



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

VISIÓN ARTIFICIAL

2022 – 2S

<https://drive.google.com/drive/folders/11ytPmqjUTWVC4-zBKqN8hUL-G5HxLCVx?usp=sharing>

JOHN W. BRANCH

Profesor Titular

Departamento de Ciencias de la Computación y de la Decisión

Director del Grupo de I+D en Inteligencia Artificial – GIDIA

jwbranch@unal.edu.co

DIOSELIN ESTEBAN BRITO

Monitor

dbrito@unal.edu.co

LOS MATERIALES DE ESTA ASIGNATURA, SE BASAN EN LA EVOLUCIÓN Y ELABORACIÓN DE ANTERIORES

SEMESTRES, EN LOS CUALES HAN CONTRIBUIDO Y COLABORADO, DIEGO PATIÑO, CARLOS MERA, PEDRO

ATENCIO, ALBERTO CEBALLOS, JAIRO RODRÍGUEZ, DIOSELIN BRITO A LOS CUALES DAMOS CRÉDITO.

METODOLOGÍA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Sesiones Híbridas: Presenciales y Remotas

El aprendizaje sincrónico involucra estudios online a través de una plataforma. Este tipo de aprendizaje sólo ocurre en línea. Al estar en línea, el estudiante se mantiene en contacto con el docente y con sus compañeros. Se llama aprendizaje sincrónico porque la plataforma permite que los estudiantes pregunten al docente o compañeros de manera instantánea a través de herramientas como el chat o el video chat.

El aprendizaje asincrónico puede ser llevado a cabo online u offline. El aprendizaje asincrónico implica un trabajo de curso proporcionado a través de la plataforma o el correo electrónico para que el estudiante desarrolle, de acuerdo a las orientaciones del docente, de forma independiente. Un beneficio que tiene el aprendizaje asincrónico es que el estudiante puede ir a su propio ritmo.

EVALUACIÓN



Trabajo Final ((Póster + Presentación) Entrega: 21 de noviembre de 2022	50%
Certificación Coursera (Computer Vision Basics) Entrega: 28 de noviembre de 2022 https://www.coursera.org/programs/coursera-para-la-universidad-nacional-de-colombia-ji3sj/browse?currentTab=MY_COURSES&productId=5YCz7-zMEeeMzQrhp6Bs1g&productType=course&query=digital+image+processing++&showMiniModal=true	25%
Parcial (Adquisición + Procesamiento + Segmentación) Entrega: 17 de octubre de 2022	25%

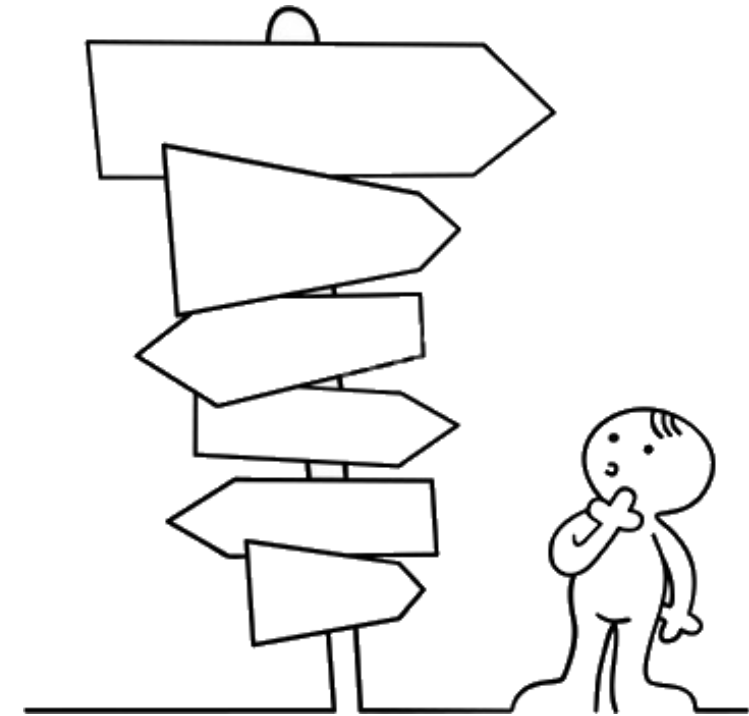
CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIO	VALOR
Descripción del dataset: Detalla el origen de los datos, describe su contexto, su composición, cantidad, distribución, limitantes.	10%
Metodología: Describe los métodos usados, argumentan la selección de los mismos. La estructura del código fuente es coherente con los métodos, hay orden lógico y comentarios que permiten tener una idea clara de la función de los bloques de código.	35%
Presentación de resultados y uso de métricas: Hay un cuadro comparativo de las diferentes métricas empleadas, en los métodos elegidos. Hay un orden lógico en la presentación de las métricas, y se explican sus resultados, se eligieron métricas coherentes con los métodos empleados, hay gráficos explicativos de las métricas.	20%
Análisis y conclusiones: Hay una explicación del proceso llevado a cabo, se analizan los resultados obtenidos en las métricas y el porqué de sus diferencias, se concluye de manera clara, cuales son las mejoras posibles y los inconvenientes presentados durante el proceso.	35%

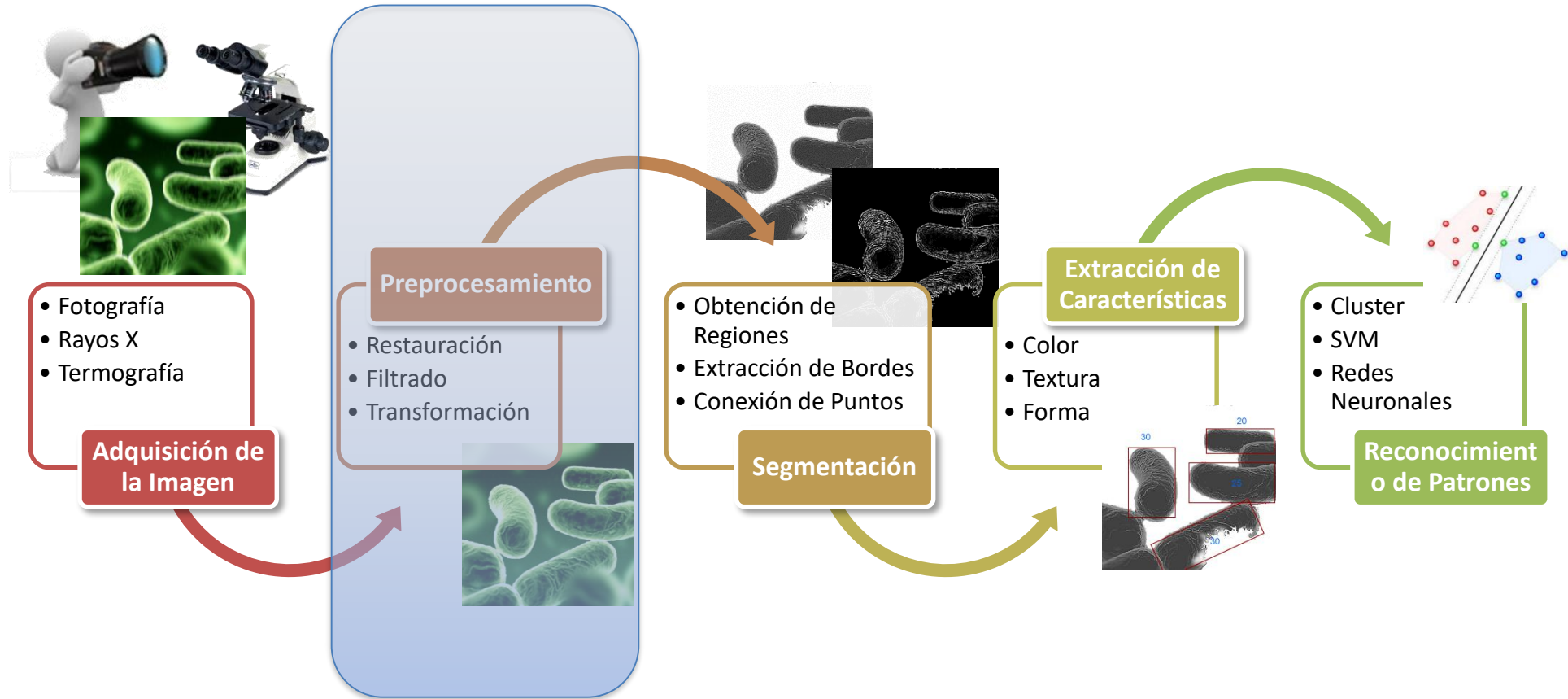
EN LA CLASE DE HOY ...

🦋 PROCESAMIENTO DE IMÁGENES DIGITALES

- 🌀 Operaciones de Vecindad
- 🌀 Transformaciones Geométricas



ETAPAS DE UN SISTEMA DE VISIÓN ARTIFICIAL



Pre-procesamiento de Imágenes

🏹 EL PREPROCESAMIENTO

- 🎯 El objetivo del preprocesamiento es **mejorar la calidad** y/o la apariencia de la imagen original para su análisis e interpretación.

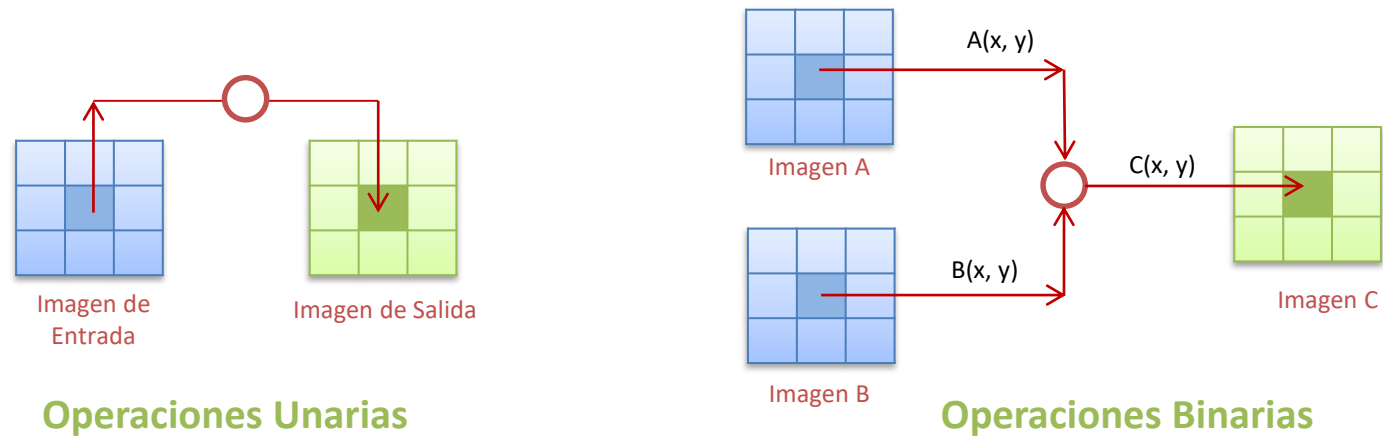


- 🌐 Se **resaltan ciertas características** de la imagen (bordes, contraste, ...) y se ocultan o eliminan otras (por ejemplo, el ruido)
- 🌐 El preprocesamiento es una etapa previa que es necesaria para otras fases posteriores del proceso de visión artificial (segmentación, extracción de características, reconocimiento e interpretación).

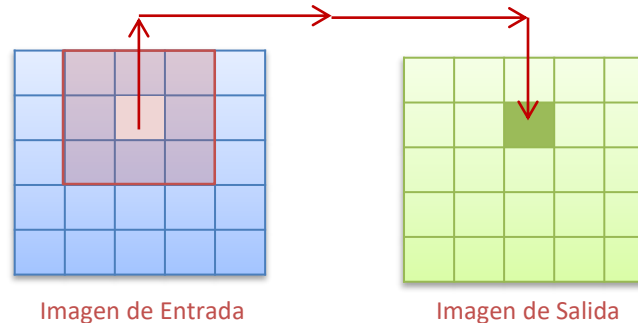
Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 EL PREPROCESAMIENTO

🌀 Alteración **píxel a píxel** de la imagen (**Operaciones Puntuales**)



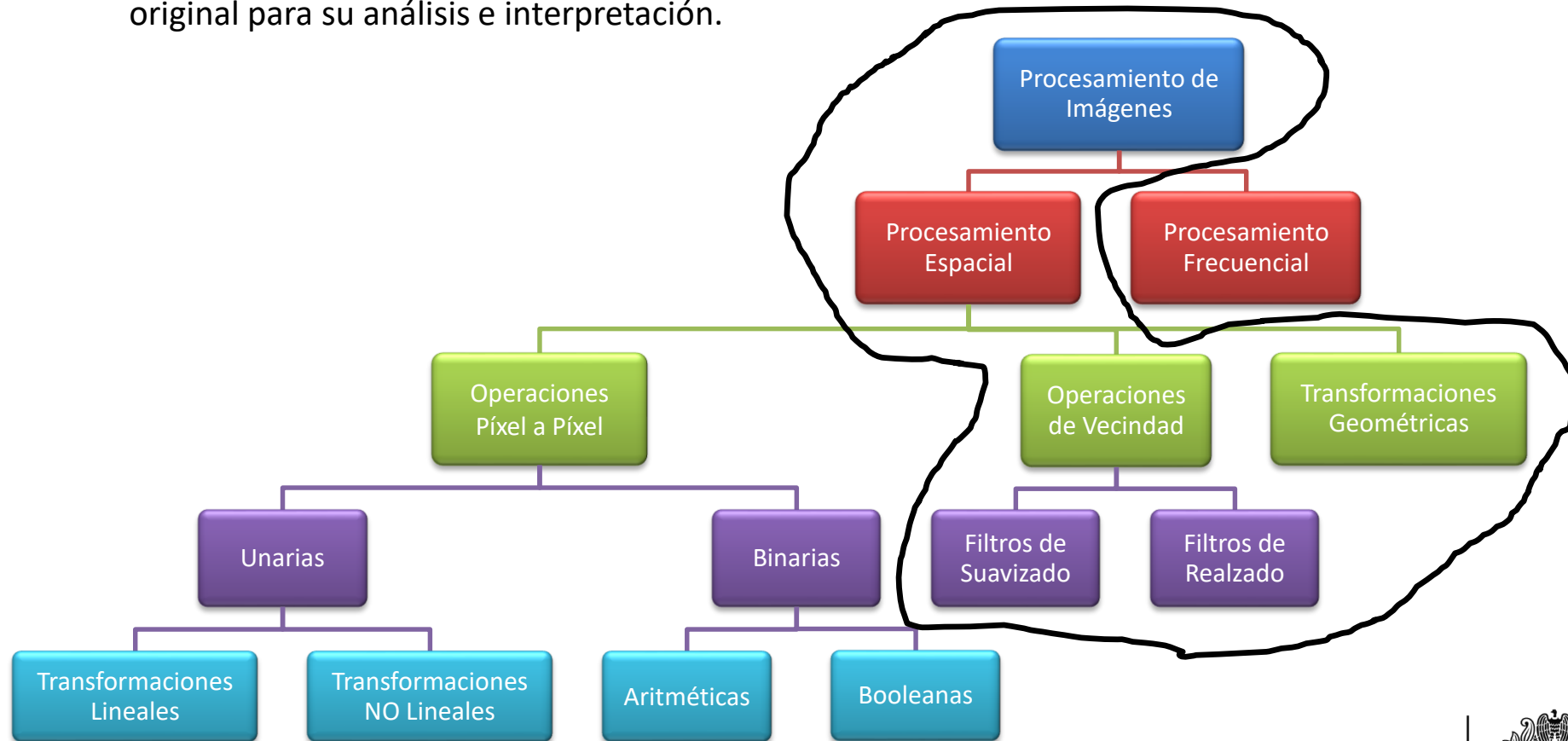
🌀 Operaciones basadas en múltiples puntos u **Operaciones de Vecindad**



Pre-procesamiento de Imágenes

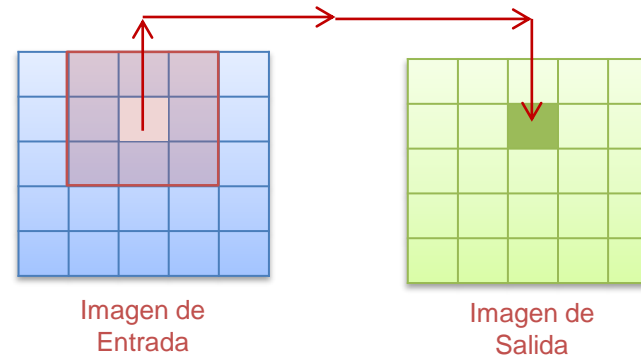
🦋 EL PREPROCESAMIENTO

- 🎯 El objetivo del Preprocesamiento es **mejorar la calidad** y/o la apariencia de la imagen original para su análisis e interpretación.



