

# Analiza obrazów - projekt

## Rozpoznawanie tekstu

Marek Marchewka, Maciej Pieczonka, Michał Żoczek

24 stycznia 2021

## 1 Opis problemu

Celem projektu jest stworzenie programu służącego do rozpoznawania tekstu. Na wejście programu podawany będzie obraz zawierający tekst (w kolorze bądź nie), a na wyjściu zostanie wypisany tekst w postaci znaków. W celu rozpoznawania znaków sprawdzane będzie ich podobieństwo do znaków testowych.

## 2 Opis algorytmu

### 2.1 Binaryzacja

W programie zaimplementowano trzy rodzaje binaryzacji:

1. Ręczna: Binaryzacja jest sumą binaryzacji na wybranych warstwach z zadaną wartością graniczną.
2. Automatyczna: Binaryzacja jest wykonywana przez funkcję `iminarize` z domyślnymi parametrami.
3. Dynamiczna: Binaryzacja wykonywana przez funkcję `imbinarize` z zadaną wartością graniczną.

Dodatkowo, możliwe jest odwrócenie kolorów na obrazie. W przypadku pierwszych dwóch opcji następuje ono po binaryzacji, dla trzeciej - przed.

### 2.2 Segmentacja w projekcie

Isotnym elementem naszej aplikacji jest segmentacja. Musieliśmy napisać skrypt w taki sposób, by uzyskać odczytany tekst z obrazka z podziałem na linie, słowa i litery. Docelowo skrypt zwraca tablice, która zawiera pojedyncze litery, spacje lub znak nowej linii. Podział na linie zrealizowaliśmy sumując wartości danego wiersza macierzy obrazu po binaryzacji. Jeśli wartość wiersza była większa od zera to oznaczało, że jest to część linii. Następnie każdą linie tekstu analizowaliśmy osobno. Podział na słowa, zrealizowaliśmy przy użyciu dylatacji tak by znaki się połączyły i wyznaczyły słowo. Wartość dylatacji określiliśmy doświadczalnie dla testowanych przykładów. W trakcie realizacji segmentacji pojawiły się problemy, np. kropka nad *i* (jak ją zachować, rozwiązane przez `BoundingBox`), czy też problem kerningu.

## 3 Podział pracy

**Marek Marchewka**

- Segmentacja tekstu
- Dokumentacja

**Maciej Pieczonka**

- Realizacja skryptu odpowiedzialnego za rozpoznawanie znaków
- Przygotowanie zbioru danych
- Dokumentacja

## **Michał Żoczek**

- Stworzenie GUI
- Implementacja funkcjonalności aplikacji do GUI
- Binaryzacja
- Dokumentacja