

21. Práca s obrázkami

video prezentácia

[práca s obrázkami](#)

Pripomeňme, ako sme doteraz pracovali s obrázkami v grafickej ploche pomocou `tkinter`. Najprv sme si vytvorili grafický objekt a ten sme potom umiestnili niekam do grafickej plochy, napríklad:

```
obr = tkinter.PhotoImage(file='python.png')
obr_id = canvas.create_image(500, 100, image=obr)
```

Takýto obrázok môžeme po ploche posúvať, vymazať, resp. vymeniť za iný, napríklad:

```
canvas.move(obr_id, 30, -5)
obr1 = tkinter.PhotoImage(file='java.png')
canvas.itemconfig(obr_id, image=obr1)
canvas.delete(obr_id)
```

Nič viac sa s obrázkami v `tkinter` robiť nedá. Ak budeme chcieť vykresľované obrázky nejako meniť, môžeme na to využiť knižničný modul **PIL**, t.j. **Python Imaging Library**. Napríklad, chceme zobrazený obrázok v grafickej ploche otočiť na mieste, alebo aj trochu zmenšiť. Zoberieme pôvodný súbor s obrázkom, prečítame si ho do pamäti, tu ho otočíme, zmenšíme a prípadne ešte nejako inak upravíme a takýto zmenený obrázok buď uložíme do (iného) súboru, z ktorého ho prečíta `tkinter` (pomocou `PhotoImage`), alebo, uvidíme neskôr, priamo tento obrázok preniesieme do `tkinter` bez toho aby sme ho uložili do súboru.

Takže **Python Imaging Library** slúži na prípravu alebo úpravu obrázkových súborov, ktoré potom môžeme využiť, napríklad v programoch pre `tkinter`.

Python Imaging Library

Aby ste mohli pracovať s knižnicou **PIL** (Python Imaging Library), musíte mať nainštalovaný modul **Pillow**, keďže nie je súčasťou štandardnej inštalácie Pythonu. Základné informácie o inštalácii nájdete na stránke [Inštalácia Pillow](#). Pod operačným systémom Windows (podobne aj v iných OS) treba v príkazovom okne `cmd` alebo v nejakom terminali spustiť príkaz:

```
> pip install pillow
```

Je možné, že bude od vás požadovať administrátorské práva, resp. spustiť `cmd` ako správca.

Po úspešnej inštalácii budete musieť vo svojich programoch, ktoré chcú pracovať s touto knižnicou, zadávať:

```
from PIL import Image
```

Teraz je Python pripravený pracovať s obrázkovými objektmi. Základné informácie o tomto module môžete nájsť na webe [Pillow](#).

Vytvorenie obrázkového objektu

Knižnica `Image` umožňuje pracovať s rastrovými obrázkami priamo v pamäti. Obrázkové objekty (inštancie triedy `Image.Image`) sa vytvárajú buď prečítaním obrázkového súboru, alebo vytvorením nového obrázka (jednofarebný obdĺžnik), alebo ako výsledok niektorých operácií s nejakými už existujúcimi obrázkami.

Obrázkový objekt vytvoríme prečítaním obrázkového súboru z disku pomocou príkazu:

```
>>> obr = Image.open('meno súboru')
```

Obrázkový súbor môže byť skoro ľubovoľného grafického typu, napríklad **png**, **bmp**, **jpg**, **gif**, ... Aby príkaz `Image.open()` mal šancu nájsť tento súbor, buď sa bude nachádzať v tom istom priečinku na disku ako náš program, alebo mu zadáme relatívnu alebo absolútnu cestu, napríklad:

```
>>> obr1 = Image.open('tiger.bmp')
>>> obr2 = Image.open('obrazky/slon.jpg')
>>> obr3 = Image.open('d:/user/data/python.png')
```

Na testovanie niektorých príkladov v prednáške, môžete využiť obrázky z priečinku obrázkov [obrazky.zip](#).

Po prečítaní súboru z daného obrázkového objektu môžeme zistiť niektoré jeho parametre, napríklad:

```
>>> obr1
<PIL.BmpImagePlugin.BmpImageFile image mode=RGB size=384x256 at 0x2C4F710>
>>> obr1.size
(384, 256)
>>> obr1.width
384
>>> obr1.height
256
>>> obr1.mode
'RGB'
```

Obrázky môžu byť uložené v niekoľkých rôznych **módoch**: pre nás budú zaujímavé len dva z nich `'RGB'` a `'RGBA'` pre „obyčajné“ **rgb** (poznáme to ako 3 celé čísla z intervalu `<0, 255>` pre zložky **red**, **green**, **blue**) a **rgb**, ktoré si pamätá aj priesvitnosť, tzv. **alfa-kanál**, teda **rgba** (budú to štyri čísla pre **red**, **green**, **blue** a **alfa-kanál**). **RGBA** uvidíme neskôr.

Veľmi často používaným príkazom tri testovaní a ladení bude:

```
>>> obr1.show()
```

ktorý zobrazí momentálny obsah nami pripravovaného obrázku v nejakom externom programe - toto závisí od nastavení vo vašom operačnom systéme. Samotný **PIL** obrázky zobrazovať nevie, vie ich prečítať zo súboru, resp. zapísať do súboru, prípadne ich nejako meniť. Aby sme ich nemuseli pri ladení stále ukladať do súboru a ten si potom prezerať v nejakom štandardnom prezerači obrázkov, **PIL** za nás tento prezerač spustí aj s pripraveným obrázkom.

Obrázkový objekt môžeme vytvoriť aj pomocou funkcie `new()`, ktorej zadáme „mód“ (t.j. `'RGB'` alebo `'RGBA'`), veľkosť obrázka v pixeloch ako dvojicu (**šírka**, **výška**) a prípadne farbu, ktorou sa tento obrázok zafarbí (inak by bol čierny):

```
>>> obr4 = Image.new('RGB', (300, 200), 'pink')
```

Vytvorí nový objekt `obr4` - obrázok veľkosti 300x200 pixelov (šírka 300, výška 200), ktorý bude celý ružový. Zrejme tento objekt je zatiaľ iba v pamäti a nie je v žiadnom súbore.

Ako farbu pixelov tu môžeme okrem mena farby uviesť aj reťazec známy z `tkinter`, ktorý obsahuje cifry v 16-ovej sústave, napríklad `'#12a4ff'`, alebo trojicu **rgb** (teda `tuple`) v tvare, napríklad `(120, 198, 255)`. Neskôr tu uvidíme aj štvoricu pre **rgba**.

Ak by sme chceli vytvoriť nový obrázok rovnakej veľkosti akú má niektorý už existujúci objekt, môžeme využiť jeho atribút `size`, napríklad:

```
>>> obr4 = Image.new('RGB', obr1.size, '#ffffff')
```

vytvorí obrázkový objekt veľkosti 384x256 (teda rovnaká veľkosť ako `obr1`), pričom všetky jeho pixely budú biele.

