Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

**«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**(ФГБОУ ВО «КубГУ»)**

**Факультет компьютерных технологий и прикладной математики**

**Кафедра вычислительных технологий**

**ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №4**

**Дисциплина: Алгоритмы цифровой обработки мультимедиа**

Работу выполнил: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Рупасов Г. А.

Направление подготовки: 02.03.02 Фундаментальная информатика и информационные технологии

Преподаватель: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Крамаренко А.А

# Цель работы

Реализация алгоритма Канни

**Ход работы**

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Рисунок – absdiff() | Difference Between Two Images

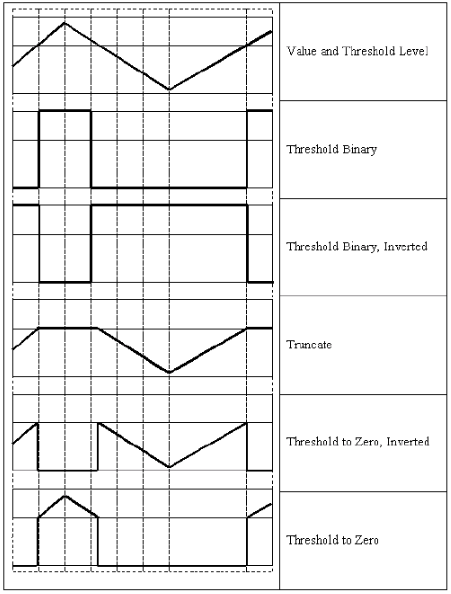


Рисунок – Threshole types

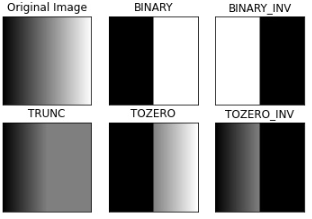


Рисунок – Threshole types b/w

A black and white screen with red text

Description automatically generated

Рисунок – Даны случайные фигуры

A black background with white lines and numbers

Description automatically generated

Рисунок – RETR\_CCOMP

RETR\_EXTERNAL Только крайние границы

RETR\_LIST Вывод границ «как есть»

A screenshot of a video game

Description automatically generated

Рисунок – RETR\_TREE

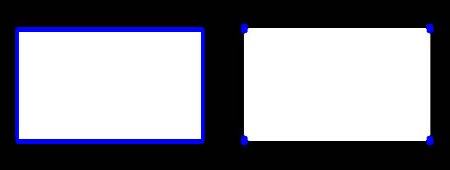


Рисунок – первый квадрат  **cv.CHAIN\_APPROX\_NONE**, второй – **cv.CHAIN\_APPROX\_SIMPLE.**