



Universidad Zaragoza

VISIÓN POR COMPUTADOR

CONTORNOS

unizar.es

Autores:

Sánchez Ballabriga, Víctor

Cepero Chicote, Juan

CURSO 2015 - 2016

Profesor:

Tardos, Domingo



Escuela de
Ingeniería y Arquitectura
Universidad Zaragoza

Búsqueda del punto de fuga con línea de horizonte

Para realizar este apartado se ha usado el método indirecto, permitiendo votar a cada línea del contorno, en vez de dejar hacerlo a cada píxel por separado, cada línea de contorno, que no sea horizontal o vertical, ya que estas no aportan nada a la búsqueda del punto de fuga, proyecta una línea en continuación de la propia línea del contorno que va a intersectar con la línea del horizonte, y ese punto es la votación de dicha línea. Tras hacer esto con todas las líneas se procede a encontrar el píxel de esa línea en el que más se haya votado, el cual será el punto de fuga de la imagen.

Búsqueda del punto de fuga sin línea de horizonte

Para este apartado se ha aprovechado el método indirecto implementado en la parte anterior, con la modificación de que en este caso las líneas generadas por cada línea del contorno no van simplemente a intersectar a una línea de horizonte fija, sino que atraviesan toda la imagen, dejando su voto en todos los píxeles por los que pasa. Tras hacer esto se busca el píxel con la mayor votación, en este caso en toda la matriz imagen, y en aquel punto con mayor votación será el punto donde más líneas de votación se han cruzado, por lo que es el punto de fuga de la imagen.