Uloženie obrázka do súboru

Metóda `save('meno súboru')` uloží obrázok do súboru s ľubovoľnou príponou. Takto môžeme veľmi ľahko zmeniť grafický formát obrázku. Napríklad:

```
>>> obr1.save('tiger.png')
>>> obr4.save('temp/prazdny.jpg')
```

Obrázok `obr1`, ktorý mal pôvodne bitmapový formát (prípona `.bmp`) sa zapísal do `.png` súboru. Obrázok `obr4`, ktorý sme vytvorili pomocou metódy `new` sme zapísali do `.jpg` súboru.

Uvedomte si, že ak nejaký obrázok chceme len prečítať a hneď ho zapísať do súboru (možno s inou príponou), môžeme to priamo zapísať takto:

```
>>> Image.open('obrazok.jpg').save('obrazok.png')
```

Na disku sa teraz vytvorila kópia pôvodného obrázka v súbore s novou príponou (v novom formáte).

Zmena veľkosti obrázku

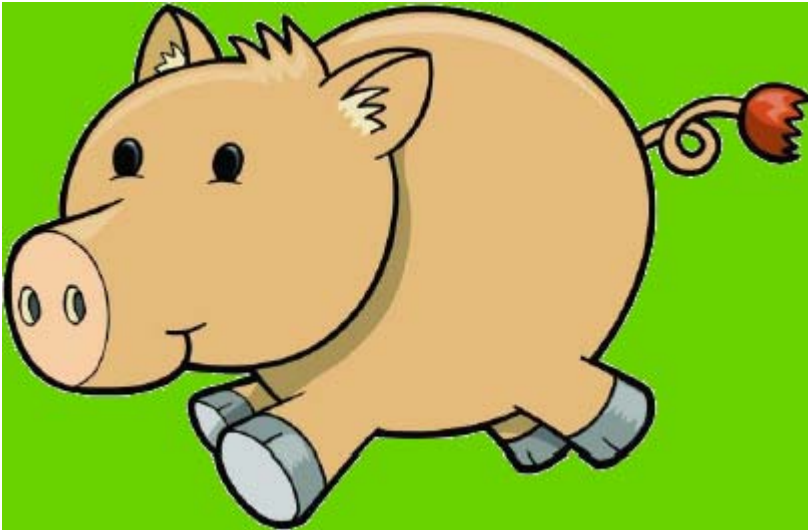
Obrázku vieme zmeniť veľkosť, pričom ho takto rozťahujeme, resp. stlačíme aby sa zmestil do nových rozmerov. Zapišeme to, napríklad takto:

```
>>> obr2 = obr1.resize((nova_sirka, nova_vyska))
```

Vytvorí sa nový obrázok so zadanými rozmermi, pôvodný ostáva bez zmeny. Napríklad:

```
>>> obr3 = obr1.resize((obr1.width * 3, obr1.height * 3))
>>> obr1 = obr1.resize((obr1.width // 2, obr1.height // 2))
```

Obrázok `obr3` má trojnásobné rozmery pôvodného obrázka, pričom `obr1` sa potom zmenší na polovičné rozmery. Napríklad, ak máme takýto obrázok `'prasiatko.png'`:



keď mu zmeníme veľkosť bez zachovania pomeru strán:

```
obr1 = Image.open('prasiatko.png')  
obr2 = obr1.resize((300, 100))
```

dostávame:



ale zmenšenie oboch strán na tretinu:

```
sirka, vyska = obr1.size  
obr3 = obr1.resize((sirka // 3, vyska // 3))
```

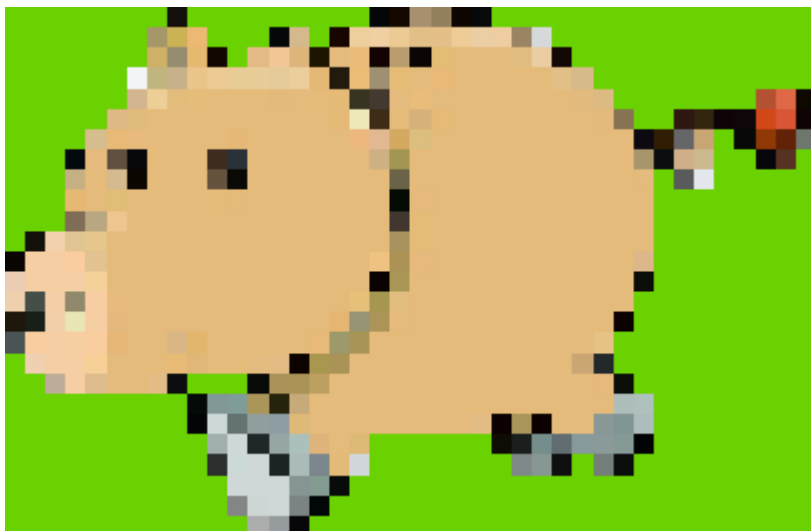
vyzerá takto:



Uvedomte si, že zmenšovaním obrázka sa nejaká informácia stráca, takže, keď mu po zmenšení vrátime pôvodnú veľkosť:

```
obr4 = obr1.resize((sirka // 10, vyska // 10)).resize((sirka, vyska))
```

dostávame takto pokazený obrázok:



Otáčanie a preklápanie

Obrázok môžeme otáčať, resp. preklápať pomocou metódy `transpose()`:

```
>>> novy_obr = obr1.transpose(Image.FLIP_LEFT_RIGHT)    # preklopí vodorovne
>>> novy_obr = obr1.transpose(Image.FLIP_TOP_BOTTOM)   # preklopí zvislo
>>> novy_obr = obr1.transpose(Image.ROTATE_90)         # otočí o 90 stupňov
>>> novy_obr = obr1.transpose(Image.ROTATE_180)        # otočí o 180 stupňov
>>> novy_obr = obr1.transpose(Image.ROTATE_270)       # otočí o 270 stupňov
```

Zrejme sa pri tomto môžu niekedy zmeniť rozmery výsledného obrázka. Vyskúšajte tieto operácie s nejakým konkrétnym obrázkom.

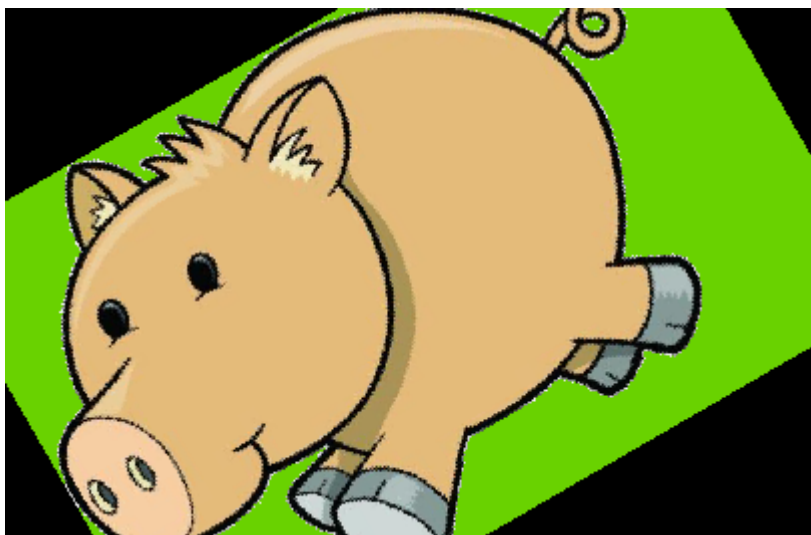
Obrázky môžeme otáčať nielen o pravouhlé uhly `90`, `180` a `270`, ale aj o ľubovoľný iný uhol, pomocou metódy `rotate`:

```
>>> novy_obr = obr1.rotate(uhol)
```

