

デジタルメディア処理2

担当: 井尻 敬

デジタルメディア処理2、2017（前期）

~~4/13 デジタル画像とは : イントロダクション~~
~~4/20 フィルタ処理1 : 画素ごとの濃淡変換、線形フィルタ、非線形フィルタ~~
~~4/27 フィルタ処理2 : フーリエ変換、ローパスフィルタ、ハイパスフィルタ~~
~~5/11 画像の幾何変換1 : アフィン変換~~
5/18 画像の幾何変換2 : 画像の補間、イメージモザイク
5/25 画像領域分割 : 領域拡張法、動的輪郭モデル、グラフカット法、
6/01 **前半のまとめ (約30分)と中間試験 (約70分)**
6/08 特徴検出1 : テンプレートマッチング、コーナー・エッジ検出
6/15 特徴検出2 : DoG特徴量、SIFT特徴量、ハフ変換
6/22 画像認識1 : パターン認識概論、サポートベクタマシン
6/29 画像認識2 : ニューラルネットワーク、深層学習
7/06 画像符号化1 : 圧縮率、エントロピー、ランレングス符号化、MH符号化
7/13 画像符号化2 : DCT変換、ウェーブレット変換など
7/20 **後半のまとめ (約30分)と期末試験 (約70分)**

Contents

- 画像の変換
- 画像補間
- イメージモザイク（パノラマ合成）

復習 : Affine変換

画像の変換

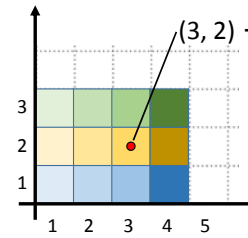
画像の変換

X軸方向に1.7倍、Y軸方向に2倍に拡大する変換を考える

画素の幅を1とする

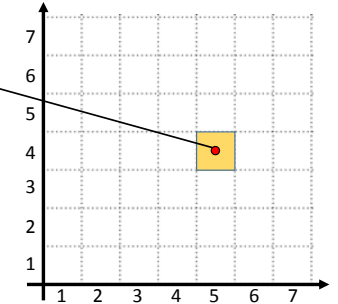
各画素を変換先に移動してみると…

4 x 3 画素の小さな画像



画素の中心が
整数座標になると仮定

$(3, 2) \rightarrow (5.1, 4) \rightarrow (5, 2)$
少数派四捨五入



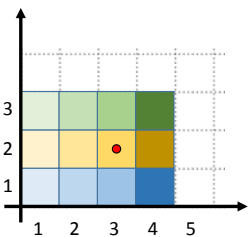
画像の変換

X軸方向に1.7倍、Y軸方向に2倍に拡大する変換を考える

画素の幅を1とする

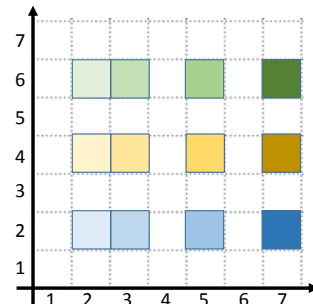
各画素を変換先に移動してみると…

4 x 3 画素の小さな画像



画素の中心が
整数座標になると仮定

$(1, 1) \rightarrow (2, 2)$
 $(1, 2) \rightarrow (2, 4)$
 $(1, 3) \rightarrow (2, 6)$
 $(2, 1) \rightarrow (3, 2)$
 $(2, 2) \rightarrow (3, 4)$
 \vdots
 $(4, 1) \rightarrow (7, 2)$
 $(4, 2) \rightarrow (7, 4)$
 $(4, 3) \rightarrow (7, 6)$