Pre-procesamiento de Imágenes

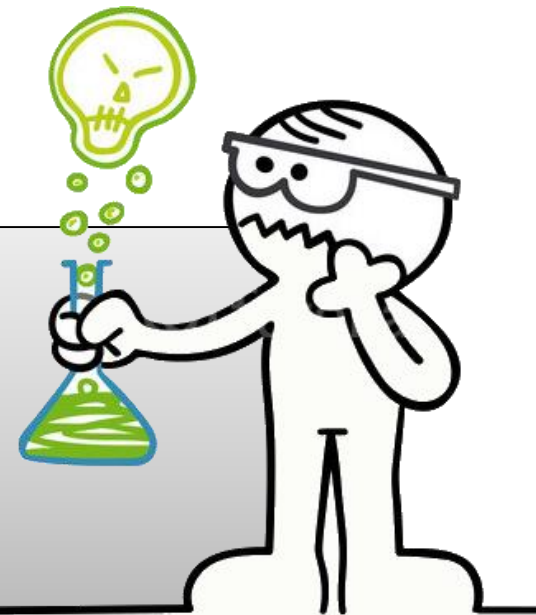
Operaciones basadas en Vecindad



Se cambia el nivel de gris de un píxel teniendo en cuenta su nivel de gris y el de sus vecinos

PRE-PROCESAMIENTO DE IMÁGENES

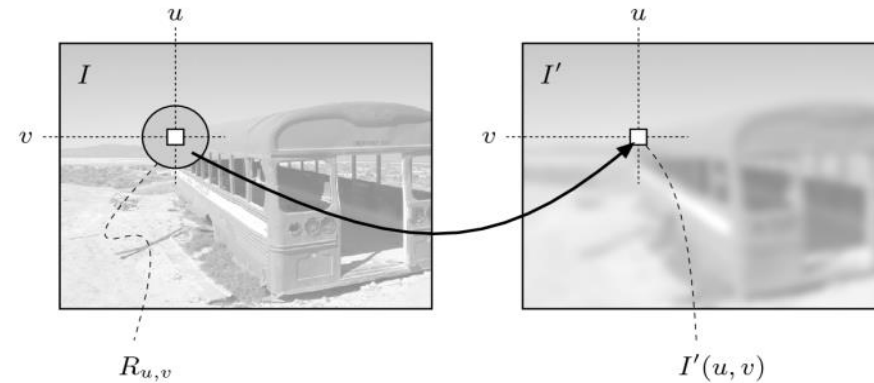
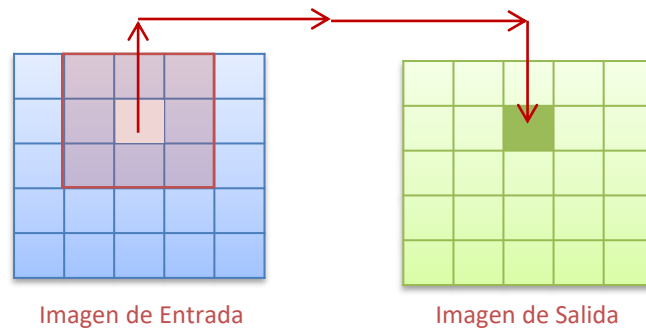
CONVOLUCIÓN



Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 CONVOLUCIÓN

🌀 La **Convolución** es la operación elemental usada para aplicar las operaciones de vecindad.



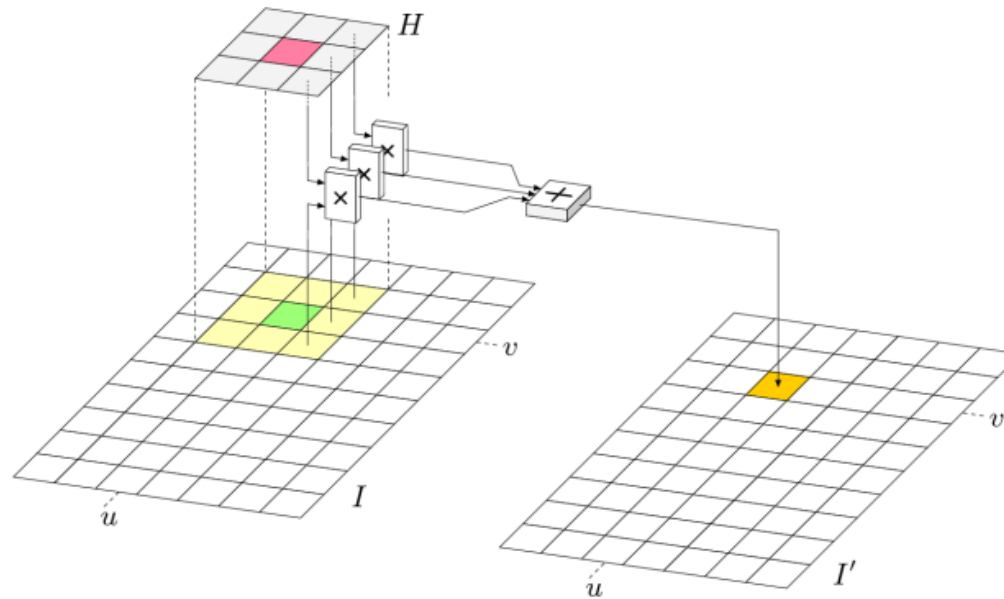
🌀 Su propósito es resaltar o atenuar los detalles espaciales de la imagen para mejorar su interpretación visual o facilitar su procesamiento posterior. Para ello se usan diferentes **maskas de convolución**.

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 CONVOLUCIÓN

🌀 Matemáticamente ...

$$I'(x, y) = \sum_{u=-k}^k \sum_{v=-k}^k I(x + u, y + v) \cdot H(u, v)$$



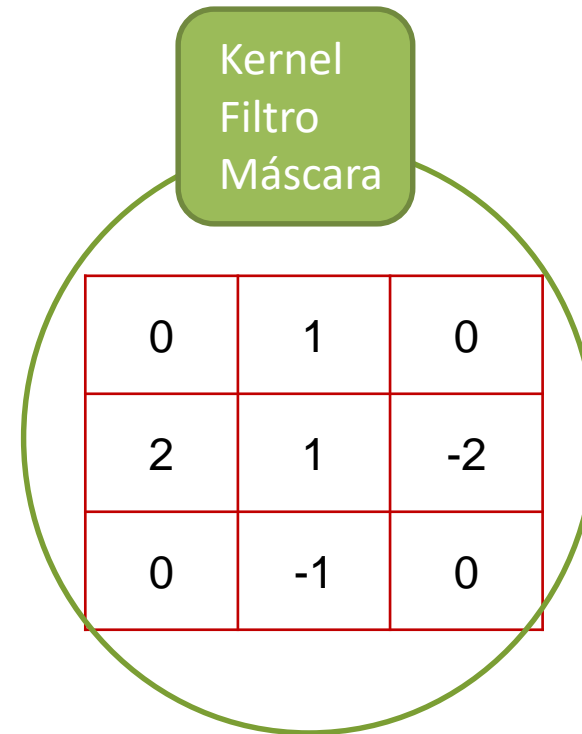
K determina el número de vecinos que se tienen en cuenta y **H** es el kernel (o máscara de convolución)

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 CONVOLUCIÓN

$$I'(x, y) = \sum_{u=-k}^k \sum_{v=-k}^k I(x + u, y + v) \cdot H(u, v)$$

90	67	68	75	78
92	87	73	78	82
63	102	89	76	98
45	83	109	80	130
39	69	92	115	154



$$I'(2, 3) = (67*0) + (68*1) + (75*0) + (87*2) + (73*1) + (78*-2) + (102*0) + (89*-1) + (76*0) \\ = ???$$

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 CONVOLUCIÓN

$$I'(x, y) = \sum_{u=-k}^k \sum_{v=-k}^k I(x+u, y+v) \cdot H(u, v)$$

90	67	68	75	78
92	87	73	78	82
63	102	89	76	98
45	83	109	80	130
39	69	92	115	154

Imagen de Entrada
(I)

1	2	1
2	3	2
1	2	1

$\frac{1}{15} \times$

Kernel de Convolución
(H)

	104			

Imagen de Salida
(I')

$$I'(2,2) = \sum_{u=-1}^1 \sum_{v=-1}^1 I(1+u, 1+v) \cdot H(u, v) = \frac{[(90 \times 1) + (67 \times 2) + (68 \times 1) + (92 \times 2) + (87 \times 3) + (73 \times 2) + (63 \times 1) + (102 \times 2) + (89 \times 1)]}{15} = 104$$

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 CONVOLUCIÓN

$$I'(x, y) = \sum_{u=-k}^k \sum_{v=-k}^k I(x+u, y+v) \cdot H(u, v)$$

90	67	68	75	78
92	87	73	78	82
63	102	89	76	98
45	83	109	80	130
39	69	92	115	154

Imagen de Entrada
(I)

1	2	1
2	3	2
1	2	1

$\frac{1}{15} \times$

Kernel de Convolución
(H)

	104	79		

Imagen de Salida
(I')

$$I'(2,3) = \sum_{u=-1}^1 \sum_{v=-1}^1 I(1+u, 2+v) \cdot H(u, v) = \frac{[(67 \times 1) + (68 \times 2) + (75 \times 1) + (87 \times 2) + (73 \times 3) + (78 \times 2) + (102 \times 1) + (89 \times 2) + (76 \times 1)]}{15} = 79$$