Uhol zadávame v stupňoch v protismere otáčania hodinových ručičiek. Ak otočíme obrázok prasiatka `obr1` napríklad o 30 stupňov:

```
obr5 = obr1.rotate(30)
```

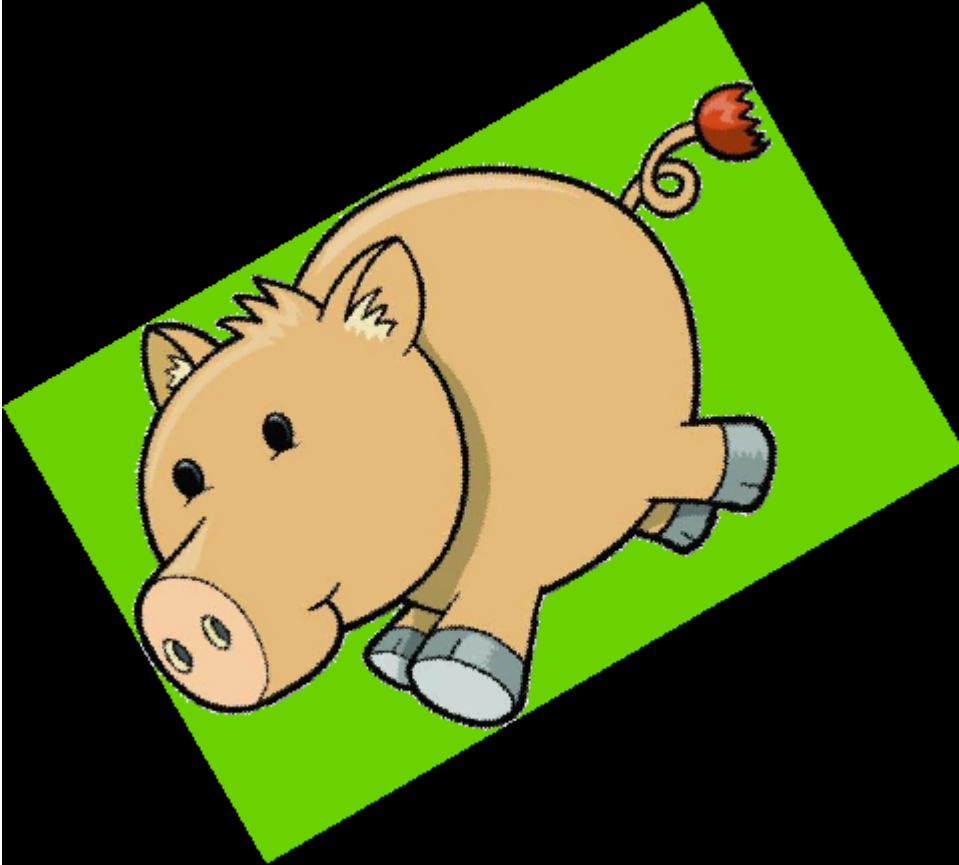
dostávame:



Výsledný obrázok bude mať pôvodné rozmery `obr1`, teda nejaké otočené časti sa pritom stratia a ešte pribudnú aj nejaké čierne oblasti. Ak ale zadáme `rotate` s ďalším pomenovaným parametrom `expand`:

```
obr6 = obr1.rotate(30, expand=True)
```

výsledný obrázok sa zväčší tak, aby sa teraz do neho zmestil celý otočený pôvodný obrázok. Teraz je ešte lepšie vidieť nové čierne oblasti:



Oblasť v obrázku

Aby sme mohli pracovať s operáciami, ktoré manipulujú nie s celým obrázkom, ale len s jeho časťou, musíme sa naučiť, ako **PIL** rozumie pojmu **oblasť**. Oblasť definujeme ako štvoricu (`tuple`) štyroch celých čísel `(x, y, x+šírka, y+výška)`, kde `(x, y)` je poloha ľavého horného pixelu oblasti (riadky aj stĺpce indexujeme od 0) a `šírka` a `výška` sú rozmery oblasti v pixeloch, t.j. počet stĺpcov a riadkov pixelov. Potom zápisy:

```
oblast1 = (0, 0) + obr1.size
oblast2 = 10, 10, 210, 140
sirka, vyska = obr1.size
oblast3 = (sirka//3, 0, 2*sirka//3, vyska//2)
```

definujú tri oblasti: `oblast1` popisuje kompletnú veľkosť obrázka `obr1`; `oblast2` popisuje oblasť, ktorej ľavý horný roh je v `(10, 10)` a jeho veľkosť je `200 x 130` pixelov; tretia premenná `oblast3` popisuje takúto oblasť: ak by sme `obr1` rozrezali na tri rovnaké zvislé časti a každú z nich by sme ešte rozdelili vodorovne na polovicu, tak oblasť popisuje hornú polovicu zo strednej zvislej časti.

Oblasť využijeme v operácii `crop`, pomocou ktorej z obrázka odkopírujeme zadaný obdĺžnikový výsek. Táto operácia nemodifikuje pôvodný obrázok, ale vytvorí nový ďalší obrázok zadaných rozmerov:

```
>>> novy_obr = povodny_obr.crop(oblast')
```


Touto metódou vzniká nový obrázok zadaných rozmerov (podľa oblasti) s vykopírovaným obsahom. Pôvodný obrázok ostáva bez zmeny. Ak je časť oblasti mimo pôvodného obrázka, v novom obrázku tu budú doplnené čierne (resp. pre **rgba** priesvitné) pixely.

Napríklad:

```
>>> obr1a = obr1.crop((60, 50, 220, 200))
>>> obr1a.size
(160, 150)
```

Ak vieme pozíciu (**x**, **y**) ľavého horného pixelu oblasti a jej šírku **sir** a výšku **vys**, môžeme kopírovanie zapísať aj takto:

```
>>> x, y, sir, vys = 60, 50, 160, 150
>>> obr1a = obr1.crop((x, y, x + sir, y + vys))
```

Pomocou metódy **crop()** sme vytvorili nový obrázkový objekt **obr1a**. Na nasledovnom obrázku vidíme pôvodný obrázok aj nový s kópiou jeho časti (oblasti):



Nasledovný úsek programu, rozstrihá nejaký obrázok na rovnako veľké časti:

```
obr1 = Image.open('tiger.bmp')
sirka, vyska = 150, 70
i = 0
for y in range(0, obr1.height, vyska):
    for x in range(0, obr1.width, sirka):
        obr1.crop((x, y, x+sirka, y+vyska)).save(f'tiger{i}.png')
        i += 1
```

Tieto rozstrihané kúsky sa postupne uložia do obrázkových súborov s menami **'tiger0.png'**, **'tiger1.png'**, **'tiger2.png'**, ... Zrejme záleží od veľkosti pôvodného obrázku **obr1**. Ak boli jeho rozmery, napríklad 384x256, tak sa vytvorí 3x4 menších obrázkov (veľkosti 150x70) a niektoré z nich, ktoré pretŕčajú z pôvodného obrázku, budú doplnené začiernenými oblasťami.

