

情報学群実験第 3C/3i 実験レポート 第 2 回

Title

1250373 溝口 洸熙\*

Group 10

May 7th, 2023

## 概要

# 目次

第 1 章	画像の理解	1
1.1	実験の背景と目的 . . . . .	1
1.2	実験の方法と考え方 . . . . .	1
第 2 章	画像のフィルタ処理	3
2.1	実験の背景と目的 . . . . .	3
参考文献		5
付録		6
A	画像の理解 (April 27th, 2023) . . . . .	6
B	画像のフィルタ処理 (April 17th, 2023) . . . . .	8
C	音声合成 (April 20th, 2023) . . . . .	8
D	聴覚と音声信号 (April 24th, 2023) . . . . .	8

# 図目次

1-1	4 ビットシフト . . . . .	2
2-1	3 × 3 画像フィルタ . . . . .	4

# 表目次

1-1 実験環境 . . . . . 1

# ソースコード

1-1	グラフ・画像出力 . . . . .	2
1-2	bitshift 関数 . . . . .	2
1-3	判定結果の格納 . . . . .	2
1-4	sum 関数 . . . . .	2
A-1	[カラーチャネル操作] カラーチャネル操作 . . . . .	6
A-2	[画像の量子化数変換] 画像の量子化数変換 . . . . .	6
A-3	[階調反転] 階調反転 . . . . .	7
A-4	[閾値処理] 閾値処理 . . . . .	7
A-5	[ヒストグラム] ヒストグラム . . . . .	8

# 第 1 章

## 画像の理解

### 1.1 実験の背景と目的

本章では、画像のカラーチャネル操作、量子化、階調反転、閾値処理を行う。またグレースケール画像に対してヒストグラムを作成する。

■**カラーチャネル操作** RGB 色空間の画像を、緑チャネルだけを抜き出してグレースケール画像を作成する。緑チャネルは色の濃淡を多く含む。RGB 色空間から色の濃淡を抽出したい場合は、緑（G）の成分を多く抽出するとよい。具体的な割合を、式 (1.1) に示す。ここでは NTSC 輝度信号を取り出す方法で行う。さらに、RGB 画像の赤チャネルと青チャネルを入れ替えたカラー画像を作成する。

$$\text{Gray scale image} = \text{Red} \times 30\% + \text{Green} \times 59\% + \text{Blue} \times 11\% \quad (1.1)$$

■**画像の量子化数変換** 画像の量子化数を変更することによる、画像の変化を確認する。量子化数は 8Bit, 4Bit, 2Bit, 1Bit の 4 種をテストする。量子化数 1Bit の画像を 2 値画像という。

■**階調反転** 各量子化数の画像に対して、その画像を階調反転させる。階調反転とは、白黒を反転させることである。量子化数による階調変換後の画像を比較する。

■**閾値処理** 閾値処理とは、とある値（閾値）以上の場合を白、閾値以下を黒とし、2 値画像を作成することである。

■**ヒストグラム** 量子化数 8Bit のグレースケール画像のヒストグラムを作成する。画素値  $n(n = 0, 1, \dots, 255)$  の画素が何画素含まれているかのヒストグラムを作成する。

■**背景差分** 自分が写っている写真と、背景だけが写っている写真の差分画像をとる。これを背景差分と呼ぶ。背景差分の後、閾値処理を行う。物体領域を正しく検出するために考慮する点を考察する。

### 1.2 実験の方法と考え方

■**実験に用いる装置** このレポート内すべての実験には MathWorks® 社の MATLAB® を用いて、表 1-1 の環境下で実験する。

表 1-1: 実験環境

実験機	MacBook Air 2022 (Apple 社) MLY13J/A
プロセッサ	Apple Silicon M2 8 コア CPU, 8 コア GPU
メモリ	8GB
MATLAB®	R2023a - academic use (Update1 9.14.02239454) 64-bit (maci64) March 30, 2023