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 CONVOLUCIÓN - EJERCICIO

$$I'(x, y) = \sum_{u=-k}^k \sum_{v=-k}^k I(x + u, y + v) \cdot H(u, v)$$

128	125	124	45	48
125	124	45	48	123
124	45	48	123	120
45	48	123	121	118
48	123	120	115	114

Imagen de Entrada

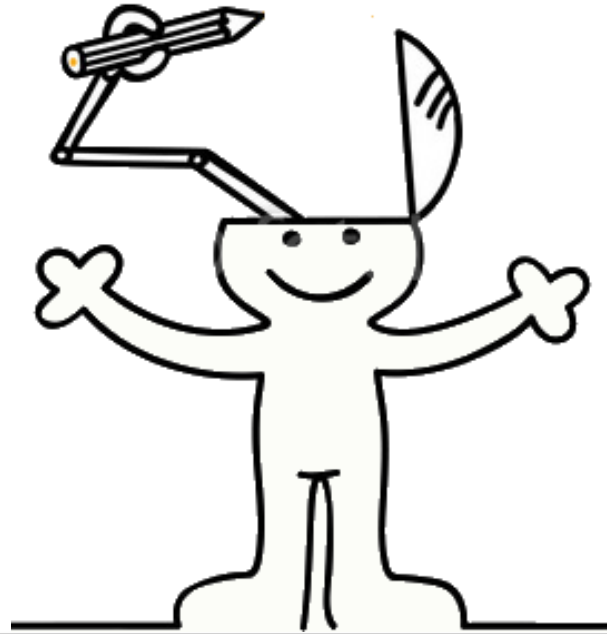
1	2	1
0	0	0
-1	-2	-1

Mascara de Convolución

		?		

Imagen de Salida

PRE-PROCESAMIENTO DE IMÁGENES



FILTROS LINEALES PARA
SUAVIZADO

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 CONVOLUCIÓN – TRATAMIENTO DE BORDES

🌀 Un **problema** que se debe considerar cuando se realiza la convolución de una imagen es ...

🌀 ¿Qué pasa con los bordes de la imagen?

?	?	?		
?	90	67	68	75
?	92	87	73	78
	63	102	89	76
	45	83	109	80

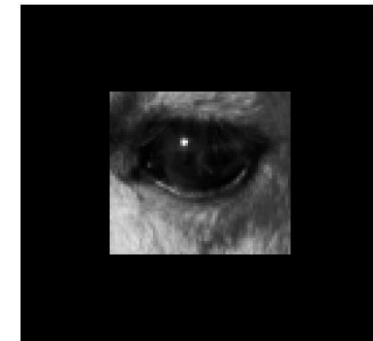
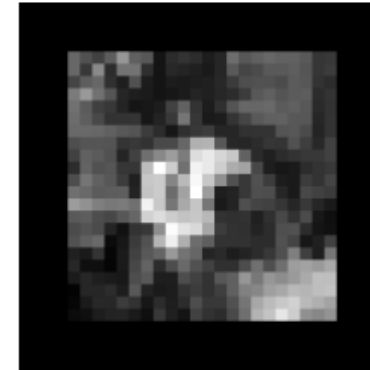


Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 CONVOLUCIÓN – TRATAMIENTO DE BORDES

🌀 **Solución:** se tratan los bordes de la imagen con valor cero (**zero-padding**). No es conveniente si los bordes de la imagen son importantes.

0	0	0		
0	90	67	68	75
0	92	87	73	78
	63	102	89	76
	45	83	109	80

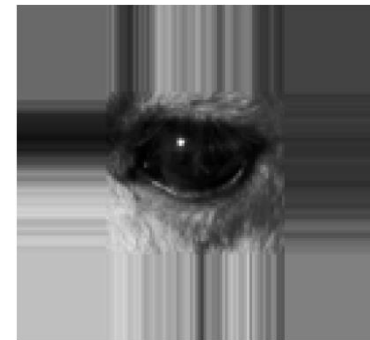


Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 CONVOLUCIÓN – TRATAMIENTO DE BORDES

🌀 **Solución:** duplicar (**extend**) los bordes de la imagen tantos píxeles como vecinos se consideren en la máscara de convolución.

90	90	67	68	75
90	90	67	68	75
92	92	87	73	78
63	63	102	89	76
45	45	83	109	80

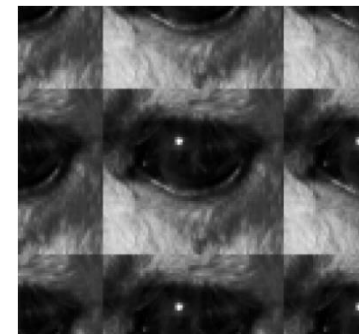
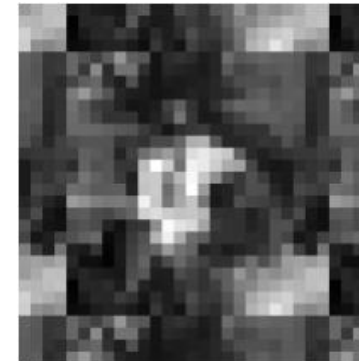


Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 CONVOLUCIÓN – TRATAMIENTO DE BORDES

- 🌐 **Solución:** envolver la imagen (**w**rap), es decir, considerar como píxel contiguo al del borde izquierdo, el píxel del borde derecho y viceversa, así como con los del borde superior e inferior.

80	45	83	109	80	45
75	90	67	68	75	90
78	92	87	73	78	92
76	63	102	89	76	63
80	45	83	109	80	45
			68	75	90

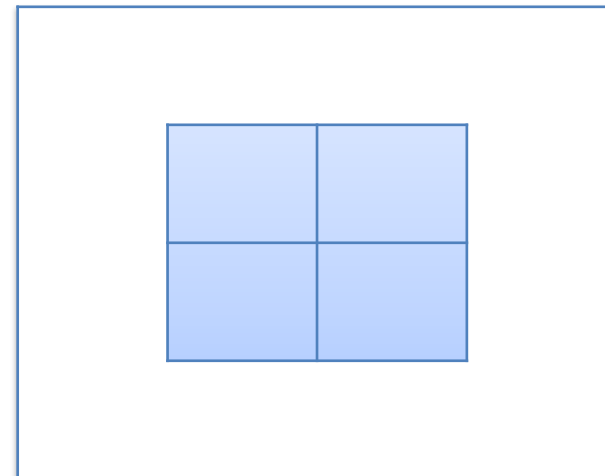


Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 CONVOLUCIÓN – TRATAMIENTO DE BORDES

- 🌀 **Solución:** se puede empezar la convolución en la primera posición donde la ventana no sobresalga de la imagen (**crop**). En este caso, la imagen resultante será más pequeña que la original.

90	67	68	75
92	87	73	78
63	102	89	76
45	83	109	80




Pre-procesamiento de Imágenes

CONVOLUCIÓN - PROPIEDADES


-  Propiedad **Conmutatividad** de la Convolución:

$$I * H = H * I$$

-  Esta propiedad indica que podemos pensar en la imagen como un kernel y en el kernel como la imagen y obtener el mismo resultado. En otras palabras, se puede dejar la imagen fija y deslizar el kernel o dejar el kernel fijo y deslizar la imagen.

-  Propiedad **Asociativa** de la Convolución:

$$(I * H_1) * H_2 = I * (H_1 * H_2)$$

-  Esto significa que podemos aplicar H_1 a I seguido de H_2 , o podemos convolucionar los kernels $H_2 * H_1$ y luego aplicar la convolución resultante a I


Pre-procesamiento de Imágenes

CONVOLUCIÓN - PROPIEDADES

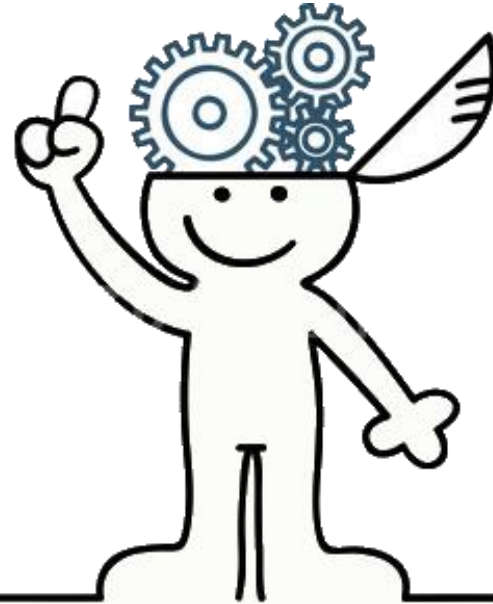
 Propiedad de **Linealidad** de la Convolución:

$$(a \cdot I) * H = a \cdot (I * H)$$

$$(I_1 + I_2) * H = (I_1 * H) + (I_2 * H)$$

 Esta propiedad permite que podemos multiplicar la imagen por una constante antes o después de convolución, y también que podemos sumar dos imágenes antes o después de la convolución y obtener los mismos resultados.