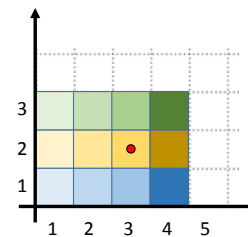
画像の変換

各画素を変換先に移動すると、飛び飛びの画像ができてしまう（拡大時）

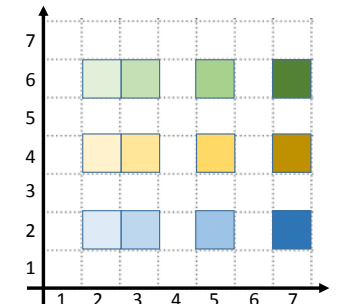
ほしかったのはもっと密な画像…

そこで、通常は逆変換を考えます！

4 x 3 画素の小さな画像



画素の中心が
整数座標になると仮定

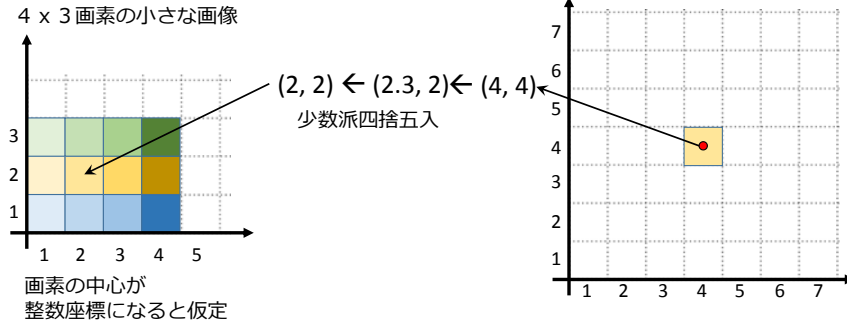


画像の変換

所望の変換は、X軸方向に1.7倍、Y軸方向に2倍

この逆変換は、X軸方向に1/1.7倍、Y軸方向に1/2倍

変換後画像の各画素に逆変換を施し、元画像における画素位置を取得する

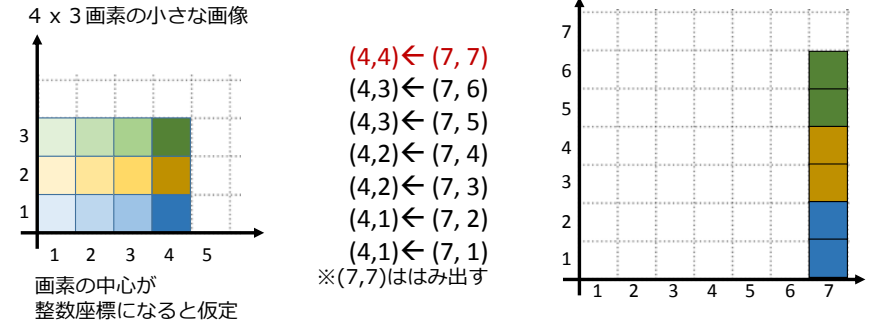


画像の変換

所望の変換は、X軸方向に1.7倍、Y軸方向に2倍

この逆変換は、X軸方向に1/1.7倍、Y軸方向に1/2倍

変換後画像の各画素に逆変換を施し、元画像における画素位置を取得する

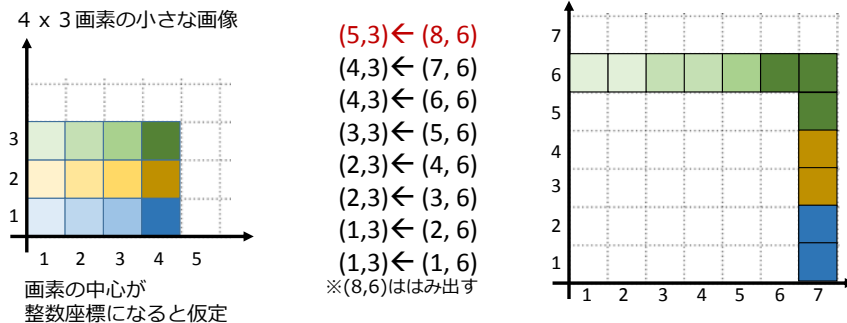


画像の変換

所望の変換は、X軸方向に1.7倍、Y軸方向に2倍

この逆変換は、X軸方向に1/1.7倍、Y軸方向に1/2倍

変換後画像の各画素に逆変換を施し、元画像における画素位置を取得する

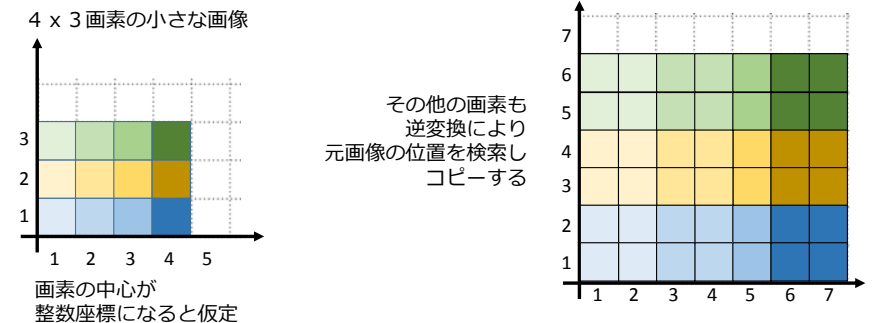


画像の変換

所望の変換は、X軸方向に1.7倍、Y軸方向に2倍

この逆変換は、X軸方向に1/1.7倍、Y軸方向に1/2倍

変換後画像の各画素に逆変換を施し、元画像における画素位置を取得する



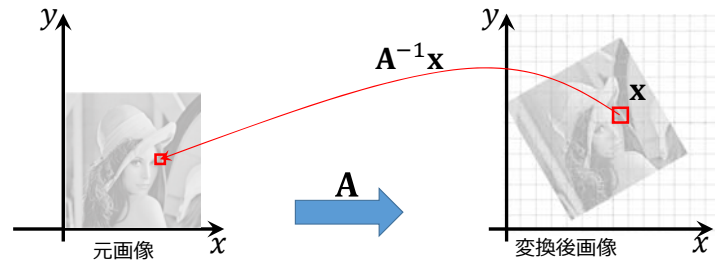
画像の変換

任意の変換について

誤) 変換元画像の各画素の行き先を計算する

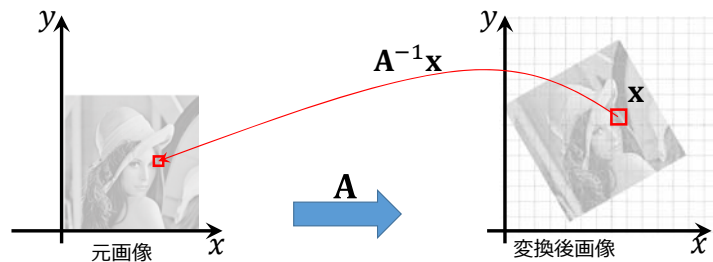
正) 変換先の各画素に逆変換を掛け、元画像を参照する

※ X軸方向に0倍のような変換をすると逆変換が存在しないので注意



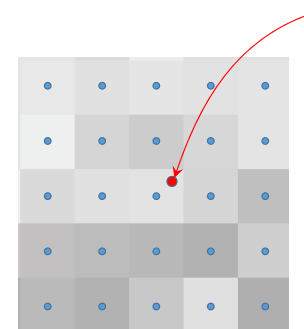
画像の補間

なぜ画像補間が必要か？



- 画像変換時には、逆変換を計算し元画像の画素を参照する
- 参照先を拡大してみると。。。。

なぜ画像補間が必要か？



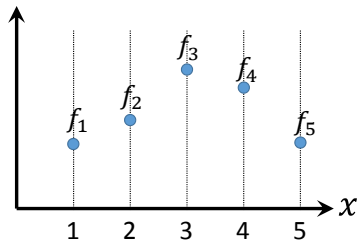
- 赤点: サンプルしたい場所
- 青点: 画素値が存在する場所

赤点の場所の画素値は？

- 一番近い画素値を使う??
- 近傍画素を混ぜる??

