

CV HW4

資工四 陳光裕 B07902072

(a)Dilation

把所有白點都替換成 Kernel



(b) Erosion

只要 Kernel 範圍內有出現黑點或超出邊界就把該點換成

黑點



(c) Opening

先做 erosion 再做 dilation



(d) Closing

(d) Closing

先做 dilation 再做 erosion



(e) Hit and miss transform

用投影片的兩個 kernel 分別對 img 跟 img 的 complement 做 erosion，然後把兩個 img 做 and 運算

