

情報処理工学 第4回

藤田 一寿

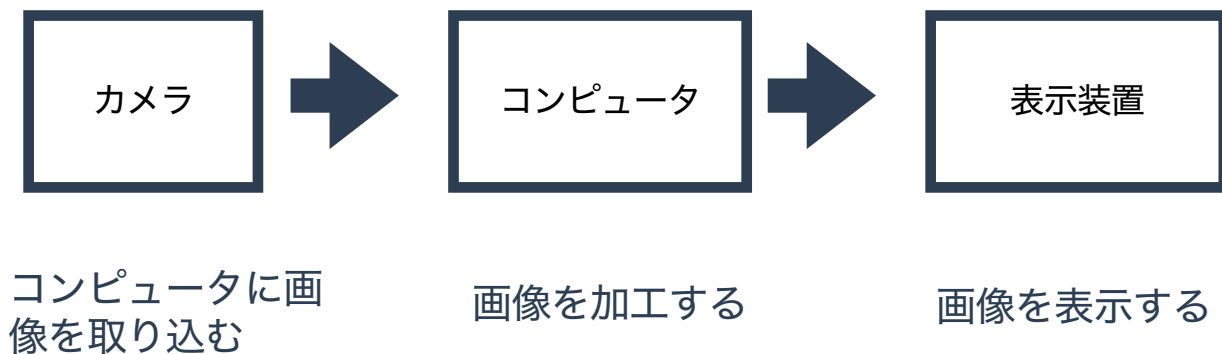
公立小松大学保健医療学部臨床工学科

画像

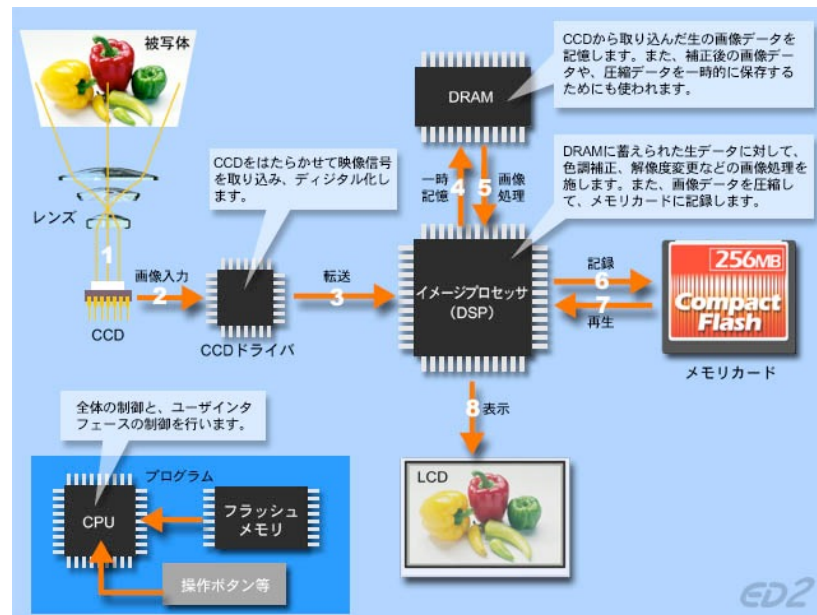
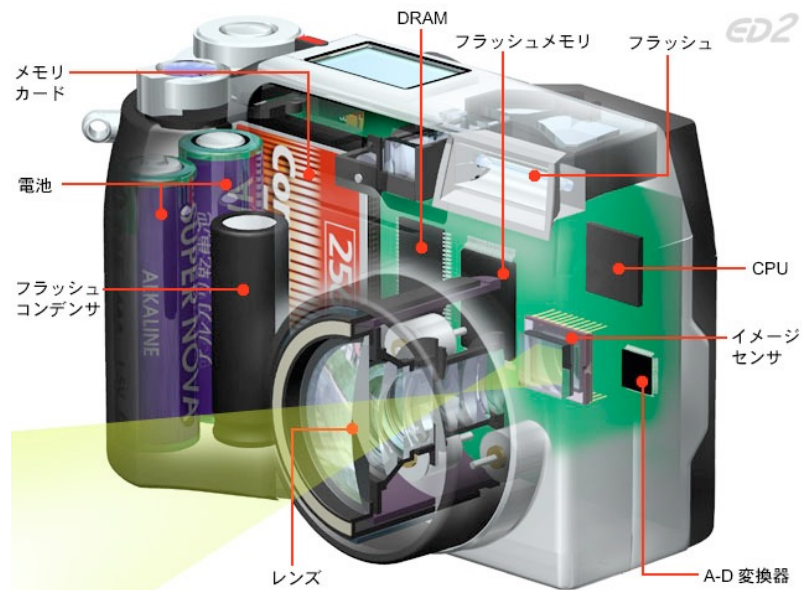
画像のデータ量の計算はマスターしよう！！

