**实验报告**

姓名： 林炬乙 学号： 3180103721

课程名称： 数字图像处理 任课老师： 项志宇

实验名称： 最近邻、双线性和双三次方插值 实验日期： 2021/3/20

# 1 实验目的和要求

（分点简要说明本次实验需要进行的工作和最终的目的）

将一幅Lina图像降采样后，分别利用最近邻、双线性和双三次方插值恢复至原分辨率，并比较效果差异。要求除了图像输入和输出显示外，核心处理函数自己编写，不能直接调用openCV或者matlab里的相关函数。

# 2 实验原理

• 内插是图像放大、收缩、旋转和几何校正等任务中广泛使用的 基本工具。是一种基本的图像重取样方法。 • 是用已知数据来估计未知位置的数值的处理

数字图像的质量在很大程度上取决于取样和量化中所用的样本数和灰度级 。

上采样就是放大图像，通过放大图像，我们可以增加图像的像素。降采样就是缩小图像，通过缩小图像，我们可以减少图像的像素，一方面，我们可以生成对应图像的缩略图，另一方面，我们可以减少图像的大小，节约内存。

降采样: 已有库为pyrDown ,pyrUp,可以作为参考.

pyrUp函数，首先对输入图像进行上采样，在图像的偶数行和偶数列插入0；然后进行滤波。pyrDown函数正好相反，先对输入图像进行滤波，然后剔除图像的偶数行和偶数列。

• 最近邻内插 • 把原图像中最近邻的灰度赋给每个内插的新位置.

• 双线性内插(用4个最近邻) • V(x,y)=ax+by+cxy+d 注意：实质上是一种非线性内插方法

双三次内插（用16个最近邻，保持细节更好）

## 基于BiCubic基函数的双三次插值法

双三次插值又称立方卷积插值。三次卷积插值是一种更加复杂的插值方式。该算法利用待采样点周围16个点的灰度值作三次插值，不仅考虑到4个直接相邻点的灰度影响，而且考虑到各邻点间灰度值变化率的影响。三次运算可以得到更接近高分辨率图像的放大效果，但也导致了运算量的急剧增加。

假设源图像A大小为m\*n，缩放后的目标图像B的大小为M\*N。那么根据比例我们可以得到B(X,Y)在A上的对应坐标为A(x,y)=A(X\*(m/M),Y\*(n/N))。在双线性插值法中，我们选取A(x,y)的最近四个点。而在双立方插值法中，我们选取的是最近的16个像素点作为计算目标图像B(X,Y)处像素值的参数。P点就是目标图像B在(X,Y)处对应于源图像中的位置，P的坐标位置会出现小数部分，所以我们假设P的坐标为P(x+u,y+v)，其中x,y分别表示整数部分，u,v分别表示小数部分。那么我们就可以得到如图所示的最近16个像素的位置，在这里用a(i,j)(i,j=0,1,2,3)来表示。双立方插值的目的就是通过找到一种关系，或者说系数，可以把这16个像素对于P处像素值影响因子找出来，从而根据这个影响因子来获得目标图像对应点的像素值，达到图像缩放的目的。这种算法需要选取插值基函数来拟合数据，其最常用的插值基函数也就是本次实验采用BiCubic函数作为基函数。

# 3 实验内容

（分点阐述实验步骤）

1. 安装openCV

2021年3月20日星期六 中午12:43 完成

2. 写降采样函数

伪代码如下

    k = 0 ;

    for(*int* i  =0  ; i <  rows ; i = i + 2){

   行     newimg[k++] =  srcimg[i];

    }

    k = 0;

    for(*int* i  =0  ; i <  cols ; i = i + 2){

  列      resimg[k++] =  newimg[i]  ;

    }

3. 写最近邻内插

4. 写双线性内插

5. 写双三次方插值

这个效果好像不是很好, 可能是多项式选择的问题.

一开始写的非常麻烦, 非常的长.系数计算.

后来写在嵌套for循环中, 两个数组下标取值, 就不用把16个坐标一个个乘起来了, 这样又方便又不容易错.