PRE-PROCESAMIENTO DE IMÁGENES




FILTRADO ESPACIAL

Pre-procesamiento de Imágenes

FILTRADO ESPACIAL

 El **Filtrado Espacial** se emplea para resaltar o atenuar los detalles espaciales de una imagen. Existen diferentes tipos de filtros espaciales y existen diferentes clasificaciones para los mismos:

 **Filtros Lineales** (filtros basados en máscaras de convolución):

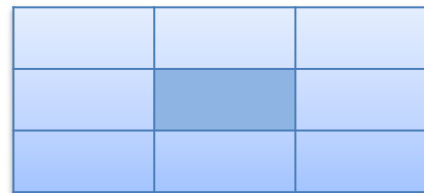
- ✓ Filtros de Suavizado o Paso Bajo que permite el paso de frecuencias bajas
- ✓ Filtros de Realzado o Paso Alto que permite el paso de frecuencias altas
- ✓ Filtros Paso Banda que permite el paso de un rango intermedio de frecuencias

 **Filtros NO Lineales** (Filtros estadísticos)

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 FILTRADO ESPACIAL - SUAVIZADO

- 🌀 Los **Filtros de Suavizado** (o Paso Bajo) se usan para suavizar los detalles de la imagen, reducir el ruido y atenuar otros detalles irrelevantes de la imagen.
- 🌀 El filtro de suavizado más simple, intuitivo y fácil de implementar es el **Filtro de la Media**. Este filtro permite reducir las variaciones de intensidad entre píxeles vecinos, calculando el promedio de los mismos.
- 🌀 ¿Cómo funciona? Se visita cada píxel de la imagen y se reemplaza por el promedio de los píxeles vecinos.



Ejemplo de máscara de convolución de 3x3 para el filtro de la media

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 FILTRADO ESPACIAL - SUAVIZADO





- 🌀 El **Filtro Media (o Promedio)** promedia los valores de intensidad de los píxeles en el vecindario.



¿Cómo será la máscara de filtro de media de tamaño 5x5?

Pre-procesamiento de Imágenes

FILTRADO ESPACIAL - SUAVIZADO

-  El **Filtro de la Media** tiene algunas **desventajas**, entre ellas:
 -  Dado que la media, como medida estadística, es sensible a los valores extremos, este filtro tiene a ser muy sensible a los cambios de intensidad en la vecindad.
 -  Como se promedian los valores de intensidad de píxeles vecinos, existe la posibilidad de que se generen valores de grises que originalmente no se encontraban en la imagen.
 -  El efecto de suavizado (o difuminado) se acentúa más conforme crece el tamaño de la mascara de convolución.

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 FILTRADO ESPACIAL - SUAVIZADO



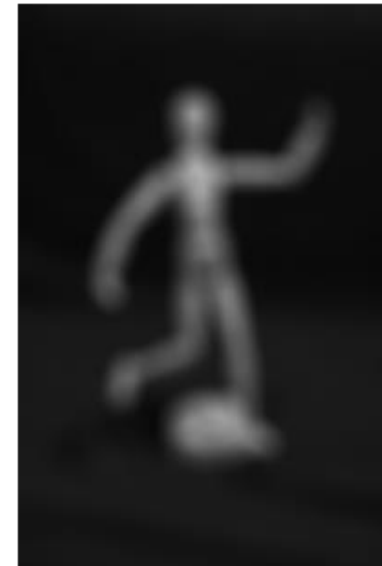
Original



7×7



15×15



41×41

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 FILTRADO ESPACIAL - SUAVIZADO



Imagen de entrada



Media de 5x5



Media de 11x11



Media de 21x21

Pre-procesamiento de Imágenes

FILTRADO ESPACIAL - SUAVIZADO

- Existen otras máscaras para el **Filtro de la Media** que son “ponderadas”, es decir, le dan más importancia a ciertos píxeles:

$1/10 *$

1	1	1
1	2	1
1	1	1

$1/16 *$

1	2	1
2	4	2
1	2	1

En algunos casos puede resultar útil aplicar este filtro de forma direccional:

1	1	1	1	1
---	---	---	---	---

1
1
1

0	0	1
0	1	0
1	0	0

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 FILTRADO ESPACIAL - SUAVIZADO

- 🌀 Ejemplo de aplicación del **Filtro de la Media** en una sola dirección:




Media horiz. 31p



Media vert. 31p

Pre-procesamiento de Imágenes

FILTRADO ESPACIAL - SUAVIZADO

-  Otro de suavizado es el **Filtro Gaussiano** el cual se usa para suavizar imágenes y eliminar ruido. Es similar al filtro de media pero se usa una máscara diferente que se crea con base en una función gaussiana.

$$G(x, y) = \frac{1}{2\pi\sigma^2} e^{-\frac{x^2+y^2}{2\sigma^2}}$$

-  Por ejemplo, una máscara de 5x5 con una $\sigma = 1.0$ es:

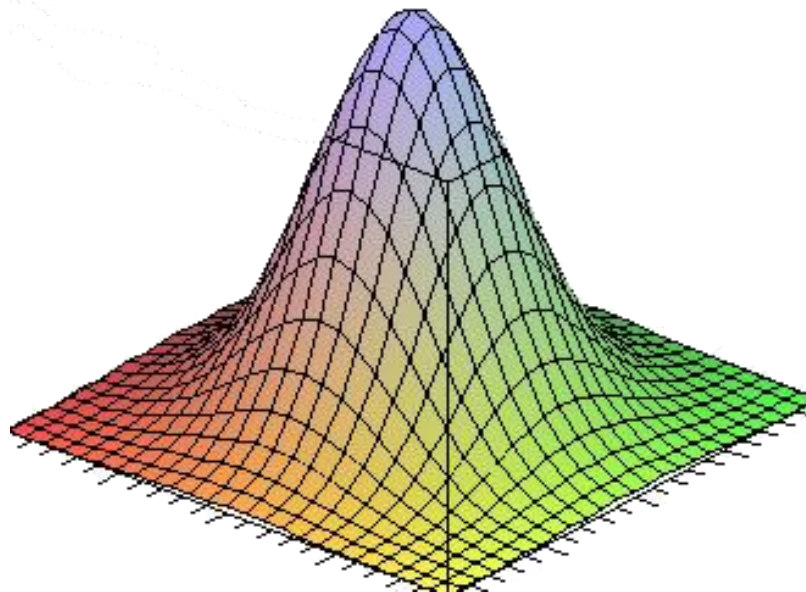
$$\frac{1}{273} \times$$

1	4	7	4	1
4	16	26	16	4
7	26	41	26	7
4	16	26	16	4
1	4	7	4	1

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 FILTRADO ESPACIAL - SUAVIZADO

- 🌀 Al utilizarse una campana de Gauss el suavizado toma la forma de la campana. La varianza determina la amplitud de campana ... mayor varianza, mayor amplitud y viceversa.









0	0	1	1	1	0	0
0	1	1	1	1	1	0
1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	0
0	0	1	1	1	0	0

Esta no es una mascara Gaussiana, y solo busca ilustrar su forma

Pre-procesamiento de Imágenes

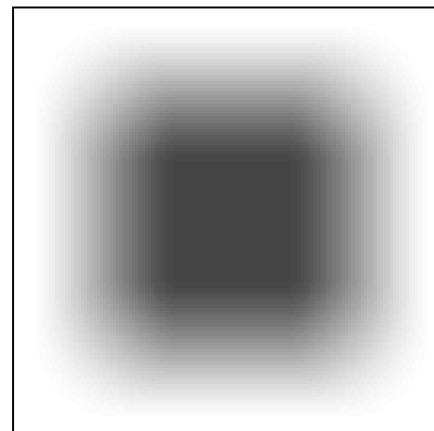
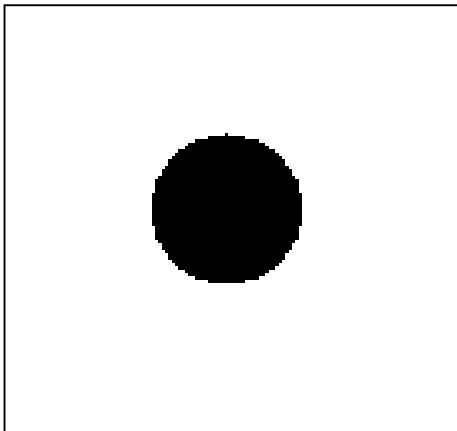
FILTRADO ESPACIAL - SUAVIZADO

-  Algunas de las propiedades del **Filtro Gaussiano** son:
 -  Su simetría rotacional lo que permite que el filtro tenga el mismo efecto en todas las direcciones
 -  El peso de los píxeles vecinos decrece con la distancia al centro, por lo que cuanto más alejado está un píxel, menos significativo es
 -  Preserva las bajas frecuencias y tiende a eliminar las altas (por ser un paso bajo)
 -  El grado de filtrado es controlado por σ , tal que a mayor σ mayor suavizado
 -  El filtro Gaussiano, en general, da mejores resultados que un simple promedio o media y se argumenta que la vista humana hace un filtrado de este tipo.