コンピュータにおける画像の取 扱とグレースケール画像

■ 画像処理の流れ



デジタルカメラの構造

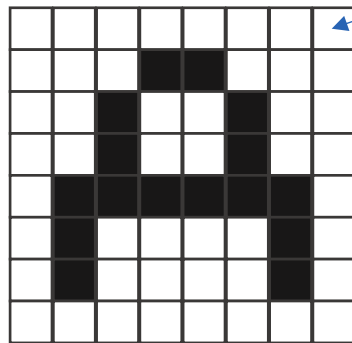


■ 画像データ

- 画像は小さな正方形の集まりで表現される.
- この正方形は格子状に並んでいる.
- この正方形のことを画素もしくはピクセルと呼ぶ.
- 各画素は色情報を持っている.
- 色も離散値で表される.



デジタル化



画素 (ピクセル)

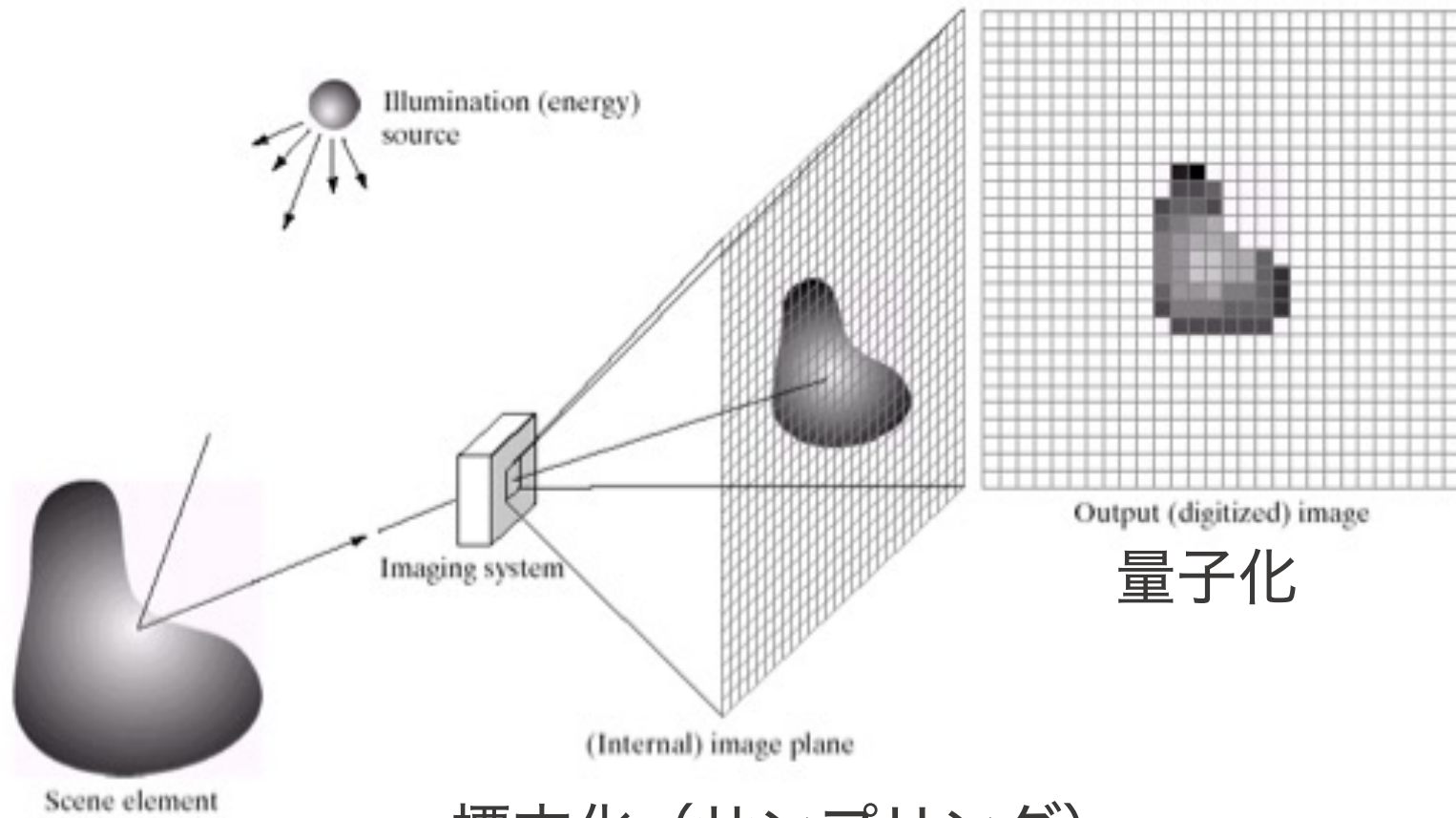


画素数

- 画像の大きさは画素数（総画素数）で表現される.
- 画像の画素数は縦の画素数×横の画素数で計算できる.
 - 画素数 = 縦の画素数×横の画素数
 - 下図の画素数は, 縦横それぞれ8画素なので
 - $8 \times 8 = 64$ 画素



画像のデジタル化の流れ

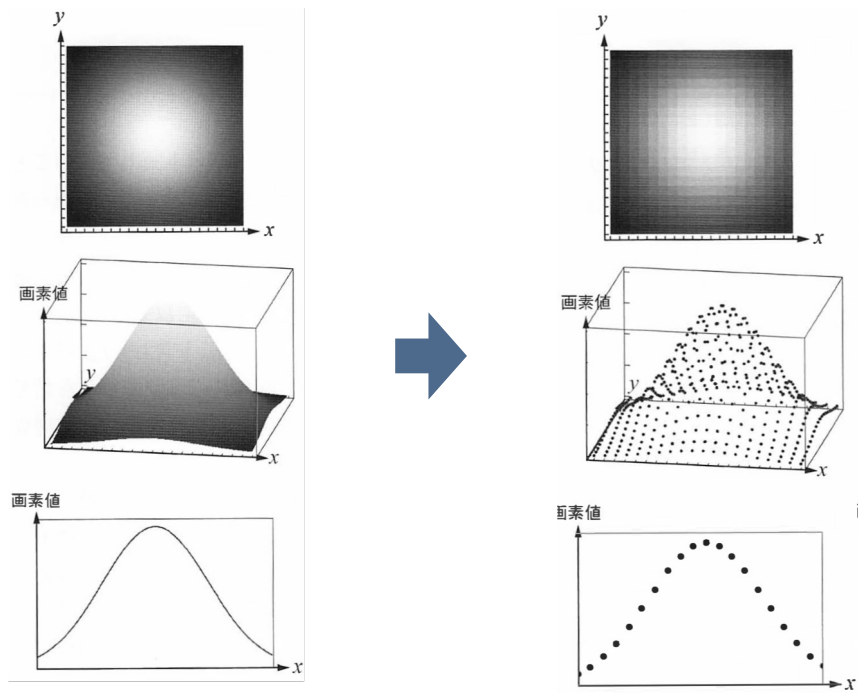


量子化

標本化（サンプリング）

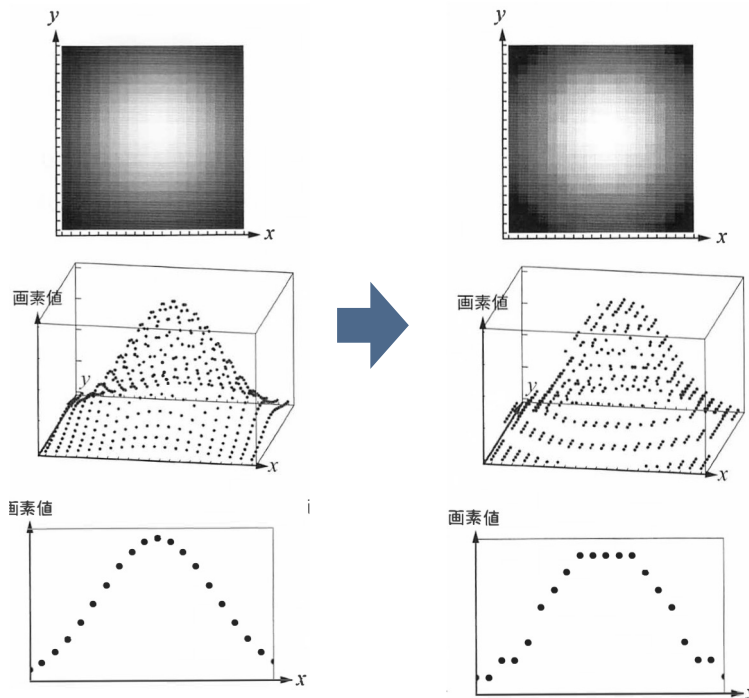
■ 標本化 (サンプリング)

- 画像を離散的な領域に分割する（画像をピクセルで区切る）ことを標本化（サンプリング）という。
- この段階では色は連続の値のままである。



量子化

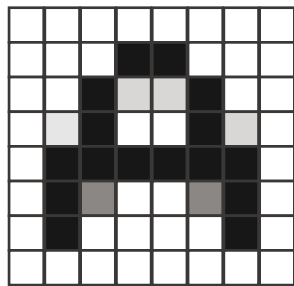
- 標本化された画像は、ピクセルごとに色を離散値にされる。
- この過程を量子化という。
- 離散化された色の値を画素値と呼ぶ。



■ グレースケール画像と色数

- グレースケール画像

- 光の明暗（濃淡）のみ表現できる画像.
- 明暗を離散値で表す.
- 1画素につき色を表す数値を1つ持つ.
 - 画素値と呼ぶ.
- 表現できる色は2のべき乗数個ある.
 - 右図の例では白から黒までの色を、 $2^3=8$ 色で色を表現している.



8分割（離散化）

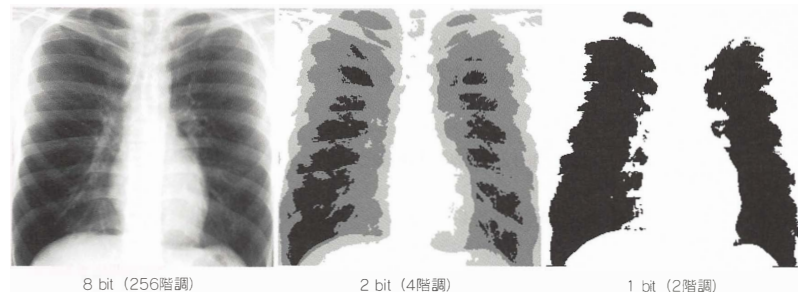
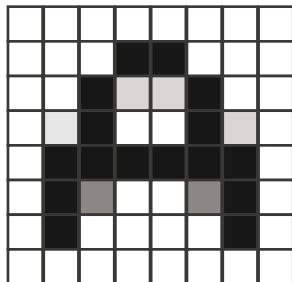


8階調グレースケール

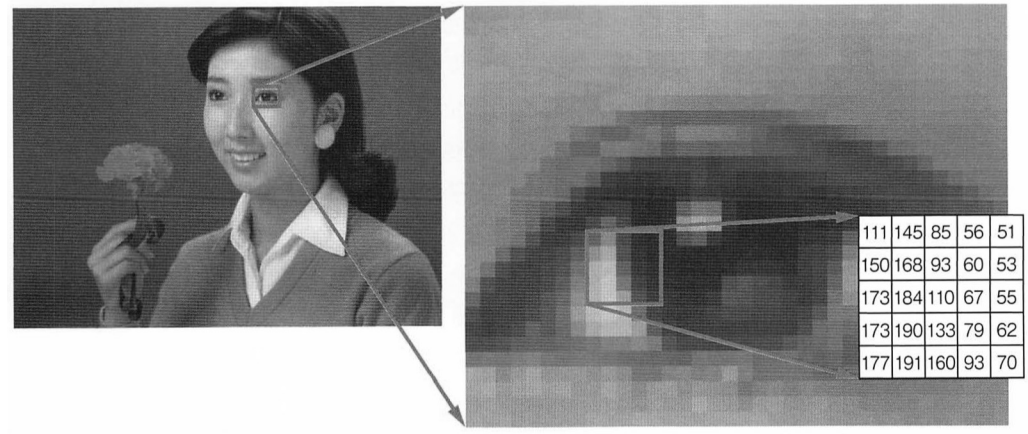
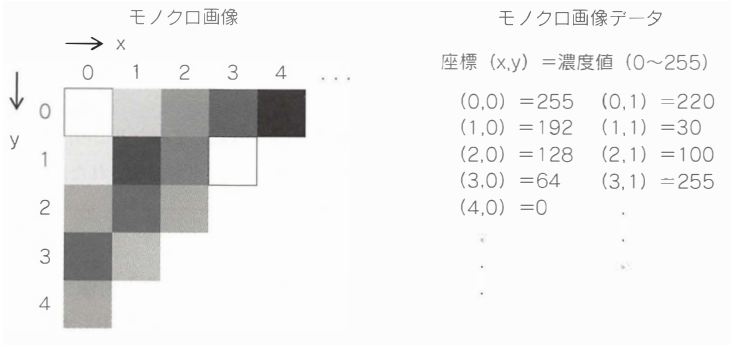
■ グレースケール画像と色数

・ グレースケール画像

- ・ 表現できる色の数を階調と呼ぶ。
 - ・ 8色表せる場合, 8階調
 - ・ 256色表せる場合, 256階調
- ・ 階調はビット・バイトでも表せる. これは色の量子化ビット数である.
 - ・ 8階調= 2^3 階調→3ビット
 - ・ 256階調= 2^8 階調→8ビット=1バイト



■ グレースケール画像と画素値

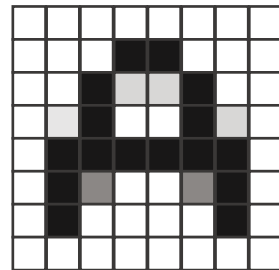


■ グレースケール画像とデータ量

- グレースケール画像のデータ量は次の式で表される.
 - 画像のデータ量 = 画素数 × 1画素あたりのデータ量
- 1画素あたりのデータ量は階調をビットで表したものになる.
 - 例えば, 8階調のとき, 8つの色を2進数で表さなければならない.
 - 8種類の2進数を作るためには, 少なくとも2進数は3桁でなければならない.
 - よって, 8階調の色を表現するには3ビットのデータ量が必要である.
 - これは, 階調を2のn乗で表したときのnと等しい (8階調 = 2^3 階調 → 3ビット) .
- 下図が8色 (8階調) で表されるグレースケール画像なら
 - $8 \times 8 \times 3 = 192 \text{ ビット} = 24 \text{ バイト}$

画素数

1画素あたりのデータ量 (階調をビットで表したもの)



■ 演習

- 画素数が800x1000のモノクロ画像を128段階の濃度で表示するために必要なデータ量を答えよ。ただし、圧縮はしていないとする
(第23回国家試験改)

1. 画素数を計算する.
2. 1画素あたりのデータ量を計算する.
3. 画素数と1画素あたりのデータ量をかける.

■ 演習

- 画素数が800x1000のモノクロ画像を128段階の濃度で表示するために必要なデータ量を答えよ。ただし、圧縮はしていないとする(第23回国家試験改)

1. 画素数を計算する.

$$800 \times 1000 = 800000 \text{画素}$$

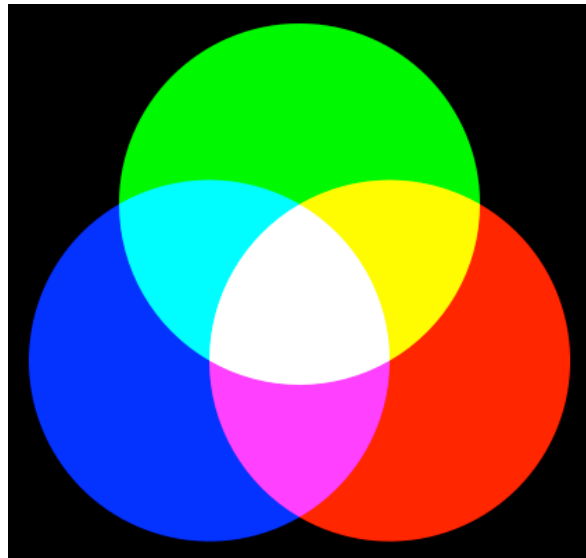
2. 1画素あたりのデータ量を計算する. $128 = 2^7 \rightarrow 7 \text{ビット}$

3. 画素数と1画素あたりのデータ量をかける. $800000 \times 7 = 5600000 \text{ビット}$
 $= 5.6 \text{Mビット}$
 $= 700 \text{kバイト}$

RGBカラー画像と色

■ 光の三原色

- 3種類の色を混ぜて様々な色（光）をつくる（加法混色）。
- 人は赤，緑，青の色を捉えるセンサを持つため，赤，緑，青を混ぜて色をつくる。
- 光は混ぜることで，白に近づく。
- 赤，緑，青を光の三原色という。
- 赤，緑，青の英語の頭文字からRGBカラーと呼ばれる。



■ 白い光とは

- すべての波長の可視光線を均等に含む光.
- 転じて, すべての波長を含むノイズのことを白色雑音 (white noise) という.

■ カラー画像の構成

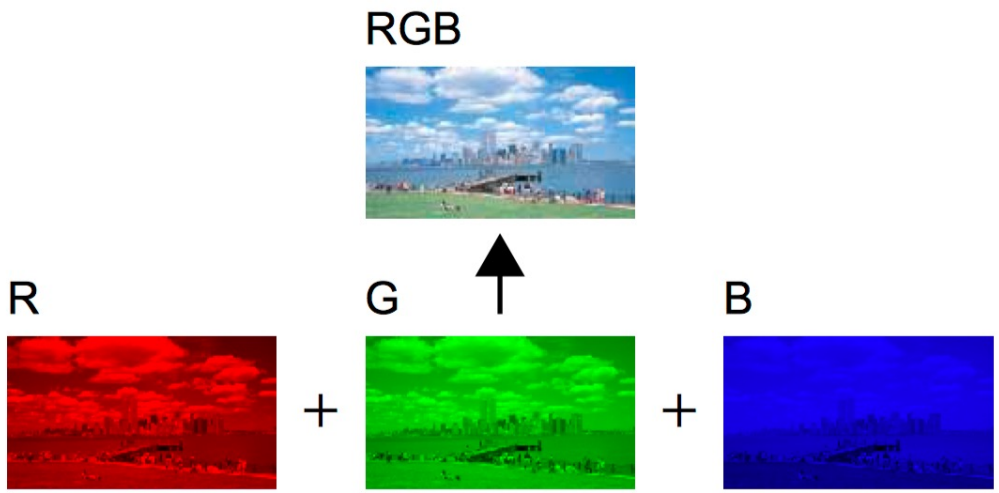
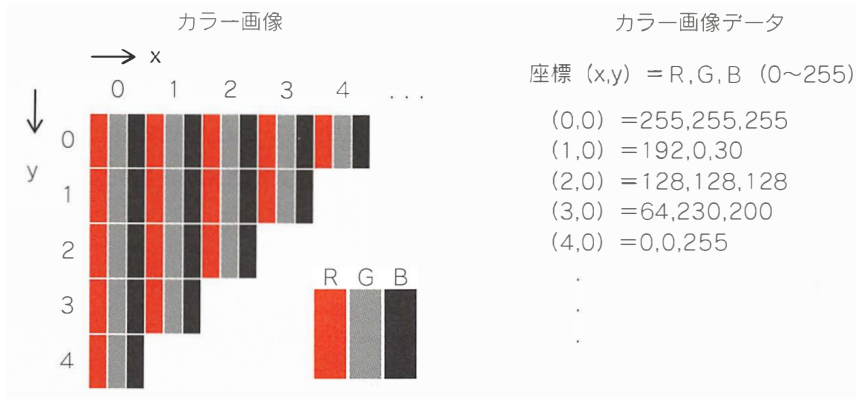


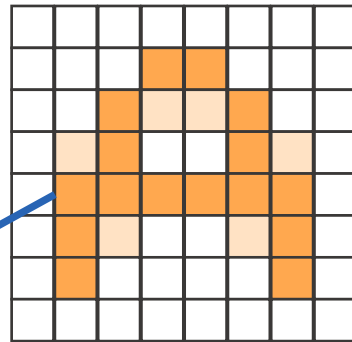
図 3. 写真データを RGB に分解した例



■ RGBカラー画像と色数

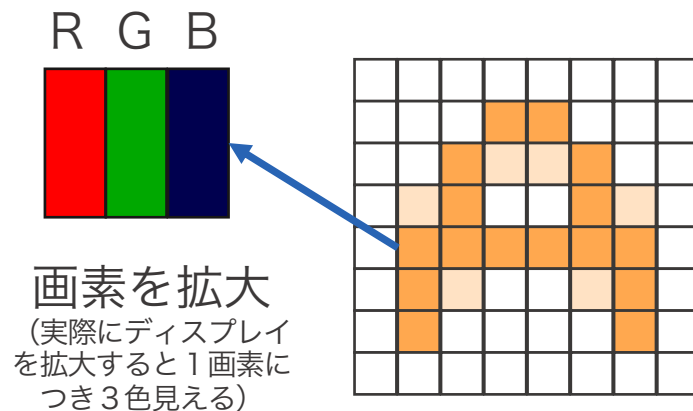
- 赤, 緑, 青 (RGB) の組み合わせで色を表現する.
- R, G, Bそれぞれの濃淡を数値で表す.
 - 各色の表現できる濃淡の数を階調と呼ぶ.
 - RGB各色8つの濃淡で表す (8段階で表す) とき, RGBそれぞれ8階調で表現されているという.
- 一部の例外を除き, 表現できる色は(各色の階調)³個ある.
 - RGBそれぞれ8階調で表す場合, 表現できる色数は,
 - $8^3=512$ 色
 - RGBそれぞれ256階調で表す場合, 表現できる色数は,
 - $256^3=\text{約}1677\text{万色}$

画素を拡大
(実際にディスプレイ
を拡大すると1画素に
つき3色見える)



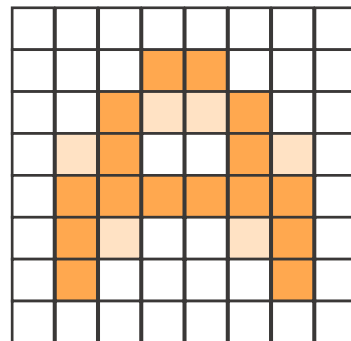
■ RGBカラー画像と色数

- 表現できる色数はビット・バイトでも表せる.
 - これは色の量子化ビット数である.
 - $8^3 = (2^3)^3 = 2^9$ 色 \rightarrow 9ビット
 - $256^3 = (2^8)^3 = 2^{24}$ 色 \rightarrow 24ビット = 3バイト
- 色数は様々な言い方ができる.
 - 512色RGB
 - 9ビットカラー
 - RGBそれぞれ8色 (8階調)
 - RGBそれぞれ3ビット



■ RGBカラー 画像とデータ量

- RGBカラー画像のデータ量は
 - 画像のデータ量 = 画素数 × 1画素あたりのデータ量
 - 1画素あたりのデータ量はRGB各色の階調数をビットで表したもの（各色の量子化ビット数）× 3の数なので
 - 画像のデータ量（ビット） = 画素数 × RGB各色の量子化ビット数 × 3
- 右図が512色で表される画像なら
 - $8 \times 8 \times 9 = 576$ ビット = 72バイト



■ 演習

- RGB各色を8bitで量子化した縦1000画素，横1000画素の画像のデータ量をbyteで答えよ．ただし，画像の圧縮やヘッダ情報の付加はないものとする．（第25回国家試験改）

1. 画素数を計算する．
2. 1画素あたりのデータ量を計算する．
3. 画素数と1画素あたりのデータ量をかける．

■ 演習

- RGB各色を8bitで量子化した縦1000画素，横1000画素の画像のデータ量をbyteで答えよ．ただし，画像の圧縮やヘッダ情報の付加はないものとする．（第25回国家試験改）

1. 画素数を計算する.

$$1000 \times 1000 = 1000000 \text{画素}$$

2. 1画素あたりのデータ量を計算する.

$$8 \text{ビット} \times 3 \text{色} = 24 \text{ビット} = 3 \text{バイト}$$

3. 画素数と1画素あたりのデータ量をかける.

$$\begin{aligned} 1000000 \times 3 \text{バイト} &= 3000000 \text{バイト} \\ &= 3 \text{Mバイト} \end{aligned}$$

画像ファイルの形式

■ 画像の種類

- ラスター画像（ピクセル画像）
 - 我々が普段の生活で触れる画像ファイルのほとんどがラスター画像.
 - 画像を画素（ピクセル）で表現する.
 - 画像処理で取り扱う基本的な画像.
 - 拡大縮小すると画像が荒くなる.
- ベクター画像
 - 画像を点とそれを結ぶ線や面の方程式のパラメタで表す.
 - 拡大縮小をしても画像が荒くならない.
 - 例えばパワーポイントの図形

■ ラスター画像のファイル形式

- Windows Bitmap (bmp)
 - 基本的に無圧縮で保存するため、ファイルサイズが大きくなる.
- JPEG (Joint Photographic Experts Group)
 - 非可逆圧縮のため、画像は圧縮され元画像より画質が劣化する.
 - 静止画像の主流な画像形式.
 - 自然画像の記録に向いている.
- PNG (Portable Network Graphics)
 - 可逆圧縮のため、画像は圧縮されているが画質に劣化がない.
 - 透過度の情報も保存できる.
- GIF
 - 256色以下の画像を扱うことができる.
 - 可逆圧縮のため、画像は圧縮されているが画質に劣化がない.
 - 256色以上の色を持つ画像をGIFに変換すると265色になってしまうため、色数の視点では画質が劣化するといえる.
 - アニメーションの保存もできる.

■ ベクター画像

- SVG
 - W3Cによって開発された.
 - ウェブと親和性が高い.
- Postscript
 - Adobe Systemsにより開発されたページ記述言語.

■ 動画ファイル形式

- MPEG-1 (mpg, mpeg)
 - 動画を圧縮して保存する形式.
 - ビデオCDなどで利用される.
- MPEG-2
 - テレビ放送, DVDなどのビデオコンテンツなどので利用される.
- MPEG-4 (mp4)
 - 低速回線や保存領域の少ないハードウェアで使用.

■ 演習

- 静止画像に使われるフォーマットはどれか。 第32回臨床工学技士
国家試験

a. ASCII b. JPEG c. PNG d. MPEG e. Unicode

1. a、b
2. a、e
3. b、c
4. c、d
5. d、e

■ 演習

- 静止画像に使われるフォーマットはどれか。 第32回臨床工学技士
国家試験

a. ASCII (文字コード) **b. JPEG** **c. PNG**

d. MPEG (動画フォーマット) e. Unicode (文字コード)

1. a、b

2. a、e

3. b、c

4. c、d

5. d、e

- データ圧縮について誤っているのはどれか。 （第20回臨床工学技士国家試験）
 1. 非可逆的な処理もデータ圧縮である.
 2. 主な目的は記憶容量の節約である.
 3. 圧縮された画像は原画像よりも高精細である.
 4. 音声信号を圧縮できる.
 5. 動画データを圧縮できる.

- データ圧縮について誤っているのはどれか。（第20回臨床工学技士国家試験）
 1. 非可逆的な処理もデータ圧縮である.
 2. 主な目的は記憶容量の節約である.
 3. 圧縮された画像は原画像よりも高精細である.
 4. 音声信号を圧縮できる.
 5. 動画データを圧縮できる.

画像を圧縮すると、元画像と同じか、もしくは劣化した画像になります.