また、このレポートないすべての実験では MATLAB®でプロットしたグラフを出力するための `exportgraphics` 関数、画像を書き出すための `imwrite` 関数を用いる (src.1-1)。

src. 1-1: グラフ・画像出力

```
exportgraphics(figurename, 'path/figure_name.pdf', 'ContentType', 'vector');
imwrite(data, "path/figure_name.png");
```

■**カラーチャンネル操作** `imwrite` 関数を用いて、画像の読み込む。読み込んだ画像は RGB 色空間で保存されており、チャンネル 1 には R、チャンネル 2 には G、チャンネル 3 には B が保存されている。グレースケール画像を作成するには、式 (1.1) の割合で画像を加算合成する。  $m$  行  $n$  列の行列  $A$  に対して、1 行  $n$  列を取り出したければ、 $A(1,:)$  と記述する。  $:$  は、すべての要素を表す記号である。赤チャンネルと青チャンネルを入れ替えるためには、赤チャンネルの行列と青チャンネルの行列を変数に保存し、それぞれ互いのチャンネルに代入する。課題 (カラーチャンネル操作) のソースコードは、src.A-1。  
▶p.6

src. 1-2: bitshift 関数

■**画像の量子化数変換** 量子化数を変更するために、`bitshift` 関数を用いる (src.1-2)。この関数は、`img` を左に  $n$  ビットシフトする関数である。右シフトしたい場合は  $n$  を負の数で与える。ビットシフトについて、1 ビット右シフトするごとにそのデータは  $1/2$  される。これを利用して、量子化数 4Bit の場合は右に 4Bit シフト、量子化数 2Bit の場合は右に 6Bit シフト、量子化数 1Bit の場合は右に 7Bit シフトする。

```
img = bitshift(img, n);
```

量子化数 4Bit を例にあげる。仮に画素値が 255 (白) を持つ画素の場合、量子化数を 4Bit にする、つまり 4Bit 右シフトすると、画素値は 15 になる (図 1-1)。このままでは画素値の範囲が 0 から 15 となる。この対策として、全体画素値と  $255/15$  の積を取ることで、画素値を 0 から 255 にスケールアップする。課題 (画像の量子化数変換) のソースコードは、src.A-2。

1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	0	1	1	1	1

図 1-1: 4 ビットシフト

■**階調反転** 各量子化数ごとに階調反転する。階調反転を実現するためには、階調反転した画像を `double` 型に変換したあと、 $-1$  との積をとり、255 を足した後で `uint8` 型に変換する\*。課題 (階調反転) のソースコードは、src.A-3。  
▶p.7

src. 1-3: 判定結果の格納

■**閾値処理** MATLAB®には、判定結果のブール値を行列に格納する機能がある。src.1-3 より、行列 `mat` の各元が 5 より大きい箇所を 1、5 以下のところを 0 とする行列 `bin` を作成することができる。この行列を真理行列と呼ぶ。この機能を用いて、ある閾値に対して、閾値よりも大きければ 1、閾値以下であれば 0 を戻す行列を作成する。画素値の範囲を 0 から 255 にするために、行列の各元と 255 の積をとる。課題 (閾値処理) のソースコードは、src.A-4  
▶p.7

```
mat = [1 2 3; 4 5 6; 7 8 9];
bin = mat > 5;
% -- 結果 --
bin = [0 0 0; 0 0 1; 1 1 1];
```

■**ヒストグラム** ヒストグラムを作成するために、この関数は行列の元を足し合わせる `sum` 関数を用いる (src.1-4)。各画素値 0 から 255 に対して、その画素値と等しい箇所を 1 とする真理行列を作成し、各元の和を `sum` 関数を用いて算出する。その結果が、ある画素値がいくつ画像に含まれているかを指す。

src. 1-4: sum 関数

■**背景差分** 固定カメラ<sup>†</sup>で撮影した写真を用いる。「背景と被写体が写っている画像」「背景のみの画像」の 2 点を撮影した。

```
matA = [1 2 3];
s_matA = sum(matA);
% -> 出力: 6
matB = [1 2; 1 1; 1 1];
s_matB = sum(matB);
% -> 出力: [3 4]
s_s_matB = sum(s_matB);
% -> 出力: 12
```

