**移动应用后端服务框架的设计和实现**

**鞠强**

# 摘要

随着移动互联网技术的崛起，继SaaS（软件即服务：Software as a Service）、IaaS（基础设施即服务：Infrastructure as a Service）和PaaS（平台即服务：Platform as a Service）之后，BaaS（后端即服务：Backend as a Service）生态系统正从一个小众垂直领域迅速成为非常重要的行业环节。本文从理论和实践两个角度出发，研究native的移动开发（以IOS、Android为例）过程中存在的主要问题，学习后端即服务的产业现状和实现技术，并且设计和实现一个简单的移动应用后端服务框架。

本文首先较为详细地介绍了在本系统中运用到的知识背景。接着对Android和IOS应用开发中数据存储传输方面存在的共同问题进行探讨，对其解决之道“后端即服务生态系统”的现状进行研究。而后对设计和实现一个简单的移动应用后端服务框架的可行性进行了分析，同时简要介绍了系统中所用到的开发语言Ruby和数据库Mongodb的特点以及使用方法。对系统的设计思想、设计目标与系统的整体结构进行了明确的规划。最后对框架的设计与实现作了较为详细的讲解。

系统涉及的主要技术有Ruby on Rails、Mongodb、Java+AndroidSDK以及Objective-c+CocoaSDK。其主要功能有：移动应用数据远程存储和本地缓存服务，一站式的移动应用后台搭建，消息推送服务，简单的统计服务。

论文在撰写过程中，力求将理论与实践应用相结合，提高系统的可用性和通用性，希望通过本文的论述能够更充分地体现出后端即服务的设计思想以及上述理论和技术在本系统中的应用。

**关键字**：移动、框架、后端即服务

# Abstract

As the rapid development of mobile Internet,following the SaaS (Software as a Service), IaaS (Infrastructure as a Service) and PaaS (Platform as a Service) BaaS (Backend as a service) ecosystem from a vertical niche areas quickly become a very important industry links. From both theoretical and practical perspectives, we will study the main problems in native mobile development (IOS, Android, for example) process, learning the backend that service the industry status quo and implementation techniques, and design and implement a simple back-end services framework for mobile application.

We will firstly introduce the background knowledge in more detail used in this article. Then we will discuss common problems to Android and IOS application development in data storage transmission to study the status of the "(Backend as a service" of its solution. After that，we’d like to analyze the feasibility of the design and implementation of a simple mobile application framework for back-end services, while brief introduction to the system used in the development of language Ruby and databaseMongodb characteristics and usage. Clear planning system design thinking, design goals and overall system structure. Finally, the design of the framework and made ​​more detailed explanation.

The system involves technologies are Ruby on Rails, Mongodb, Java + AndroidSDK, and Objective-c + CocoaSDK. Its main function: remote data storage and local caching services of mobile applications, building a one-stop mobile application background, message push service, simple statistical services.

We strive to make the system be the combination of theory and practical and hashigh usability and versatility. I hope to be able to more fully reflect the the backend that service design thinking and the theory and technology through the discussion of this paper in the system application

**Keywords**:mobile,framework,backend as a service.

# 目 录

[摘要 - 1 -](#_Toc353378015)

[Abstract - 2 -](#_Toc353378016)

[目录 - 3 -](#_Toc353378017)

[第一章绪论 - 4 -](#_Toc353378018)

[1.1 课题背景 - 4 -](#_Toc353378019)

[1.2移动应用开发技术的发展 - 4 -](#_Toc353378020)

[1.3 开发者面临的问题 - 4 -](#_Toc353378021)

[1.4“后端即服务”所提供的服务和解决方案 - 5 -](#_Toc353378022)

[1.5 本文的组织结构和创新点 - 5 -](#_Toc353378023)

[第二章技术背景及相关知识简介 - 5 -](#_Toc353378024)

[2.1 开发环境 - 5 -](#_Toc353378025)

[2.1.1 Ruby语言简介 - 6 -](#_Toc353378026)

[2.1.2 Mongodb简介 - 6 -](#_Toc353378027)

[2.1.3Android SDK - 7 -](#_Toc353378028)

[2.1.4Cocoa SDK - 7 -](#_Toc353378029)

[第三章移动开发后端即服务现状 - 8 -](#_Toc353378030)

[3.1 移动开发分工细化催生后端即服务 - 8 -](#_Toc353378031)

[3.2 当前后端即服务的服务内容概述 - 8 -](#_Toc353378032)

[3.3 分析几个典型的移动后端服务厂商 - 8 -](#_Toc353378033)

[3.3.1 StackMob - 8 -](#_Toc353378034)

[3.3.2 局部自适应二值化方法 - 12 -](#_Toc353378035)

[3.4 二值化方法小结 - 15 -](#_Toc353378036)

[第四章设计和实现一个移动应用后端服务框架 - 15 -](#_Toc353378037)

[4.1 本章概述 - 15 -](#_Toc353378038)

[4.2 基于背景表面的文本图象二值化方法 - 16 -](#_Toc353378039)

[4.2.1 粗略的估计前景区域 - 17 -](#_Toc353378040)

[4.2.2 获取背景区域[2] - 18 -](#_Toc353378041)

[4.2.3 提取文字部分 - 18 -](#_Toc353378042)

[4.2.4 后期处理[27] - 19 -](#_Toc353378043)

[4.2.5 实验结果 - 19 -](#_Toc353378044)

[4.3 Otsu算法和Bernsen算法相结合的二值化方法 - 20 -](#_Toc353378045)

[4.3.1 超限邻域平均法[28] - 23 -](#_Toc353378046)

[4.3.2 使用Otsu算法进行全局二值化 - 23 -](#_Toc353378047)

