

# Реализация кросс-платформенной библиотеки цифровой обработки изображений в мобильной микроскопии

В.А. Кутуев, группа 16.Б11-мм

Научный руководитель: доц., к.т.н. Ю.В. Литвинов

Консультант: Я.А. Кириленко

Рецензент: П.М. Катунин, MELScience

## Оптическая микроскопия

- Широкая доступность для массового использования
  - о Школы
  - Университеты
  - Самостоятельное изучение
- Качество изображения оставляет желать лучшего из-за бюджетных оптических систем
  - Малая глубина фокуса
  - Артефакты в оптической системе (пыль, грязь, дешевые линзы)
  - Разрешающая способность

## Цифровая обработка изображений

- Большое количество методов цифровой обработки изображений для улучшения качества
  - о Фокус-стекинг
  - Удаление артефактов: пыль, капли воды и грязи
- Смартфон удобный инструмент для захвата и обработки



## Удаление пыли



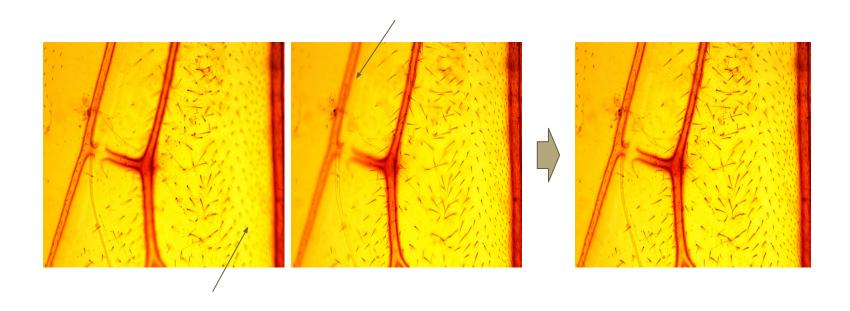






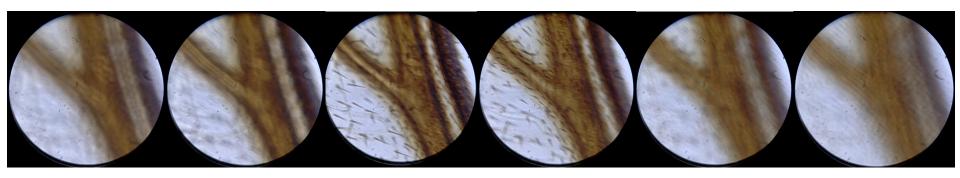
# Фокус-стекинг

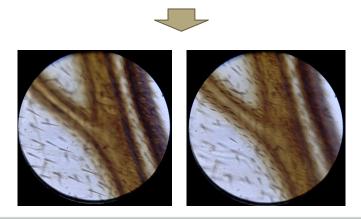




5/19

# Отбор кадров





6/19

#### Постановка задачи

### Цель

Разработать кроссплатформенную мобильную библиотеку для цифровой обработки набора кадров, снятых с использованием оптического микроскопа

## Задачи

- Реализовать кроссплатформенную мобильную библиотеку
  - Алгоритм удаления пыли
  - Алгоритмы выбора кадров
  - Алгоритмы фокус-стекинга
- Реализовать систему для визуального сравнения результатов работы алгоритмов и провести опрос для сравнения их качества
- Создать мобильное приложение замера скорости работы алгоритмов, реализованных в библиотеке
- Создать прототип мобильного приложения для апробации библиотеки