\*その画像の各画素値が `double` 型であるとき、`imwrite` が、データを自動的にリスケールし書き出すため。

<sup>†</sup>手での固定は、背景がズレる可能性があるので、カメラを固定して撮影した。



## 第 2 章

# 画像のフィルタ処理

## 2.1 実験の背景と目的

この実験では、画像に対してフィルタの適用や色空間を変換する。

■**画像フィルタ** 画像に対して、フィルタを適用するとはどのようなことか？ 我々は、携帯電話の写真アプリケーションを用いて、写真を「加工」する。我々は「加工」という行為を「フィルタをかける」と呼ぶが、この「フィルタ」という言葉と、画像処理におけるフィルタは意味が異なる。画像処理におけるフィルタは、画像ないに含まれる雑音を除去したり、特徴を抽出したりすることで欠陥検出をより円滑に行うための基本処理を指す [1]。テスト画像として、以下の画像を用意する。元画像を `original_img` とする。

### 1. 白色ガウス雑音

白色ガウス雑音は、白色性を持つガウス雑音である。今回は、平均 0、標準偏差 10 としてガウス分布の乱数を発生させる。このテスト画像を `wgn_img` とする。

### 2. インパルス雑音

インパルス雑音とは、超短時間におこる高周波の雑音のことを指す。今回は、画像のランダムな画素を、白または黒で塗り替える。それぞれ全体画素の 1% の割合で作成する。このテスト画像を `in_img` とする。

画像フィルタはいくつかの種類があり、画像雑音の除去やエッジの強調に用いられる。

### 1. 平滑化フィルタ

- 画像の各画素  $p$  に対して、 $n$  近傍と中央の画素値の平均や重み付け平均をとり、 $p$  の画素値とするフィルタ。
- 今回の実験では、各画素  $p$  に対して、 $3 \times 3$ 、つまり 8 近傍と  $p$  の画素値の平均をとり、中央の画素値として定義する。2つのテスト画像にフィルタを適用し、雑音とフィルタの関係を考察する。

### 2. メディアンフィルタ

- 画像の各画素  $p$  に対して、 $n$  近傍と中央の画素値を昇順に整列し、その中央値を  $p$  の画素値とする。
- 今回の実験では、各画素  $p$  に対して、 $3 \times 3$ 、つまり 8 近傍と  $p$  の画素値を昇順に整列する。その中央値を  $p$  の画素値として定義する。2つのテスト画像にフィルタを適用し、雑音とフィルタの関係を考察する。

### 3. 微分フィルタ

- 微分フィルタは、境界線の強調や局所的な特徴の抽出するフィルタである。しかし、一次微分フィルタ、二次微分フィルタを用いると、画像の雑音も強調される。ここで Prewitt フィルタと Sobel フィルタを用いると、雑音がある画像でもうまく境界線を抽出できる [2, p.87].
  - **Prewitt Filter**：隣り合う 2 画素の画素値を持ちいて 3 画素ずつをセットにして濃度の変化点を抽出するアルゴリズム [2, p.87].
  - **Sobel Filter**：画像の各ピクセルの周囲の画素との差を計算して、その差の大きさを使って、エッジを検出するアルゴリズム。
- 今回の実験では、`original_img` に対して、Sobel フィルタを用いて縦微分、横微分、縦微分と横微分の加算合成した画像を作成する。フィルタを適用した画像の特徴と、それぞれの違いを考察する。

## 4. ラプラシアンフィルタ

- ラプラシアンフィルタは、微分フィルタ同様、境界線を見つけるために使われる方法である。
- 今回の実験では、`original_img` に対して、ラプラシアンフィルタを適用し、適用した画像と特徴と違いを考察する。