[4.3.3 使用Bernsen算法进行局部二值化 - 24 -](#_Toc353378048)

[4.3.4 后期处理 - 24 -](#_Toc353378049)

[4.3.5 实验结果 - 24 -](#_Toc353378050)

[第五章通用性和可用性讨论 - 26 -](#_Toc353378051)

[第六章结论 - 28 -](#_Toc353378052)

[6.1 两种新的文本图像二值化方法总结 - 28 -](#_Toc353378053)

[6.2 文档图像二值化的研究现状及存在的问题 - 28 -](#_Toc353378054)

[6.3 文档图像二值化的发展趋势 - 29 -](#_Toc353378055)

[致谢 - 29 -](#_Toc353378056)

[参考文献 - 30 -](#_Toc353378057)

# 第一章绪论

## 1.1 课题背景

据《中国互联网络发展状况统计报告》显示，到2012年12月底，中国互联网用户规模达到5.64亿，其中，移动互联网用户达到4.2亿。截止2012年底，中国移动互联网用户数量为4.2亿，年增长率为18.1%，增幅超过整体互联网用户增长幅度。在所有互联网用户里，使用移动设备接入网络的用户比例由69.3%提升到74.5%。移动终端无疑已成为互联网入口的第一大终端。

随着移动互联网技术的发展和移动应用开发技术的成熟，移动应用开发过程中分工细化的趋势越来越明显，移动应用后端即服务生态系统正从一个小众垂直领域迅速成为非常重要的行业环节。

## 1.2移动应用开发技术的发展

为了顺应移动互联网的快速发展，移动开发领域也经历了一代又一代的尝试。这些尝试包括最初个人英雄主义的本地应用开发、Flash、html5、widget、移动中间件等。

## 1.3 开发者面临的问题

经过了上述的实验和考证后，人们发现移动开发难度远比PC开发的难度高很多，《神庙逃亡》、《愤怒的小鸟》等神话毕竟是少数，小团队和独立开发者越来越难在移动应用生态系统中获得一席之地。从WAP、原生开发等各式各样的移动开发方式和平台在移动领域无攻而返时，人们开始思考到底什么样的开发方式更能高效、快捷适应移动产业的需要。

当Html5、Widget横空出世火速增援的时候，我们似乎看到了移动蓝海的救星，可是好景不长，Facebook放弃Html5另觅他路，让Html5的弱点暴露无疑，具备一定开发能力的厂商也发现Html5并非为移动开发而生，好多在移动中实现问题还有待解决，Widget也远没有如传说中的那样趟平整个移动领域，移动中间件则经过多年的锤炼一直拥有良好的口碑和解决问题的能力。可是需要学习第三方的语言和开发原理才能应用自如，学习曲线和难度之大使得开发者敬而远之，并且市场上主流的移动中间件产品在技术上采取全面封锁措施，对开发者采取封闭状态，同时更多的软件厂商也不愿把关系产品命脉的赌注，全部押给并不开放的移动中间件的手里，这也是目前移动中间件所面临的四面高歌却孤立冷清的局面。

## 1.4“后端即服务”所提供的服务和解决方案

后端即服务的移动解决方案，让繁琐的移动开发过程更简单快捷，也使得移动开发领域分工更加明确，让android/IOS等移动开发者无需掌握任何一门服务器开发语言(JAVA、PHP)，就可以按照提供的android/IOS/WP三个平台的SDK内置的预定义功能接口快速开发移动应用。解决当前原生开发难以解决、耗时耗力的数据存储、文件存储、消息PUSH等工作。

## 1.5 本文的组织结构和创新点

本文共分为六章，具体内容结构安排如下:

第一章绪论部分。介绍论文的研究背景和研究意义，阐述了论文的大体结构。

第二章简单介绍了毕业设计的技术背景及相关知识。

第三章介绍当前后端即服务的发展情况。

第四章设计和实现了一个简单的移动应用后端服务框架

第五章讨论了设计框架的通用性和可用性

第六章总结。

# 第二章 技术背景及相关知识简介

## 2.1 开发环境

* 服务端使用Ruby和Node.js
* Android端使用Java和Android SDK
* IOS端使用Objective-c和Cocoa SDK
* 使用Mongodb进行数据存储
* 使用NetBeans、Xcode、Eclipse作为集成开发环境
* Windows和Mac下进行开发，服务端部署在Ubuntu的Linux上

### Ruby语言简介

Ruby，一种为简单快捷的[面向对象](http://baike.baidu.com/view/125370.htm)编程（[面向对象程序设计](http://baike.baidu.com/view/249254.htm)）而创的[脚本语言](http://baike.baidu.com/view/76320.htm)，在20世纪90年代由日本人[松本行弘](http://baike.baidu.com/view/1438214.htm)（まつもとゆきひろ/Yukihiro Matsumoto）开发，遵守GPL协议和Ruby License。它的灵感与特性来自于 Perl、Smalltalk、Eiffel、Ada 以及 Lisp 语言。由 Ruby 语言本身还发展出了JRuby（Java 平台）、IronRuby（.NET 平台）等其他平台的 Ruby 语言替代品。Ruby的作者于1993年2月24日开始编写Ruby，直至1995年12月才正式[公开发布](http://baike.baidu.com/view/602345.htm)于fj（[新闻组](http://baike.baidu.com/view/834.htm)）。因为Perl发音与6月诞生石pearl（珍珠）相同，因此Ruby以7月诞生石ruby（红宝石）命名。

