

(a) Dilation



針對每個點，將其值改為在 kernel 範圍內所有點的最大值。//main.cpp 裡的 Mat Dil (Mat img);

(b) Erosion



針對每個點，將其值改為在 kernel 範圍內所有點的最小值。//main.cpp 裡的 Mat Ero (Mat img);

(c) Opening



將影像先 Erosion 再 Dilation //Mat Open (Mat img)

(d) Closing



將影像先 Dilation 再 Erosion //Mat Close (Mat img)