1/9	1/9	1/9
1/9	1/9	1/9
1/9	1/9	1/9

(a) 平滑化フィルタ

-1	0	1
-2	0	2
-1	0	1

(b) Prewitt フィルタ：横方向

-1	-2	-1
0	0	0
1	2	1

(c) Prewitt フィルタ：縦方向

1	1	1
1	8	1
1	1	1

(d) ラプラシアンフィルタ

図 2-1: 3 × 3 画像フィルタ

■色空間変換 この実験では、RGB 色空間から、HSV 色空間へ変換する。RGB 色空間は、赤 (Red)、緑 (Green)、青 (Blue) の 3 チャンネルで構成する。HSV は色相 (Hue)、彩度 (Saturation)、明度 (Value) の 3 チャンネルで構成する。HSV 色空間の特徴として、人間が色を知覚する方法と類似しており、視覚障害者向けのアクセシビリティ向上に役立つことが挙げられる。たとえば、HSV の「明度」を調節することで、文字が見やすくなる [2, p.97 - p.98]。

また、人間が色を知覚する方法と類似していることを踏まえて、HSV 色空間を用いることで、画像の特徴を抽出しやすくなる。今回の実験では、自分の手の写真を RGB 色空間から HSV 色空間へ変換し、肌色領域を抽出する。抽出した肌色領域を白色、そのほかの部分黒色にして出力する。出力した画像と、RGB 色空間における肌色領域を抽出した場合の精度について考察する。

## 参考文献

- [1] ヴィスコ・テクノロジーズ株式会社. 画像フィルタ ～より容易な血管検出のために（前編）. <https://www.visco-tech.com/newspaper/column/detail19/>, Confirmation date: May 9th, 2023.
- [2] 大町真一郎, 陳謙, 大町方子. 画像処理（未来へつなぐデジタルシリーズ = Connection to the future with digital series）. 未来へつなぐデジタルシリーズ = Connection to the future with digital series. 共立出版, 2014.

# 付録

## A 画像の理解 (April 27th, 2023)

src. A-1: [カラーチャネル操作] カラーチャネル操作

```
1 clear;
2 img = imread("../kut.jpg");
3 % color channel 1=red, 2=green, 3=blue
4 red = img(:,:,1);
5 green = img(:,:,2);
6 blue = img(:,:,3);
7 fig0 = figure;
8 imshow(red);
9 imwrite(red, '../Figures/05_111r.png');
10 fig1 = figure;
11 imshow(green);
12 imwrite(green, '../Figures/05_112g.png');
13 fig2 = figure;
14 imshow(blue);
15 imwrite(blue, '../Figures/05_113b.png');
16 fig3 = figure;
17 changeimg(:,:,1) = blue;
18 changeimg(:,:,2) = green;
19 changeimg(:,:,3) = red;
20 imshow(changeimg);
21 imwrite(changeimg, '../Figures/05_12change.png');
```

src. A-2: [画像の量子化数変換] 画像の量子化数変換

```
1 clear;
2 img = imread("../kut.jpg");
3 gimg = 0.3*img(:,:,1) + 0.59*img(:,:,2) + 0.11*img(:,:,3);
4 figure;
5 imshow(gimg);
6 imwrite(gimg, '../Figures/05_21gimg.png');
7 gray_4bit = bitshift(gimg, -4) * (255/15); % XXXX XXXX -> XXXX
8 gray_2bit = bitshift(gimg, -6) * (255/3); % XXXX XXXX -> XX
9 gray_1bit = bitshift(gimg, -7) * (255/1); % XXXX XXXX -> X
10
11 figure;
12 imshow(gray_4bit);
13 imwrite(gray_4bit, '../Figures/05_224bit.png');
14 figure;
15 imshow(gray_2bit);
16 imwrite(gray_4bit, '../Figures/05_232bit.png');
17 figure;
18 imshow(gray_1bit);
```

```
19 imwrite(gray_4bit,"../Figures/05_241bit.png");
```