在开发层面，Ruby具有以下优点：

* 语法简单
* 普通的[面向对象](http://baike.baidu.com/view/125370.htm)功能(类,方法调用等)
* 特殊的[面向对象](http://baike.baidu.com/view/125370.htm)功能(Mixin,特殊方法等)
* [操作符重载](http://baike.baidu.com/view/1033032.htm)
* 错误处理功能
* [迭代器](http://baike.baidu.com/view/925158.htm)和[闭包](http://baike.baidu.com/view/648413.htm)
* [垃圾回收](http://baike.baidu.com/view/159846.htm)
* 动态载入(取决于系统架构)
* 可移植性高.不仅可以运行在多数UNIX上,还可以运行在DOS,Windows,Mac,BeOS等平台上
* 适合于快速开发，一般开发效率是JAVA的5倍

### 2.1.2 Mongodb简介

MongoDB是一个基于分布式文件存储的数据库。由C++语言编写。旨在为WEB应用提供可扩展的高性能数据存储解决方案。

MongoDB是一个介于[关系数据库](http://baike.baidu.com/view/68348.htm" \t "_blank)和非关系数据库之间的产品，是非关系数据库当中功能最丰富，最像关系数据库的。他支持的数据结构非常松散，是类似json的bson格式，因此可以存储比较复杂的数据类型。Mongo最大的特点是他支持的查询语言非常强大，其语法有点类似于面向对象的查询语言，几乎可以实现类似关系数据库单表查询的绝大部分功能，而且还支持对数据建立[索引](http://baike.baidu.com/view/262241.htm" \t "_blank)

MongoDB具有以下特点：

* 面向集合存储，易存储对象类型的数据。
* 模式自由。
* 支持动态查询。
* 支持完全索引，包含内部对象。
* 支持查询。
* 支持复制和故障恢复。
* 使用高效的二进制数据存储，包括大型对象（如视频等）。
* 自动处理碎片，以支持云计算层次的扩展性。
* 支持[RUBY](http://baike.baidu.com/view/45135.htm)，[PYTHON](http://baike.baidu.com/view/21087.htm)，[JAVA](http://baike.baidu.com/view/29.htm)，[C++](http://baike.baidu.com/view/824.htm)，[PHP](http://baike.baidu.com/view/99.htm),[C#](http://baike.baidu.com/view/6590.htm)等多种语言。
* 文件存储格式为BSON（一种JSON的扩展）。
* 可通过[网络](http://baike.baidu.com/view/3487.htm)访问。

### 2.1.3Android SDK

Android开发工具包，为Android手机开发人员提供手机开发的Java接口，从2009年的1.5版本至今，Android SDK已经发布了十数个版本。

### 2.1.4Cocoa SDK

Cocoa是苹果公司为Mac OS X所创建的原生面向对象的[编程环境](http://baike.baidu.com/view/1405990.htm)，是Mac OS X上五大API之一（其它四个是Carbon、POSIX、X11和Java）。

苹果的[面向对象](http://baike.baidu.com/view/125370.htm)开发框架，用来生成 Mac OS X 的应用程序。主要的开发语言为 Objective-c, 一个c 的超集。 Cocoa 开始于1989年9月上市的NeXTSTEP 1.0，当时没有Foundation框架，只有动态[运行库](http://baike.baidu.com/view/1032404.htm)，称为 kit, 最重要的是AppKit. 1993 年NeXTSTEP 3.1 被移植到了 Intel, Sparc, HP 的平台上，Foundation 首次被加入，同时Sun 和 NeXT 合作开发OpenStep也可以运行在Windows 系统上。

Cocoa 应用程序一般在苹果公司的开发工具Xcode（前身为Project Builder）和Interface Builder上用Objective-C写成。

# 第三章 移动开发后端即服务行业现状

## 3.1 移动开发分工细化催生了后端即服务

开发一个需要联网的移动客户端应用是复杂的。开发者不仅需要掌握一门客户端语言（java、objective-c等），了解相应开发工具包（Android SDK、Cocoa SDK等）还需考虑服务器编程和数据库技术；除了需要关注用户交互、产品逻辑，还需分神于数据存储、网络交互、推送服务、数据统计和用户行为分析。随着移动开发分工的细化，以方便移动客户端开发部署为目的的移动应用后端即服务概念应运而生。

## 3.2 当前后端即服务的服务内容概述

当前已知已有二十多家国外公司以及几家国内公司提供移动应用后端服务，综合看来，提供的服务主要包括以下方面：

* 数据存储
* 推送服务
* 地理位置
* 社交整合
* 统计和用户行为分析

## 3.3 分析几个典型的移动后端服务厂商

### 3.3.1 StackMob

StackMob是最早进入移动应用后端服务领域的厂商，成立于2010年。月访问量超过300万，为IOS、Android等应用提供开发SDK和部署支持。同时提供自定义代码接口，以方便开发者进行后端逻辑的扩展。

StackMob提供了较为全面的功能性服务。包括：数据存储、推送服务、地理信息、较色管理等。

以从零开始依靠StackMob开发一个Android应用的角度看去，开发一个Android应用包括以下步骤：

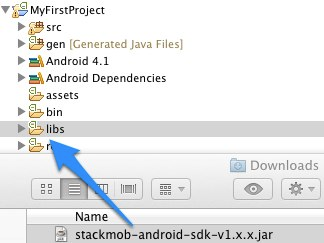
**（1） 安装安卓开发环境**

后端服务不同于html5或者原理类似的应用生成工具，依然需要传统的本地开发环境，从Eclipse官网下载Eclipse，从Android开发者中心下载适应版本的Android SDK。完成后建立本地Android工程。