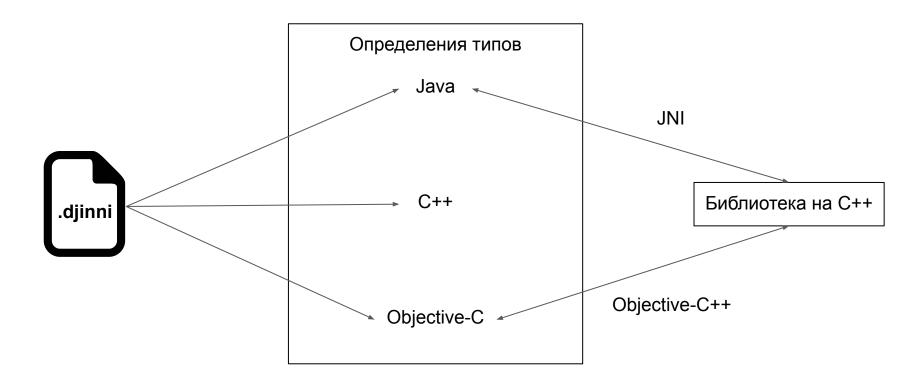
## Мобильные приложения

- Инструменты для управления камерой или микроскопом
  - AirLab
  - DinoDirect
  - TinyCapture
  - Labscope Material
- Инструменты для макросъёмки
  - HedgeCam 2
  - Magnifier Camera
  - Cozy Magnifier & Microscope
- Редакторы фото
  - Snapseed
  - Adobe Photoshop Mix
  - o Pixl

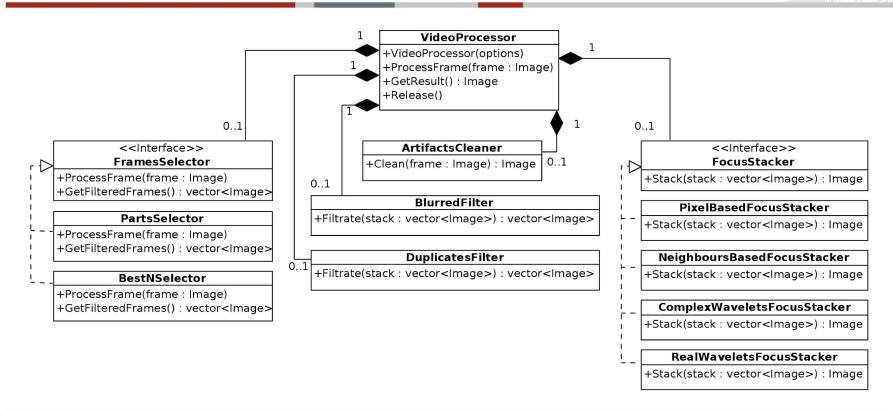
## Создание мобильных приложений

- АРІ целевых платформ
  - Android: Kotlin, Java
  - iOS: Swift, Objective-C
- Кросс-платформенные фреймворки
  - Xamarin
  - React Native
  - Flutter

