



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO
Ingeniería en Inteligencia Artificial



Practica 3: Esqueletos y adelgazamiento

Nombre del alumno: Torres López Marco Antonio

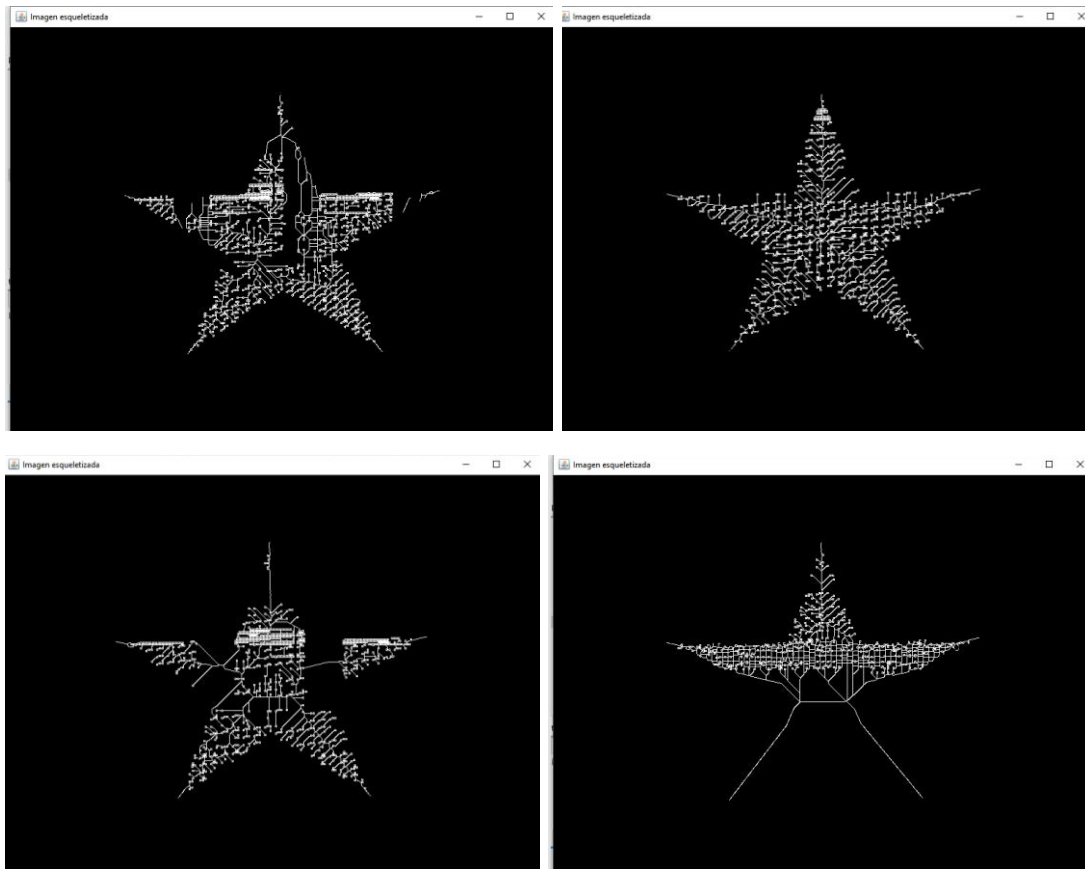
Nombre del profesor: Saul de la O Torres

Grupo: 5BM1

Unidad de aprendizaje: Visión artificial

Resultados

En el algoritmo de Zhang-Suen se obtuvieron diferentes resultados en el momento de ejecutar el código, algo que se pudo notar es que cada vez que se ejecutaba mejoraba la esqueletización de la imagen. A continuación, se mostrarán algunas capturas de los resultados que se obtuvieron:



En el algoritmo de Pavlidis fue más rápido de obtener la esquelización, aunque le suele faltar algunos pixeles del esqueleto. A continuación se muestra una de las ejecuciones:



Conclusión

El algoritmo de Pavlidis existe un error donde menciona que al encontrar un pixel que cumpla con sus plantillas debe marcarse como parte del esqueleto, pero hace totalmente lo contrario, por lo que debe considerarse como un pixel para eliminar y de como resultado la esqueletización.

El algoritmo de Zhang resulta ser un buen algoritmo aunque conlleva mas tiempo de ejecución para obtener un mejor resultado.