**（2） 注册StackMob账号和添加其SDK**

在StackMob网站注册账号，获得自己的密钥字符串。此密钥字符串作为服务器本地应用的标识。

从StackMob网站下载jar包，拖入libs文件夹中，android ADT将其自动引入项目。



**（3） 简单的配置**

在AndroidManifest.xml配置文件中设置StackMob必须的网络权限，并在程序启动处加入初始化代码指定应用密钥

**（4） 扩展数据模型基类构建自己的数据模型**

传递给StackMob后端的数据只有被标示为StackMobSDK所定义的数据基类（StackmobModel）的子类才能被接收和识别，通过扩展StackMobModel构建符合自己应用需求的数据模型，这个过程是十分自由的，构建过程如同构建通常的java model类，无需额外配置。

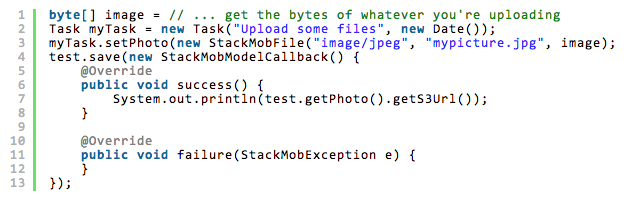
StackMob支持最多三层嵌套的数据模型。

**（5） 存储和使用云端数据**

至此StackMob的简单配置工作已经完成。分别调用model的save与getDataStore方法即可方便地从远端读取数据。这个过程使得服务器端数据库的建表、指定数据类型、建立索引等操作对移动开发者透明。

**（6） 文件存储**

文件存储方面，StackMob封装了亚马逊 S3文件存储服务，开发者可以在StackMob后台配置自己的S3账号，然后即可在应用中使用简单的代码实现文件的云端存储。存储一张图片仅需要编写很少的代码：

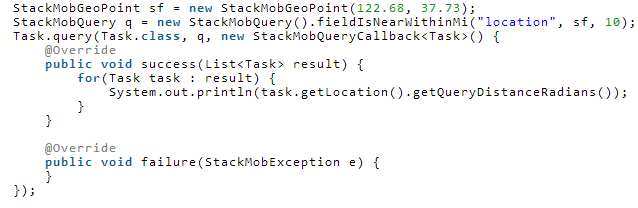


**（7） 消息推送**

类似使用S3实现实现文件存储功能，StackMob直接使用了GCM（Google Cloud Message）实现自身的推送功能。这一方面提高了推送服务的覆盖面和可靠性，另一方面却增加了开发者的关注点和配置的工作量。

**（8） 地理位置服务**

StackMob的地理位置服务是对手机位置信息服务的封装，提供了简单的位置模型StackMobGeoPoint，并在服务端封装和位置相关的算法，寻找十米之内的设备的方法在此框架中可以很容易得通过少量代码写成：



### 3.3.2 Parse

Parse成立于2011年，是国外又一大移动应用后端服务提供商。有2万名开发者使用其平台，40万款应用使用其服务。支持的API有iOS、Android、JavaScript、Windows 8，以及提供了REST API和Cloud Code JS API，作为后来者，Parse提供了与StackMob类似的后端服务，下面从几个方面简单介绍Parse的独特之处。

**（1） 数据存储**

Parse的数据存储模式不如StackMob灵活，所有的存储类型都必须是ParseObject所包含的键值对，并且通过ParseObject中的save、get等方法处理。

这种处理办法可以提高解析效率，也降低了服务端的复杂程度，在开发关于简单数据结构模型的应用时更加方便快捷。但提高了Model和Controller的耦合性，在开发复杂模型相关的应用时，存在着模型管理困难和移植成本高的风险。如此的情境，可能会增加开发对移动应用后端服务提供商的依赖性。

**（2） 自定义后台**

与StackMob一样，Parse提供了对用户自定义后台逻辑的支持。所不同的是，StackMob提供了Java的接口，而Parse用户以JS的形式编写自定义后台函数。例如定义：



则客户端即可调用名为hello的服务端方法，打印“Hello World！”字符串。

**（3） 文件存储和权限管理**

Parse的文件存储并未借用第三方服务，而是使用自己的文件服务器，这从一定程度上增强了基于Parse开发过程的流畅性。开发者可以直接使用统一的后端厂商和数据接口进行开发。

此外访问控制方面Parse相对StackMob也更为灵活，提供了细化到对象的访问控制管理。

### 3.3.3 国内移动后端服务现状

国内目前尚无StackMob或Parse一样提供如此功能覆盖全面、支持终端众多的移动后端服务平台，但是也有一些功能相对简单或更注重领域性的移动后端服务提供商正在发展。

**（1） Bomb**

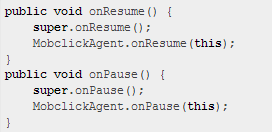
Bomb是广州鹏锐公司的产品，产品诞生于2012年，是国内第一个Baas平台，目前仅支持Android手机应用的后端服务。

Bomb提供了与Parse非常类似的数据存储服务和SDK接口，同样采用名值对的形式将数据包装成BombObject，继承了Parse简单易用优点的同时，也同样存在耦合性高、不易于管理复杂对象和迁移成本大的缺点。

同时作为一款本土的移动后端服务平台，Bomb在SDK中集成了支付功能，目前支持十几种游戏点卡、充值卡的在线支付功能。

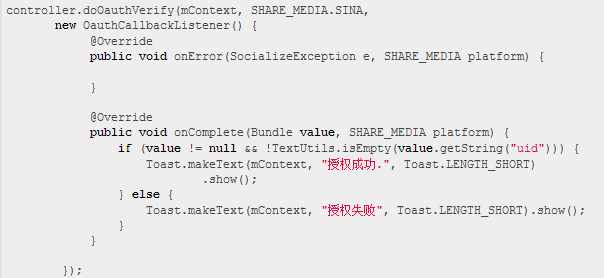
**（2） 友盟**

友盟是一个以应用统计起步的移动后端服务提供商，在2010年推出了第一个友盟统计产品。目前在Android、IOS、Windows三个移动平台提供数据统计、社交网络集成、移动广告集成、用户行为分析等服务。