## 遇到的错误:

问题0. 0x00007FFE4143D759 处(位于 Project1Nearest neighbor, bilinear and bicubic interpolation.exe 中)有未经处理的异常: Microsoft C++ 异常: cv::Exception，位于内存位置 0x000000D22A9DF1B0 处。

原因：位置不对, Lina照片要和cpp文件放在同一个文件夹,不是和.sln文件放在同一个文件夹.

正确: "./Lina.jpg" 可以 , "Lina.jpg" 也可以.

问题1 pyrDown ,pyrUp不存在

正确:包含#include <opencv2/imgproc/imgproc.hpp> 即可, 但是我们要自己写

问题2 static\_cast<int>(i / kx + 0.5) 会出错

用x = static\_cast<int>((i + 1) / kx + 0.5) - 1; 可以

问题3

问题4

问题5

解决方法:

问题6 Exception processing async thread queue

解决方法: 只要关掉'expressions'视图就可以了

问题7: 1-2\*((2+3)\*(2+3)) 报错

原因:

问题8:字体忽然变了

解决方法:这个不是你的Eclipse的问题 是你的输入法被你切换为全角模式输入后的情况 只需要把输入法切回半角模式即可.

问题9:

解决方法:

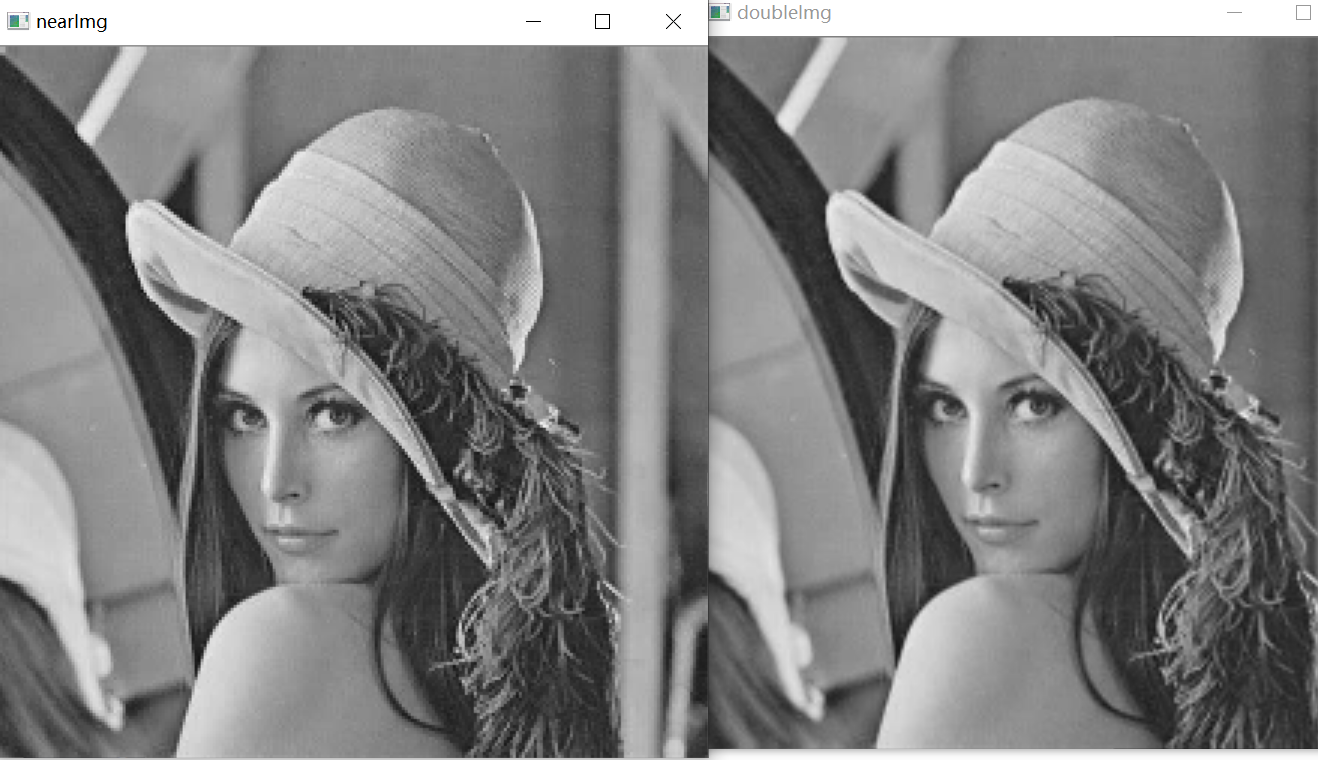
问题10:

# 4 实验结果和分析

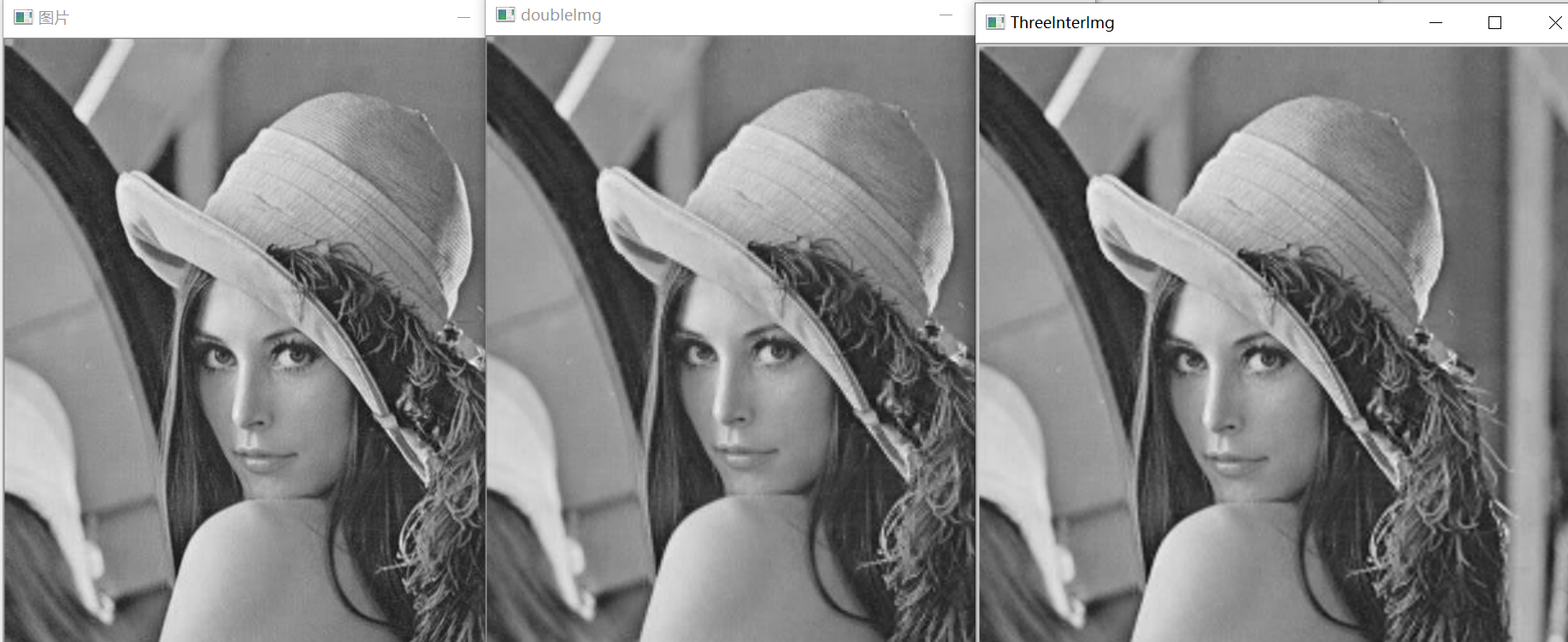
（使用图片和文字叙述实验结果，并对这些结果进行适当分析）



直接内插和原图相比可以看出, 肩膀皮肤边缘明显有颗粒,鼻子有棋盘格图形.



可以看出, 双线性内插后鼻子部位的马赛克,和脸部边缘的马赛克就没有最近邻内插的图像那么明显,说明恢复效果较好.



二次插值和三次插值似乎区别不大. 可能原图本身就分辨率比较低, 还原后分辨率不高.