→ 補間する

補間法 (1D)

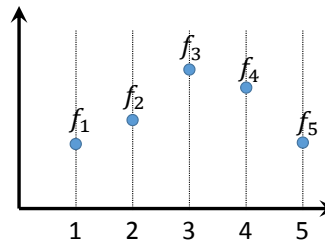


入力：画素値 f_i

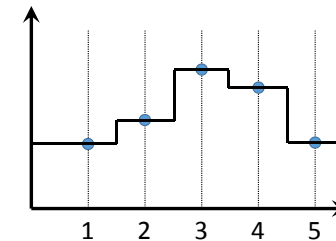
x が整数の位置のみに値が存在

出力 : f_i を補間した連続関数 $g(x)$

補間法 (1D) : Nearest Neighbor



入力：画素値 f_i

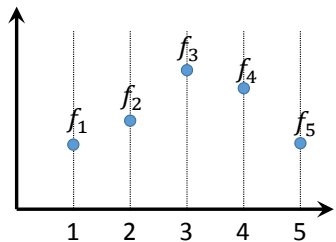


最近傍画素の値を使う

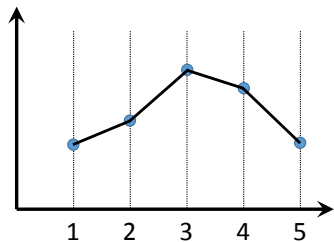
$$g(x) = f(\lfloor x + 0.5 \rfloor)$$

※ $[t]$ はガウス記号: t を超えない最大の整数

補間法 (1D) : Linear Interpolation



入力：画素値 f_i



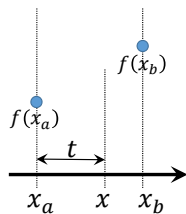
前後 2 画素を線形に補間する

$$g(x) = (1 - t)f(x_a) + tf(x_b)$$

$$x_a = \lfloor x \rfloor,$$

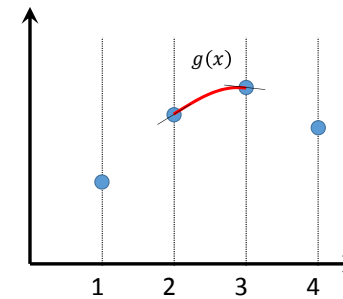
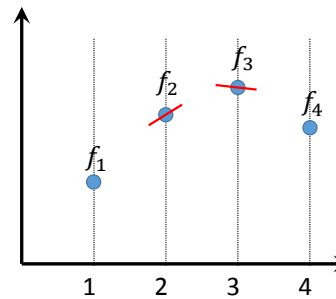
$$x_b = \lfloor x \rfloor + 1,$$

$$t = x - \lfloor x \rfloor$$

補間法 (1D) : **Hermite Cubic Spline Interpolation**

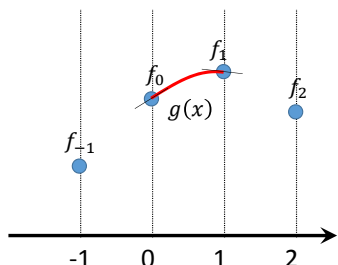
区間 $[3,4]$ を補間するとき

- f_2, f_3 における勾配も制約する
- 勾配制約を計算するため f_1, f_2, f_3, f_4 を利用する



補間法（1D）：Hermite Cubic Spline Interpolation

入力：画素値 f_{-1}, f_0, f_1, f_2
下図の区間 $[0,1]$ の補間を考える



$g(x)$ は3次の関数であるとする,
 $g(x) = ax^3 + bx^2 + cx + d \quad \text{for } x \in [0,1] \quad \dots (1)$

