Image resizing (Zooming +/-) – keeping aspect ratio. Zero order hold method

Introducere

Metoda Zero Order Hold este o metoda de marire sau micsorare a imaginilor. Este cunoscuta sub numele de metoda "zoom twice", deoarece poate mari de doar 2 ori (sau micsora). Metoda este efectuata prin repetarea valorii pixelului anterior, creand astfel un efect blocant sau prin introducerea unei valori medie aritmetica intre 2 randuri sau coloane, insa noi vom folosi prima varianta.

Se considera factorul de marire n = 2.

- Se poate folosi atat pentru marire orizontala: repetam fiecare coloana de n ori:

$$x = \begin{bmatrix} a & b & c \\ d & e & f \\ s & t & u \end{bmatrix} \rightarrow y = \begin{bmatrix} a & a & b & b & c & c \\ d & d & e & e & f & f \\ s & s & t & t & u & u \end{bmatrix}$$

- Se poate folosi pe verticala: repetam fiecare rand de n ori:

$$x = \begin{bmatrix} a & b & c \\ d & e & f \\ s & t & u \end{bmatrix} \quad \rightarrow \quad z = \begin{bmatrix} a & b & c \\ a & b & c \\ d & e & f \\ d & e & f \\ s & t & u \\ s & t & u \end{bmatrix}$$

- Se poate folosi pentru marire generala a imaginii (ceea ce folosim in cadrul prezentului proiect):

$$x = \begin{bmatrix} a & b & c \\ d & e & f \\ s & t & u \end{bmatrix} \rightarrow w = \begin{bmatrix} a & a & b & b & c & c \\ a & a & b & b & c & c \\ d & d & e & e & f & f \\ d & d & e & e & f & f \\ s & s & t & t & u & u \\ s & s & t & t & u & u \end{bmatrix}$$

Parte teoretica – structura

Pentru implementarea algoritmului, am ales sa folosesc o cascada de for-uri, intrucat simplitatea acestuia permite acest lucru, astfel (pentru marire si similar pentru micsorare):

Practic, parcurg matriceal imaginea initiala si introduc in elementele matricei nou formate valorile corespunzatoare. Obtinerea valorilor se face prin 2 relatii matematice simple de deducere a indicilor corespunzatori fiecarui element.

Varianta pentru micsorare:

```
for (int y = 0, i = 0; y < image.getHeight(); y = y + n, i++) {
    for (int x = 0, j = 0; x < image.getWidth(); x = x + n, j++) {
        ZoomOut.setRGB(j, i, image.getRGB(x, y));
    }
}</pre>
```

Descrierea aplicatiei

Aplicatia functioneaza prin rularea acesteia in mediul de dezvoltare Eclipse. Imaginea a carei prelucrare este dorita se afla in fisierul proiectului, sub numele fulger.bmp. In urma rularii programului, in consola poate fi vizualizat urmatorul dialog:

```
Introduceti factorul n (putere a lui 2):

n = 2

Polimorfism (vezi functia de mai sus)

Pentru marire apasati 1, iar pentru micsorare 2: 1

Timp de citire: 48ms

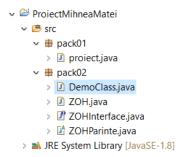
Timpul de executie: 346ms

Doriti sa continuati (D/N)? n
```

Mai intai, utilizatorul este rugat sa aleaga un factor de +/-. Acest factor trebuie sa fie putere a lui 2, altfel va fi ales din oficiu factorul n=2. Selectia operatiei de marire sau micsorare se face prin introducerea unei comenzi: 1 pentru marire, respectiv 2 pentru micsorare. In urma efectuarii operatiei, utilizatorul este informat cu privire la timpii de citire a imaginii si efectuare a operatiei de marire/micsorare. In final, utilizatorul este intrebat daca doreste sa continue procedurile.

Aplicatia se foloseste de toate conceptele specifice POO: incapsulare, mostenire, abstractizare si polimorfism. Citirea imaginii se face cu ajutorul fisierelor.

Descriere module – ierarhia proiectului



Clasa proiect este clasa principala, unde se fac dialogurile cu utilizatorul si unde se apeleaza functiile principale ale aplicatiei.

