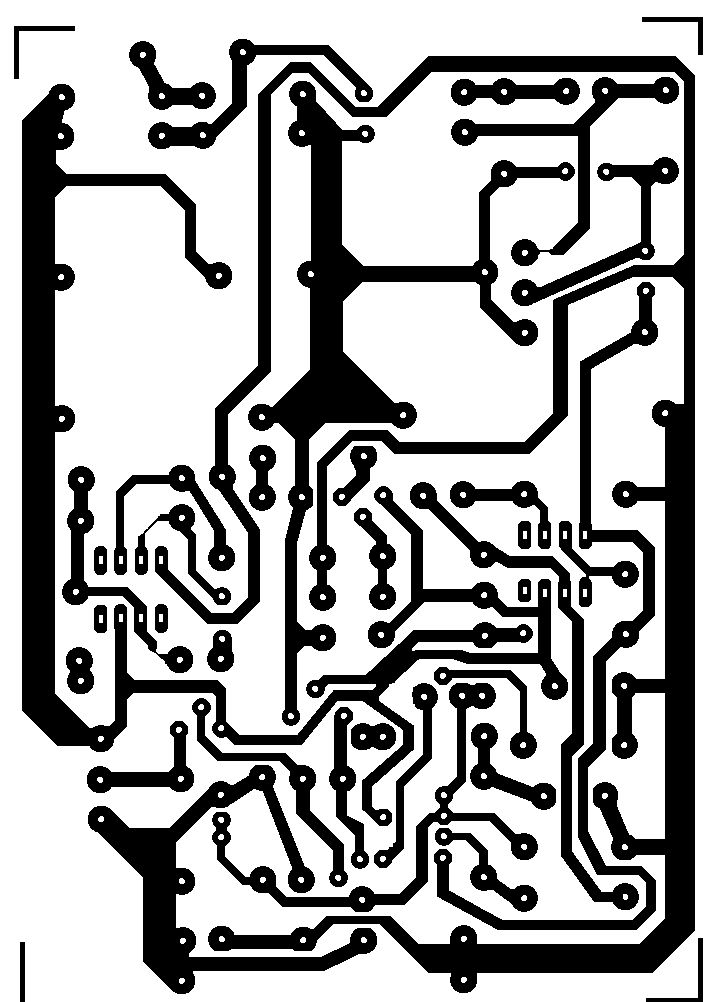
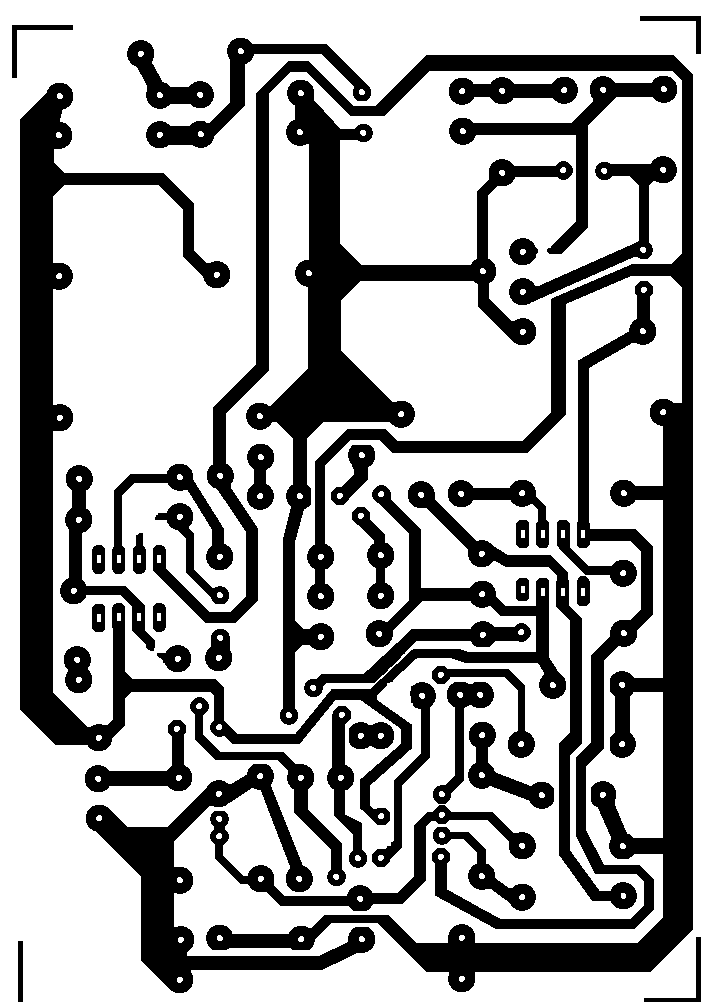
pcb\_hibas\_8bpp3 kép esetében:

Erose: Dilation:

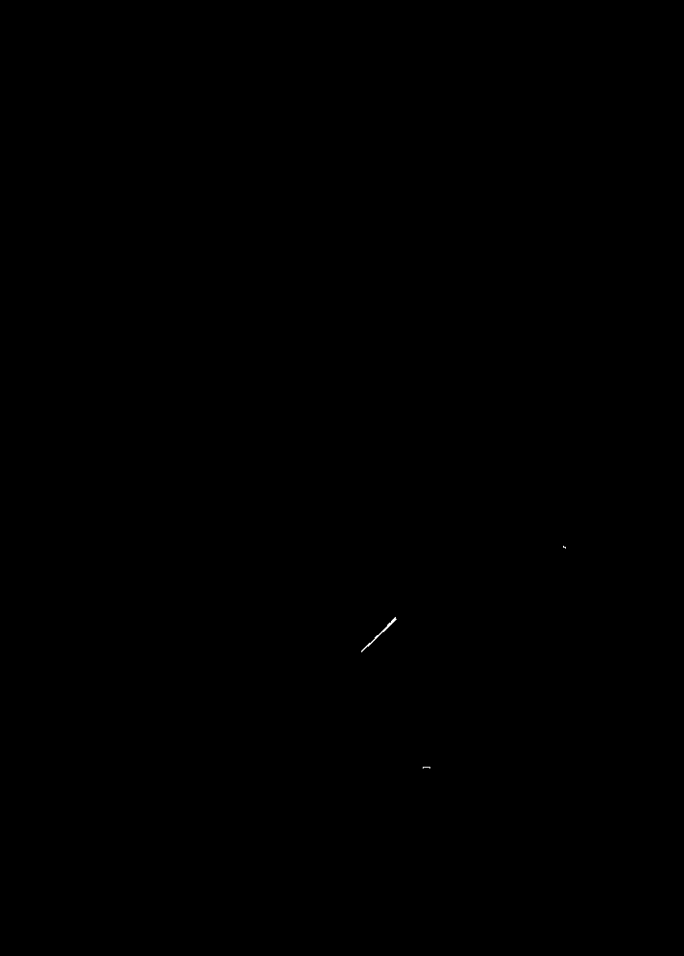
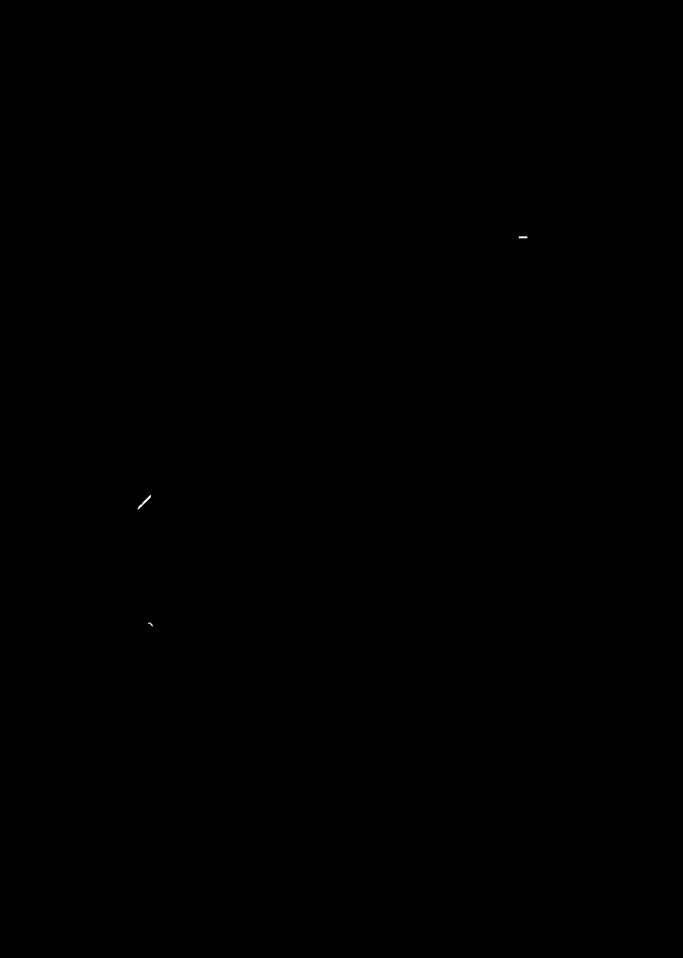


Nyitás, zárás, vastag és vékony részek:

Nyitás: Zárás:



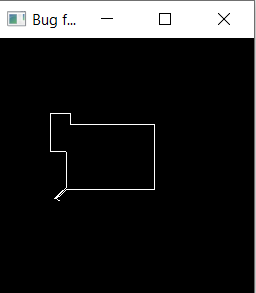
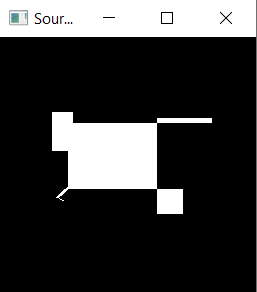
Vékony: Vastag:



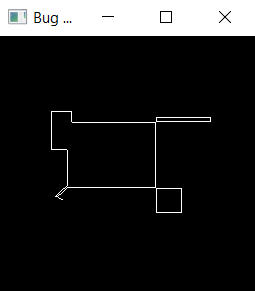
Bogárkövető algoritmus

Az algoritmus segítségével körbe járjuk a bug.bmp –t és a bug3.bmp képet. Először a bug3.bmp kép követő és visszalépés algoritmus eredménye látható:

Alap: Követő:

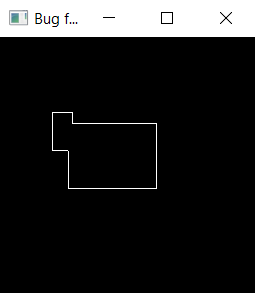
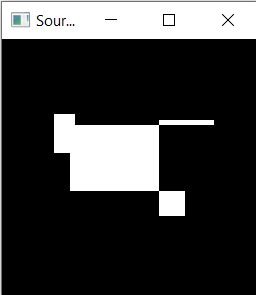


Vissza:

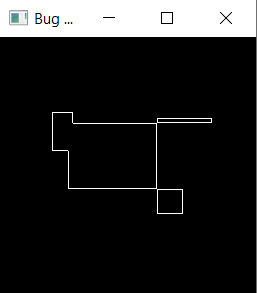


A következő képekek a bug.bmp eredményei:

Alap: Követő:



Vissza:



Law szűrő

Az algoritmus implementálása megkezdődött, tanító konvolúciók és energiák meghatározását meghatároztam. Ezekez az input esetében is alkalmaztam.