



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Московский государственный технический университет имени
Н.Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)

ФАКУЛЬТЕТ «Информатика и системы управления»

КАФЕДРА «Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии»

Расчетно-пояснительная записка к курсовому проекту.

Тема Обработка Raw видео.

Студент Нитенко М.Ю.

Группа ИУ7-53Б

Преподаватели (научный руководитель?)

Оглавление

Введение	2
1 Аналитическая часть	4
1.1 Процесс обработки кадра.	4
1.2 Формат файла.	5
1.2.1 DNG	5
1.3 Алгоритмы демозаики.	6
1.3.1 Билинейная интерполяция	7
1.3.2 AND там или какой-нибудь	7
1.4 Цветовая модель.	7
1.4.1 CIE XYZ.	8
1.4.2 ProPhoto RGB.	8
1.5 Преобразования цветовой модели.	8
1.6 Настройка изображения.	9
1.6.1 Яркость.	10
1.6.2 Контрастность.	11
1.6.3 Насыщенность.	12
1.6.4 Баланс цветов.	13
2 Конструкторская часть	15
3 Технологическая часть	16
4 Исследовательская часть	17
Заключение	18
Литература	19

Введение

RAW видео — это видео содержащее необработанную информацию об изображении с сенсора камеры.

Главный элемент цифровых камер — сенсор, при попадании света на сенсор на нем накапливается заряд. Из этих зарядов формируется изображение.

Однако без дополнительных средств любой свет воспринимается сенсором одинаково, и на выходе получается черно-белое изображение. Наиболее распространенными способами записи цветного изображения в одну экспозицию являются: фильтр Байера, над одной матрицей или разделение изображения на три цвета, красный, зеленый и синий, и обработка каждого из них отдельной матрицей. [1]

Несмотря на то что метод разделения на три матрицы дает наиболее качественный результат, в большинстве камер среднего ценового сегмента установлена одна матрица с фильтром Байера.

Фильтр Байера состоит из 25% красных элементов, 25% синих и 50% зеленых элементов, как показано на рисунке 1.

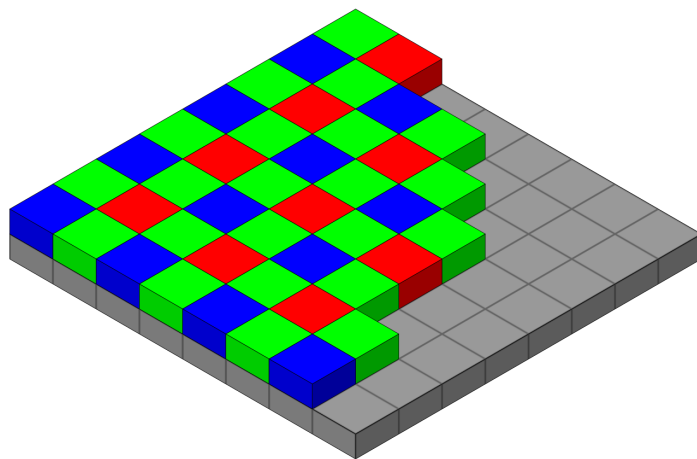


Рисунок 1 – Фильтр Байера.

Изображение с такого фильтра дает возможность создания цветного изображения, однако без обработки оно не будет таковым. Поэтому необходимо произвести процесс демозаики, который приведет изображение к корректному виду.

После этого можно приступать к остальным настройкам изображения, таким как: преобразование цвета, настройка баланса белого, тональных

кривых, контрастности, насыщенности и так далее.

Так как речь идет об обработке видео, необходимо использовать быстрые алгоритмы, чтобы обеспечивать корректную частоту кадров.

Таким образом, цель данной работы — реализовать ПО позволяющее просматривать, обрабатывать и сохранять RAW видео.

Чтобы достигнуть поставленной цели, требуется решить следующие задачи:

- реализовать открытие и отображение RAW файлов;
- реализовать инструменты для обработки видео;
- реализовать возможность сохранения модифицированного видео;
- реализовать пользовательский интерфейс.

1 Аналитическая часть

В данном разделе описаны необходимые для обработки данных с сенсора алгоритмы.

1.1 Процесс обработки кадра.

Raw-кадр является набором значений с матрицы, поэтому для показа без обработки не пригоден.

Типичная обработка включает в себя:

- декодинг данных, например если каждому пикселю соответствуют 14 бит информации они, скорее всего, лежат последовательно и их придется декодировать;
- демозаика, то есть устранение фильтра Байера;
- преобразование цвета из пространства цвета камеры в общепринятое;
- изменение гаммы и прочих параметров изображения.

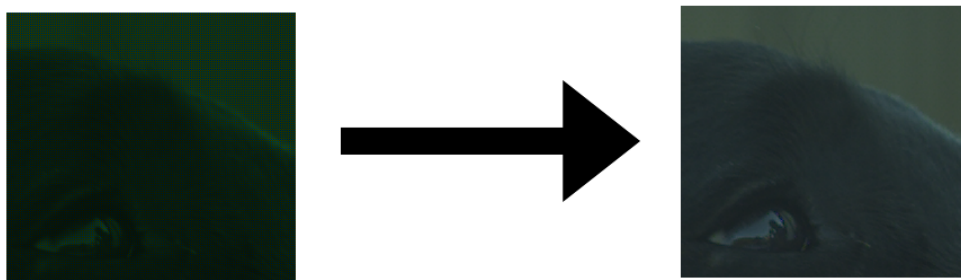


Рисунок 1.1 – Ожидаемый результат обработки.

1.2 Формат файла.

1.2.1 DNG

Digital Negative (DNG) — формат хранения raw-изображений, основан на формате изображений TIFF. CinemaDNG является форматом хранения raw-видео и представляет собой набор DNG файлов.

DNG хранит в себе изображение и набор метаданных, для обработки кадра используются следующие поля (TIFF tags):

- BitsPerSample — количество битов для описания каждого сэмпла (пикселя), поддерживаемые значения от 8 до 32 бит на семпл. Если BitsPerSample не равен 8 или 16 или 32, тогда биты должны быть упакованы в байты с использованием стандартного порядка для TIFF FillOrder 1 (big-endian);
- BlackLevel — уровень черного, все значения меньше или равные ему считаются минимальными. Тип может быть SHORT, LONG или RATIONAL, Tag = 50714;
- WhiteLevel — уровень белого, все значения больше или равные ему считаются максимальными. Тип может быть SHORT или LONG, Tag = 50717;
- ColorMatrix — матрица для преобразования из цветового пространства XYZ в цветовое пространство камеры. Тип — SRATIONAL, Tag = 50721;
- CameraCalibration — матрица для преобразования из идеального цветового пространства камеры в цветовое пространство конкретной камеры. Тип — SRATIONAL, Tag = 50723. [2] (<— этот референс относится ко всему списку, его тут оставить или переместить куда ?)

(вы говорили типа где лежат, оффсеты и все такое. но это типа тифф таги, у них есть номера, вот я их и укажу... а то получается надо еще тифф расписывать)

Для обработки файлов можно использовать библиотеку «Tiny DNG Loader», эта библиотека небольшая по размеру и поддерживает необходимые поля. (<— сравнить с libraw? она вроде тоже может грузить кадры, но при этом там еще куча всего ненужного, вот так можно написать)

1.3 Алгоритмы демозаики.

Одной из главных задач обработки RAW видео является устранение эффектов фильтра Байера.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

Рисунок 1.2 – Пронумерованный фильтр Байера.

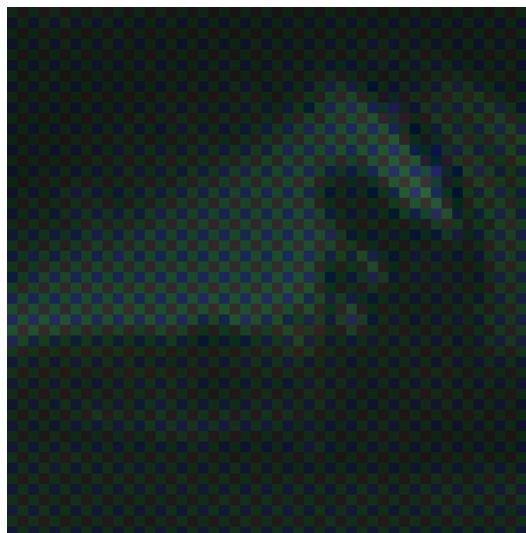


Рисунок 1.3 – Изображение с сенсора камеры.

1.3.1 Билинейная интерполяция

Билинейная интерполяция использует среднее значение двух или четырех соседних пикселей соответствующего цвета, например: значения синего и красного цвета для пикселя 8 находится по формулам 1.1:

$$B8 = \frac{B7 + B9}{2}, \quad R8 = \frac{R3 + R13}{2} \quad (1.1)$$

где BN — значение синего цвета в пикселе N , RN — значение красного цвета в пикселе N .

Данный алгоритм считается одним самых быстрых и часто используется для интерполяции видео в реальном времени.

1.3.2 АНД там или какой-нитб

еще один, например медленнее? а если на фпс то надо писать про артефакты? если я на фпс работаю, или лучше по качеству если на качество? обязательно самописный?

1.4 Цветовая модель.

Цветовая модель — это математическая модель описания представления цветов в виде кортежей чисел, называемых цветовыми компонентами или цветовыми координатами. Изображение с матрицы находится в цветовой модели камеры и для правильного представления картинке необходимо преобразование цветов. Например, формат DNG хранит в себе матрицу для преобразования изображения из цветовой модели камеры в CIE XYZ D50. Однако не все камеры используют свое цветовое пространство, например для камеры Canon 650D эта матрица — единичная.

1.4.1 CIE XYZ.

В цветовой модели CIE XYZ каждый элемент кортежа примерно соответствует одной из колбочек человеческого глаза: X — длинноволновым, Y — средневолновым и Z — коротковолновым.

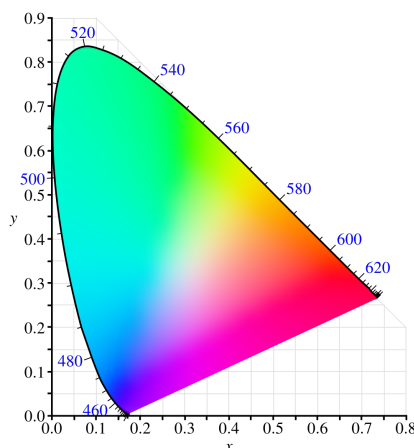


Рисунок 1.4 – Хроматическая диаграмма модели CIE XYZ.

1.4.2 ProPhoto RGB.

Цветовая модель в которой значения кортежа означают значения основных цветов: красного, зеленого и синего. Остальные цвета получаются сочетанием базовых. Цвета такого типа называются аддитивными.

Цветовая модель ProPhoto RGB покрывает 90% возможных цветов модели CIELAB и является рекомендованной в спецификации DNG цветовой моделью. [2]

1.5 Преобразования цветовой модели.

Для преобразования часто используются матрицы. Пусть CM — матрица преобразующая XYZ D50 в цветное пространство камеры, тогда CM^{-1} будет матрицей переводящей цветное пространство матрицы в XYZ D50. Пусть HTP :

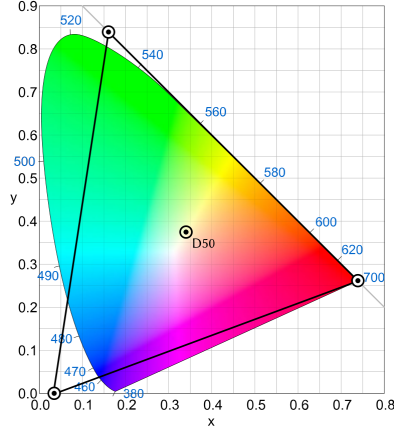


Рисунок 1.5 – Хроматическая диаграмма модели ProPhoto RGB.

$$XTP = \begin{bmatrix} 1.3460 & -0.2556 & -0.0511 \\ -0.5446 & 1.5082 & 0.0205 \\ 0.0 & 0.0 & 1.2123 \end{bmatrix} \quad (1.2)$$

матрица преобразующая XYZ D50 в ProPhoto RGB. Тогда для преобразования изображения из цветового пространства камеры в ProPhoto RGB необходимо произвести умножение:

$$T_{ProPhotoRGB} = XTP * CM * T_{CC} \quad (1.3)$$

где T_{CC} — кортеж с значениями цвета в пространстве камеры.

$T_{ProPhotoRGB}$ находится в цветовом пространстве ProPhoto RGB, но яркость все еще закодирована линейно, для правильного отображения необходимо применить гамма-коррекцию:

$$\gamma(u) = \begin{cases} 16u, & u \leq 0.001953 \\ u^{1/1.8} & \end{cases} \quad (1.4)$$

где u — одна из компонент цвета. [3]

1.6 Настройка изображения.

Значением яркости в моделях RGB считается среднее значение основных цветов:

$$brv = \frac{R + G + B}{3} \quad (1.5)$$

где R , G , B — красная, зеленая и синяя компоненты пикселя соответственно. [4]

Контрастность определяется как:

$$C_{ip} = \frac{Li_{max} - Li_{min}}{D} \quad (1.6)$$

где Li_{max} — максимальное, а Li_{min} — минимальное значение яркости на изображении. D — максимальное значение разности $Li_{max} - Li_{min}$. [5]

Насыщенностью определяет насколько цвета различаются друг от друга, влияет на красочность изображения. Находится на промежутке от чистого цвета (100%) до серого (0%). [6]

Баланс цветов, в RGB, это соотношение между основными цветами. В модели RGB у серых цвета компоненты цветов должны быть равны ($R = G = B$), то есть быть сбалансированы. В случае если они не равны изображение будет иметь оттенок. [7]

Выбранные параметры позволяют адекватно настроить световое (яркость, контрастность) и цветовое (насыщенность, баланс цветов) отношение между пикселями.

