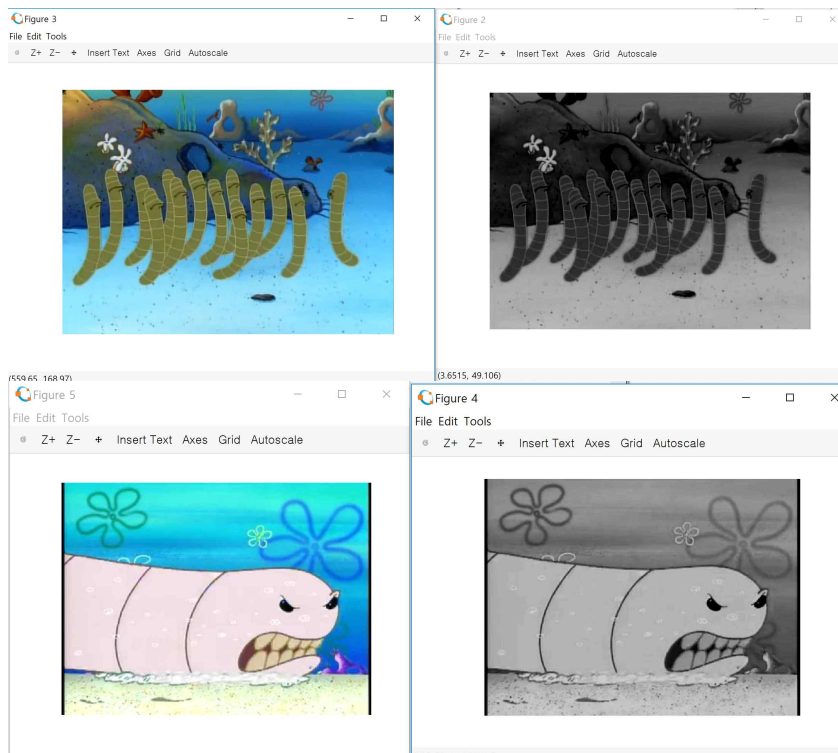




과목명	영상처리
담당교수님	고병준 교수님
이름/학과	정성욱/컴퓨터공학과
학번	201404376

구현 내용:

rgb이미지를 받아서, 각 차원의 값을 변형하여 3차원이미지를 2차원으로 데이터 손실을 최대한 줄임으로써, 흑백이미지를 표현 하는 것이다.



구현 이유:

처음에는 rgb를 그냥 나누기 3을 해서 평균값에 보이게 했더니, 전체적으로 누락되는 표현이 많아서 매트랩에 있는 grayscale convert 함수의 결과값과 rgb의 합인 값을 비교하면서 최대한 공식화를 시켜서 했습니다. 뒤에 50정도 상수를 빼준 이유도 거기에 있습니다. 특히 아래쪽의 애벌레의 경우 bias를 빼는 상수를 두지않고 막 나누었을 때, 하얀색 먼지부분이 사라져 출력되는 경우가 많았기에, 나누는 것 이외에 다른 보정값을 넣어야겠다고 생각했습니다.

느낀 점: 예전에 딥러닝을 했었는데, 그때의 기억의 추억이 살아나서 좋았다. 방학 때가되면 다시 열심히 하고싶다. ㅎㅎ
과제난이도: 매트랩을 처음 쓰는 입장으로써 적당했다.