在上述服务中，友盟最以数据统计服务闻名。仅需在应用工程中添加少量的代码（如右图）即可实现SDK自带的崩溃日志捕获和使用时长统计的功能。同时友盟SDK支持用户自定义事件，分别在后台界面设置事件类型、名称即可在移动端发送相应统计。

除去专业的数据统计分析，友盟的社交网络集成服务也很有特色。目前国内各大主流社交网络都提供了一定程度上的开放接口和SDK供开发者调用，众多的SDK与不同风格的接口代码，使在应用中简单整合社交网络成了一项复杂的工作。应用中很简单的连接一个社交网站，考虑界面、表情包等因素，动辄需要几百行代码。将不同社交网站以统一风格整合在APP中更是一个不小的工作。

友盟所提供的社会化组件很好得解决了这个问题，开发者只需将在各社交网络开放平台取得的API KEY填入友盟的统一后台，即可在应用中很方便地链接对应网站，也无需考虑界面风格不统一、代码风格混乱或API过期的问题。



**（2） 百度开发者中心**

依托自身技术积累，百度为移动开发者提供了较为个性的后端服务，包括：百度个人云存储服务、百度地图服务、百度移动统计服务、社会化网络整合服务等。

上述服务中，在国内最有特色的应属个人云存储服务。百度云为移动端个人云存储提供了易用的REST接口，以上传单个文件为例，客户端通过post方式发送传送请求：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **参数名称** | **类型** | **是否必需** | **描述** |
| method | string | 是 | 固定值，upload。 |
| access\_token | string | 是 | 开发者准入标识，HTTPS调用时必须使用。 |
| path | string | 是 | 上传文件路径（含上传的文件名称)。 |
| file | char[] | 是 | 上传文件的内容。 |
| ondup | string | 否 | * overwrite：表示覆盖同名文件； * newcopy：表示生成文件副本并进行重命名，命名规则为“文件名\_日期.后缀”。 |

服务器则以JSON形式返回相应结果：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **参数名称** | **类型** | **UrlEncode** | **描述** |
| path | string | 是 | 该文件的绝对路径。 |
| size | uint64 | 否 | 文件字节大小。 |
| ctime | uint64 | 否 | 文件创建时间。 |
| mtime | uint64 | 否 | 文件修改时间。 |
| md5 | string | 否 | 文件的md5签名。 |
| fs\_id | uint64 | 否 | 文件在PCS的临时唯一标识ID。 |

## 3.4 行业现状小结

综上所述，当前移动应用后端服务行业在国外出现了像StackMob、Parse这一类提供多平台、综合服务的专业服务提供商，而国内Baas服务的实践者多是创业型公司，无论是提供服务的平台普及率或是功能覆盖面都还有较大差距。而国内技术实力较强的大公司，在移动应用后端服务领域多注重自己的专业方面。

综合看来，当前移动应用后端服务所提供的服务，功能上，主要包括数据存储、推送服务、地理位置、社交整合、统计和用户行为分析等；结构上，普遍由一个服务平台以及多个客户端平台的开发工具包构成。更少的代码、更便利的后端服务，使开发者关注于前端业务逻辑和交互，而非后端技术，是各大后端服务产品统一的追求。

# 第四章 设计和实现一个移动应用后端服务框架

## 4.1 本章概述

本章将在上述研究和总结的基础上设计和实现一个简单的移动应用后端服务框架，框架以ruby、Mongodb搭建服务端，且分别提供对Android、IOS两个平台的支持。使开发这在此框架功能下，可以方便地进行移动客户端与后台的数据交互、日志传送、统计分析、消息推送等功能。

本章从：系统设计原则、总体结构介绍、服务端设计和实现、android端SDK设计和实现、IOS端SDK设计和实现以及系统使用和部署流程六个方面展开叙述。

## 4.2 系统设计原则

本系统纵向程度较大，为使系统的设计和实现过程是可以被把握的，在设计之初确定以下三个设计原则，这三个原则将贯彻体现在下文中：

1. 少做重复工作。积极复用久经考验的框架、技术和协议来保证开发效率和系统稳定，积极使用最新技术提供的新特性来提高系统的运行效率和性能。
2. 用合适的工具和方法。用合适的工具和方法做特定的事，综合利用各种技术解决问题。避免出现“如果你有的只是锤子，你会把所有问题看成钉子”这样的情况出现。
3. 保持干净和简单。避免过度设计，使系统对开发人员友好，便于部署、易于使用。

## 4.3 总体结构介绍

Otsu算法是全局二值化方法，全局二值化方法主要适用于前景与背景在灰度级上有比较明显的差异的图像。但当图像质量低时，如存在光照明暗不均匀、文字区域和背景区域对比度低、图像中存在噪声等现象，使用全局方法无法得到好的处理效果。全局二值化方法的优点是处理速度快。Otsu算法的基本思想是将直方图在某一阈值处分割成两组，一组对应于背景部分，一组对应于前景文字部分，当被分成的两组的组内方差最小，组间方差最大时，决定阈值。