境界において画素値を満たすため,
 $g(0) = f_0, g(1) = f_1 \quad \dots (2)$

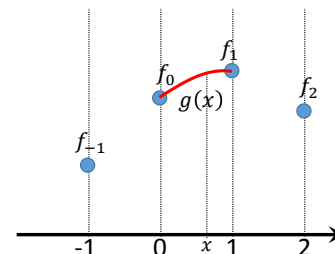
境界における勾配を4点を用いて指定
 $g'(0) = \frac{1}{2}(f_1 - f_{-1}), g'(1) = \frac{1}{2}(f_1 - f_{-1}) \quad \dots (3)$

式(1)(2)(3)より $g(x)$ が求まる

$$g(x) = \frac{1}{2} \begin{pmatrix} 1 & x & x^2 & x^3 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} 0 & 2 & 0 & 0 \\ -1 & 0 & 1 & 0 \\ 2 & -5 & 4 & -1 \\ -1 & 3 & -3 & 1 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} f_{-1} \\ f_0 \\ f_1 \\ f_2 \end{pmatrix}$$

補間法（1D）：Cubic Convolution Interpolation [1]

教科書で紹介されているのはこれ
下図の区間 $[0,1]$ の補間を考える
 $x = -1, 0, 1, 2$ の画素値を f_{-1}, f_0, f_1, f_2 とする



$g(x)$ を4つの画素値の重み付け和で表現する
 $g(s) = h(t_{-1})f_{-1} + h(t_0)f_0 + h(t_1)f_1 + h(t_2)f_2$

ただし, t_i は, x から画素までの距離
 $t_{-1} = x + 1, t_0 = x, t_1 = 1 - x, t_2 = 2 - x$

重み関数は以下の通り定義される[1]

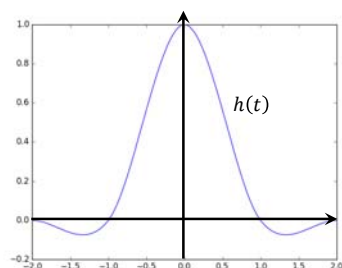
$$h(t) = \begin{cases} (a+2)|t|^3 - (a+3)|t|^2 + 1 & \text{if } |t| \leq 1 \\ a|t|^3 - 5a|t|^2 + 8a|t| - 4a & \text{if } 0 \leq |t| \leq 1 \\ 0 & \text{otherwise} \end{cases}$$

a はユーザが決める変数, $a = -0.5$ とするとよい[1]

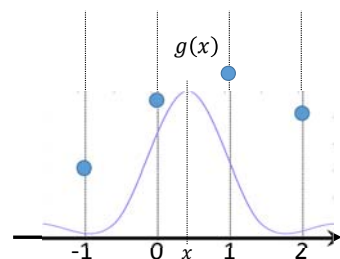
[1] R. Keys, Cubic convolution interpolation for digital image processing, IEEE TASSP 1981.

補間法（1D）：Cubic Convolution Interpolation [1]

$$h(t) = \begin{cases} (a+2)|t|^3 - (a+3)|t|^2 + 1 & \text{if } |t| \leq 1 \\ a|t|^3 - 5a|t|^2 + 8a|t| - 4a & \text{if } 0 \leq |t| \leq 1 \\ 0 & \text{otherwise} \end{cases}$$



$h(0)=1$
 $h(n)=0$ n は0でない整数

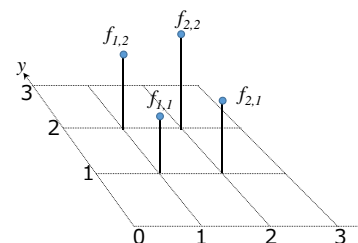


$h(x)$ を求めたい位置 x に重ね
周囲4画素の重みを決定する

[1] R. Keys, Cubic convolution interpolation for digital image processing, IEEE TASSP 1981.

