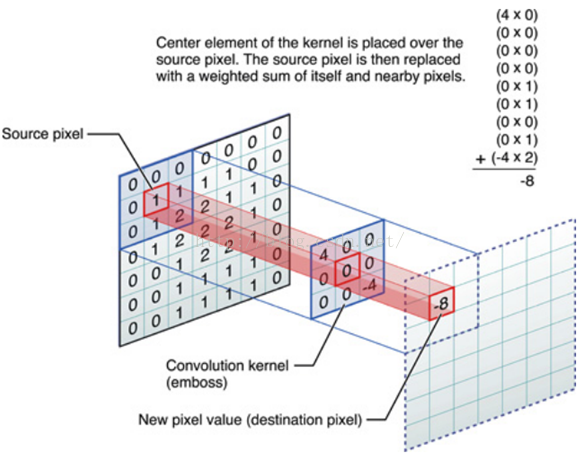
## 图像卷积的基本原理和常见的滤波算法

作业1. 画图解释图像卷积滤波的基本原理，并进一步简述常见的图像平滑滤波算法

## 图像卷积滤波的基本原理



对图像和滤波矩阵进行逐个元素相乘再求和的操作就相当于将一个二维的函数移动到另一个二维函数的所有位置，这个操作就叫卷积或者协相关，如上图中间为3\*3的卷积核，通过与图像左上角逐个像素再求和，所得值对应新图像中心位置像素。卷积和协相关的差别是，卷积需要先对滤波矩阵进行180的翻转。

滤波步骤：

1. 对原始图像的边缘进行某种方式的填充（一般为0填充）。
2. 将掩膜划过整幅图像，计算图像中每个像素点的滤波结果。

卷积步骤：

1. 180度翻转卷积核。
2. 不做边界填充，直接对图像进行相应位置乘积和。

从以上步骤可以看出，如果卷积核不是中心对称的，那么卷积和滤波操作将会得到完全不一样的结果。另外，**卷积操作会改变图像大小！**

## 常见的滤波

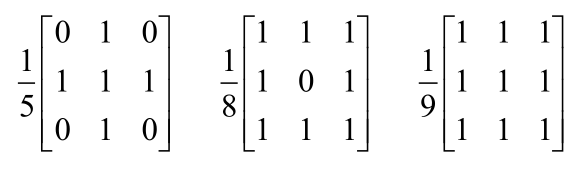
* + 1. **几种噪声的介绍**

滤波主要是为了去噪声，几种噪声简介：<https://www.jianshu.com/p/67f909f3d0ce>

* + 1. **均值滤波**

均值滤波是典型的线性滤波算法，它是指在图像上对目标像素给一个模板，该模板包括了其周围的临近像素，再用模板中的全体像素的平均值来代替原来像素值。平均整个窗口范围内的像素值，即它不能很好地保护图像细节，在图像去噪的同时也破坏了图像的细节部分，从而使图像变得模糊，不能很好地去除噪声点。

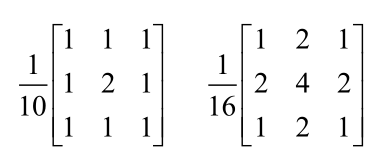
常见3\*3卷积核：



* + 1. **加权平均值滤波（高斯滤波）**

是对递推平均滤波法的改进，即不同时刻的数据加以不同的权通常是，越接近现时刻的数据，权取得越大。给予新采样值的权系数越大，则灵敏度越高。

常见3\*3卷积核：

****

* + 1. **中值滤波**

将每一[像素](https://baike.baidu.com/item/%E5%83%8F%E7%B4%A0/95084" \t "_blank)点的[灰度值](https://baike.baidu.com/item/%E7%81%B0%E5%BA%A6%E5%80%BC/10259111)设置为该点某邻域窗口内的所有像素点灰度值的[中值](https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%AD%E5%80%BC/9661467)，对椒盐噪声有效。方法：

1. 确定窗口及位置(含有奇数个像素)
2. 窗口内像素按灰度大小排序
3. 取中间值代替原窗口中心像素值
   * 1. **形态学滤波**
        1. **形态学滤波的基本操作**

**数学形态学**：形态学被定义为一种分析空间结构的理论，其目的在于分析目标的形状和结构。

**形态学滤波**：由数学形态学的基本预算构成的滤波器叫做形态学滤波器。有选择的抑制图像的结构，那些结构可以是噪声，也可以是不相关的结构目标。

基本运算包含：膨胀、腐蚀、开运算和闭运算。

* + - 1. **膨胀与腐蚀**

按数学方面来说，膨胀或者腐蚀操作就是将图像（或图像的一部分区域，我们称之为A）与核（我们称之为B）进行卷积。

核可以是任何的形状和大小，它拥有一个单独定义出来的参考点，我们称其为锚点（anchorpoint）。多数情况下，核是一个小的中间带有参考点和实心正方形或者圆盘，其实，我们可以把核视为模板或者掩码。

* **膨胀**

膨胀就是求局部最大值的操作，核B与图形卷积，即计算核B覆盖的区域的像素点的最大值，并把这个最大值赋值给参考点指定的像素。这样就会使图像中的高亮区域逐渐增长。

膨胀就有扩大图像的作用，通过膨胀可以让图像裂缝得到填补，如一面破镜子的照片，可以通过膨胀处理恢复成完好的样子。

图1 - 膨胀效果图

* **腐蚀**

腐蚀就是膨胀的反运算，用来求局部最小值的操作。

腐蚀可以收缩图像，消除物体边界点，可以把小于结构元素的物体（如毛刺、小凸起）去除，选取不同大小的结构元素，就可以在原图像中去掉不同大小的物体；腐蚀的最简单的应用是从图中消除不相关的细节

图2 - 腐蚀效果图

总体来说，腐蚀和膨胀是对白色部分（高亮部分）而言的，不是黑色部分。 膨胀就是图像中的高亮部分进行膨胀，“邻域扩张”，效果图拥有比原图更大的高亮区域。腐蚀就是原图中高亮部分被腐蚀，“邻域被蚕食”，效果图拥有比原图更小的高亮区域。

* + - 1. **开运算与闭运算**

**开运算**：先腐蚀后膨胀 （ ），使图像的轮廓变得光滑，断开狭窄的间断和消除细的突出物。

**闭运算**：先膨胀后腐蚀（），同样可使图像的轮廓变得光滑，但与开运算操作相反，它能消除狭窄的尖端和长细的鸿沟，消除小的孔洞，并填补轮廓线中的裂痕。

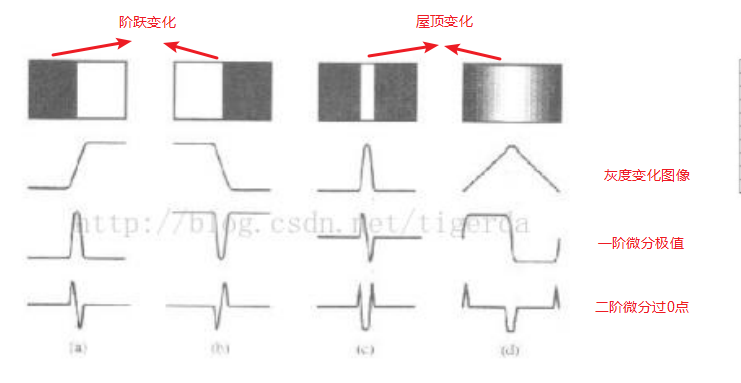
先开后闭可有效去除噪声。

## 边缘检测

（2. 简述边缘检测的基本原理，以及Sobel、LoG和Canny算子的原理差异。）

## 边缘检测的基本原理

边缘一般是指图像在某一局部强度剧烈变化的区域，强度变化一般有两种情况：



边缘检测基本原理：

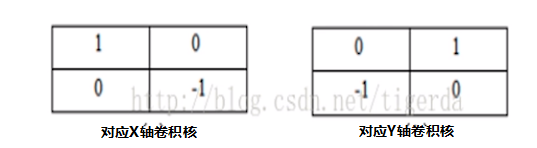
既然边缘是灰度变化最剧烈的位置，最直观的想法就是求微分。

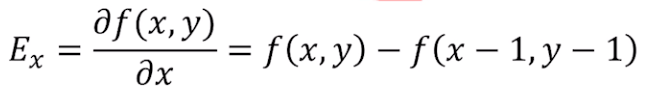
对于阶跃变化：一阶微分的峰值为边缘点，二阶微分的零点为边缘点。

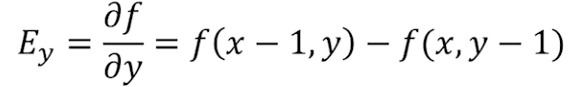
对于屋顶变化：一阶微分的零点为边缘点，二阶微分的峰值为边缘点。

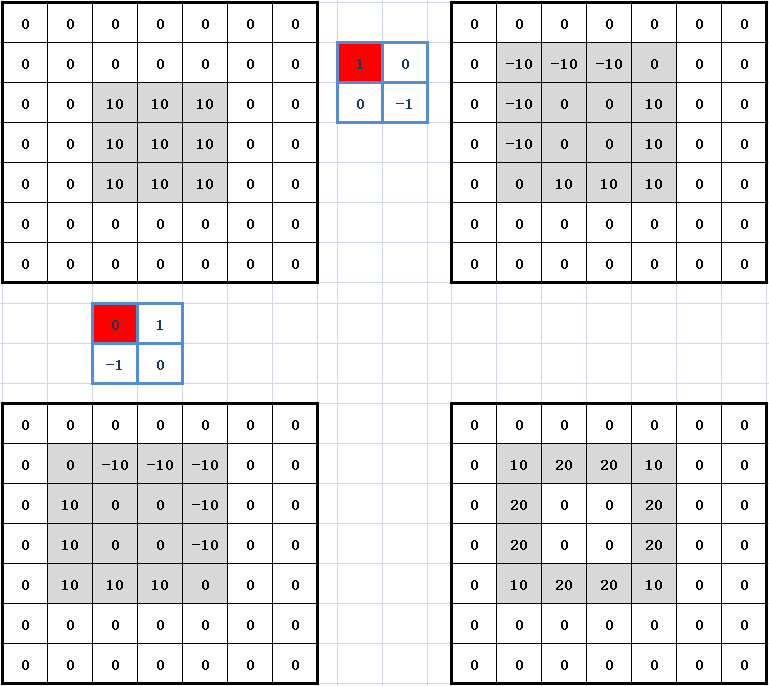
## Robert算子

Robert算子卷积核如下图：



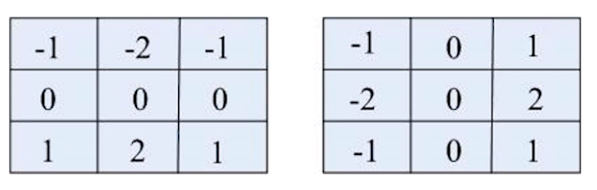
X轴微分：

Y轴微分：



## Sobel算子

Sobel算子卷积核：



## Laplace算子

一个二维图像函数的拉普拉斯变换是各向同性的二阶导数，定义为：

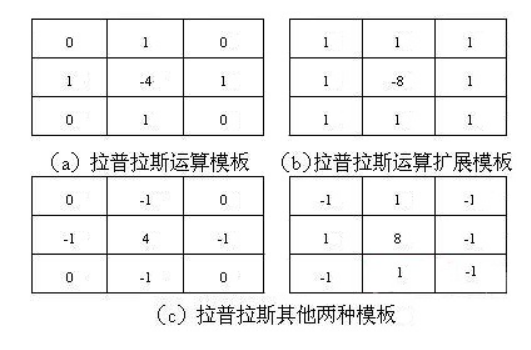


为了更适合于数字图像处理，将该方程表示为离散形式：



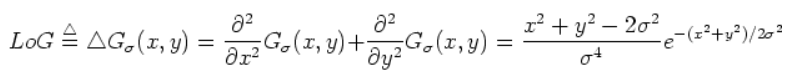
可以理解为图像中上下左右四个点减去中心点的4倍。

Laplace模板：



## LoG算子

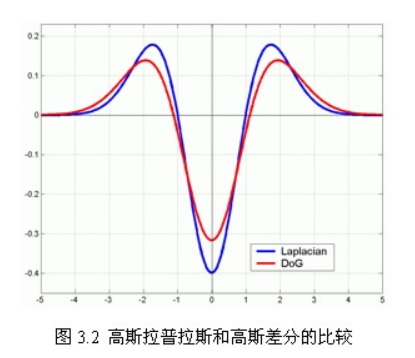
首先对原始图像进行高斯滤波，然后再求laplace计算，LOG核函数定义为：



Laplacian of Gaussian计算可以利用高斯差分来近似，其中差分是由两个高斯滤波与不同变量的卷积结果逼近求得：



该函数逼近是因为发现高斯二阶导和原高斯函数对sigma参数求导之后函数模型的关系如上述的公式，然后约等于右边的导数表达式（严格的话需要加上极限的）！模型逼近如下：好处是可以提高算法的效率减少计算量。



从两个平滑算子的差分得出的是二阶边缘检测，反直观。近似计算可能如下图所示。

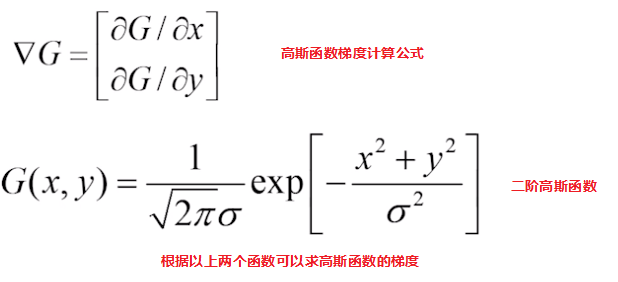
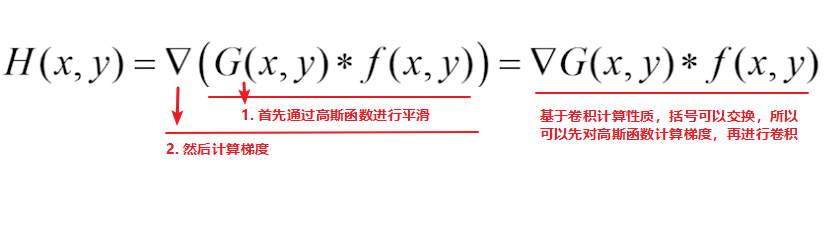
注意最后计算的模板算子的权重和应该保证为1，不是1的可以进行归一化！确保在平塘区不会检测到边沿

## Ganny算子

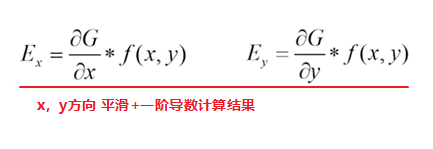
Ganny算子计算步骤：

1. 彩色图像转换为灰度图像
2. 对图像进行平滑与微分

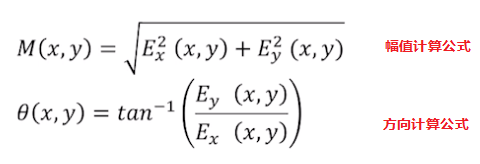
首先使用高斯函数对原始图像进行平滑，然后再计算一阶导数。



1. 计算图像梯度，根据梯度计算图像边缘幅值与角度（用到了微分边缘检测算子来计算梯度幅值方向）

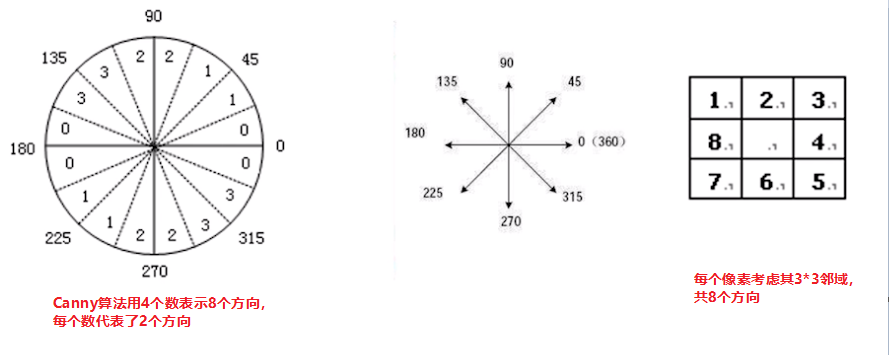


进一步计算出梯度的幅值和方向:



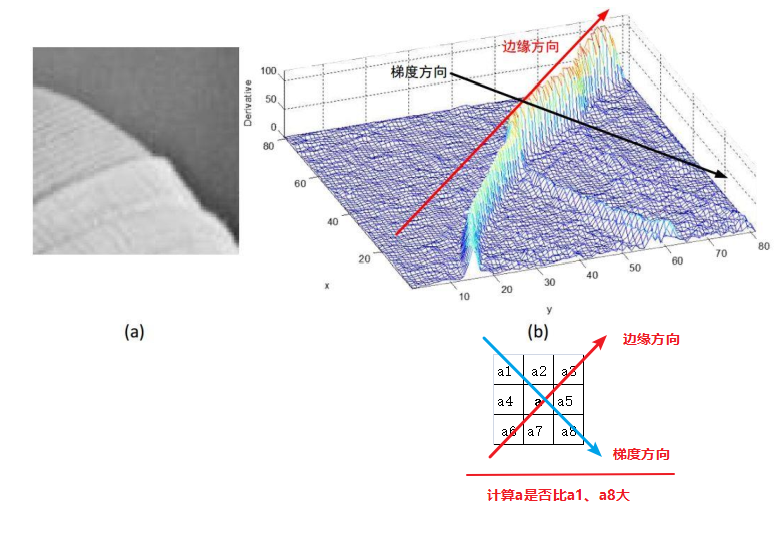
方向离散化：

任何一个像素考虑其3\*3邻域，则共有8个方向；Canny算子也将方向离散成8个方向，分别用0,1,2,3来表示，其中每个数对应2个不同的方向，所以用数来表示的话实际上只有4个。



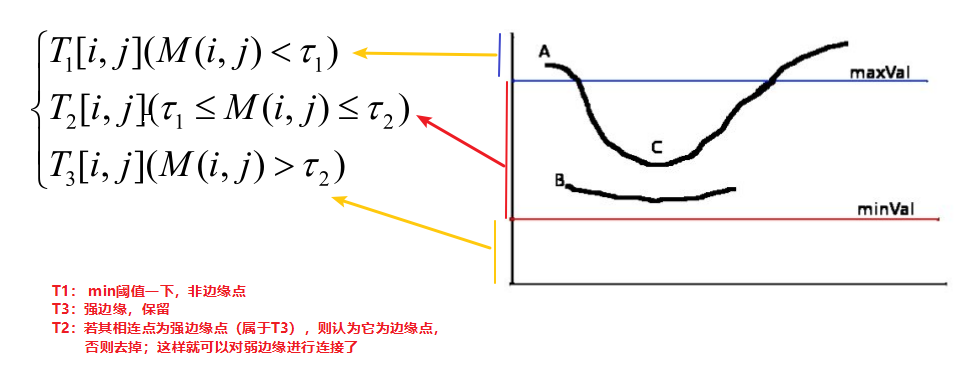
1. 梯度幅值进行非极大值抑制（边缘细化）

细化梯度幅值图像中的屋脊带，只保留幅值局部变化最大的点; 使用一个3\*3邻域作用于幅值阵列的所有点。在每一点上, 邻域的中心像素与沿梯度方向的两个梯度幅值的插值结果进行较，仅保留极大值点。



1. 双阈值边缘连接处理

Canny算法应用双阈值，即一个高阈值和一个低阈值来区分边缘像素。如果边缘像素点梯度值大于高阈值，则被认为是强边缘点。如果边缘梯度值小于高阈值，大于低阈值，则标记为弱边缘点。小于低阈值的点则被抑制掉。



## 各个边缘检测的对比

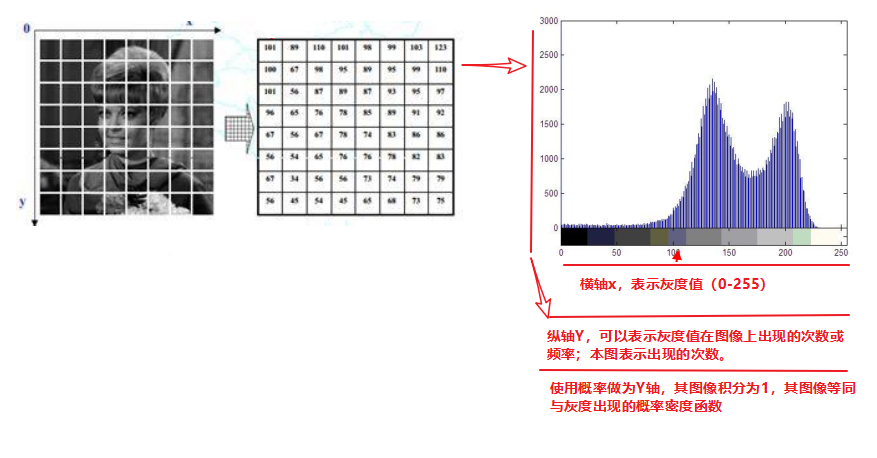
|  |  |
| --- | --- |
| **算子** | **优缺点比较** |
| Roberts | 对具有头桥的低噪声的图像处理效果较好，但利用Roberts算子提取的边缘结果是边缘比较粗的，因此边缘定位不是很准确。 |
| Sobel | 对灰度渐变和噪声比较多的图像处理效果比较好，Sobel算子对边缘定位比较准确 |
| Laplacian | 对图像中的阶跃性边缘点定位准确，对噪声敏感，丢失一部分边缘的方向信息，造成一些不连续的检测边缘。 |
| LoG | LoG算子经常出现双边缘像素边界，而且检测方法对噪声比较敏感，所以比较少用其检测边缘，而是用来判断边缘像素是否位于图像的明区还是暗区。 |
| Canny | 边缘可自动连接，且此方法不容易受噪声的干扰，能够检测到真正的弱边缘。在edge函数中，最有效的边缘检测方法时Canny方法。该方法的有点在于使用两种不同的阈值分别检测强边缘和弱边缘，并且晋档弱边缘与强边缘相连时，才将弱边缘包含在输出图像中。因此这种方法不容易被噪声填充，更容易检测出弱边缘。 |

## 图像分割

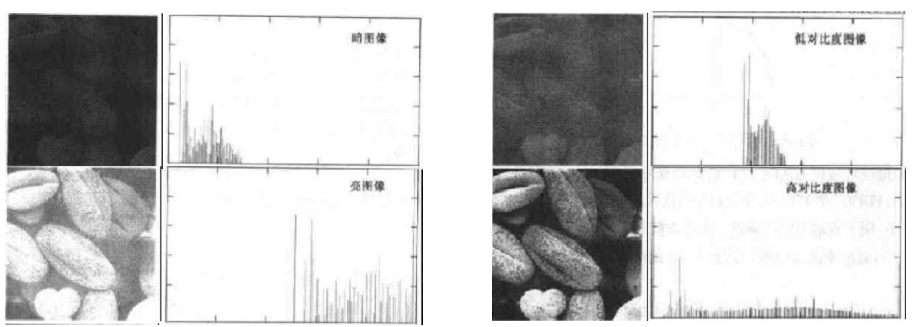
（作业3、简述图像直方图的基本概念，及使用大津算法进行图像分割的基本原理）

## 直方图的基本概念

一幅图像由不同灰度值的像素组成，图像中灰度的分布情况是该图像的一个重要特征。图像的灰度直方图就描述了图像中灰度分布情况，能够很直观的展示出图像中各个灰度级所占的多少。图像的灰度直方图是灰度级的函数，描述的是图像中具有该灰度级的像素的个数：其中，横坐标是灰度级，纵坐标是该灰度级出现的频率。



通过灰度直方图看到的图像照明效果：



暗图像：灰度值集中在横轴左侧； 亮度像：灰度值集中在横轴右侧

低对比度：集中在一个区域； 高对比度：均匀分布

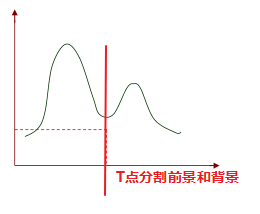
## 灰度阈值分割

前提假设：图像中目标区域和背景区域之间或者不同目标区域之间，存在不同的灰度或平均灰度。

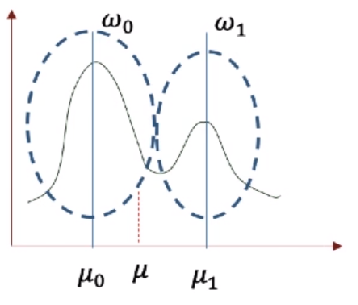
凡是灰度值包含于z的像素都变成某一灰度值，其他的变成另一个灰度值，则该图像就以z为界被分成两个区域，如果=1和=0，分割后的图像为二值图像。

## 大津算法

大津法是一种著名的全局阈值分割方法，其假设前景与背景的的灰度或灰度值不同，则灰度直方图可能为下图：



那么我们需要用程序来确定T点的位置，现在记T为前景与背景的分割阈值，前景点数占图像比例为w0，平均灰度为u0；背景点数占图像比例为w1，平均灰度为u1，图像的总平均灰度为u，前景和背景图象的方差，如下图：



则有：





上述两式联立可得：



如何求得方差g最大：遍历u=（1~254，0和255可不求），求g最大时，u的值既是T。

大津算法的局限性：

* 1. 噪声影响大
  2. 灰度渐变时，分割效果不佳
  3. 仅可对单一目标进行分割，或者感兴趣的目标都属于同一灰度范围，若需探测目标灰度范围分布较大，则必将有一部分目标探测丢失。

## 区域生成法

从种子点开始，按照一定准则(如相邻像素灰度相似性)向周围扩散，将邻域相似像素加入区域中。

区域生长实现步骤：

1. 对图像顺序扫描!找到第1个还没有归属的像素, 设该像素为(x 0 , y 0 );

2. 以(x 0 , y 0 )为中心, 考虑(x 0 , y 0 )的8邻域像素(x, y)，如果(x, y)满足生

长准则, 将(x, y)与 (x 0 , y 0 )合并, 同时将(x, y)压入堆栈;

3. 从堆栈中取出一个像素, 把它当作(x 0 , y 0 )返回到步骤2;

4. 当堆栈为空时，返回到步骤1;

5. 重复步骤1 - 4直到图像中的每个点都有归属时。生长结束。

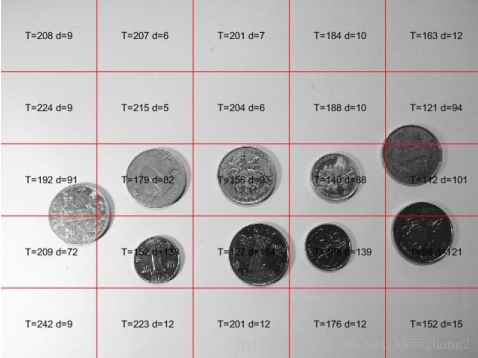
区域生长有广度优先和深度优先两种方式

## 局部阈值法

可以考虑一个问题，如果图像中有多个目标，大津算法是否还可行？如下图图像：



由于大津算法仅对全局图像去一个阈值点，所以无法准确分割多个目标的情况，所以这里有了局部阈值法。其思想就是把图像分割成若干个区域，再进行阈值分割，如下图：



对图像进行5\*5的区域分割，再对每个区域分别进行阈值分割，注意某些区域中可能没有目标，所以计算时可通过计算前景和背景的均值，判断两者距离是否过近，若过近则不需要进行分割了。

局部分割的优点在于可以进行多目标分割，缺点在于基于局部阈值分割出的目标连结性较差，包含噪声。

添加对比图

## 分水岭算法分割

图像中的目标物体是连接在一起的，则分割起来会更困难，分水岭分割算法经常用于处理这类问题。

由于噪声点或其他干扰因素，分水岭算法常存在过度分割的现象，这是因为很多很小的局部极值点的存在。为了解决这样的问题，可以选择一个区域作为种子区域。

## 分割算法的对比

区域生长法和大津算法都是针对单目标而言的，而局部阈值分割法和分水岭算法是针对多目标的分割算法。

|  |  |
| --- | --- |
| **算子** | **优缺点比较** |
| 大津算法 | 大津法的优点在于可以快速有效的找到类间分割阈值，但其缺点也很明显，就是只能针对单一目标分割，或者感兴趣的目标都属于同一灰度范围，若需探测目标灰度范围分布较大，则必将有一部分目标探测丢失 |
| 局部阈值分割 | 局部分割的优点在于可以进行多目标分割，缺点在于基于局部阈值分割出的目标连结性较差，包含噪声。 |
| 区域生长法 |  |
| 分水岭算法 |  |

## 直角检测（hough变换）

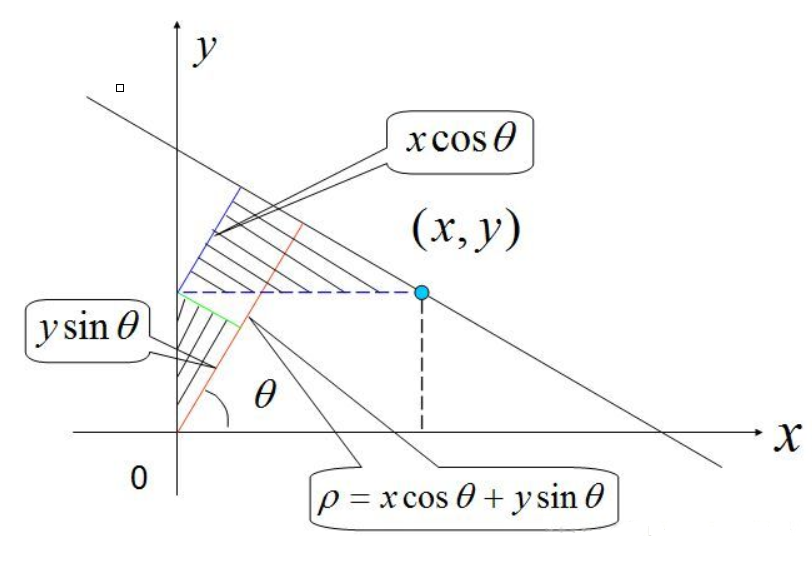
5-简述Hough变换的基本原理(包括参数空间变换及参数空间划分网格统计)。

## Hough基本原理

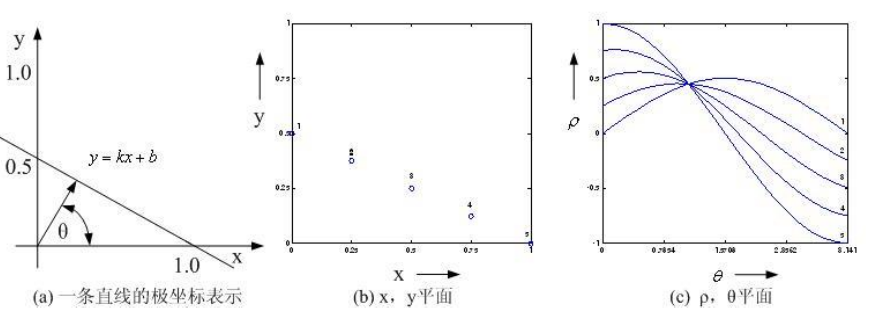
1、对于直角坐标系中的任意一点A(x0,y0)，经过点A的直线满足Y0=k\*X0+b.(k是斜率，b是截距)

2、那么在X-Y平面过点A(x0,y0)的直线簇可以用Y0=k\*X0+b表示，但对于垂直于X轴的直线斜率是无穷大的则无法表示。因此将直角坐标系转换到极坐标系就能解决该特殊情况。

3、在极坐标系中表示直线的方程为ρ=xCosθ+ySinθ（ρ为原点到直线的距离）,如图所示：

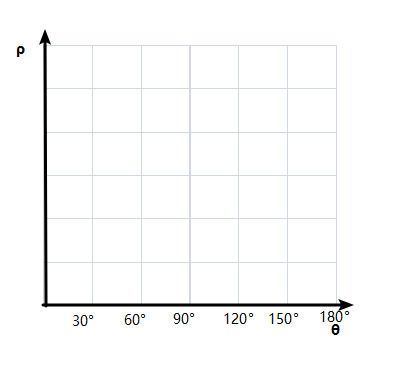


同一条直线上的多个点，在极坐标系下必相交于一点



## Hough变换计算步骤

1. 将（**ρ，θ**）空间量化成许多小格，如下图：



注意：实际中，其θ的间隔会比较小。

1. 根据x-y平面每一个直线点代入θ的量化值，算出各个ρ，将对应格计数累加。

（x-y为边缘检测后的图像中的边缘点，根据公式，已知θ，x，y求ρ）

1. 当全部点变换后，对小格进行检验。设置累计阈值T，计数器大于T的小格对应于共线点，其可以用作直线拟合参数。小于T的反映非共线点，丢弃不用

## Harris角点检测

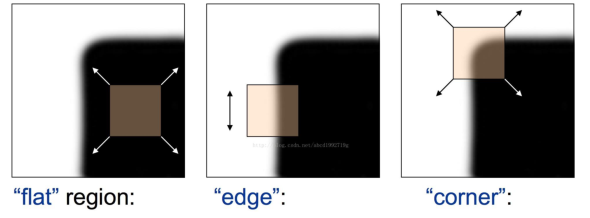
4-简述Harris算子对角点的定义，进行角点检测的基本原理，并说明引入角点响应函数的意义。

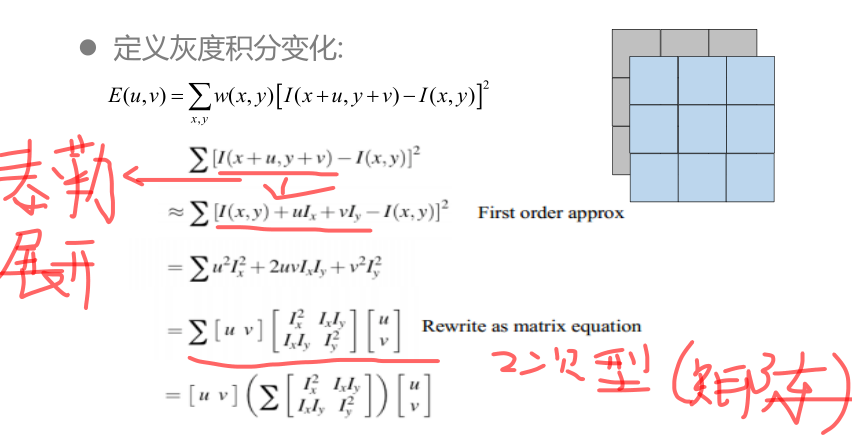
## Harris角点检测的基本原理

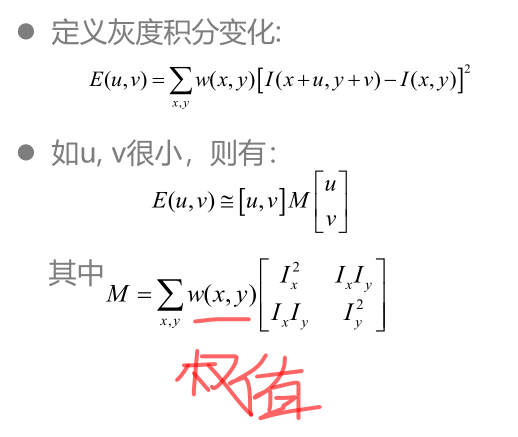
 在灰度变化平缓区域，窗口内像素灰度积分（灰度累加值）近似保持不变

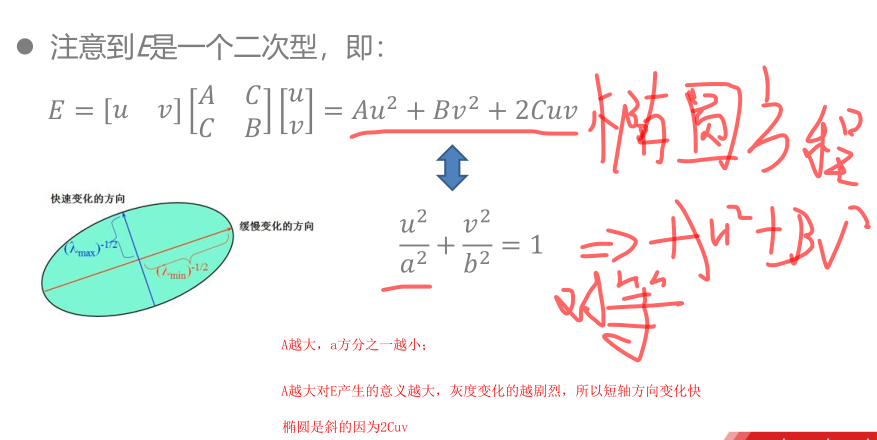
 在边缘区域，边缘方向：灰度积分近似不变，其余任意方向：剧烈变化；

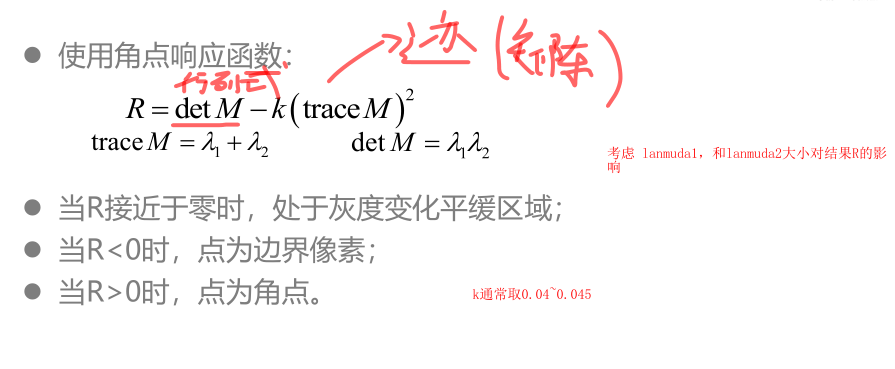
 在角点处，任意方向均剧烈变化











## Harris算子

6- SIFT原理(重点是尺度空间和方向直方图原理)及ORB算子原理(重点是FAST和BRIEF)。