Bernsen算法是局部二值化方法。局部二值化方法以象素的邻域信息为基础来计算每一个象素的阈值。如果图像中的一个象素的灰度级高于其区域内定义的阈值时，把该象素标记为背景，否则为前景字符。局部自适应二值化方法被广泛的应用于文档图像的分析中，因为对于质量低的图像使用它可以得到比较好的处理效果。局部二值化法方法的缺点是执行速度不高。Bernsen算法以局部窗口内最大、最小值的均值作为对应考察点的阈值，当窗口内无目标点时，个别噪声点将引起阈值的突变。另外，如果背景部分光照明暗变化很明显的话也将影响局部阈值的变化。当考察窗内均为文字部分时，局部阈值被拉伸，这样会使得本应同类的前景像素被强行二值化为背景像素，所以可见局部窗口大小的选取和笔划宽度密切相关，如果能大于笔划宽度，就能避免窗口完全是目标的情况出现。当然当考察窗内均为背景部分时，局部阈值也会被拉伸，这样会使得本应同类的背景像素被强行二值化为前景像素，从而出现笔划断裂及伪影现象。所以窗口大小的选取在Bernsen算法中是很关键的。窗口选取的过小，容易造成断笔；窗口选取的过大，又会影响运算速度和二值化的效果。



但是Bernsen算法可以与其他二值化方法搭配使用，并且鲁棒性不错。

因此，为了能较好地保持文字笔划信息、减少噪声，又有较高的执行效率，我们将Otsu算法和Bernsen算法相结合，来对文档图像进行二值化处理，扬长避短，弥补各自的不足，发挥各自的优点，希望得到质量较高的二值化图像，同时有较高的执行效率。

该方法可以分为以下几个步骤：

* 使用超限邻域平均法对源图像进行预处理；
* 使用Otsu算法进行全局二值化；
* 使用Bernsen算法进行局部二值化；
* 后期处理。

使用超限邻域平均法对低质量的文档图像进行预处理，可以有效地减少图像中的噪声、平滑背景区域、同时增强背景区域与文字部分的对比度，为以后更有效地进行二值化处理。

对平滑后的图像使用Otsu算法进行全局二值化，根据公式（4）得到的阈值求得两个新的阈值、，将图像中部分像素按照这两个阈值进行二值化。



对于第二步中未被处理的像素使用合适的窗口大小根据Bernsen算法进行局部二值化处理。

后期处理主要做的工作是减少噪声、保证字符笔划连通性等，以得到质量较高的二值化图像。

图表3显示了Otsu算法和Bernsen算法相结合的二值化方法的处理流程。

最终二值化图像



源文本图像



Otsu算法

全局二值化

Bernsen算法

局部二值化

超限邻域平均法

平滑图像

后期处理

灰度图像



二值化图像



图表 3Otsu算法和Bernsen算法相结合的二值化方法的处理流程图

### 4.3.1 超限邻域平均法[28]

普通的平滑滤波器平滑图像时，使边缘处的灰度值趋向均匀,造成了边缘模糊,为了减少模糊效应, 又能有效的去除噪声，我们使用超限邻域平均法对文档图像进行平滑处理。阈值的邻域平均法以某个灰度值作为阈值,如果某个像素的灰度值大于其邻域像素的平均值,并且该像素的灰度值与其邻域像素平均值之差超过阈值,使用平均灰度值置换这个像素的灰度值,进行平均处理,可去除噪声；否则还保留原值,不进行平均处理,从而减少模糊。



如果某个像素的灰度值大于其邻域像素的平均值，且达到了一定水平，则判断该像素为噪声，继而用邻域像素的均值取代这一像素值，它的数学表达式：



在实验中，阈值。



在操作中对窗口的大小及门限的选择要慎重，太大，噪声消除不干净；太小，易使图像模糊。在实际应用中我们一般用3\*3窗口。这种算法对抑制椒盐噪声比较有效，同时也能较好的保护仅有微小灰度差的图像细节。



### 4.3.2 使用Otsu算法进行全局二值化

使用Otsu算法根据公式（4）得到全局二值化的阈值，从而得到两个新的阈值和，对平滑后的图像中像素灰度值满足和的像素使用公式（11）进行二值化处理。



其中实验中取值。



### 4.3.3 使用Bernsen算法进行局部二值化

对于中剩余的像素，即灰度值满足 的像素使用Bernsen算法进行局部二值化处理，使用公式（9）获取局部阈值。我们在实验中使用的是7\*7大小的窗口。



经过全局二值化和局部二值化处理后，两部分的像素点结合起来，得到二值化文档图像。



### 4.3.4 后期处理

后期处理与基于背景表面的文本图像二值化方法中的后期处理方法类似。

首先，在文字部分填充裂痕、缺失。检测二值化图像中的每一个背景像素，是以背景像素为中心像素的窗口内前景像素的个数，，是窗口内所有前景像素横坐标和纵坐标的平均值，如果、且则将该中心像素变为前景像素，其中，。后两个约束条件是为了防止笔划宽度过宽。



然后，减少噪声。检测二值化图像中的每一个前景像素，是以前景像素为中心像素的窗口内背景像素的个数，如果则将该中心像素变为背景像素，其中



经过后期处理后，得到最终的二值化文档图像。



### 4.3.5 实验结果

图表4 d是使用Otsu算法和Bernsen算法相结合的二值化方法对图像进行二值化处理的结果。通过与图表4 b（只使用Bernsen算法进行二值化的处理结果）和图表4 c（只使用Bernsen算法进行二值化的处理结果）的对比，可以看出结合后的方法在消除伪影方面较Bernsen算法有很大的改进，在去除噪声和保持有效笔划方面较Otsu方法有很大的改进。另外该算法的实现速度也比只使用Bernsen算法要快得多。

|  |  |
| --- | --- |
| 1232  a | bernser1  b |
| otsu1  c | otsubernser1  d |

图表 4 a为原灰度图像，b为只使用Bernsen算法处理得到的二值化图像，c为只使用Otsu算法处理得到的二值化图像，d为使用Otsu算法和Bernsen算法相结合的方法得到的二值化图像。原图像的大小为：396\*407。