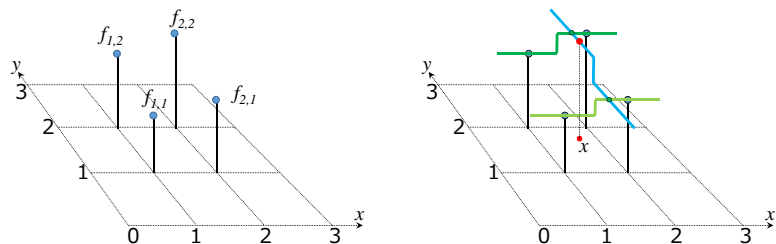
補間法（2D）

解説した各手法を2次元に拡張する
 x 軸方向に補間し, y 軸方向に補完する
2次元補間は、bi-*という名前になる



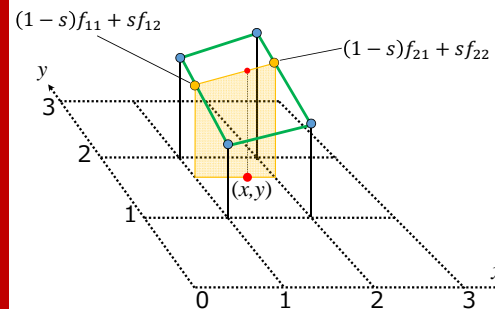
この図では、破線の交差部分に
画素中心があるとする

補間法 (2D) : Nearest neighbor



最近傍画素値を利用する
 $g(x) = f_{\lfloor x+0.5 \rfloor, \lfloor y+0.5 \rfloor}$

補間法 (2D) : Linear Interpolation



$x \in [1, 2], y \in [1, 2]$ の範囲を
 画素 $f_{11}, f_{12}, f_{21}, f_{22}$ より補間する

$$g(x, y) = (1-t) \begin{pmatrix} f_{11} & f_{12} \\ f_{21} & f_{22} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} 1-s \\ s \end{pmatrix}$$

$$t = x - 1, s = y - 1$$

上式はなにをしているのか？

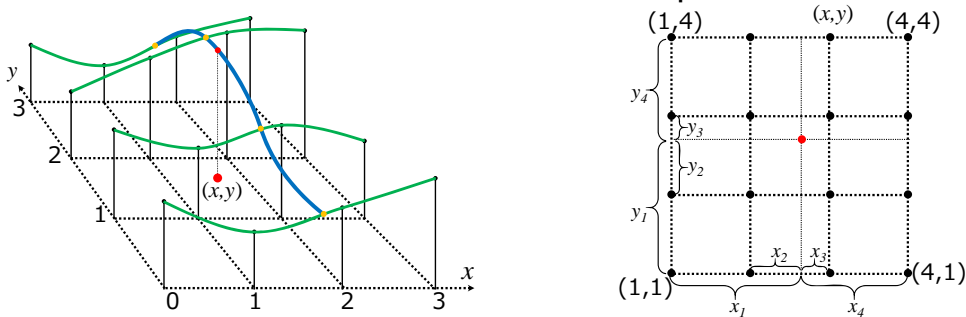
1. まず $x=1, x=2$ において y 軸方向に線形補間し2点を取得 (黄点)

$$(1-s)f_{11} + sf_{12}, (1-s)f_{21} + sf_{22}$$

2. 得られた2点を x 軸方向に線形補間 (赤点)

$$(1-t)((1-s)f_{11} + sf_{12}) + t((1-s)f_{21} + sf_{22})$$

補間法 (2D) : Bicubic Convolution Interpolation



$x \in [1, 2], y \in [1, 2]$ の範囲を近傍16画素 f_{xy} より補間する

$$g(x, y) = (h(x_1) \ h(x_2) \ h(x_3) \ h(x_4)) \begin{pmatrix} f_{11} & f_{12} & f_{13} & f_{14} \\ f_{21} & f_{22} & f_{23} & f_{24} \\ f_{31} & f_{32} & f_{33} & f_{34} \\ f_{41} & f_{42} & f_{43} & f_{44} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} h(y_1) \\ h(y_2) \\ h(y_3) \\ h(y_4) \end{pmatrix}$$

