Grunnleggende Bildebehandling

Forelesninger for RAD230 Ivan I. Maximov

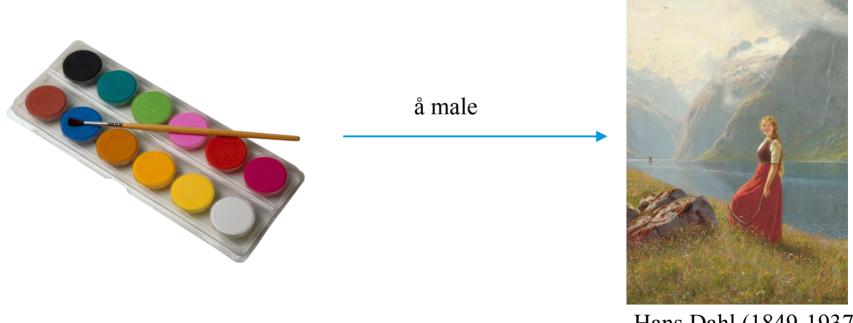
Innhold

Forelesninger:

- 1.Grunnleggende matematikk
- 2.Bilde registrering
- 3.Bilde segmentering
- 4.

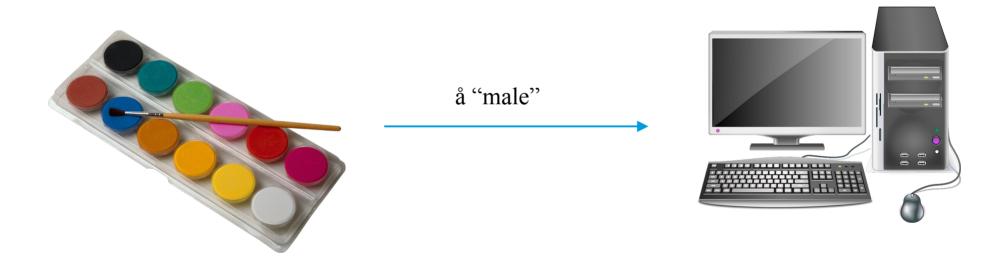
Hva er et bilde?

Man kan male på et lerret

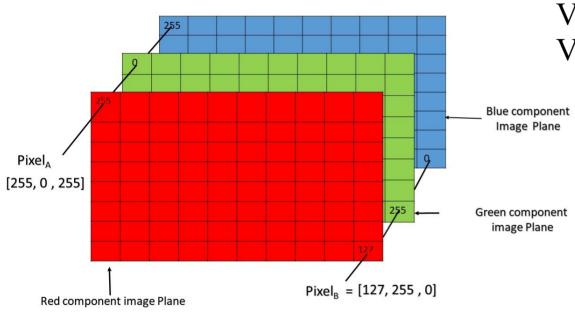


Hans Dahl (1849-1937)

Hvordan kan "male" i komputer?



Et bilde er digitale gjenstanden



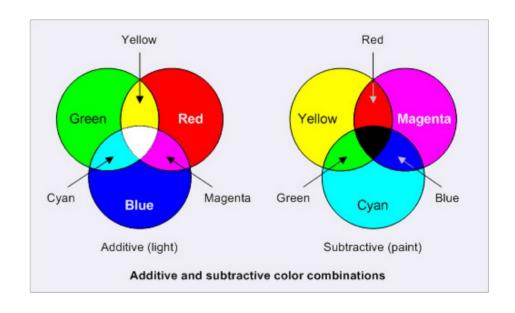
Pixel of an RGB image are formed from the corresponding pixel of the three component images

Vi kan innkode farge Vi kan dele bildet inn deler Vi kan introdusere en vekt for delen

Vi kan innkode farge

Vi kan dele bildet inn deler Vi kan introdusere en vekt for pixel

Man kan finne forskjellige former å kode fargen. for eksemple, RGB – Red, Green, Blue og man kombinerer bare tre farger og å få alle andre.

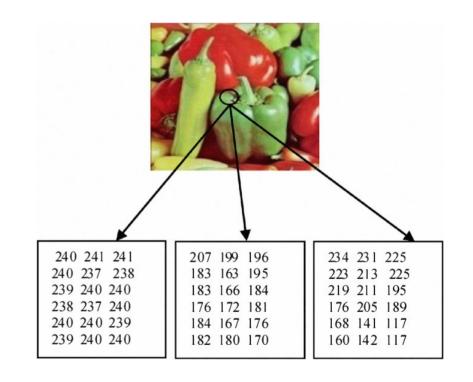


Vi kan innkode farge
Vi kan dele bildet inn deler
Vi kan introdusere en vekt for pixel

Når jobber vi med et bilde på PC da vi bruker noe oppløsning for bildet. Det betyr at bildet er delt inn små biter (pixel) med noe farge koder (vekter).



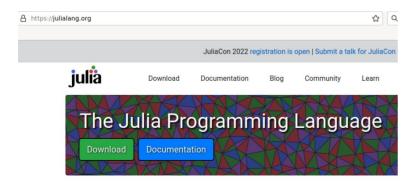
Som resultat, virkårlig bildet er en MATRISE eller spesielle matimatiske gjenstanden.



I matematikk jobber vi med matriser med hjelp av LINEÆR ALGEBRA – en del av matematikk hvilken er noe grunnleggende matematikk for mange teorier.

For å ha noen forståelse om lineær algebra og hvordan gjelder det til bildebehandling:

Vi bruker Jupyter Notebook og Julia programming språk.





Litteratur

Hvis (!!!) dere vil gjerne vite mer om lineær algebra og matematikk:

