

Operazioni su Immagini e su matrici



- Un'immagine digitale raster può essere rappresentata da una matrice;
- Su una immagine possono essere fatte tutte le operazioni che si possono fare sulle matrici.
- Non è detto che tali operazioni abbiano un senso logico. Ad esempio che vuol dire moltiplicare due immagini da un punto di vista visivo?
- Qual è il range dei valori dopo tali operazioni?

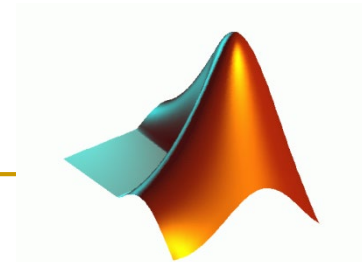


Prodotto

- **ATTENZIONE:** per le matrici vale la regola del prodotto riga per colonna, mentre nell'immagine processing si usa fare il prodotto puntuale tra due matrici, cioè il prodotto punto a punto degli elementi corrispondenti.

$$\begin{bmatrix} 1 & 0 & 2 \\ -1 & 3 & 1 \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} 3 & 1 \\ 2 & 1 \\ 1 & 0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} (1 \times 3 + 0 \times 2 + 2 \times 1) & (1 \times 1 + 0 \times 1 + 2 \times 0) \\ (-1 \times 3 + 3 \times 2 + 1 \times 1) & (-1 \times 1 + 3 \times 1 + 1 \times 0) \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 5 & 1 \\ 4 & 2 \end{bmatrix}$$

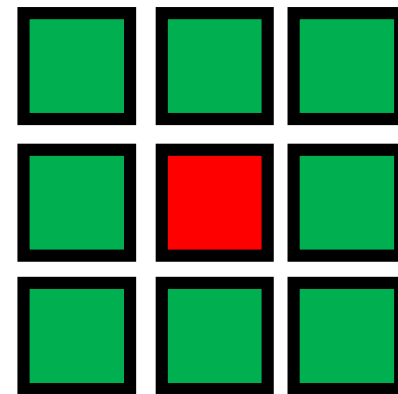
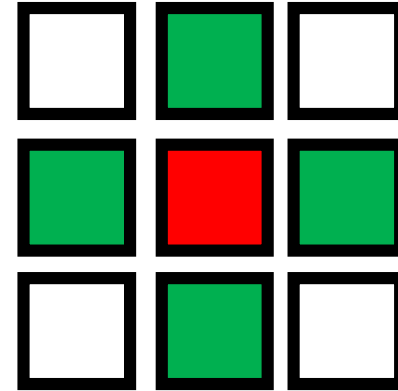
$$\begin{bmatrix} 1 & 2 \\ 3 & -1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} -3 & 0 \\ 1 & 4 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} -3 & 0 \\ 3 & -4 \end{bmatrix}$$

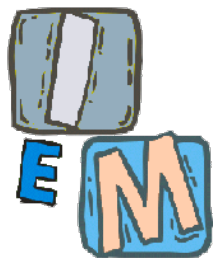




Neighborhood N_p

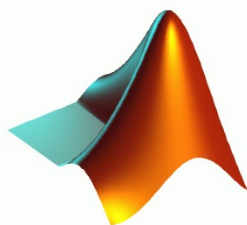
- I vicini 4 connessi di un dato pixel sono quelli alla sua destra e sinistra e quelli sopra e sotto.
- I vicini 8 connessi sono quelli 4 connessi a cui si aggiungono i 4 pixel in diagonale.





Operazioni affini

| Transformation Name | Affine Matrix, T | Coordinate Equations | Example |
|---------------------|--|--|---------|
| Identity | $\begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$ | $x = v$ $y = w$ | |
| Scaling | $\begin{bmatrix} c_x & 0 & 0 \\ 0 & c_y & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$ | $x = c_x v$ $y = c_y w$ | |
| Rotation | $\begin{bmatrix} \cos \theta & \sin \theta & 0 \\ -\sin \theta & \cos \theta & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$ | $x = v \cos \theta - w \sin \theta$ $y = v \sin \theta + w \cos \theta$ | |
| Translation | $\begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ t_x & t_y & 1 \end{bmatrix}$ | $x = v + t_x$ $y = w + t_y$ | |
| Shear (vertical) | $\begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ s_v & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$ | $x = v + s_v w$ $y = w$ | |
| Shear (horizontal) | $\begin{bmatrix} 1 & s_h & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$ | $x = v$ $y = s_h v + w$ | |





Forward mapping

- Dove (v,w) è il pixel di input, (x,y) quello di output e T la matrice affine.
- Per ottenere il valore

$$[x \ y \ 1] = [v \ w \ 1] * T$$

- In questo caso si fa scorrere l'immagine di input e per ogni pixel (v,w) si calcola la posizione della nuova immagine (x,y)



Forward mapping

- `A=rgb2gray(imread('lena.jpg'));`
- `A=double(A);`
- `figure,imshow(uint8(A));`
- `[m,n]=size(A);`
- `theta=-45;`
-
- `B=zeros(size(A));`
- `T=[cosd(theta) sind(theta) 0; -sind(theta) cosd(theta) 0; 0 0 1];`
- `%scorre l'immagine di input e si stabilisce in quale punto finiranno i`
- `%nostri pixel in output`
-
- `for v=1:m`
- `for w=1:n`
- `vett=round([v w 1]*T);`
- `x=vett(1);`
- `y=vett(2);`
- `if (x>0 & x<=m) & (y>0 & y<=n)`
- `B(x,y)=A(v,w);`
- `end`
- `end`
- `end`
-
- `figure,imshow(uint8(B));`



Forward mapping (rotazione)





Forward mapping (scaling)





■ **Forward mapping**

- In questo caso si fa scorrere l'immagine di input e per ogni pixel (v,w) si calcola la posizione della nuova immagine (x,y)

■ **Inverse mapping**

- Visita le posizioni spaziali dei pixel di output (x,y) e per ciascuna di esse calcola le corrispondenti coordinate nell'immagine di input (si ha una formula inversa)



Inverse mapping

- Visita le posizioni spaziali dei pixel di output (x,y) e per ciascuna di esse calcola le corrispondenti coordinate nell'immagine di input (si ha una formula inversa)
- Ovviamente

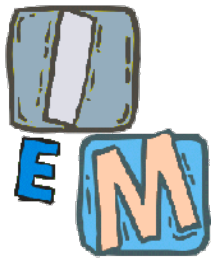
$$[v \ w \ 1] = [x \ y \ 1] * inversa(T)$$



Inverse mapping (usato da Matlab)

- `A=rgb2gray(imread('lena.jpg'));`
- `A=double(A);`
- `figure,imshow(uint8(A));`
- `[m,n]=size(A);`
- `theta=38;`

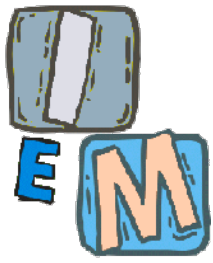
- `B=zeros(size(A));`
- `T=[cosd(theta) sind(theta) 0; -sind(theta) cosd(theta) 0; 0 0 1];`
-
- `%scorre l'immagine di output`
-
- `for x=1:m`
- `for y=1:n`
- `vett=round([x y 1]*inv(T));`
- `v=vett(1);`
- `w=vett(2);`
- `if (v>0 & v<=m) & (w>0 & w<=n)`
- `B(x,y)=A(v,w);`
- `end`
- `end`
- `end`
-
- `figure,imshow(uint8(B));`



Inverse mapping (rotazione)

Non ci sono buchi





Inverse mapping (scaling)

Non ci sono buchi





Combinazioni

- Inoltre le trasformazioni affini si possono combinare tra di loro semplicemente moltiplicando le corrispondenti matrici T.

```
theta=38;
```

```
tx=40;
```

```
ty=23;
```

```
cx=2;
```

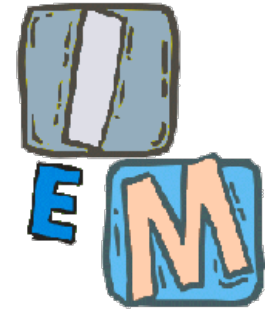
```
cy=2;
```

```
Tr=[cosd(theta) sind(theta) 0; -sind(theta) cosd(theta) 0; 0 0 1];
```

```
Tt=[1 0 0; 0 1 0; tx ty 1];
```

```
Ts=[cx 0 0 ; 0 cy 0; 0 0 1];
```

```
T=Tr*Tt*Ts;
```

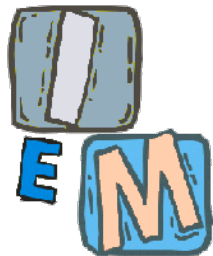


L'interpolazione



Valori non assegnati

- Nel corso delle trasformazioni, potrebbero esserci dei valori di pixel che non sono mai individuati dalle formule.
- Per essi si applica un processo di interpolazione.



Interpolazione

- In generale, l'interpolazione è il processo che partendo da dati reali stima i dati non conosciuti.
- L'interpolazione non comporta un miglioramento della qualità dell'immagine come se “riacquisisse” i valori mancanti ma effettua solo una stima dei valori ignoti.

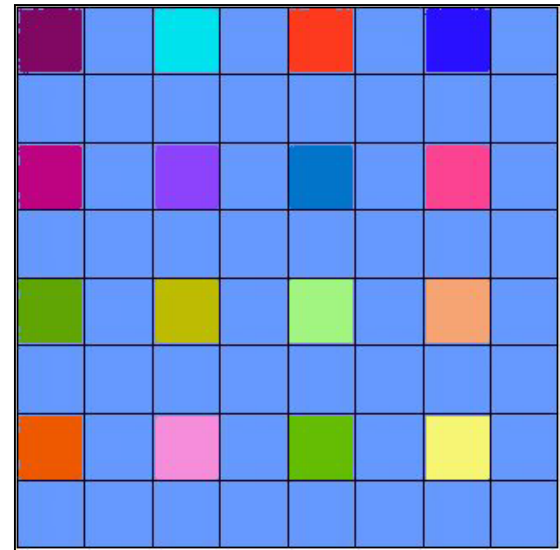
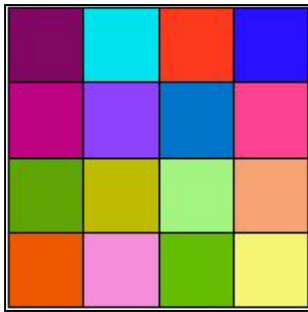


Zooming in

- L'interpolazione è effettuata anche nei processi di zooming.
- Uno zooming $2\times$ vuol dire che le dimensioni dell'immagine sono raddoppiate. Se ho una immagine $m \times n$ essa diverrà $2m \times 2n$. Che vuol dire che il numero totale di pixel sarà quadruplicato!
- Lo zooming può essere effettuato in maniera differente per le singole dimensioni. Ad esempio si potrebbe raddoppiare il numero di righe e triplicare il numero di colonne. In questo caso, i nostri algoritmi di interpolazione saranno più complicati.



Zooming in (2x)



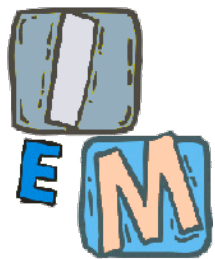
Dopo aver posizionato i valori già noti, occorre stimare i valori nelle zone vuote.



Vari tipi di interpolazione

Esistono diversi tipi di interpolazione:

- Nearest neighbor (o replication)
- Bilinear
- Bicubic
- Altri...



Replication



(a)

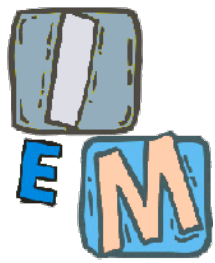


(b)



Replication o nearest neighbor

- Questo metodo assegna a ogni nuova posizione l'intensità del pixel più prossimo nell'immagine originale.
- Questo approccio è molto semplice ma introduce artefatti come distorsioni lungo i lati degli oggetti rappresentati nell'immagine.



Bilinear



(a)



(b)



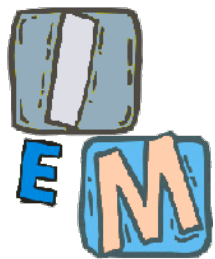
Bilinear

- Nell'interpolazione bilineare si utilizzano i quattro pixel più vicini per stimare l'intensità da assegnare a ciascuna nuova posizione. Supponiamo che (x, y) siano le coordinate della posizione cui si deve assegnare un valore di intensità e che $v(x, y)$ equivalga al valore dell'intensità. Per l'interpolazione bilineare il valore assegnato si ottiene mediante l'equazione

$$v(x, y) = ax + by + cxy + d$$

Dove i quattro coefficienti sono determinati a partire dalle quattro equazioni nelle quattro incognite ottenibili utilizzando i quattro pixel più vicini al punto (x, y) .

- L'interpolazione bilineare produce dei risultati migliori rispetto alla replication con un incremento modesto nella complessità di calcolo.



Bicubic



(a)



(b)



Bicubic

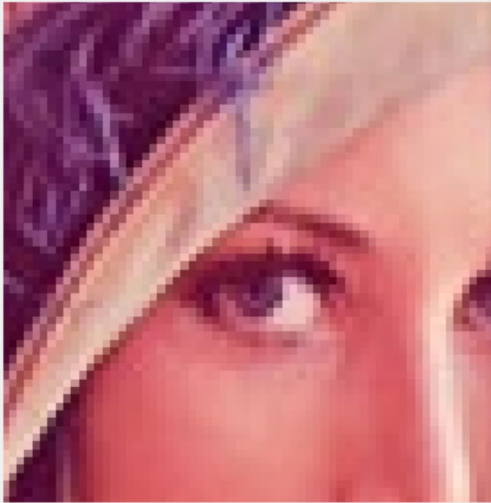
- L'interpolazione bicubica utilizza i sedici pixel più vicini al punto. Il valore di intensità assegnato al punto (x, y) si ottiene attraverso l'equazione

$$v(x, y) = \sum_{i=0}^3 \sum_{j=0}^3 a_{ij} x^i y^j$$

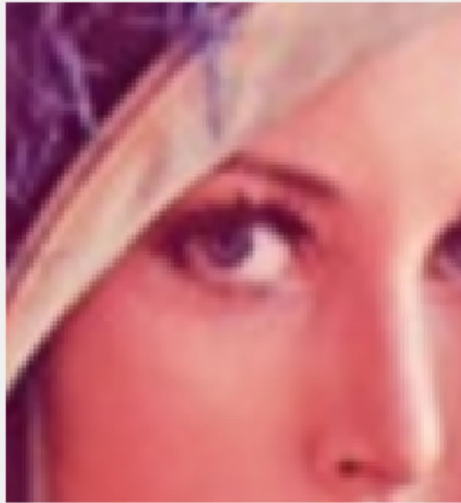
- Dove i sedici coefficienti sono determinati a partire da sedici equazioni in sedici incognite che possono essere scritte utilizzando i sedici punti più vicini a (x, y) .
- Generalmente l'interpolazione bicubica preserva meglio i dettagli rispetto all'interpolazione bilineare. L'interpolazione bicubica è la tecnica standard utilizzata nei programmi commerciali di editing come Adobe Photoshop e Corel Photopaint.



replication



bilinear



bicubic



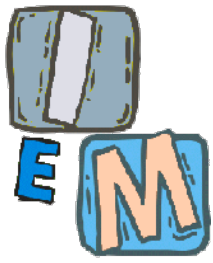


Cosa fare ai bordi?

Un problema è quello dei bordi: come fare l'interpolazione ai bordi?

POSSIBILI SOLUZIONI:

- Non fare nulla
- Interpolare con i valori presenti anche se in numero minore di quelli usati per altri pixel.



Considerare solo le zone centrali dell'immagine.

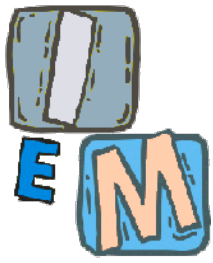
- In questo caso non si calcolano i valori ai bordi

input

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |

output

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|--|
| 1 | 1.5 | 2 | 2.5 | 3 | |
| 2.5 | 3 | 3.5 | 4 | 4.5 | |
| 4 | 4.5 | 5 | 5.5 | 6 | |
| 5.5 | 6 | 6.5 | 7 | 7.5 | |
| 7 | 7.5 | 8 | 8.5 | 9 | |
| | | | | | |



Dopo aver fatto i calcoli replicare le ultime righe e colonne.

- In questo caso per fare i calcoli si replicano i valori nelle righe e nelle colonne «isolate»

input

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |

output

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 1.5 | 2 | 2.5 | 3 | 3 |
| 2.5 | 3 | 3.5 | 4 | 4.5 | 4.5 |
| 4 | 4.5 | 5 | 5.5 | 6 | 6 |
| 5.5 | 6 | 6.5 | 7 | 7.5 | 7.5 |
| 7 | 7.5 | 8 | 8.5 | 9 | 9 |
| 7 | 7.5 | 8 | 8.5 | 9 | 9 |



Zooming out

- Se lo zooming è fatto con un numero inferiore ad 1, si ottiene una immagine più piccola dell'originale.
- Se riduco una immagine, ho un processo detto di «decimazione».
- Data una immagine $m \times n$ con uno zooming out di 0,5 si otterrà una immagine $m/2 \times n/2$.



Decimazione: metodo 1

- Ogni quattro pixel se ne sceglie uno.

input

| | | | |
|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 |

output

| | |
|---|----|
| 1 | 3 |
| 9 | 11 |



Decimazione: metodo 2

- Di quattro pixel se ne calcola il valore medio.

input

| | | | |
|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 |

output

| | |
|----|----|
| 3 | 5 |
| 11 | 13 |



Stima della qualità di un algoritmo

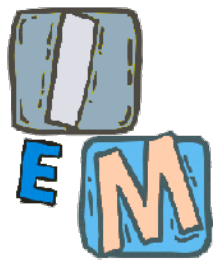
MSE: (*Mean Square Error*) tale parametro serve a stimare l'errore quadratico medio tra due immagini; più tale indice è basso minore è la differenza tra le immagini.

PSNR: (*Peak Signal to NoiseRatio*) parametro per misurare la qualità di un'immagine compressa rispetto all'originale, dipende dalla differenza tra l'immagine codificata e quella originale. Maggiore è il suo valore maggiore sarà la "somiglianza" con l'originale.



PSNR (Peak Signal to Noise Ratio)

- È una tecnica Full reference.
- Per calcolarlo è necessario avere sia l'immagine da valutare I' (MxN) che una sua versione ottimale I (MxN).
- Il PSNR **non è** il migliore parametro per valutare la qualità di un algoritmo di interpolazione, ma **è** il più diffuso.



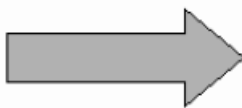
Schema per il calcolo del PSNR in caso di zooming



PSNR



Sub-sampling



Zooming





PSNR: formule

- Per calcolare il PSNR abbiamo bisogno dell'MSE (Mean Square Error):

$$MSE = \frac{1}{MN} \sum_{x=1}^M \sum_{y=1}^N [I'(x, y) - I(x, y)]^2$$

- Il PSNR è calcolato con una delle seguenti formule (sono equivalenti):

$$PSNR = -10 \log_{10} \frac{MSE}{S^2} \quad PSNR = 20 \log_{10} \left(\frac{S}{\sqrt{MSE}} \right), \quad PSNR = 10 \log_{10} \left(\frac{S^2}{MSE} \right)$$

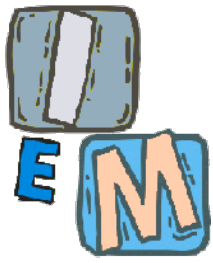
S is the maximum pixel value (usually 255),



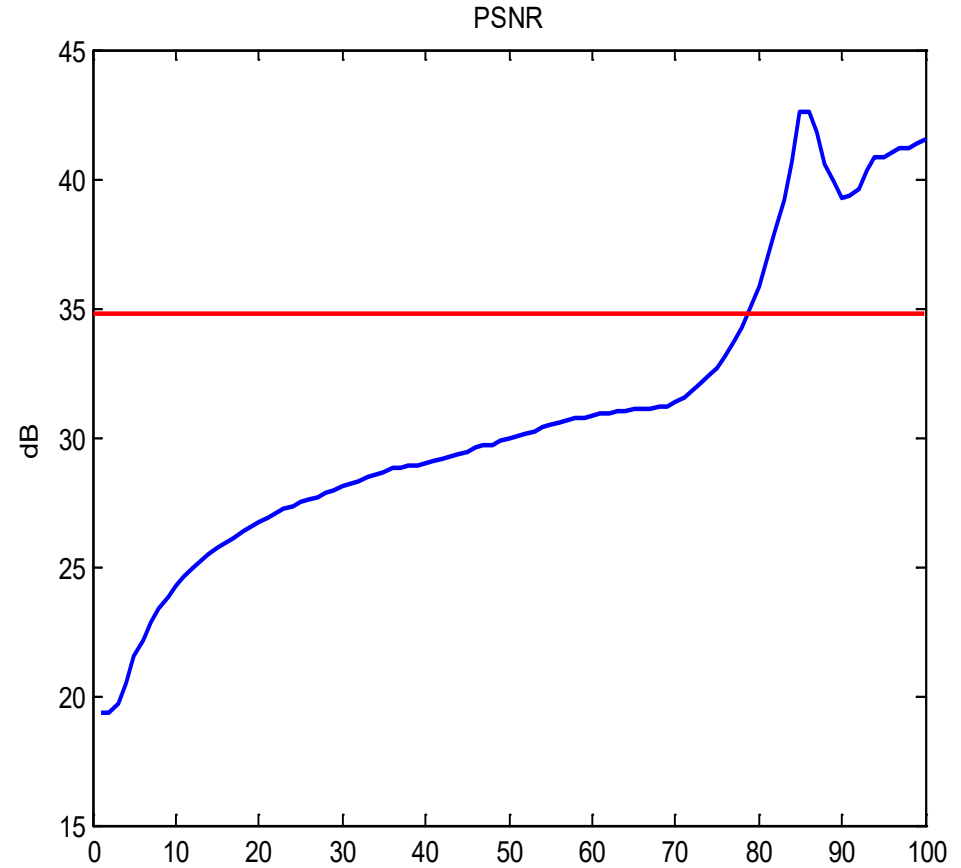
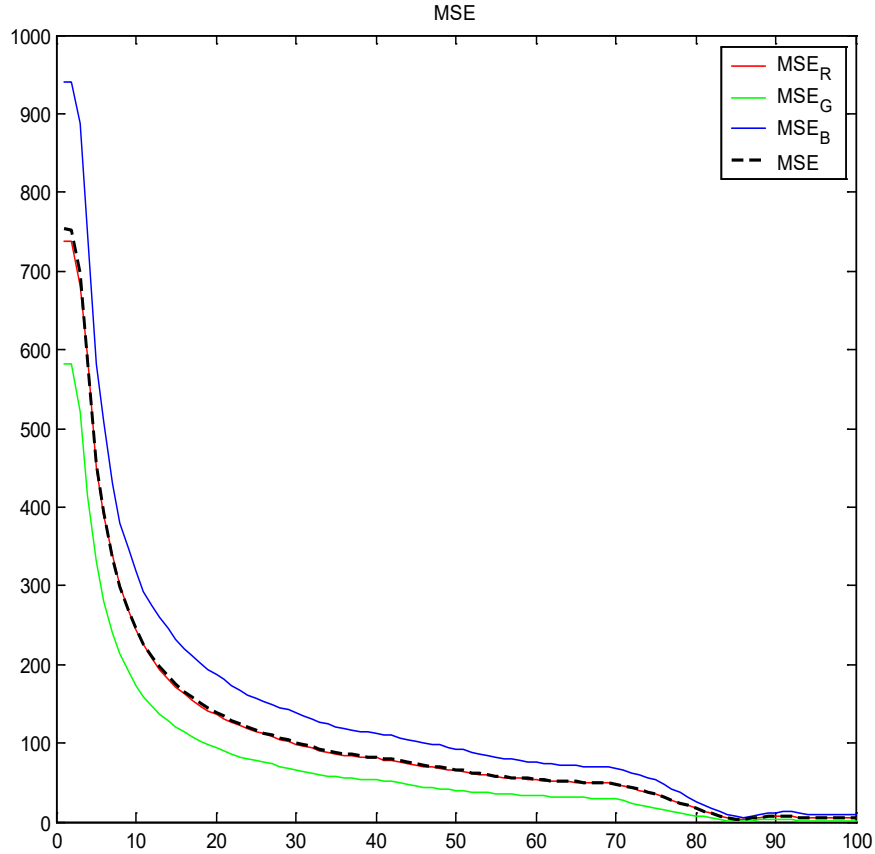
MSE e PSNR

MSE e PSNR sono molto usati perché semplici da calcolare, però non sempre danno un risultato fedele a quello dato dal sistema visivo umano. Infatti:

- ❑ La sensibilità del sistema HVS agli errori può essere diversa per diversi tipi di errori, e può variare anche in base al contesto visuale. Tale differenza non può essere colta adeguatamente dall'MSE.
- ❑ Due immagini distorte possono avere tipi molto diversi di errori pur avendo lo stesso MSE.
- ❑ Entrambe le metriche sono fortemente influenzate anche da “impercettibili” movimenti spaziali (traslazioni, rotazioni, flipping di righe e colonne)



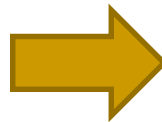
PSNR vs MSE

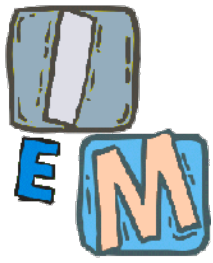




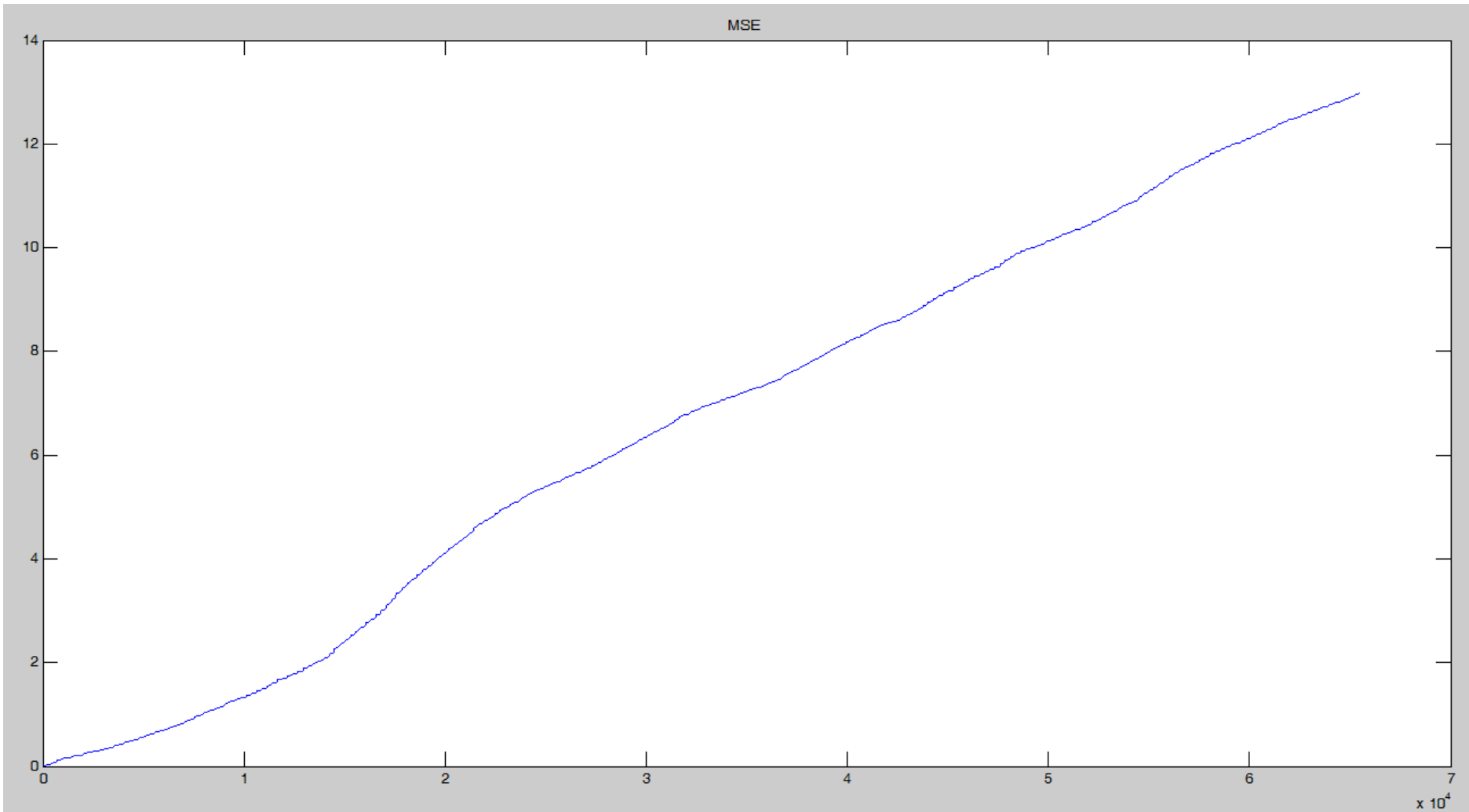
Andamento grafico

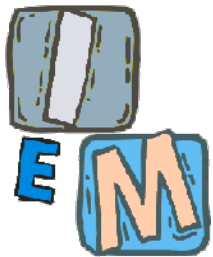
- Ecco come varia il PSNR e MSE se facciamo variare in maniera random i pixel di una immagine.
- Ogni volta che varia un pixel calcolo il PSNR e MSE.



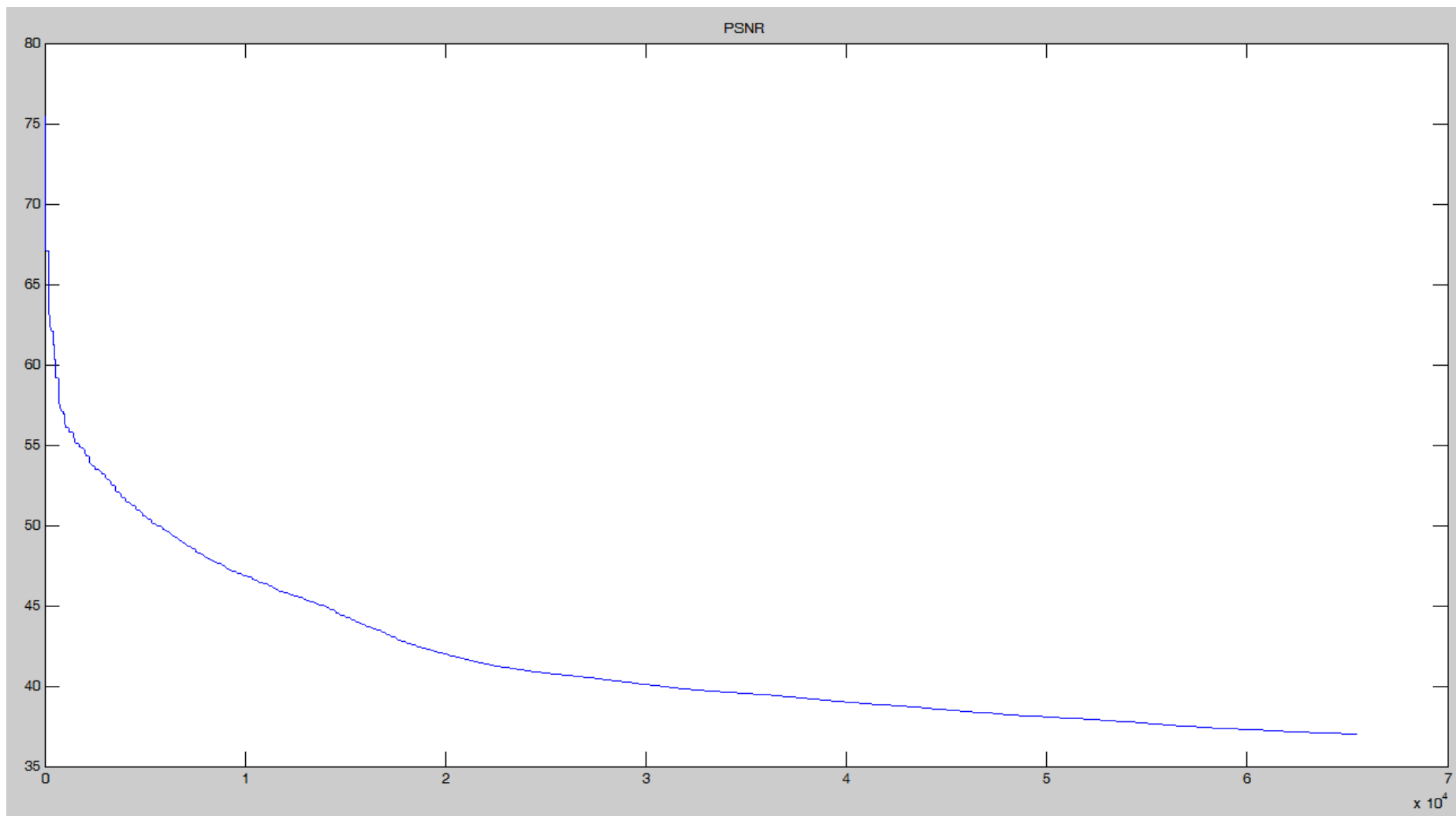


MSE





PSNR





MSE e PSNR per immagini RGB

- Solitamente si usa una delle seguenti soluzioni
 - la semplice media dei valori MSE (o PSNR) sui 3 canali
 - Una combinazione lineare che pesa maggiormente la componente verde
 - ...