1.6.1 Яркость.

Преобразование яркости определяется как:

$$br(a) = a + N \quad (1.7)$$

где a — значение яркости пикселя, а N — желаемое увеличение в яркости. [8]

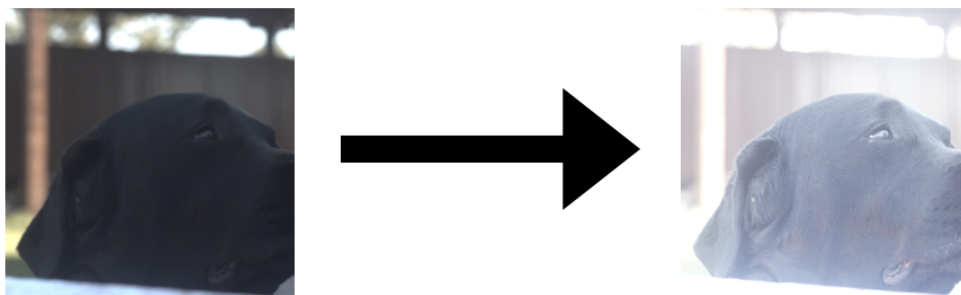


Рисунок 1.6 – Пример увеличения яркости.

1.6.2 Контрастность.

Преобразование контрастности определяется как:

$$con(a) = a * N \quad (1.8)$$

где a — значение яркости пикселя, а N — желаемое увеличение в контрастности (чтобы, например, увеличить контрастность на 50% необходимо умножить на 1.5). [8]

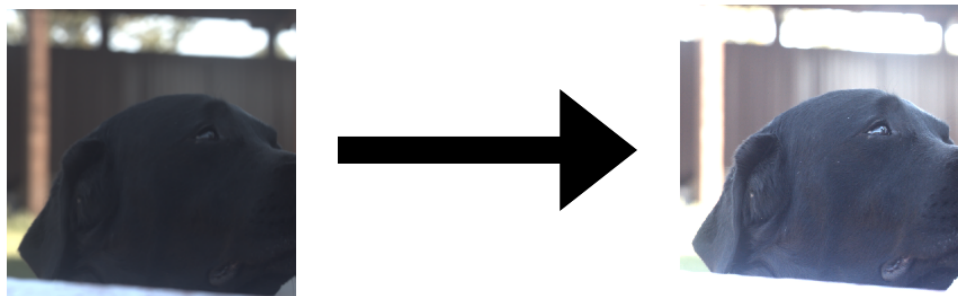


Рисунок 1.7 – Пример увеличения контрастности.

1.6.3 Насыщенность.

Для изменения насыщенности изображения в цветовой модели RGB можно воспользоваться умножением матриц.

Пусть $F(x, y)$ — вектор:

$$F(x, y) = [f_R, f_G, f_B, 1]^T \quad (1.9)$$

где f_R, f_G, f_B — значения цвета в точке x, y .

Тогда $G(x, y)$ — вектор содержащий значения цвета с иной насыщенностью:

$$G(x, y) = [g_R, g_G, g_B, g_w]^T \quad (1.10)$$

где g_R, g_G, g_B — новые значения цвета в точке x, y , а g_w не используется.

Высчитать $G(x, y)$ можно по формуле 1.11:

$$G(x, y) = T * F(x, y) \quad (1.11)$$

где T — матрица преобразования:

$$T_{sat}(s) = \begin{bmatrix} \alpha + s & \beta & \gamma & 0 \\ \alpha & \beta + s & \gamma & 0 \\ \alpha & \beta & \gamma + s & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \quad (1.12)$$

где $\alpha = 0.3086(1 - s)$, $\beta = 0.6094(1 - s)$ и $\gamma = 0.0820(1 - s)$.