Clasa ZOHParinte reprezinta clasa ce contine datele dimensionale ale imaginii. Aceasta dispune de constructor cu parametrii si getteri si setteri pentru toate variabilele sale. Este o clasa abstracta.

```
🖸 proiect.java 🔻 ZOH.java 🛕 ZOHInterface.java 🖟 ZOHParinte.java 🗵 🗓 DemoClass.java
  1 package pack02;
  3 public abstract class ZOHParinte { //clasa parinte pentru ZOH -> mostenire
        private int width; //latime imagine
private int height; //inaltime imagine
        public ZOHParinte(int width,int height) { //constructor cu parametrii
             this.width = width;
this.height = height;
        //conceptul de incapsulare
 13⊖
        public int getW() { //getter latime
            return width:
 14
15
 16
        public int getH() { //getter inaltime
        return height;
 18
 19
 21⊖
        public void setW(int width) { //setter latime
             this.width = width;
 23
        public void setH(int height) { //setter inaltime
```

Clasa ZOHInterface reprezinta o clasa interfata, unde se fac declaratiile pentru superclasa ZOHParinte.

```
DemoClassjava DemoClassjava DemoClassjava

1 package pack02;
2 import java.io.File;
4
5 //clasa tip interfata ce contine declaratiile metodelor implementate in clasa ZeroHolder
6 //metodele aflate in clasa ZeroHolder sunt critice pentru algoritm
7
8 public interface ZOHInterface {
9 public void ZOHMicsoreaza(File input, File output); //metoda folosita pentru micsorarea
10 //imaginii cf. algoritm
11 public void ZOHMareste (File input, File output); //metodda folosita pentru marirea
12 //imaginii cf. algoritm
13 public void polimorfism(); //metoda pentru a include conceptul de polimorfism
14 public void polimorfism(); //metoda pentru a include conceptul de polimorfism
15 }
16 |
```

Clasa ZOH reprezinta clasa principala, unde se fac toate operatiile necesare algoritmului Zero Order Hold. Clasa ZOH mosteneste clasa ZOHParinte.

```
🖸 proiect.java 🔞 ZOH.java 🛭 🖸 ZOHInterface.java 🗓 ZOHParinte.java 🚨 DemoClass.java
     package pack02;
    3@import java.awt.image.BufferedImage;
    4 import java.io.File;
    5 import java.io.IOException;
    6 import java.util.Iterator;
   7 import javax.imageio.ImageIO;
8 import javax.imageio.ImageReader;
    9 import javax.imageio.stream.ImageInputStream;
   11 public class ZOH extends ZOHParinte implements ZOHInterface [ //clasa ZOH mosteneste clasa
  12 //ZOHParinte => are niste atribute proprii declarate mai jos + atributele mostenite

13 int n; //indicele de marire/micsorare (trebuie sa fie puterea lui 2)

14 long startTimeC; //variabila pentru a masura timpul de inceput al citirii imaginii

15 long endTimeC; //variabila pentru a masura timpul de terminare al citirii imaginii
            long timpC; //variabila pentru calcula timpul efectiv de citire
           public ZOH(int width, int height, int n) { //constructor ce apeleaza constructorul clasei
   18⊜
                 //parinte (superclasa)
  20
21
22
                  super(width, height); //se apeleaza constructorul clasei parinte
                  this.n = n;
            public ZOH(int width, int height) { //constructor ce apeleaza constructorul clasei parinte
   25
                 //in cazul in care nu exista un indice introdus
```

Clasa DemoClass este o clasa demonstrativa ce mosteneste clasa ZOH pentru a crea o ierarhie de 3 clase.

Concluzii

Imaginile finale, dupa marire, respectiv micsorare, se vor gasi in folderul proiectului sub numele de fulgermarit, respectiv fulgermicsorat.

Timpul de marire este substantial mai mare decat cel de micsorare (aprox 450ms vs 100ms).

Proiectul m-a ajutat sa inteleg mai bine trecerea imagine-matrice, iar in vederea realizarii acestuia, m-am folosit atat de cunostinte deja acumulate, cat si de diferite surse de pe internet.

Bibliografie

- 1. http://qu.edu.iq/cm/wp-content/uploads/2014/11/Lec5.pdf
- 2. https://help.hcltechsw.com
- 3. https://stackoverflow.com
- 4.

https://www.researchgate.net/publication/290787064_New_Image_Steganography_Method_using_Zero_Order_Hold_Zooming

- 5. https://github.com
- 6. https://www.tutorialspoint.com/dip/Zooming_Methods.htm