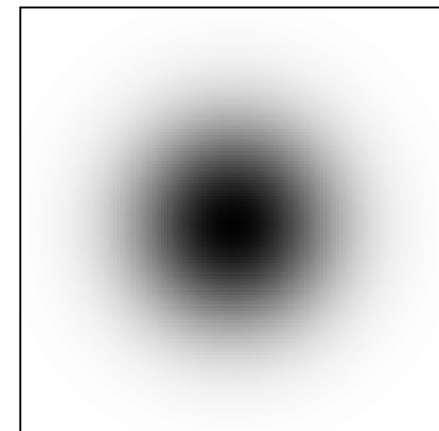
Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 FILTRADO ESPACIAL - SUAVIZADO

- 🌀 Una de las ventajas del **Filtro Gaussiano** es que no produce los resultados “rectangulares” que suelen obtenerse con el **Filtro de la Media** cuando las máscaras son grandes:



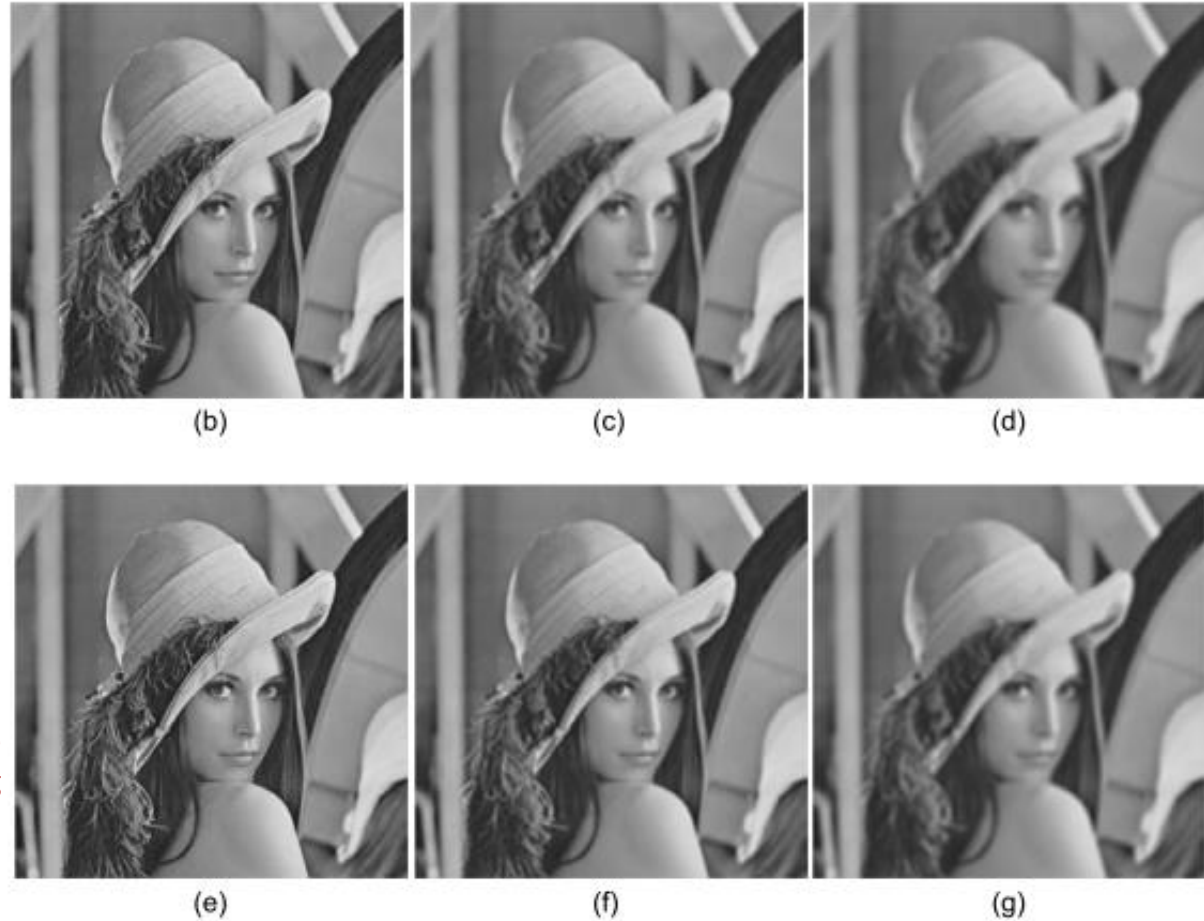
Suavizado usando un Filtro
Promedio



Suavizado usando un Filtro
Gaussiano

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 FILTRADO ESPACIAL - SUAVIZADO



(a) The Lenna image; (b) (c) (d) filtered images using mean filtering with mask size 3, 7, 11; (e) (f) (g) filtered images using Gaussian filtering with different variances at 1, 5, 9.

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 FILTRADO ESPACIAL – SUAVIZADO



Media de 11x11



Media de 21x21



Gaussiana 21x21

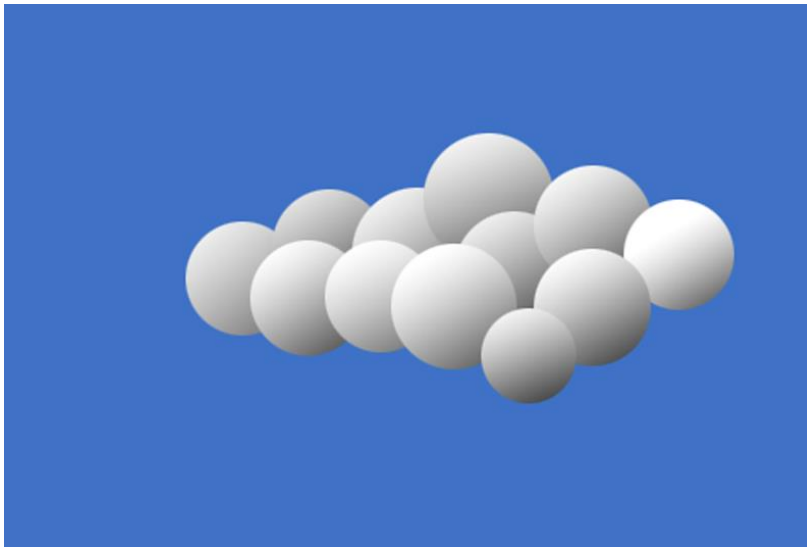


Gaussiana 41x41

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 FILTRADO ESPACIAL - SUAVIZADO

🌀 Un ejemplo práctico (para efectos) del uso del **Filtro Gaussiano**:



Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 FILTRADO ESPACIAL - SUAVIZADO

🌀 Creación del efecto de niebla usando un **Filtro Gaussiano**:

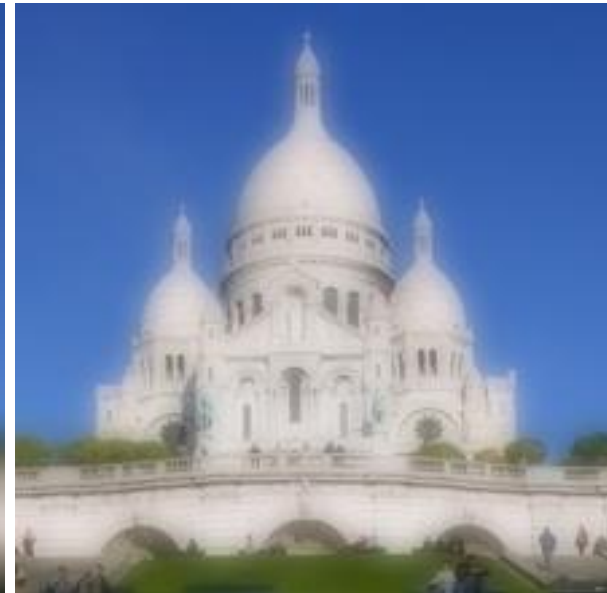
A. Imagen original



B. Suaviz. gauss. 40x40



Suma: $0,3A + 0,7B$



Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 FILTRADO ESPACIAL - SUAVIZADO

- 🌀 El **Filtro Gaussiano** también es usado para dar resaltar ciertos objetos en la escena:










PRE-PROCESAMIENTO DE IMÁGENES



EL RUIDO EN LAS IMÁGENES

Pre-procesamiento de Imágenes

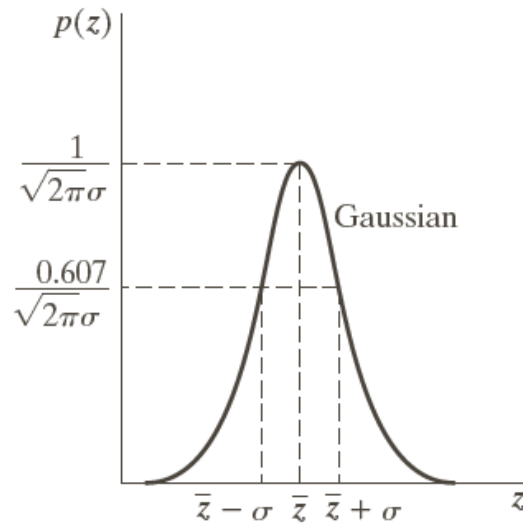
EL RUIDO EN LAS IMÁGENES

-  El **ruido digital** es algún tipo de información no deseada que contamina una imagen y/o degrada su calidad.
-  Existen diferentes **Tipos de Ruido** cuyas características probabilísticas permiten clasificarlos en dos:
 -  **El Ruido Local Determinístico**
 -  Presenta una forma y apariencia constante para cada sistema en particular
 -  Se manifiesta como una distribución constante y determinada dentro de la imagen
 -  **El Ruido Aleatorio** que es producido por fuentes imprevistas y su distribución es aleatoria y cambiante con el tiempo
-  El ruido se puede producir tanto en el proceso de adquisición de la imagen (por error en los sensores), así como por la transmisión (debido a interferencias en el canal de transmisión).

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 EL RUIDO EN LAS IMÁGENES

- 🌀 El **Ruido Gaussiano (o normal)**: Modela el ruido producido por los circuitos electrónicos o ruido de los sensores por falta de iluminación y/o altas temperaturas.



- 🌀 Un ejemplo de este tipo de ruido es el provocado en el revelado de las películas.

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 EL RUIDO EN LAS IMÁGENES

🌀 El Ruido Gaussiano (o normal):

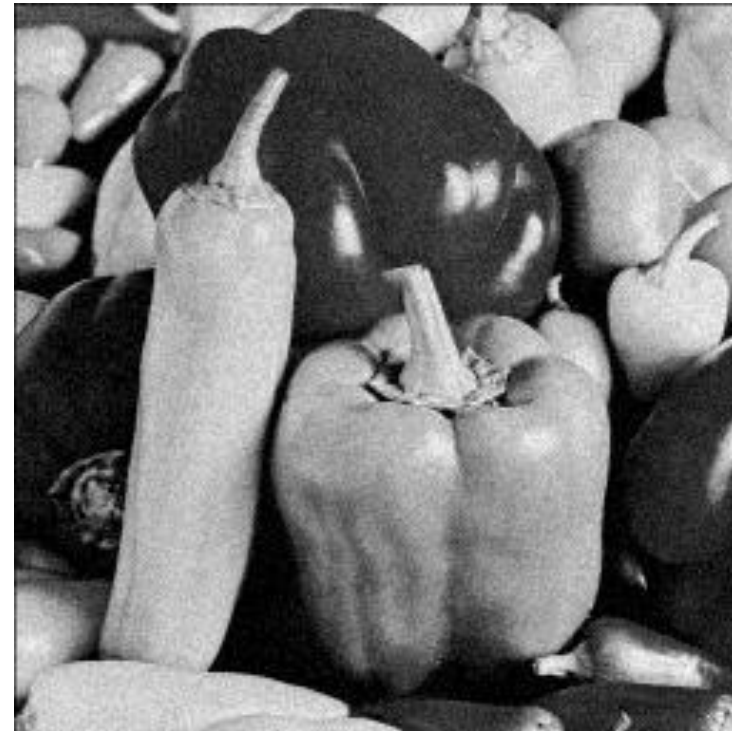


🌀 Ejemplo de Ruido producido con un ISO100 y un ISO1600

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 EL RUIDO EN LAS IMÁGENES

- 🌀 El **Ruido Uniforme** toma valores en un determinado intervalo de forma equiprobable. Se da en un menor número de situaciones reales.



Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 EL RUIDO EN LAS IMÁGENES

- 🌀 El **Ruido Impulsivo** (o Sal y Pimienta) se produce normalmente en la cuantificación que se realiza en el proceso de digitalización y es muy común en la transmisión.



- 🌀 Defectos que contribuyen a este tipo incluyen un CCD defectuoso, que realizará una captura errónea.

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 EL RUIDO EN LAS IMÁGENES

🌀 ¿Cómo se puede suprimir el **Ruido** en las imágenes?

Las técnicas de supresión del ruido están estrechamente relacionadas con los algoritmos de suavizado y perfilado.

Aunque **todas** las técnicas suprimen el ruido satisfactoriamente, se prefieren los filtros espaciales ya que en general, tienen un mejor rendimiento con un menor costo en memoria y en tiempo de ejecución.

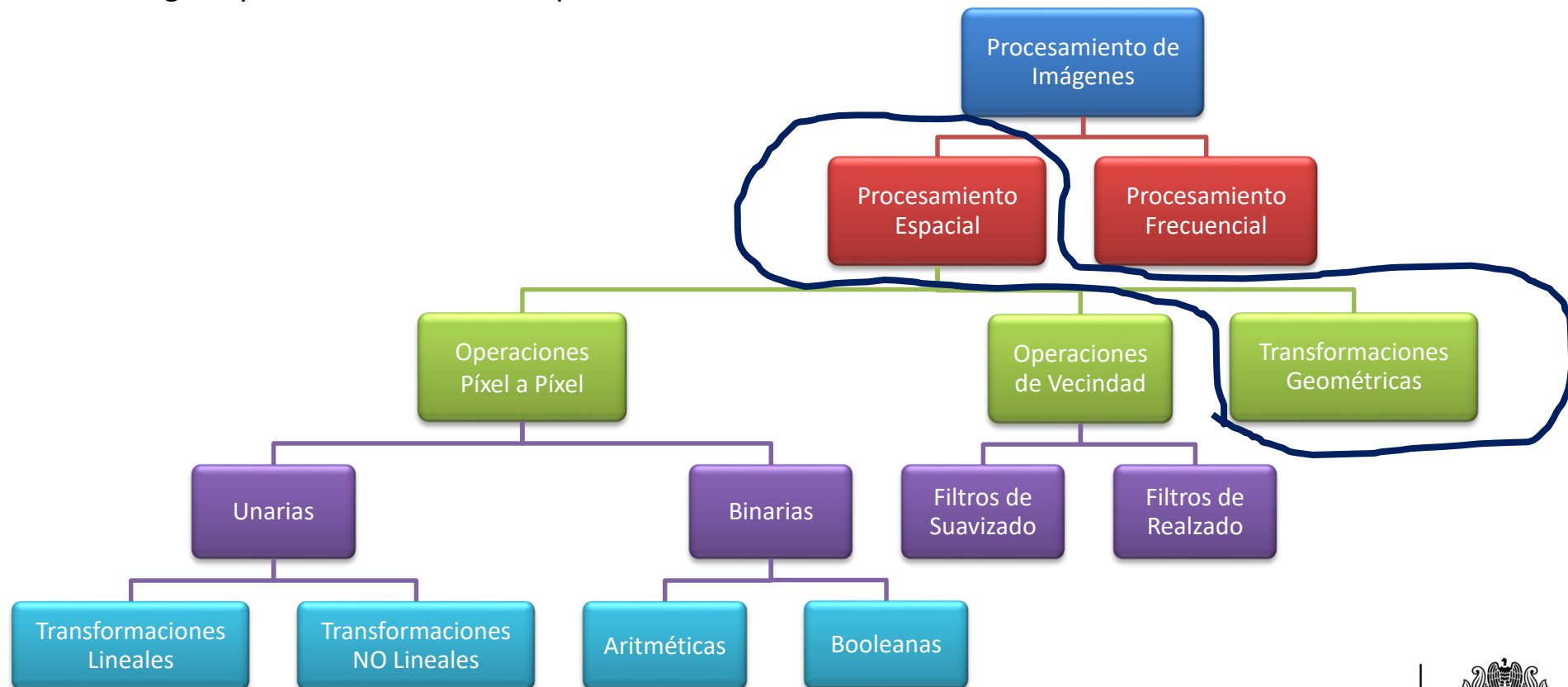
OJO: no existe un único **FILTRO** Lineal o NO Lineal que sea óptimo para todas las imágenes.



Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 EL PREPROCESAMIENTO

- 🎯 El objetivo del Preprocesamiento es **mejorar la calidad** y/o la apariencia de la imagen original para su análisis e interpretación.