## src. A-3: [階調反転] 階調反転

```
1 clear;
2 img = imread("../kut.jpg");
3 gimg = 0.3*img(:,:,1) + 0.59*img(:,:,2) + 0.11*img(:,:,3);
4 gimg = double(gimg);
5 gimg_i = -1 * gimg;
6 gimg_i = gimg_i + 255;
7 gimg_i = uint8(gimg_i);
8 figure;
9 imshow(gimg_i);
10 imwrite(gimg_i,"../Figures/05_318.png");
11
12 gray_4bit = bitshift(gimg,-4) * (255/15); % XXXX XXXX -> XXXX
13 gray_2bit = bitshift(gimg,-6) * (255/3); % XXXX XXXX -> XX
14 gray_1bit = bitshift(gimg,-7) * (255/1); % XXXX XXXX -> X
15
16 gray_4bit = double(gray_4bit);
17 gimg_i4 = -1 * gray_4bit;
18 gimg_i4 = gimg_i4 + 255;
19 gimg_i4 = uint8(gimg_i4);
20 figure;
21 imshow(gimg_i4);
22 imwrite(gimg_i4,"../Figures/05_324.png");
23
24 gray_2bit = double(gray_2bit);
25 gimg_i2 = -1 * gray_2bit;
26 gimg_i2 = gimg_i2 + 255;
27 gimg_i2 = uint8(gimg_i2);
28 figure;
29 imshow(gimg_i2);
30 imwrite(gimg_i2,"../Figures/05_332.png");
31
32 gray_1bit = double(gray_1bit);
33 gimg_i1 = -1 * gray_1bit;
34 gimg_i1 = gimg_i1 + 255;
35 gimg_i1 = uint8(gimg_i1);
36 figure;
37 imshow(gimg_i1);
38 imwrite(gimg_i1,"../Figures/05_341.png");
```

## src. A-4: [閾値処理] 閾値処理

```
1 clear;
2 img = imread("../kut.jpg");
3 gimg = 0.3*img(:,:,1) + 0.59*img(:,:,2) + 0.11*img(:,:,3);
4 threshold1 = 64;
5 threshold2 = 128;
6 threshold3 = 192;
7 threshold1_r = gimg > threshold1;
8 threshold1_r = threshold1_r.*255;
9 threshold2_r = gimg > threshold2;
10 threshold2_r = threshold2_r.*255;
11 threshold3_r = gimg > threshold3;
```

```

12 threshold3_r = threshold3_r.*255;
13 figure;
14 imshow(threshold1_r);
15 imwrite(threshold3_r,"../Figures/05_041.png");
16 figure;
17 imshow(threshold2_r);
18 imwrite(threshold3_r,"../Figures/05_042.png");
19 figure;
20 imshow(threshold3_r);
21 imwrite(threshold3_r,"../Figures/05_043.png");

```

src. A-5: [ヒストグラム] ヒストグラム

```

1 clear;
2 img = imread("../kut.jpg");
3 gimg = 0.3*img(:,:,1) + 0.59*img(:,:,2) + 0.11*img(:,:,3);
4 pixel = (0:1:255);
5 nof_pixel = zeros(1,256);
6 for k=1:256
7     lng = gimg == k - 1;
8     nof_pixel(k) = sum(sum(lng));
9 end
10 fig0 = figure;
11 plot(pixel,nof_pixel);
12 xlabel('pixel value');
13 ylabel('number of pixels');
14 axis([0 255 0 8000]);
15 exportgraphics(fig0,'../Figures/05_500_graph.pdf','ContentType','vector');

```

B 画像のフィルタ処理 (April 17th, 2023)

C 音声合成 (April 20th, 2023)

D 聴覚と音声信号 (April 24th, 2023)