Università di Parma

Corso di Laura Magistrale in Ingegneria Informatica

Visione Artificiale

a.a. 2016/17

PROVA PRATICA 11-01-2017

| NOME: | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|
| COGNOME: | | | | | | |
| MATRICOLA: | | | | | | |
| WORKSTATION N°: | | | | | | |
| | | | | | | |
| Non è consentito l'accesso ad internet fuori dalla rete universitaria | | | | | | |
| Non è consentito l'uso di portatili. | | | | | | |
| Non è consentito l'uso di funzioni OpenCv di alto livello come cvtColor, calcHist e similari. | | | | | | |
| | | | | | | |
| USERNAME: nomemacchina (es. Labwork05) | | | | | | |
| PASSWORD: noncopiare | | | | | | |
| | | | | | | |
| Salvare l'esame in un file COGNOME_MATRICOLA.zip e salvarlo sul DESKTOP della macchina virtuale | | | | | | |

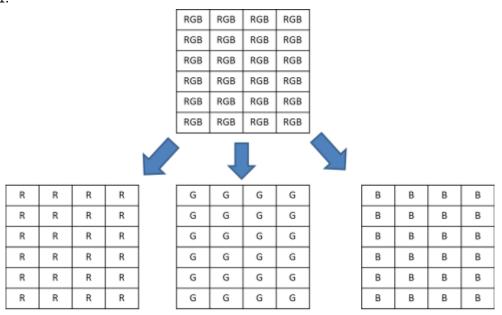
Per chi deve svolgere la seconda prova parziale: solo la PARTE 2.

PARTE 1

Scrivere un programma C/C++ che esegua le seguenti operazioni:

1) DEINTERLACCIATURA

Nella cartella "bumble" è contenula un'immagine a 3 canali 8U. Possiamo immaginarli come R,G e B di un'immagine a colori. Separare i tre canali e metterli in 3 rispettive immagini 8UC1.



Le 3 immagini cosi' ottenute contengono in realtà il pattern di Bayer GBRG di 3 diverse immagini: left, center e right.

2) DEMOSAICATURA **GBRG** con metodo di DOWNSAMPLE_2X

Le tre immagini ottenute al passo precedente contengono i realtà il **pattern di Bayer GBRG** di **tre diverse immagini**: left, center e right. Effettuare la demosaicatura di queste tre immagini con il metodo DOWNSAMPLE 2X

| GBRG | | | | BGR | |
|------|----|----|----|----------|----------|
| G1 | B1 | G2 | В2 | D1 C1 D1 | D2 C2 D2 |
| R1 | G1 | R2 | G2 | B1 G1 R1 | B2 G2 R2 |
| G3 | В3 | G4 | В4 | D2 C2 D2 | D4.54.D4 |
| R3 | G3 | R4 | G4 | B3 G3 R3 | B4 G4 R4 |
| G5 | B5 | G6 | В6 | | nc cc nc |
| R5 | G5 | R6 | G6 | B5 G5 R5 | B6 G6 R6 |

L'immagine destinazione ha dimensioni pari alla **metà** di quella di partenza. Non e' necessario interpolare. G destinazione può essere la media di quelli di partenza o un valora a scelta.

Il risultato saranno **tre diverse immagini a colori BGR: left, center e right.** Nella cartella "bumble_out" trovate l'output atteso.

PARTE 2

Scrivere un programma C/C++ che esegua le seguenti operazioni:

- 1) Implementare **l'algoritmo K-Means** nel caso **RGB** utilizzando le immagini contenute nella cartella "bumble_out". Selezionare i centri iniziali in modo **uniforme**. Utilizzare la distanza euclidea in 3 dimensioni.
- 2) Qual è il numero di centri ideale? Verificare quando l'aumento del numero di centi iniziali non porta piu' a miglioramenti significativi nell'errore totale.