PRE-PROCESAMIENTO DE IMÁGENES



TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

Pre-procesamiento de Imágenes

TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

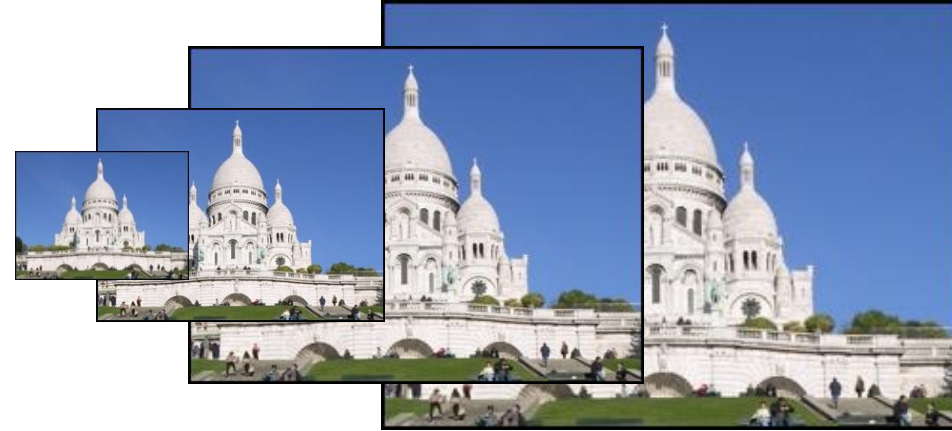
- 🌀 Las **Transformaciones Geométricas** mantienen el valor de los píxeles, sin embargo, modifican la relación espacial entre ellos.
- 🌀 Para realizar una transformación geométrica se deben realizar dos pasos:
 - 🌀 Definir el mapeo espacial de coordenadas entre la imagen de origen y la imagen de salida (rotación, escala, traslación, ...)
 - 🌀 Aplicar un **algoritmo de interpolación** para definir el valor de los píxeles que por la transformación han quedado sin valor.

Pre-procesamiento de Imágenes

Traslación



Escala

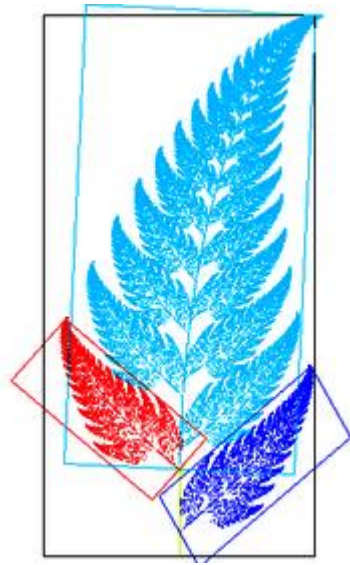


Rotación



TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

- Las **Transformaciones Afines** son un grupo de transformaciones geométricas que preservan ciertas propiedades de las imágenes. Un primer caso de este tipo de transformación consiste en la familia de transformaciones geométricas básicas resultantes de rotaciones, escalamientos y traslaciones.



$$\begin{bmatrix} wx' \\ wy' \\ w \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a & b & c \\ d & e & f \\ g & h & i \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x \\ y \\ 1 \end{bmatrix}$$

Diagram illustrating the homogeneous coordinates transformation equation:

- $\begin{bmatrix} wx' \\ wy' \\ w \end{bmatrix}$ points to: Coordenadas finales (coordenada homogénea)
- $\begin{bmatrix} a & b & c \\ d & e & f \\ g & h & i \end{bmatrix}$ points to: Matriz de transformación (homografía)
- $\begin{bmatrix} x \\ y \\ 1 \end{bmatrix}$ points to: Coordenadas originales

Pre-procesamiento de Imágenes

TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS AFINES

- La **Traslación** es un mapeo en el que cada píxel de la imagen de entrada es movido a una nueva posición en la imagen de salida.



$$x_2 = x_1 + b_x$$
$$y_2 = y_1 + b_y$$

$$\begin{bmatrix} wx' \\ wy' \\ w \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a & b & c \\ d & e & f \\ g & h & i \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x \\ y \\ 1 \end{bmatrix}$$

Pre-procesamiento de Imágenes

TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS AFINES

Una aplicación especial de la **Traslación** es la reflexión de la imagen:



Imagen Original



Reflexión Horizontal



Reflexión Vertical

• Num. fils o cols

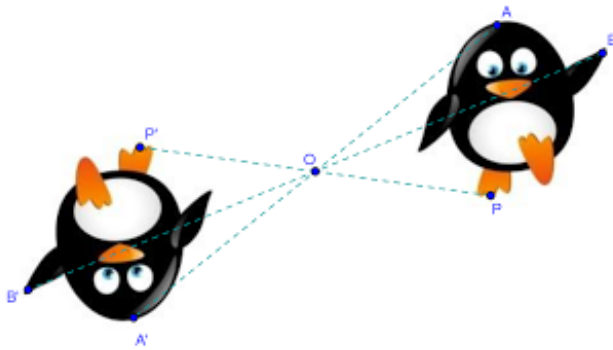
-1

$$\begin{bmatrix} wx' \\ wy' \\ w \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a & b & c \\ d & e & f \\ g & h & i \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x \\ y \\ 1 \end{bmatrix}$$

Pre-procesamiento de Imágenes

TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS AFINES

La **Rotación** es un mapeo en que se produce un cambio de orientación de la imagen.



$$\begin{aligned}x_2 &= (x_1 - x_0) \cos \theta - (y_1 - y_0) \sin \theta + x_0 \\y_2 &= (x_1 - x_0) \sin \theta + (y_1 - y_0) \cos \theta + y_0\end{aligned}$$

$$\begin{bmatrix} wx' \\ wy' \\ w \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a & b & c \\ d & e & f \\ g & h & i \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x \\ y \\ 1 \end{bmatrix}$$

El punto (x_0, y_0) son las coordenadas del centro de rotación y θ el ángulo de rotación.

Pre-procesamiento de Imágenes

🌟 TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS AFINES

- 🕒 La **Rotación** es un mapeo en que se produce un cambio de orientación de la imagen.



Imagen de entrada



Rotar -10°



Rotar 10°

🦋 TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS AFINES

- 🕒 La **Rotación** es un mapeo en que se produce un cambio de orientación de la imagen. Un caso especial que se debe considerar es si la imagen de salida debe cambiar para cubrir toda la imagen de entrada.



Pre-procesamiento de Imágenes

✨ TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS AFINES

- 🌀 La **Rotación** es un mapeo en que se produce un cambio de orientación de la imagen: Ahora cambiando el punto de rotación (x_0, y_0)



Rotar 10°



Rotar -10°

Trasladar el punto de rotación al origen, rotar y deshacer la traslación tiene el mismo efecto.

Pre-procesamiento de Imágenes

🚀 TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS AFINES

- 🌀 La **Escala** permite cambiar el tamaño de las imágenes:



Imagen
original 25x26

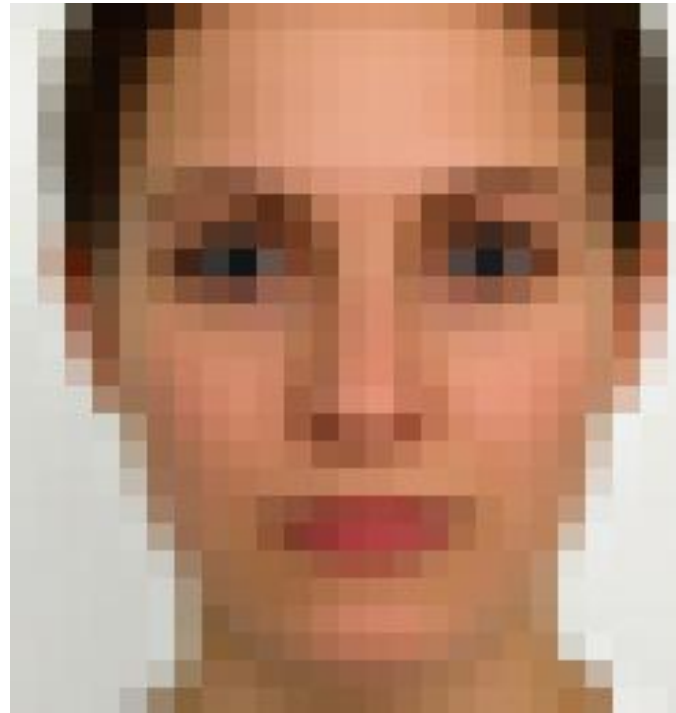


Imagen
ampliada
250x260

Pre-procesamiento de Imágenes

🦋 TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS AFINES

🕒 Como hacer la escala:

90	67	68	39
10	87	241	78
11	102	89	76
10	10	109	80

90		67		68		39	
10		87		241		78	
11		102		89		76	
10		10		109		80	

90		67		68		39	
10		87		241		78	
11		102		89		76	
10		10		109		80	

Preguntas





UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA