

APO: Photoshop

Temat projektu:

Program p_oi automatycznej konwersji sekwencji obraz_ow w odcieniach szaro_sci na sekwencj_e obraz_ow kolorowych.

Wykorzystanie wygenerowanych sekwencji obraz_ow:

- w_lasnych
- istniej_acych

Ko_lo_a, tr_oj_kat_y, kwadraty, intensywno_sc₆ szaro_sci na intensywno_sc₆ jasno_sci w HSV.

Jak uruchomić aplikację?

Z użyciem przeglądarki

- Ściągamy projekt na dysk komputera <https://github.com/piecioshka/apo-photoshop/archive/master.zip> (<https://github.com/piecioshka/apo-photoshop/archive/master.zip>).
- Rozpakowujemy paczkę z projektem apo-photoshop.
- Pobieramy (paczkę zip) node-webkit ze strony <https://github.com/rogerwang/node-webkit#downloads> (<https://github.com/rogerwang/node-webkit#downloads>) na nasz system operacyjny.
- Rozpakowujemy paczkę z projektem node-webkit.
- Kopiujemy zawartość projektu apo-photoshop to katalogu który powstał po rozpakowaniu node-webkit.
- Uruchamiamy plik nw.exe (Windows) lub nw (Linux) lub node-webkit.app (Mac).

Z użyciem konsoli (dla programistów)

```
$ git clone https://github.com/piecioshka/apo-photoshop.git
$ cd apo-photoshop
$ npm install
$ npm start
```

Wykorzystywane narzędzia

Silnik

- node.js - <http://nodejs.org/> (<http://nodejs.org/>)
- node-webkit - <https://github.com/rogerwang/node-webkit> (<https://github.com/rogerwang/node-webkit>)

Obróbka obrazów

- Canvas - <http://www.w3.org/TR/2dcontext/> (<http://www.w3.org/TR/2dcontext/>)

Inne pomocne narzędzia

- Gulp - <http://gulpjs.com/> (<http://gulpjs.com/>)
- Underscore.js - <http://underscorejs.org/> (<http://underscorejs.org/>)
- Underscore.assert.js - <https://github.com/piecioshka/underscore.assert.js> (<https://github.com/piecioshka/underscore.assert.js>)
- MoveMaster.js - <https://github.com/piecioshka/move-master.js> (<https://github.com/piecioshka/move-master.js>)
- promise.js - <https://github.com/stackp/promisejs> (<https://github.com/stackp/promisejs>)

- JSHint - <http://www.jshint.com/docs/options/> (<http://www.jshint.com/docs/options/>)

Wszystkie wykorzystywane narzędzia są darmowe.

Lista zadań

Zadanie zlecone przez prowadzącego:

- [x] Ćw. 1
 - Zadanie 1
 - [x] Wyświetlanie histogramu
 - [x] Metoda średnich
 - [x] Metoda losowa
 - [x] Metoda sąsiedztwa
 - [x] Dodatkowo wymyślić jeden swój sposób
- [x] Ćw. 2
 - Zadanie 1
 - [x] Operacja odwrotności (negacji)
 - [x] Operacja progowania (binaryzacji)
 - [x] Operacja redukcji poziomów szarości
 - [x] Operacja rozciągania
 - [x] Regulacja jasnością
 - [x] Regulacja kontrastem
 - [x] Regulacja korekcją gamma
 - Zadanie 2
 - [x] Uniwersalna operacja punktowa jednoargumentowa (oparta na tablicy LUT z możliwością zadawania parametrów w sposób interakcyjny (np. poprzez modyfikację postaci graficznej Uniwersalnego Operatora Punktowego)).
 - Zadanie 3
 - [x] Typowe operacje punktowe dwu i wieloargumentowe (arytmetyczne (ADD, SUB, MUL) i logiczne (OR, AND, XOR)).
- [-] Ćw. 3
 - Zadanie 1
 - [x] a)
 - [x] Operacje wygładzania liniowego oparte na 4 typowych maskach wygładzania.
 - [x] Operacje wyostrzania liniowego oparte na 4 maskach laplasjanowych.
 - [x] Detekcja krawędzi oparta na 3 maskach detekcji krawędzi.
 - [] b)
 - [] Uniwersalna operacja liniowa (wygładzanie i wyostrzanie oparte na masce 3x3 o wartościach zadawanych w sposób interakcyjny).
Uwaga: zastosować opcjonalnie znane metody operacji na skrajnych wierszach i kolumnach obrazu oraz 3 metody skalowania (w przypadku operacji wyostrzania).
 - Zadanie 2
 - [] Uniwersalna operacja medianowa (otoczenie 3x3, 3x5, 5x5, 7x7 itd.).
Uwaga: zastosować opcjonalnie znane metody operacji na skrajnych wierszach i kolumnach obrazu.
 - Zadanie 3
 - [] Uniwersalna operacja logiczna wygładzania (kierunek 0, 1, 2, 3).

Uwaga: zastosować opcjonalnie wybrane metody operacji na skrajnych wierszach i kolumnach obrazu.

- Zadanie 4

- ☐ Operacje wyostrażania gradientowego (2 maski uniwersalne, 2 maski Robertsa, 2 maski Sobela).
Uwaga: zastosować opcjonalnie wybrane metody operacji na skrajnych wierszach i kolumnach obrazu oraz 3 metody skalowania.

- [-] Ćw. 4

- Zadanie 1

- ☐ Operacja liniowa sąsiedztwa oparta na masce 5x5 utworzonej na podstawie dwóch masek 3x3 użytych w dwuetapowej (1-szy etap – wygładzanie, 2-gi etap – wyostrażanie) operacji filtracji. Opracowaną aplikację przetestować na wybranych obrazach i porównać wyniki otrzymane przy użyciu maski 5x5 z wynikami uzyskanymi przy użyciu kolejno dwóch masek 3x3.
Uwaga: zastosować opcjonalnie 5 znanych z wykładu metod operacji na skrajnych wierszach i kolumnach obrazu oraz 3 znane metody skalowania (proporcjonalna, trójwartościowa, obcinająca).

- Zadanie 2

- ☐ Korzystając z podanego na wykładzie algorytmu ścieniania zrealizować program przekształcający utworzony obiekt, np. literę (lub 2 litery – np. inicjały wykonawcy) w szkielek (szkielety).

- Zadanie 3

- ☒ Operacje erozji, dylatacji, otwarcia, zamknięcia dla dwóch przypadków elementu strukturalnego:
 - ☒ a) romb (cztero-sąsiedztwo)
 - ☒ b) kwadrat (ośmio-sąsiedztwo)

- [-] Ćw. 5

- Zadanie 1

- ☐ Segmentacja obrazów z wykorzystaniem: progowania, rozrostu obszaru, dołączania, podziału, podziału i dołączania - algorytm i aplikacja.

- Zadanie 2

- ☐ Segmentacja oparta na opisie tekstury;
 - ☐ a) obliczanie deskryptorów tekstury (texture descriptors),
 - ☐ b) obliczanie histogramów różnic poziomów jasności (histograms of gray-level differences),
 - ☐ c) obliczanie ciągów pikseli o takiej samej wartości (run length statistics) - algorytm i aplikacja.

- Zadanie 3

- ☐ Segmentacja oparta na opisie tekstury;
 - ☐ a) obliczanie wartości prawdopodobieństwa pojawienia się pary pikseli o zadanych poziomach jasności w odległości d jeden od drugiego (obliczanie macierzy współwystąpień (co-occurrence matrix calculation)),
 - ☐ b) wyznaczenie rozkładu widma potęgowego (power spectrum) - algorytm i aplikacja.

- Zadanie 4

- ☒ Opis obrazu z wykorzystaniem algorytmu żółwia.

Zadania zlecone przez developerów:

- ☒ Skróty klawiaturowe.
- ☒ Słowniki tłumaczeń.
- ☒ Drag & drop na oknach.
- ☒ Duplikacja aktywnego okna.

- [x] Przywróć obrazek do pierwotnego stanu.
- [x] Zamknięcie programu.
- [x] Aktywacja właściwych elementów w menu kiedy aktywne jest odpowiednie okno.
- [x] Konwertuj otwierane kolorowe obrazy do postaci obrazu w odcieniach szarości.
- [x] Przesuwać oknem klikając w tytuł okna.

Uwagi zgłoszone na ost. zajęciach:

- [x] Histogram obok obrazka.
- [x] Aktualizacja histogramu, kiedy uruchamiamy jakąś operację.
- [x] Filtracja liniowa - na sztywno elementy, aby przesuwanie okna z opcjami po za okno programu nie łąmało.
- [x] Duplikacja aktualnej wersji obrazka (po ewentualnych modyfikacjach).
- [x] Histogram tylko dla ostatniego obrazka.
- [x] Operacje tylko dla ostatniego obrazka.
- [x] Zamknięcie otwartych okien z opcjami kiedy zamkniemy obraz na którym te operacje są uruchamiane.
- [x] Zapisanie obrazu (zapytać przy zamknięciu zmodyfikowanego obrazka).
- [x] Po najechaniu na histogram, prezentować pod nim: nr kanały szarości i ilość wystąpień (oraz dodać paletę kolorów).
- [x] Lista kanałów szarości do modyfikacji (UOP).
- [x] Wybieranie operacji arytmetycznych oraz logicznych na podstawie otwartych okien, a nie wybrania kilku obrazów.
- [x] Wygładzanie: maska 1 (źle).
- [x] Do zaliczenia (ptak morf, i ptak morf bin):
 - [x] Z ćw. 4 - zadania (morfologiczne).
 - [x] Z ćw. 5 - algorytm żółwia.
- [x] Pomoc na Windowsie nie działa.
- [] Resize okna (Duży obrazek w małym oknie programu).

Problemy znalezione podczas testów:

- [x] Problem z szerokimi obrazkami w filtracji liniowej (analizuje tylko kwadrat).
- [x] Przywrócenie do pierwotnego stanu nowo stworzonego okna (Operacje Arytmetyczne i Logiczne).
- [x] Aktualizacja tytułu okienka dopiero po załadowaniu obrazka (problem z długimi nazwami plików).

Zadania potrzebne do zrealizowania projektu grupowego:

- [x] Wczytanie sekwencji obrazów.
- [x] Rozpoznanie obiektów z pierwszego kadru.
 - [x] (Progowanie przedziałami) wytniemy obrazek w zadanym odcieniu szarości.
- [x] Prezentacja wyodrębnionych obiektów w osobnym oknie.
- [x] Dobór kolorów z palety HSV dla każdego obiektu.
- [x] Zastosowanie koloru do pierwszego kadru.
- [x] Algorytm iteracyjny:
 - [x] Rozpoznanie obiektów na i-tym kadrze.
 - [x] Dopasowanie go do rozpoznanego wcześniej obiektu.
 - [x] Zastosowanie tego samego koloru co rozpoznany obiekt.
- [x] Po zakończeniu informacja o statusie powodzenia obrazu oraz prezentacja sekwencji poklatkowej.

Przydatne materiały

- Online
 - http://pl.wikipedia.org/wiki/Lista_czarno-bia%C5%82ych_film%C3%B3w_poddanych_koloryzacji (http://pl.wikipedia.org/wiki/Lista_czarno-bia%C5%82ych_film%C3%B3w_poddanych_koloryzacji)
 - <http://www.cs.huji.ac.il/~yweiss/Colorization/> (<http://www.cs.huji.ac.il/~yweiss/Colorization/>)
 - <https://github.com/cmisenas/canny-edge-detection> (<https://github.com/cmisenas/canny-edge-detection>)
 - <http://mbs98.republika.pl/projekty/ro/ro.html> (<http://mbs98.republika.pl/projekty/ro/ro.html>)
 - <http://www.algorytm.org/przetwarzanie-obrazow/filtrowanie-obrazow.html> (<http://www.algorytm.org/przetwarzanie-obrazow/filtrowanie-obrazow.html>)

- Książki

- Io. Pitas: Digital image processing, algorithms and applications, John Wiley & Sons, 2000