Vkladanie do obrázku

Niekedy môže vzniknúť situácia, keď potrebujeme do jedného obrázku na nejaké jeho miesto vložiť iný obrázok, resp. viacero obrázkov zložiť dokopy do jedného. Na to slúži metóda **paste**, pomocou ktorej sa vloží obrázok na nejaké miesto iného obrázku (akoby sme opečiatkovali jeden obrázok do druhého):

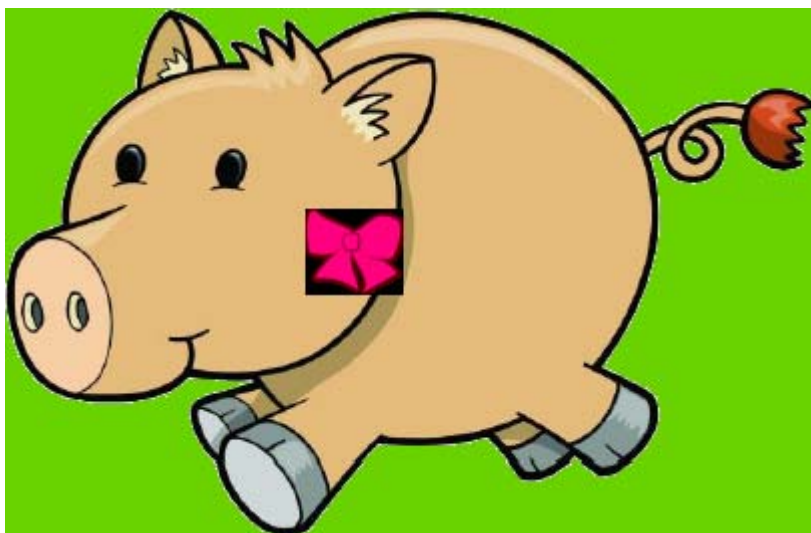
```
>>> obr1.paste(obr2, (x, y))
```

Tento príkaz **modifikuje** pôvodný obsah obrázka `obr1`. Obrázok `obr2` sa „opečiatkuje“ do `obr1`, pričom druhý parameter určí pozíciu (`x`, `y`) v `obr1`, kam sa umiestni `obr2`, t.j. jeho ľavý horný pixel. Uvedomte si, že táto metóda nevracia žiadnu hodnotu (teda vráti `None`) a preto nemá zmysel jej výsledok priradovať do nejakej premennej.

Ukážme si `paste` na príklade. Na obrázok prasiatka chceme vložiť malý obrázok mašle:

```
obr1 = Image.open('prasiatko.png')
obr2 = Image.open('masla.png')
obr1.paste(obr2, (150, 100))
```

Dostávame takto zmenený `obr1`:

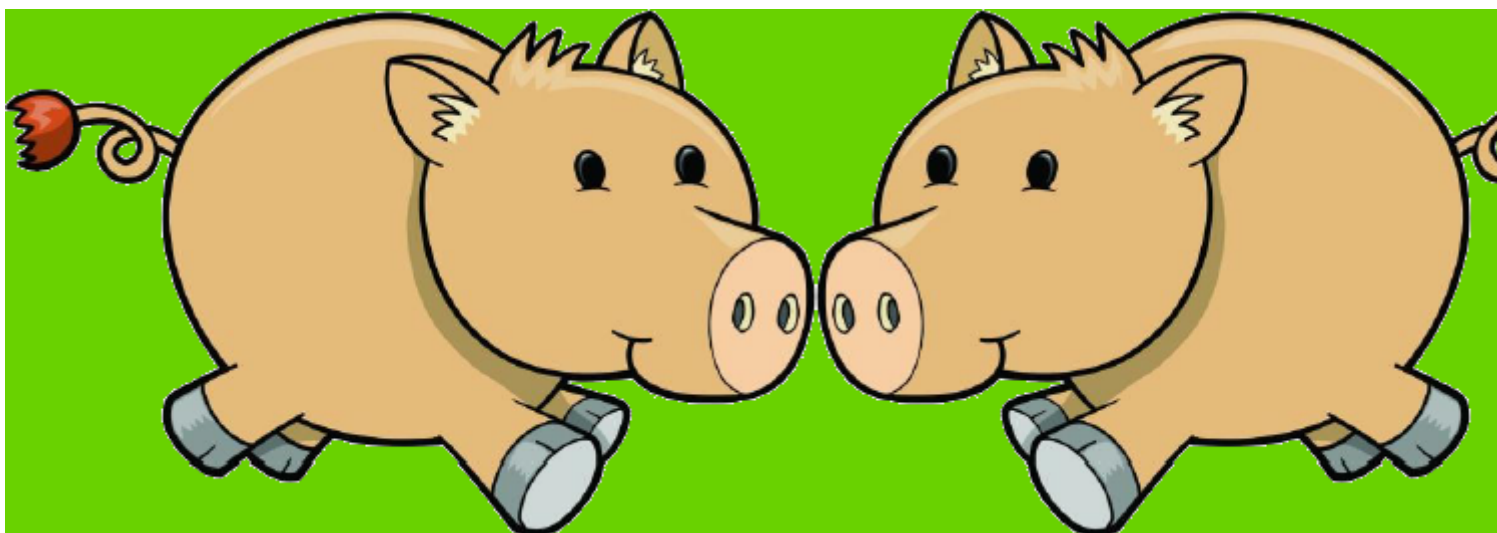


Hoci má mašľa niektoré časti škaredo začiernené (asi mali byť priesvitné), môžeme vidieť princíp, ako to funguje.

Ešte ukážme, ako zlepiť dva obrázky tesne vedľa seba. Predpokladáme, že sú rovnako vysoké (majú rovnaký `height`). Pre jednoduchosť druhý obrázok vytvoríme z prvého len preklopením vo vodorovnom smere. Samotné zlepenie vyrobíme do `obr3` tak, že ho najprv vyrobíme prázdny (so šírkou, ktorá je súčtom širok oboch obrázkov) a potom ich prekopírujeme na správne pozície:

```
obr1 = Image.open('prasiatko.png')
obr2 = obr1.transpose(Image.FLIP_LEFT_RIGHT)
obr3 = Image.new('RGB', (obr1.width+obr2.width, obr1.height))
obr3.paste(obr2, (0, 0))
obr3.paste(obr1, (obr1.width, 0))
```

Dostávame takto vytvorený `obr3`:



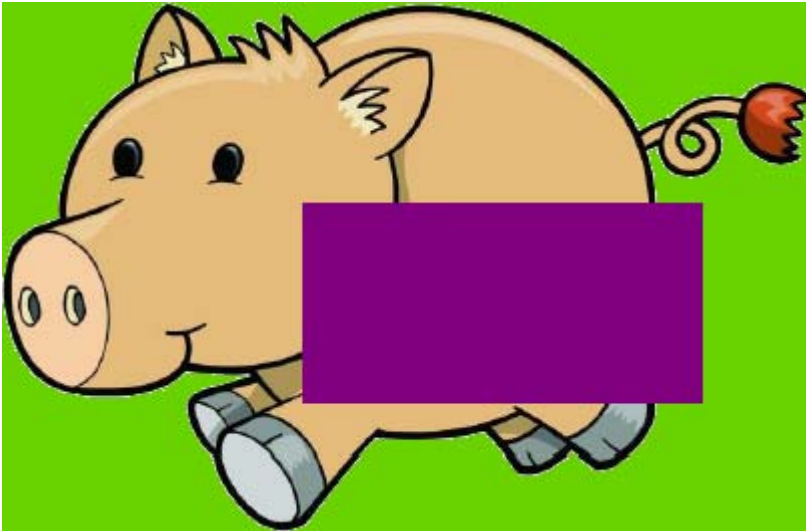
Metóda `paste()` má aj iné využitie:

```
>>> obr1.paste(farba, oblast)
```

V tomto prípade je `farba` nejakou farbou a táto sa vyleje do špecifikovanej oblasti (nakreslí zafarbený obdĺžnik). Napríklad:

```
obr1 = Image.open('prasiatko.png')
obr1.paste('purple', (150, 100, 350, 200))
```

Dostávame takto zmenený `obr1`:



Priesvitnosť

Už sme spomínali, že niektoré obrázky môžu byť v móde `'RGBA'`, čo znamená, že každý pixel si okrem farby (trojice čísel) pamätá ešte tzv. **alfa-kanál**, čo je tiež celé číslo z intervalu `<0, 255>`. Tento štvrtý bajt nesie informáciu o tom, či je daná pixel priesvitný alebo nepriesvitný, resp. nakoľko je priesvitný.

Hodnota `255` označuje úplne **nepriesvitný** pixel, teda vidíme len danú farbu pixela. Hodnota `0` označuje úplne **priesvitný** pixel a vtedy z farby nevidíme nič (na farbe **rgb** nezáleží), vidíme len to, čo sa nachádza na obrázku pod ním. Hodnoty medzi tým označujú mieru priesvitnosti.

Keď sme si doteraz pozerali obrázky, ktoré mali nejaké časti priesvitné, tak sme najčastejšie namiesto toho videli čierne zafarbené oblasti. Podobne, keď sme takéto obrázky pečiatkovali (`paste`) do nejakých iných, namiesto priesvitných sme dostali čierne pixely. Operácie `crop()` aj `rotate()` môžu vytvoriť priesvitné pixely za hranicou pôvodných obrázkov. Operácia `paste()` ale zatiaľ správne nezlučuje priesvitné pixely s pôvodným obrázkom, tak ako by sme očakávali. Na to musíme použiť ďalšiu verziu volania metódy `paste`:

```
>>> obr1.paste(obr2, kam, obr2)
```

V tomto prípade predpokladáme, že `obr2` je v móde **rgba** a teda obsahuje pre každý pixel aj **alfa-kanál** (inak by tento príkaz spadol na chybu). Keďže obrázok mašle je v móde **rgba**, môžeme prasiatku vložiť mašľu správnym spôsobom:

```
obr1 = Image.open('prasiatko.png')
obr2 = Image.open('masla.png')
obr2 = obr2.resize(2*i for i in obr2.size)
obr1.paste(obr2, (150, 100), obr2)
```

Všimnite si, že sme mašľu najprv dvojnásobne zväčšili (s využitím generátorovej notácie) a potom sme dostali takýto `obr1`:



Poznámky

Keďže príkaz `obr.paste(...)` modifikuje pôvodný obrázok, niekedy môžeme využiť príkaz `copy` na vytvorenie kópie pôvodného obrázka ešte pred volaním `paste`, napríklad:

```
obr1 = Image.open('prasiatko.png')
obr2 = Image.open('masla.png')
obr3 = obr1.copy()
obr3.paste(obr2, (150, 100), obr2)
# obr1 ostal teraz nezmenený
```

Príkazy `obr.crop(...)` a `obr.rotate(...)` môžu za istých okolností vytvoriť nové čierne časti (pre `'RGB'`), resp. priesvitné (pre `'RGBA'`). Ak bol pôvodný obrázok typu `'RGB'` a otočíme ho, takto vzniknutý obrázok nevložíme pomocou `paste()` s tretím parametrom. Tu nám môže pomôcť konverzný príkaz `convert`, pomocou ktorého môžeme obrázok previesť na správny typ. Napríklad:

```
obr1 = Image.open('prasiatko.png')
obr2 = Image.open('macka.png').convert('RGBA').rotate(30, expand=True)
obr1.paste(obr2, (150, 100), obr2)
```

Práca s jednotlivými pixelmi

Metóda `getpixel()` vráti farbu konkrétneho pixelu, napríklad:

```
>>> obr1.getpixel((108, 154))
(228, 187, 122)
```

Metóda `putpixel()` zmení konkrétny pixel v obrázku. Napríklad:

```
>>> obr1.putpixel((108, 154), (255, 0, 0))
```

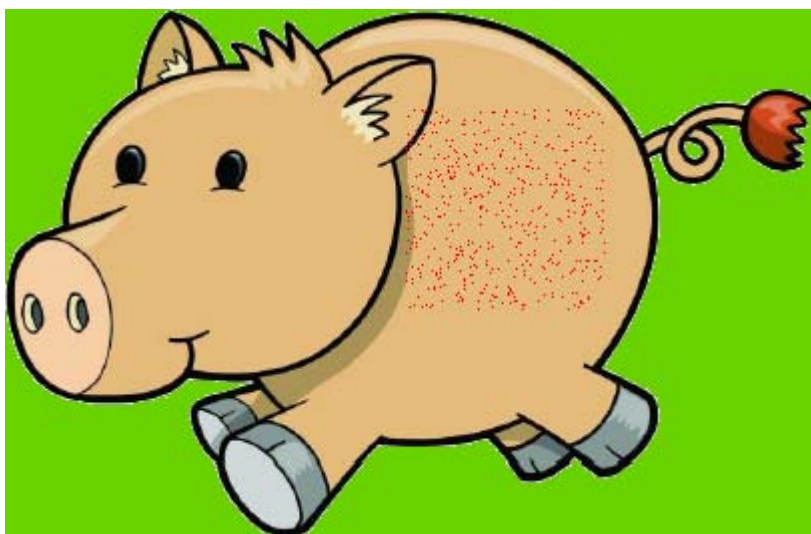
Zafarbí daný pixel na červeno. V tomto prípade musí byť farba zadaná ako trojica (resp. pre `rgba` ako štvorica) čísel od 0 do 255. Ak v obrázku prasiatka zafarbíme v nejakej oblasti 500 náhodných bodiek:

```
import random

for i in range(500):
    xy = random.randrange(200, 300), random.randrange(50, 150)
    farba = (255, 0, 0)
```

```
obr1.putpixel(xy, farba)
```

vyzerá to nejako takto:



Nasledovný zápis (generátorová notácia) zistí **množinu** všetkých farieb v obrázku:

```
>>> mn = {obr1.getpixel((x, y)) for x in range(obr1.width) for y in range(obr1.height)}  
>>> len(mn)  
17653
```

Rozoberanie animovaných gif

Animovaný **gif** súbor sa skladá zo série za sebou idúcich obrázkov. Načítanie takéhoto súboru pomocou `Image.open()` nám automaticky sprístupní prvú fázu (má poradové číslo 0). Ak potrebujeme pracovať s *i*-tou fázou animácie (*i*-tým obrázkom série), použijeme metódu `obr.seek(i)`.

Nasledujúca časť programu otvorí obrázkový súbor s animáciou napríklad `'vtak.gif'`, ktorý sa skladá z neznámeho počtu obrázkov. Postupne všetky tieto fázy uloží do samostatných obrázkových súborov vo formáte `'png'`:

```
gif = Image.open('vtak.gif')  
i = 0  
while True:  
    gif.save(f'vtak/vtak{i}.png')  
    try:  
        i += 1  
        gif.seek(i)  
    except EOFError:  
        break
```

Pre tento súbor `'vtak.gif'` s animovaným obrázkom:



dostaneme v priečinku `vtak` túto postupnosť súborov:



Táto verzia rozoberania obrázkov vo formáte **gif** má tú výhodu, že nespadne ani pri iných formátoch obrázku. Napríklad, by sa korektne takto spracoval aj **png** obrázok: cyklus by prešiel iba raz a skončil. Vieme to zapísať aj inak, ale fungovať to bude iba pre **gif** (pre iné formáty to spadne):

```
gif = Image.open('vtak.gif')
for i in range(gif.n_frames):
    gif.seek(i)
    gif.save(f'vtak/vtak{i}.png')
```

PIL a tkinter

PIL vie spolupracovať aj s **tkinter**, takže pripravený obrázok nemusíme uložiť do súboru, ktorý potom pomocou **PhotoImage** načítame do **tkinter** (je to dosť pomalé a programy by to zdržovalo) - ale priamo z **PIL** prekonvertujeme obrázok do **tkinter**.

Pripomeňme si, ako sme kreslili obrázky v **tkinter**:

```
import tkinter

canvas = tkinter.Canvas()
canvas.pack()
tk_img = tkinter.PhotoImage(file='python.png')
canvas.create_image(200, 150, image=tk_img)
```

Zvolili sme si obrázok **python.png**, ktorý má niektoré časti priesvitné.

Je veľmi dôležité si uvedomiť, že **tkinter** si príkazom **create_image()** zapamätá referenciu na tento obrázok, ale Pythonu o tom „nedá vedieť“. Lenže Python je priveľmi usilovný v upratovaní nepoužívanej pamäti a ak premennej **tkim** zmeníme obsah, alebo ju zrušíme, Python z pamäte obrázok vyhodí, lebo za každú cenu chce upratať nepotrebné informácie. Môžete vyskúšať po spustení predchádzajúceho kódu zmeniť obsah premennej:

```
>>> tk_img = 0
```

Väčšinou obrázok zmizne okamžite, niekedy treba ešte niečo nakresliť a až potom sa obrázok stratí, napríklad:

```
>>> tk_img = 0
>>> canvas.create_line(0, 0, 300, 300)
```

Podobný efekt dosiahneme aj vtedy, keď tento program zapíšeme bez pomocnej premennej **tk_img**:

```
import tkinter

canvas = tkinter.Canvas()
canvas.pack()
canvas.create_image(200, 150, image=tkinter.PhotoImage(file='python.png'))
```

Python aj v tomto prípade obrázok najprv prečíta vo formáte `tkinter.PhotoImage()`, pošle ho ako skutočný parameter do `create_image()`, lenže, keďže naňho nikto neodkazuje (žiadna premenná neobsahuje referenciu), obrázok okamžite uvoľní. Z tohto dôvodu tento program nezobrazí žiaden obrázok.

ImageTk

Obrázky vieme načítať a vykresliť aj v `PIL.Image`, ale tieto dva formáty sú navzájom nekompatibilné. Napríklad:

```
from PIL import Image

obr1 = Image.open('python.png')
obr1.show()
```

Ak budeme chcieť obrázky vytvorené alebo prečítané v `PIL` neskôr v grafickej ploche vykresľovať a potom ich aj pomocou `tkinter` meniť a posúvať, budeme musieť použiť nejakú konverziu z `PIL` do `tkinter`. V tomto prípade využijeme z knižnice `PIL` ďalší podmodul `ImageTk`. Môžeme to zapísať takto:

```
from PIL import Image, ImageTk
import tkinter

canvas = tkinter.Canvas()
canvas.pack()
obr1 = Image.open('python.png')
tk_img = ImageTk.PhotoImage(obr1)      # konverzia z PIL.Image do tkinter
canvas.create_image(200, 150, image=tk_img)
```

Funkcia `PhotoImage()` z knižnice `ImageTk` má jeden parameter typu obrázok z `Image` a prerobí ho na obrázkový objekt pre `tkinter`. Tento objekt môžeme ešte pred prekonvertovaním pre `tkinter` upraviť najrozličnejšími obrázkovými metódami, s ktorými sme sa práve naučili pracovať. Môžeme napríklad zapísať:

```
from PIL import Image, ImageTk
import tkinter

canvas = tkinter.Canvas()
canvas.pack()
obr1 = Image.open('python.png')
obr2 = obr1.rotate(45, expand=True)
tk_img = ImageTk.PhotoImage(obr2)
canvas.create_image(200, 150, image=tk_img)
```

Často uvidíte aj veľmi kompaktný zápis, napríklad takto:

```
tk_img = ImageTk.PhotoImage(Image.open('python.png').rotate(45, expand=True))
```

Otáčanie obrázka, animácia

Využime tento kompaktný zápis na pomalé otáčanie celého obrázka:

```
from PIL import Image, ImageTk
import tkinter

canvas = tkinter.Canvas()
```

```

canvas.pack()
tk_id = canvas.create_image(200, 150)    # zatiaľ prázdny obrázok

uhol = 0
while True:
    tk_img = ImageTk.PhotoImage(Image.open('pyton.png').rotate(uhol, expand=True))
    canvas.itemconfig(tk_id, image=tk_img)
    uhol += 10
    canvas.update()
    canvas.after(100)

```

Všimnite si, že v tomto nekonečnom cykle stále čítame a otáčame ten istý súbor, pričom súbor by sme mohli prečítať len raz a potom ho už len otáčať:

```

from PIL import Image, ImageTk
import tkinter

canvas = tkinter.Canvas()
canvas.pack()
tk_id = canvas.create_image(200, 150)
obr1 = Image.open('pyton.png')
uhol = 0
while True:
    tk_img = ImageTk.PhotoImage(obr1.rotate(uhol, expand=True))
    canvas.itemconfig(tk_id, image=tk_img)
    uhol += 10
    canvas.update()
    canvas.after(100)

```

V tomto nekonečnom cykle sa po 36 prechodoch znovu opakujú tie isté obrázky. Môžeme to prepísať tak, že tieto obrázky vypočítame len raz ešte pred samotným cyklom a uložíme ich do zoznamu. V cykle sa už budeme len odvolávať na prvky tohto zoznamu:

```

from PIL import Image, ImageTk
import tkinter

canvas = tkinter.Canvas()
canvas.pack()
tk_id = canvas.create_image(200, 150)
obr1 = Image.open('pyton.png')
zoz = [ImageTk.PhotoImage(obr1.rotate(uhol, expand=True)) for uhol in range(0, 360, 10)]
i = 0
while True:
    canvas.itemconfig(tk_id, image=zoz[i])
    i = (i + 1) % len(zoz)
    canvas.update()
    canvas.after(100)

```

Tento malý testovací program by mohol fungovať aj pre inú postupnosť obrázkov. Do podadresára [vtak](#) uložíme týchto [8 obrázkových súborov](#) (vyrobili sme ich z animovaného gifu):



Tieto súbory prečítame a uložíme do zoznamu a otestujeme:

```

import tkinter
# moduly Image ani ImageTk tu nepotrebujeme

```



```

canvas = tkinter.Canvas()
canvas.pack()
tk_id = canvas.create_image(200, 150)
zoz = [tkinter.PhotoImage(file=f'vtak/vtak{i}.png') for i in range(8)]
i = 0
while True:
    canvas.itemconfig(tk_id, image=zoz[i])
    i = (i + 1) % len(zoz)
    canvas.update()
    canvas.after(100)

```

Túto úlohu vieme vyriešiť aj priamo so súborom animovaný gif:

```

from PIL import Image, ImageTk
import tkinter

canvas = tkinter.Canvas()
canvas.pack()

zoz = []
gif = Image.open('vtak.gif')
for i in range(gif.n_frames):
    gif.seek(i)
    zoz.append(ImageTk.PhotoImage(gif))

tk_id = canvas.create_image(200, 150)
i = 0
while True:
    canvas.itemconfig(tk_id, image=zoz[i])
    i = (i + 1) % len(zoz)
    canvas.update()
    canvas.after(30)

```

Cvičenia

L.I.S.T.

- riešenia **aspoň 15 úloh** odovzdaj na úlohový server <https://list.fmph.uniba.sk/>
- pozri si **Riešenie úloh 21. cvičenia**

- Napiš funkciu `novy(sirka, vyska)`, ktorý vytvorí nový obrázkový objekt zadanej veľkosti `(sirka, vyska)`, ktorý je modrý. Funkcia vráti tento objekt ako svoj výsledok. Napríklad:

```
2. >>> novy(200, 100).show()    # zobrazí modrý obdĺžnik 200x100
```

- Doplň do funkcie z predchádzajúcej úlohy ďalší parameter `novy(sirka, vyska, meno_suboru=None)`. Ak je tento tretí parameter pri volaní zadáný, funkcia okrem návratovej hodnoty tento obrázok aj uloží do súboru s daným menom. Napríklad:

```

3. >>> obr1 = novy(200, 100, 'modry.png')    # vytvorí súbor modry.png
4. >>> obr1.show()

```

3. Z priečinku obrázkov `obrazky.zip` vyber obrázok `'tiger.bmp'`. Napíš pythonovský skript, ktorý z tohto obrázka vytvorí dva súbory: `'tiger.png'` a `'tiger2.png'`. Pričom prvý z nich bude len kópiou pôvodného obrázka, druhý bude dvojnásobne zväčšený. Teraz porovnaj na disku veľkosť všetkých troch súborov.
4. Napíš funkciu `stvorce(m, n)`, ktorá vytvorí obrázok skladajúci sa z `m` x `n` štvorcov veľkosti `100x100` (`m` radov, v každom po `n` štvorcov). Tieto štvorce budú zafarbené náhodnými farbami. Obrázok potom uloží do súboru `'stvorce.png'`. Zrejme každé zavolanie tejto funkcie vyrobí iný obsah súboru (skontroluj). Napríklad:

```
5. >>> stvorce(3, 5)      # vytvorí obrázok veľkosti 500x300
```

5. Napíš funkciu `ramik(meno_suboru, sirka)`, ktorý prečíta zadaný obrázkový súbor (napríklad `'tiger.png'`) a vyrobí z neho nový, ktorý bude mať modrý rámik danej šírky. Funkcia vráti tento nový obrázok ako svoj výsledok. Zrejme funkcia najprv vyrobí nový prázdny modrý obrázok, ktorý bude o zadanú šírku zo všetkých strán väčší ako načítaný obrázok. Potom do tohto prázdneho obrázka opečiatkuje prečítaný obrázok. Napríklad:

```
6. >>> ramik('tiger.png', 20).show()
```

6. Napíš funkciu `zaramuj(meno_suboru)`, ktorá obrázok z daného súboru vloží do obrázka `'ram.png'`. Ak bude vkladajú obrázok väčší ako biele vnútro rámu, tak ho oreže na danú veľkosť (môžeš počítať s tým, že vnútro rámu má veľkosť `212x321`). Funkcia ako svoj výsledok vráti zarámovaný obrázok. Napríklad:

```
7. >>> zaramuj('tiger2.png').show()
```

7. Napíš funkciu `styrikrat(obr)`, ktorá dostane obrázkový objekt a vyrobí z neho nový: tento bude mať rovnaké rozmery ako pôvodný obrázok, ale bude štyrikrát obsahovať pôvodný obrázok zmenšený na polovicu. Napríklad:

```
8. >>> obr = Image.open('macka.png')
9. >>> obr1 = styrikrat(obr)
10. >>> obr1.show()
11. >>> styrikrat(obr1).show()
```

8. Obrázok `'papagaj.png'` niekto rozstrihal na štyri časti a nejako ich navzájom pomiešal. Prečítaj tento obrázok a vyrob z neho súbor `'papagaj1.png'`, v ktorom budú všetky časti na svojom mieste.
9. Napíš pythonovský skript, ktorý prečíta obrázok `'prasiatko0.png'` a priesvitné časti nahradí červenou farbou. Výsledný obrázok uloží do súboru `'prasiatko1.png'`. Skús pomocou jedného for-cyklu vytvoriť aspoň 5 obrázkových súborov (`'prasiatko1.png'`, `'prasiatko2.png'`, `'prasiatko3.png'`, ...), pričom každý z nich bude mať priesvitné časti nahradené nejakými inými farbami (napríklad `'red'`, `'blue'`, `'green'`, ...)
10. Napíš funkciu `vymen(obrazok)`, ktorá navzájom v obrázku vymení ľavú a pravú polovicu obrázku. Funkcia nemodifikuje pôvodný obrázok, ale vráti nový s vymenenými polovicami. Prečítaj nejaký obrázok zo súboru a pomocou `vymen()` vytvor nový a ten ulož do súboru. Výsledok skontroluj. Napríklad:

```
11. >>> vymen(Image.open('tiger.png')).show()
```