## Кроссплатформенность



## Архитектура библиотеки



## Система визуального сравнения

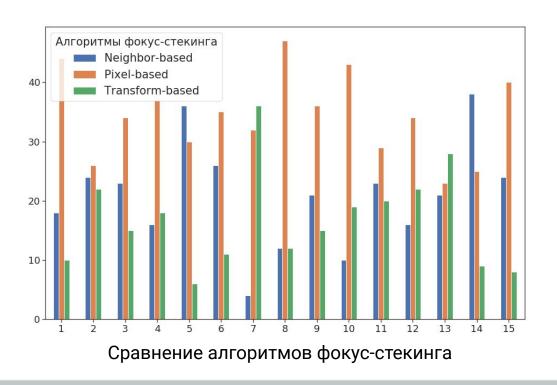


Набор 1/33 Изображение

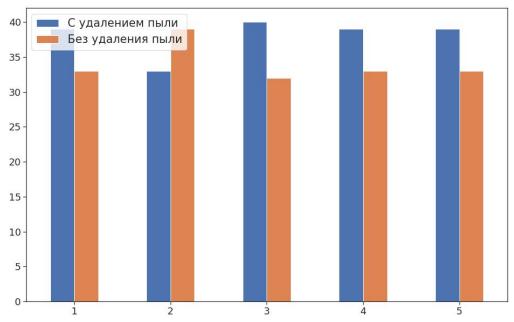
Desktop-интерфейс

Мобильный интерфейс

# Результаты опроса (1)

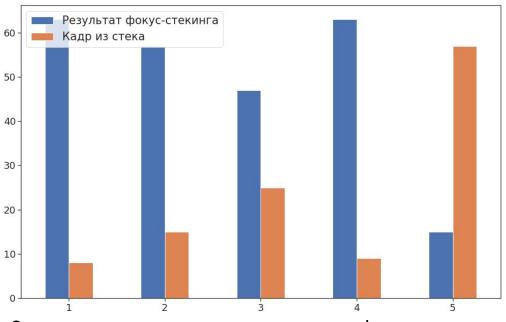


# Результаты опроса (2)



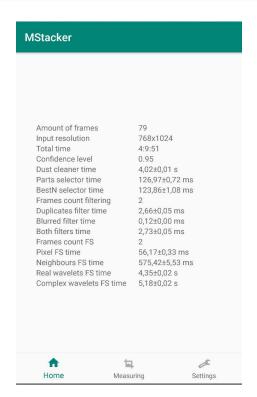
Сравнение результата фокус-стекинга с убиранием пыли и без

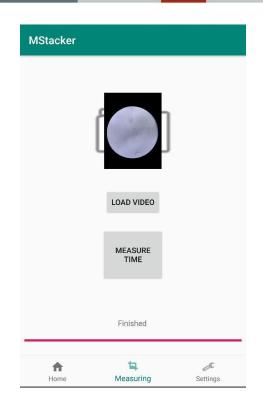
# Результаты опроса (3)

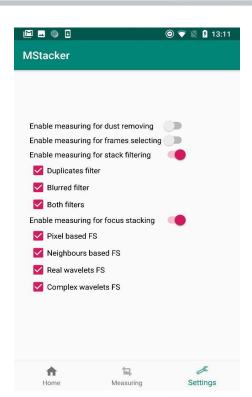


Сравнение кадра из стека и результата фокус-стекинга

### Приложение для замеров производительности





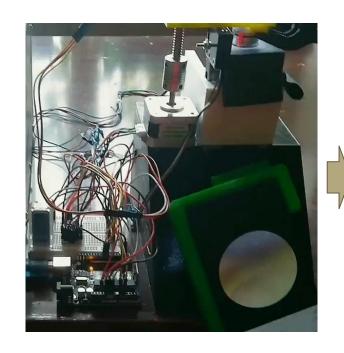


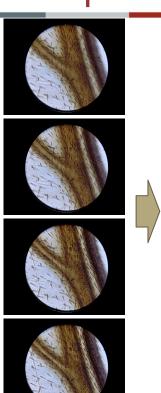
## Результаты замеров производительности

Разрешение видео	Удаление пыли, с.	Отбор кадров		Фильтрация	Фокус-стекинг		
		Parts, Mc.	BestN, мс.	отобранных кадров, мс.	pixel based, мс.	neighbor based, мс.	transform based, c.
464×848	1,32±0,01	56,3±0,5	36,7±0,1	2,0±0,1	42,8±0,4	340,1±9,3	3,2±0,1
768×1024	4,02±0,01	156,4±1,5	126,9±1,1	3,5±0,1	78,8±0,5	773,0±4,7	6,1±0,1
1080×1920	67,16±0,21	615,9±7,6	472,9±3,4	11,4±0,1	222,7±3,6	2544,1±27,1	24,3±0,3

В таблице представлены доверительные интервалы для времени работы алгоритмов с доверительной вероятностью 0,95 Замеры проводились на смартфоне Huawei Nexus 6P, CPU: Qualcomm Snapdragon 810 MSM8994, RAM: 3 ГБ

# Прототип мобильного приложения







## Достигнутые результаты

- В кроссплатформенной библиотеке реализованы:
  - Алгоритм удаления пыли
  - Алгоритмы выбора кадров
  - Алгоритмы фокус-стекинга
- Создано web-приложение для визуального сравнения результатов работы алгоритмов, с его помощью проведён опрос для сравнения качества работы алгоритмов, реализованных в библиотеке
- Проведены замеры скорости работы алгоритмов
- Создан прототип мобильного приложения, использующий разрабатываемую библиотеку

19/19