$h(t)$ は1次元補間と同様, x_i, y_i は右上図の通り定義される。

左上図の通り

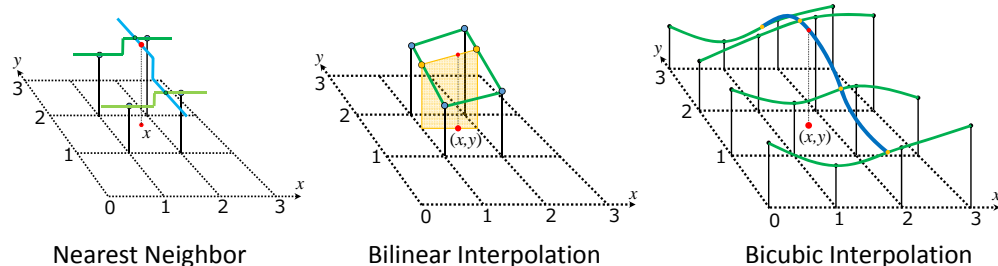
1. まず x 軸に沿ってcubic補間
2. 得られた4点を利用し y 軸に沿ってcubic補間

画像の補間法 : 例

Todo 教科書の図p171を張る

まとめ: 画像の補間法

- 画像の変換（特に拡大）の際、画像の画素と画素の間を参照する
- 周囲の画素を利用し、参照位置の画素値を決定する



- 様々なソフトウェアがこの変換(Bicubicが多い)を自動でかけてくれる
- **研究目的のデータ処理においては注意が必要** → デモ VoTraver volume rendering

イメージモザイク (パノラマ合成)

イメージモザイク

panorama.py

- ここまで紹介してきた画像変換の応用のひとつ
- 複数の画像を変形し重ね合わせて大きな画像を作成する技術



パノラマ合成1: 入力画像について特頂点を検出する

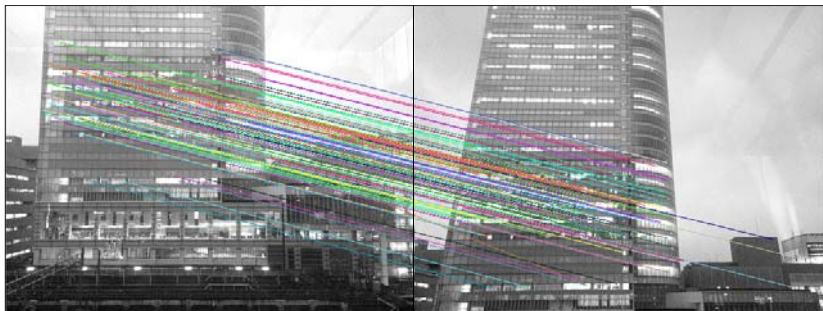


- **特徴点**: 角やエッジなど、顕著な局所的変化がある場所
- 特徴点検出アルゴリズムはSIFT, SURF, Eigen, Harrisなどが有名
- 特徴点は、その周囲の様子を記述する特徴ベクトルを持つ

※特徴点については後で詳しく解説

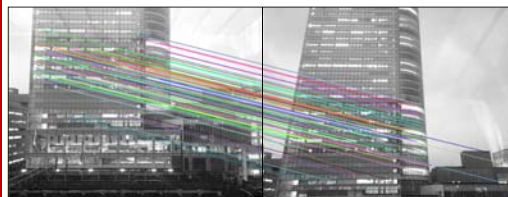
※左図はAKAZE algorithmを利用した結果

パノラマ合成2. 特頂点の対応付け



- 各特徴点は局所領域の特徴を記述する特徴ベクトルを持つ
- 特徴ベクトルの類似性を利用して対応を計算する
- 上図ではBrute force algorithmを利用
 - 左画像の特徴点をひとつピックアップし、最も似た特徴点を右画像内から全検索

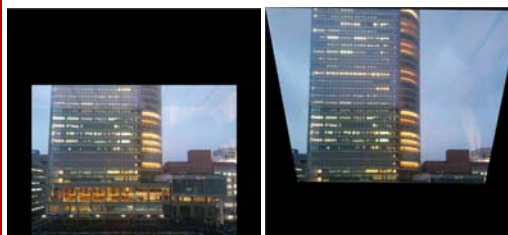
パノラマ合成3. 変換行列の計算



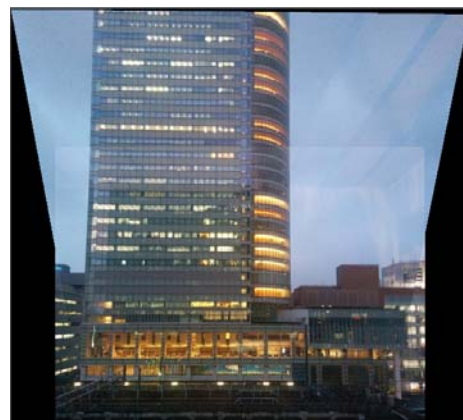
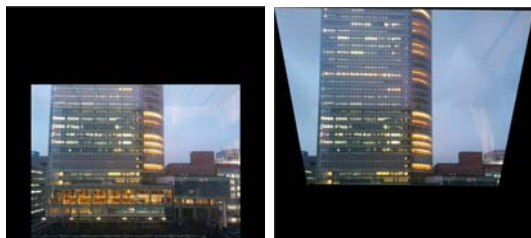
- 対応特徴点の位置が重なるよう右画像を射影変換
- つまり、対応点をなるべく一致させる行列

$$H = \begin{pmatrix} a & b & c \\ d & e & f \\ g & h & 1 \end{pmatrix} \text{ を求めたい}$$

- RANSAC (Random Sample Consensus)
 1. 未知変数推定に必要なデータを乱択する (未知変数が8個なので 個の特徴点の組)
 2. 選択した特徴点の組を用いて変換Hを導出
 3. 変換Hによりほか全て特徴点を変換する
特徴点に対応点の十分近くに变换された → Inlier
特徴点の变换先が対応点から遠い → Outlier
 4. 1~3を繰り返しInlier数が最多のHを出力



パノラマ合成4. 画像の合成

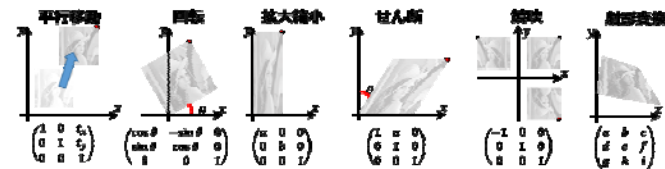


- 上図は単純な実装: 2画像が重なる部分は両者の平均を取る → シームが目立つ
- 目立たないシームを計算する手法 → [GraphCutTextures, SIGGRAPH 2003]
- 画像ピラミッドを利用する手法 → [A Multiresolution Spline With Application to Image Mosaics, TOG1983]

まとめ: 画像の変換

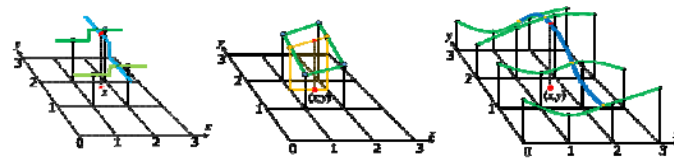
幾何学変換を紹介した

- Affine 変換
- 射影変換
- 同次座標系



補間法を紹介した

- Nearest Neighbor
- Bilinear Interpolation
- Bicubic Interpolation



パノラマ合成を紹介した

