**选框原理**

1. **Hdr选框**

将图像1分为4×4的16块，计算每一小块的平均亮度，找出最亮和最暗的两块，作为图像1的选框区域。

将图像1中的两个选框区域作为模板，通过模板匹配算法，在图像2中找到相匹配的两块区域，作为图像2的选框区域。

1. **Texture选框**

将图像1分为4×4的16块，通过灰度共生矩阵计算每一小块的灰度熵，熵值越大则纹理复杂程度越高。选取熵值最大的一块作为图像1的选框区域。

将图像1中的选框区域作为模板，通过模板匹配算法，在图像2中找到相匹配的区域，作为图像2的选框区域。

1. **Noise选框**

将图像1分为4×4的16块，计算并记录每一小块的平均亮度和纹理复杂程度，在较暗的8块区域中挑选纹理最复杂的那块作为图像1中的选框区域。

将图像1中的选框区域作为模板，通过模板匹配算法，在图像2中找到相匹配的区域，作为图像2的选框区域。

1. **Video noise选框**

首先在视频1中每隔一秒取出一帧图像，选出其中噪声最大的那一帧图像，记为图像A，将图像A在视频1中出现时的时间记为T。

其次在视频2的[T-2, T+2]（单位：秒）时间范围内，每0.5秒取出一帧图像，选出与图像A结构相似度最高的那一帧图像，记为图像B。

最后对图像A和图像B使用noise选框的方法。将图像A分为4×4的16块，计算并记录每一小块的平均亮度和纹理复杂程度，在较暗的8块区域中挑选纹理最复杂的那块作为图像A中的选框区域。再将图像A中的选框区域作为模板，通过模板匹配算法，在图像B中找到相匹配的区域，作为图像B的选框区域。