11. Napíš funkciu `vycentruj(obr, sirka, vyska)`, ktorá z daného obrázka vytvorí nový s rozmermi `(sirka, vyska)`. V tomto novom obrázku sa bude v jeho strede nachádzať zadaný obrázok (zvyšok bude priesvitný). Ak by sa tam nevošiel (je príliš veľký), tak z neho bude vidieť len zodpovedajúcu časť z jeho stredu. Napríklad:

```
12. >>> obr = Image.open('tiger.png')
13. >>> vycentruj(obr, 500, 500).show()
14. >>> vycentruj(obr, 150, 200).show()
```

12. Napíš funkciu `kopia(obrazok)`, ktorá vyrobí kópiu pôvodného obrázka, ale ho kopíruje po jednom pixeli. Zrejme si najprv vytvoríš prázdny obrázok rovnakých rozmerov a sem budeš kopírovať pixely (pomocou `getpixel()` a `putpixel()`). Funkcia vráti tento nový obrázok ako svoj výsledok. Teraz prečítaj nejaký malý obrázok zo súboru a vyrob z neho pomocou `kopia()` kópiu (pre veľké obrázky to môže dosť dlho trvať). Výsledok ulož do súboru a skontroluj. Napríklad:

```
13. >>> kopia(obr1).show()
```

13. Napíš funkciu `prevrat(obrazok)`, ktorá vyrobí **prevrátenú** kópiu pôvodného obrázka (obrázok je hore nohami), ale ho kopíruje po jednom pixeli. Funkcia vráti tento nový obrázok ako svoj výsledok. Teraz prečítaj nejaký malý obrázok zo súboru a vyrob z neho nový pomocou `prevrat()`. Výsledok ulož do súboru a skontroluj. Napríklad:

```
14. >>> prevrat(obr1).show()
```

14. Napíš funkciu `sedy(obrazok)`, ktorá vyrobí **čierno-bielu** kópiu pôvodného obrázka (vypočítate priemer zložiek `(r, g, b)` (nech je to `p`) a z toho vznikne nová farba `(p, p, p)`). Funkcia vráti tento nový obrázok ako svoj výsledok. Teraz prečítaj nejaký malý obrázok zo súboru a vyrob z neho čiernobiely pomocou `sedy()`. Výsledok ulož do súboru a skontroluj. Napríklad:

```
15. >>> sedy(obr1).show()
```

15. Napíš funkciu `strihaj(obr, n)`, ktorá rozstrihá zadaný obrázok na `n` rovnako-širokých častí (po stĺpcoch) a všetky takto rozstrihané časti vráti ako zoznam obrázkov.

16. Napíš funkciu `zlep(zoz)`, ktorá zlepi vedľa seba obrázky zadané v zozname `zoz` (napríklad sú výsledkom `strihaj()`). Predpokladáme, že všetky obrázky v `zoz` sú rovnako veľké. Výsledný obrázok vráti ako výsledok funkcie. Otestuj:

```
17. >>> zlep(strihaj(obr1, 5)[::-1]).show()
```

17. Vylepši funkciu `zlep(zoz)` tak, aby fungovala správne aj pre obrázky v zozname, ktoré nie sú rovnako veľké. Funkcia si najprv vypočíta maximálnu šírku aj výšku, aby mohla jednotlivé obrázky rozložiť vo výslednom obrázku rovnomerne. Výsledný obrázok bude mať tie časti, ktoré nie sú pokryté obrázkom, priesvitné. Dávaj pozor na to, že príkaz `obr.paste` musíš zavolať inak pre obrázky s priesvitnosťou (`obr.mode == 'RGBA'`) a v inom prípade.

Malo by korektne fungovať aj opätovné rzstrihanie tato zlepeného obrázka. Napríklad, pre rôzne veľké obrázky:

```
>>> obr1 = ...
>>> obr2 = ...
>>> obr3 = ...
>>> zoz = strihaj(zlep([obr1, obr2, obr3]), 3)
```

Zoznam `zoz` teraz obsahuje tri rovnako veľké obrázky, v ktorých sú pôvodné obrázky (`obr1`, `obr2` a `obr3`) vycentrované.

18. Napíš funkciu `otacaj(obr, n)`, ktorá vytvorí `n`-prvkový zoznam obrázkov. Každý vznikne otočením pôvodného obrázka o nejaký uhol tak, že tieto otáčania budú rovnomerne všetkými smermi (napríklad pre `n=5` budú tieto uhly `0`, `72`, `144`, ...). Dbaj na to, aby sa pri otáčaní nestarali žiadne časti obrázka (`expand=True`) a oblasti, ktoré otáčaním pribudnú boli priesvitné. Výsledný zoznam vráti ako výsledok funkcie. Otestuj:

```
19. >>> zlep(otacaj(Image.open('python.png'), 6)).show()
20. >>> zlep(otacaj(Image.open('tiger.bmp'), 3)).show()
21. >>> zlep(otacaj(Image.open('vtak.gif'), 15)).show()
```

19. V priečinku `obrázky` máme aj dva obrázkové súbory `'pismena.png'` a `'cifry.png'` s 26, resp. 10 obrázkami. Napíš dve funkcie:

- o `velky_text(text)` - vytvorí jeden obrázok z písmen v danom texte (iné znaky ignoruje), t.j. text rozoberie na písmená a výsledný obrázok poskladá zo zodpovedajúcich obrázkov v rozstrihanom súbore `'pismena.png'`;
- o `velke_cislo(cislo)` - podobná ako `velky_text` - dané číslo rozloží na cifry a poskladá z nich jeden obrázok zlepením obrázkov čífer zo súboru `'cifry.png'`

Zrejme v oboch prípadoch využiješ funkcie `strihaj` a `zlep`. Otestuj:

```
>>> velký_text('Python').show()
>>> veľke_cislo(2**100).show()
```

20. Napíš funkciu `strihaj_gif(obr)`, ktorá vráti zoznam obrázkov - fáz animácií. Predpokladáme, že `obr` je vo formáte `gif`. Dbaj na to, aby sa zachovala priesvitnosť jednotlivých fáz. Otestuj:

```
21. >>> zlep(strihaj_gif(Image.open('potvorka.gif'))).show()
22. >>> zlep(strihaj_gif(Image.open('vtak.gif'))).show()
23. >>> zlep(strihaj_gif(Image.open('kraca.gif'))).show()
```

21. Napíš funkciu `zapis(zoz, meno, pripona)`, ktorá v parametri `zoz` dostáva postupnosť obrázkov a všetky tieto obrázky uloží do súborov s menami `,meno0.pripona'`, `,meno1.pripona'`, `,meno2.pripona'`, ... Otestuj napríklad:

```
22. >>> zapis(strihaj_gif(Image.open('vtak.gif')), 'temp/vtak', 'png')
```

V priečinku `temp` by malo vzniknúť 8 obrázkových súborov s menami `vtak0.png`, `vtak1.png`, `vtak2.png`, ... Môžeš predpokladať, že priečinok `temp` už existoval predtým. Ak by si chcel takýto priečinok vytvárať vo funkcii, môžeš použiť:

```
import os
os.makedirs('temp', exist_ok=True)
```