通过这组图像的对比，我们可以看出，结合后的方法较只使用Bernsen算法有了很大的改进，但是与只使用Otsu算法的区别不是特别明显，所以我们通过局部放大来观察结合后的算法较Otsu算法在消除断笔和伪影现象以及减少噪声方面的优势：

|  |  |
| --- | --- |
| otsuduanbi  a | obduanbi  b |
| otsuzaosheng  c | obzaosheng  d |
| otsuweiying  e | obweiying  f |

图表 5 a为经过Otsu算法得到的二值化图像的文字部分出现断笔现象，b为使用Otsu算法和Bernsen算法相结合的方法得到的二值化图像相应区域削除了断笔现象，c为经过Otsu算法得到的二值化图像中存在的噪声，d为使用Otsu算法和Bernsen算法相结合的方法得到的二值化图像相应区域削除了该噪声，e为经过Otsu算法得到的二值化图像存在伪影现象，f为使用Otsu算法和Bernsen算法相结合的方法得到的二值化图像相应区域削除了伪影现象。

通过几幅放大后的图像的对比，我们可以看出结合后的二值化方法较单一的Otsu算法有效地消除了断笔和伪影现象，同时减少了噪声。和Bernsen算法相比，综合算法在大大提高运算速度的同时，明显地减少了伪影，断笔现象也大大减少。综合算法在三种方法中，实验效果最佳。

# 第五章通用性和可用性讨论

这一章我们对比几种常用的文本图像二值化方法和本文中提到的两种二值化方法，比较它们的处理效果。

|  |  |
| --- | --- |
| wenben  a | niblak  b |
| niblack40  c | otsu  d |
| bernser  e | obgaidong  f |
| postprocessing  g |  |

图表 6 a为源图像，b为经过Niblack算法处理得到的二值化图像，其中窗口大小为w=15，c为经过Niblack算法处理得到的二值化图像，其中窗口大小为w=40，d为经过Otsu算法处理得到的二值化图像，e经过Bernsen算法处理得到的二值化图像，f经过Otsu算法和Bernsen算法相结合的方法处理得到的二值化图像，g经过基于背景表面的文本图像二值化方法处理得到的二值化图像。

通过图表6各种二值化方法对相同文档图像的处理效果的比较，我们可以看出：Niblack局部二值化方法受窗口大小的影响比较大，当窗口较小时会在背景区域产生连续大块的非目标黑色区域；当使用较大的窗口时非目标黑色区域减少了，但是对于光照明暗的变化变得不那么有效了，并且会出现不一致的笔划宽度，噪声仍会遗留在处理后的图像中。使用全局Otsu算法得到的结果中明显有断笔现象。而Bernsen算法的结果中则伪影现象比较严重，并且也存在断笔现象。Otsu算法和Bernsen算法相结合的二值化方法有效地消除了断笔和伪影现象，同时减少了噪声，与Bernsen算法相比，综合算法也大大提高了运算速度。基于背景表面的文本图象二值化方法尽量消除背景区域被二值化为笔划的伪影现象、较好地保留了有效的笔划像素、抗噪声能力比较强，实现速度也较快。

# 第六章结论

## 6.1 两种新的文本图像二值化方法总结

本文通过对以往常用的图像二值化方法的研究，以及对大量文献的学习，根据文档图像自身的特点，结合背景表面方法的处理流程，提出了一种新的基于背景表面的文本图像的二值化方法。该方法能够消除伪影现象、较好地保留了有效的笔划像素、抗噪声能力比较强，实现速度也较快。另外，本文又综合了全局二值化算法与局部二值化算法的思想提出了一种新的综合文档图像二值化算法。该方法有效地消除了断笔和伪影现象，同时减少了噪声，与Bernsen算法相比，综合算法也大大提高了运算速度。

## 6.2 文档图像二值化的研究现状及存在的问题

从二十世纪六十年代初期，人们提出了第一种图像二值化算法，迄今为止，人们已经提出了上千种算法。如此繁多的算法，是人们在不同的研究和工程应用中提出的。因此很难找到一种较好的标准，将所有的图像二值化算法进行合理的归类。本报告主要根据阈值所作用的范围将文档图像二值化算法大体分为两类：全局二值化和局部自适应二值化来介绍的。

但是到目前为止还不存在一个文档图像二值化的通用方法，也不存在一个判断分割是否成功的客观标准。阈值选的过低，会造成字符的笔画断裂；选的过高，图像中的背景不能被去除。这些将严重影响后期的文字识别系统性能。怎样才能兼顾算法的效果与执行的速度两方面，是一个值得深入研究的领域，这些都可以作为我们以后研究的方向。

## 6.3 文档图像二值化的发展趋势

我们必须建立行之有效的一些文档图像二值化质量评价的方法，结合原有的二值化方法，发展更多处理效果良好的新方法。近年来已有一些新的研究手段被引入到阈值选取中，比如人工智能[29]、神经网络[30]、数学形态学[31]、小波分析与变换[32]等等，伴随着文档图像越来越多的进入人们的生活，文档图像二值化会有更广阔的发展空间。

# 致 谢

经过了大概三个月的时间，通过对二值化技术的学习、参考相关书籍和网上信息、资料的查找，以及在老师和同学们的指导和帮助下，我得以顺利的完成了本科毕业设计。在此表示我由衷的谢意。

首先，我要感谢山东大学的指导老师阎中敏，感谢阎老师在本课题的开题、设计和撰写论文期间，给予我的宝贵意见和指导，以及为我提供的良好的实践环境。阎老师渊博的学识、严谨的治学态度、平易近人的风格给我留下了极其深刻的印象。她在我遇到困难的时候鼓励我、教导我要保持良好的心态去克服困难，以积极的心态和严谨的态度面对以后的研究，她的教导使我受益终生。

同时我要感谢中科院自动化所的肖柏华老师和我的导师戴汝为院士，他们在百忙之中抽出时间对我在毕业设计中遇到的难题进行细致的分析与指导，并且在指导的过程中悉心负责，在毕业设计的开始阶段，他们为我的课题选择进行了严谨的分析，为我的毕业设计指明了方向，引导我的设计思路，关注设计的进度，改进程序的功能，使我无论从理论研究还是从实践动手两个方面都受益匪浅。他们渊博的专业知识、严谨的教学态度、敬业的工作态度都给予了我极大的鼓励。

其次，我要感谢我的同学，在我开发过程中，遇到不少难题，是他们不厌其烦地为我解答，给我提供的帮助。

最后，我还要感谢所有指导、帮助我完成毕业设计的专业课老师、教务员老师、辅导员老师，他们的帮助，使我的毕业设计得以顺利完成。

# 参考文献

[1] N. George, “Twenty years of document image analysis in PAMI”, IEEE Trans. On PatternAnalysis and Machine Intelligence, Page(s): 38-62, 2000

[2] B. Gatos, I. Pratikakis, S.J. Perantonis，Adaptive degraded document image binarization，Pattern Recognition, Vol.39, pp317-327.

[3] 刘平，图像分割阈值选取技术综述，中科院成都计算所，2004.2.26

[4] 胡家忠，计算机文字识别技米[M]，北京气象出版社，1994.12一13.

[5] 章毓晋，图像分割评价技术分类和比较，中国图象图形学报，1(2):151一158. 1996.

[6] BarrosoJ,RafaelA,et a1.Number plate reading using computer vision.Proc.EEEInternationarSymposiumonIndustrialE lectionics,Portuga1,1997

[7] 何斌等，Visual C++ 数字图像处理(第二版)，人民邮电出版社2004，人民邮电出版社

[8] 夏良正，数字图像处理，东南大学出版社，南京，1999

[9] Doyle W. Operations Useful for Similarity-invariant Patern Recognition. JACM. 9(2):259-267. 1962.

[10] Lee S , Chung S. A Comparative Performance Study ofSeveral Global Thresholding Techniques for Segmentation[J ] . Computer Vision , Graphics , and Image Processing ,1990 , 52 : 171 - 190.

[11] Prewit J. M. S, Mendelsohn M. L. The Analysis of Cell Images. Ann N YAcad Sci. 128:1035-1053. 1966.

[12] 于新文，几种图像分割算法在棉铃虫图像处理中的应用，中国农业大学学报 ，2001，6

[13] 张旭丽，两种基于空间域聚类分析的彩色图像分割方法比较，贵州工业大学学报（自然科学版）, 第30卷，第2 期（总第109期），第75－79页，2001.4

[14] N. Otsu ,A threshold selection method from gray-level histograms ,IEEE Trans. Systems Man Cybernet. 9(1) (1979) 62-66.

[15] Otsu N. Discriminant and least square threshold selection. In: Proc 4IJCPR, 1978:592-596.

[16] Kapur J N ,Sahoo P K, Wong A K C. A new methodfor gray-level picture thresholding using the entropy ofthe histogram. Computer Vision , Graphics and ImageProcessing , 1985 , 29 (2) : 273～285

[17] Abutaleb A. S. Thresholding of Gray-level Pictures Using Two-dimensionEntropy. CVGIP. 47:22-32. 1989.

[18] PK.Sahoo, S.Soltani, A.K.C. Wong, and Y.C.Chen, "A Survey of ThresholdingTechniques", Computer Graphics,Visionand Image Processing 1988 (41),pp.233-260

[19] 阎之烨，基于计算机视觉的苹果颜色分级系统的研究，南京农业大学，2003-6-1

[20] Kittler J, Illingworth J. Minimum error thresholding. Pattern Recognition, 1986; 19(1): 41-47.

[21] J. Bernsen, Dynamic Thresholding of Grey-level Images, *Proceedings of theEighth International Conference on Pattern Recognition*, pp. 1251-1255, Paris, France,1986

[22] Qivind D, Torfinn T. Evaluation of binazimtion methods for document images[J].IEEE Trans PAMI,1995,17(3):312-315

[23] W. Niblack ,A Introduction to Digital Image Processing , Prentice Hall , Englewood Cliffs ,NJ ,1986 pp.115-116.

[24]L. Eikvil, T. Taxt and K. Moen, A Fast Adaptive Method for BinarizationofDocument Images, *Proceedings of the First International Conference on DocumentAnalysis and Recognition*, pp. 435-443, 1991

[25] J. Sauvola ,M. Pietikainen ,Adaptive document image binarization ,Pattern Recognition 33 (2000) 255-236.

[26] J.M. White and G.D. Rohrer, Image Thresholding for OpticalCharacter Recognition and Other Applications Requiring Character Image Extraction,*IBM J. Research and Development*, vol. 27, no. 4, pp. 400-411, 1989.7

[27]R.J. Schilling, Fundamentals of Robotics Analysis and Control, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ, 1990.

[28] 杨淑莹,VC++图像处理程序设计,清华大学出版社/北方交通大学出版社,2003.11

[29] 梁栋，李新华，一种基于人工智能的阈值自动选取方法，微电子学与计算机，1999.1

[30] 叶锋，基于神经网络的综合集成车牌识别技术的研究及其应用，2002.4 p22-26

[31] 彭进业等，分形维数在灰度图像二值化中的应用，小型微型计算机, 2001, 22(8): 961-963.

[32] 汪巧萍，一种基于小波分析的纹理背景下的物体分割算法，数据采集与处理，1998，3