Значения $s < 1$ приводят к уменьшению насыщенности, значения > 1 — к увеличению. [9]

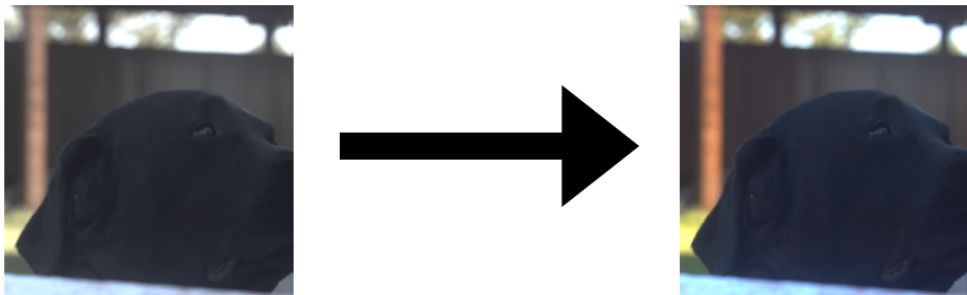


Рисунок 1.8 – Пример увеличения насыщенности.

1.6.4 Баланс цветов.

Для изменения баланса цветов в цветовой модели RGB можно воспользоваться умножением матриц.

Пусть $F(x, y)$ — вектор:

$$F(x, y) = [f_R, f_G, f_B, 1]^T \quad (1.13)$$

где f_R, f_G, f_B — значения цвета в точке x, y .

Тогда $G(x, y)$ — вектор содержащий значения цвета с иным балансом цвета:

$$G(x, y) = [g_R, g_G, g_B]^T \quad (1.14)$$

где g_R, g_G, g_B — новые значения цвета в точке x, y .

Высчитать $G(x, y)$ можно по формуле 1.15:

$$G(x, y) = T * F(x, y) \quad (1.15)$$

где T — матрица преобразования:

$$T_{sat}(s) = \begin{bmatrix} R_{wb} & 0 & 0 \\ 0 & G_{wb} & 0 \\ 0 & 0 & B_{wb} \end{bmatrix} \quad (1.16)$$

где R_{wb}, G_{wb} и B_{wb} — коэффициенты для каждого из основных цветов.

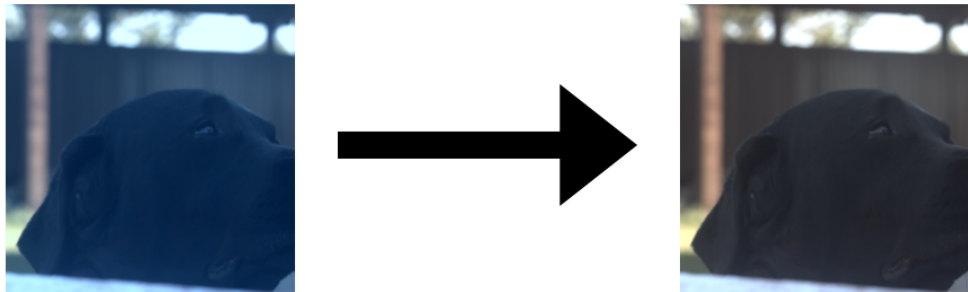


Рисунок 1.9 – Пример восстановления баланса цветов.

Вывод

В данном разделе был проведен обзор необходимых для реализации алгоритмов.

2 Конструкторская часть

Вывод

3 Технологическая часть

Вывод

4 Исследовательская часть

Вывод

Заключение

В ходе выполнения лабораторной работы была проделана следующая работа:

- замерено время выполнения алгоритмов;

Литература

- [1] Сердце цифровой фотокамеры: ПЗС-матрица (часть четвёртая) [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.ferra.ru/review/multimedia/71885.htm> (дата обращения: 05.11.2020).
- [2] ADOBE SYSTEMS INCORPORATED. Digital Negative (DNG) Specification.
- [3] ANSI, USA. Specification of ROMM RGB.
- [4] Color FAQ - Frequently Asked Questions Color [электронный ресурс]. Режим доступа: https://poynton.ca/notes/colour_and_gamma/ColorFAQ.html#RTFToC36 (дата обращения: 03.02.2021).
- [5] Vladimir Kovalevsky. Modern Algorithms for Image Processing. Springer International Publishing, 2019. Vol. 1. p. 43.
- [6] Color Properties / Terminology [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.workwithcolor.com/color-properties-definitions-0101.htm> (дата обращения: 05.02.2021).
- [7] Janglin Chen, Wayne Cranton, Mark Fihn. Handbook of Visual Display Technology. Springer International Publishing, 2016. Vol. 1. P. 528–529.
- [8] Wilhelm Burger, Mark James Burge. Principles of Digital Image Processing: Fundamental Techniques. Springer International Publishing, 2009. Vol. 1. P. 55–59.
- [9] Janglin Chen, Wayne Cranton, Mark Fihn. Handbook of Visual Display Technology. Springer International Publishing, 2016. Vol. 1. P. 461–462.