

デジタルメディア処理1

担当: 井尻 敬

井尻敬 – takashiijiri.com

2017 - 現在 : 芝浦工大 准教授

2017 - 現在 : 慶應義塾大学 SFC 客員研究員

2015 - 現在 : 理化学研究所 客員研究員

2015 - 2017 : 立命館大学 講師

2013 - 2016 : 北海道大学 客員准教授

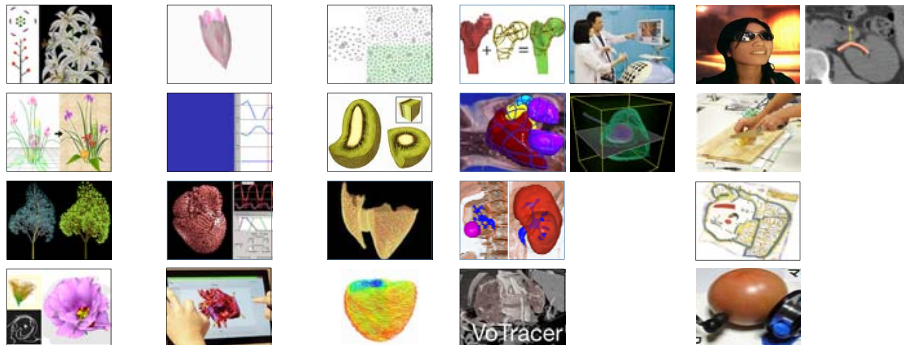
2009 - 2015 : 理化学研究所 研究員

2004 - 2009 : 東京大学 修士/博士

2000 - 2009 : 東京工業大学 学士

井尻敬 – takashiijiri.com

専門 : Computer Graphics / 画像処理 / ユーザインタフェース



モデリング アニメーション テクスチャ 領域分割&応用 その他

○ 講義の概要:

画像処理は、産業・自然科学・エンタテインメントなど、多種多様な分野の発展に関わる非常に重要な技術です。本講義では、画像処理の基本となる、デジタル画像の基礎・フィルタ処理・幾何変換に関するトピックを紹介します。それぞれの技術に関して、コーディング可能な深さで理解できるよう、ソースコードを交えながら詳細な技術解説を行ないます。また、講義の後半では、Pythonを用いたプログラミング演習を行ないます。

○ 達成目標:

1. デジタル画像の基礎 – デジタル画像の取得方法・データ形式に関する基礎的な用語を正しく利用できる
2. フィルタ処理 – 線形/非線形/周波数フィルタといったフィルタ処理の計算法と効果を説明できる。
3. 幾何変換 – 剛体変換やアファイン変換といった画像の幾何学変換を計算でき、その効果を説明できる。
4. プログラミング演習 – フィルタ処理プログラムをPythonを用いて作成できる。

○ 成績評価:

中間テスト (40%) と 期末テスト (30%) と 演習課題 (30%) に基づき評価します。
出欠も記録します。

○講義資料：

講義資料・ソースコードは可能な限りWeb上に公開します。以下のURLを参考にしてください。takashijiri.com/classes

また、学内LSMより過去の講義動画を視聴できます。

○質問など：

講義に関する質問があれば、講義後またはメールにてご連絡ください。

オフィスアワーは金曜日3限。

takashi.ijiri80 AtMark gmail.com

○受講上の注意：

講義中・講義後の質問は歓迎します。（すぐに答えられない場合は私の宿題になります。）

講義中の飲食は、飲み物とあめガム程度まで許可します。

講義資料閲覧やLSM利用のためのラップトップ・スマホの利用を許可します。

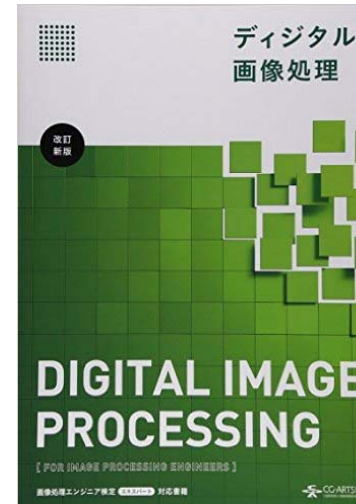
講義中の私語は周囲の迷惑になるため控えてください。必要な場合はオンラインで行なってください。（本学講義において私語で困ったことはないのですが、一応）

教科書（参考資料）

- CG-Arts協会（画像情報教育進行委員会）
- デジタル画像処理[改訂新版] 大型本

- 日本語で読める画像処理の教科書です
- 画像や例が多く入門者には最適だと思います
- 網羅性が高い反面、説明不足の部分もあります
- デジタルメディア処理 2 もこの教科書を利用します

注) 講義では私の用意した資料を中心に利用し、この教科書は講義中にはほとんど利用しません。講義した領域やその周辺領域を学修するための資料として利用してください



スケジュール

09/26 イントロダクション1：デジタル画像とは、量子化と標本化, Dynamic Range

10/03 イントロダクション2：デジタルカメラ, 人間の視覚, 表色系

10/10 フィルタ処理1：トーンカーブ, 線形フィルタ

10/17 フィルタ処理2：非線形フィルタ, ハーフトーニング

10/24 フィルタ処理3：離散フーリエ変換と周波数フィルタリング

11/07 前半のまとめと中間試験

11/14 画像処理演習：python入門 (PC教室)

11/21 画像処理演習：フィルタ処理 (PC教室：課題締め切り 12/08 23:59)

11/28 画像処理演習：フィルタ処理 (PC教室：課題締め切り 12/08 23:59)

12/05 画像処理演習：フィルタ処理 (PC教室：課題締め切り 12/08 23:59)

12/12 画像の幾何変換 1：アファイン変換

12/19 画像の幾何変換 2：画像の補間

01/16 画像復元：ConvolutionとDe-convolution（進度に合わせて変更する可能性有り）

01/23 後半のまとめと期末試験

ある手法を『理解する』とは？

- 教科書をおぼえた：×
- 人にその手法を説明できる：△
- 例を挙げて人に説明できる：○
- プログラムとして記述できる：◎

→ コードを書こう！

※井尻の偏見に基づきます。異論は認めます。

Pythonプログラミング演習

以下の日程にてプログラミング演習を行ないます

- 11/14 画像処理演習：python入門 (演習室)
- 11/21 画像処理演習：フィルタ処理 (演習室)
- 11/28 画像処理演習：フィルタ処理 (演習室)
- 12/05 画像処理演習：フィルタ処理 (演習室)

場所：PC教室9, 10

言語：Python

ライブラリ：OpenCV

内容：フィルタ, フーリエ変換, ハーフトニング

イントロダクション1

到達目標

- デジタル画像のデータ形式に関する基礎的な用語を正しく利用できる
- ラスタ画像・ベクタ画像・量子化・標本化・階調数・エイリアシング・ダイナミックレンジ・HDRI

Contents

- ラスタ画像とベクター画像
- 量子化と標本化
- 階調数
- HDRI合成
- 自己紹介 (おまけ)

Vector Graphics と Raster Graphics



Vector Graphics

画像を数式(スプライン等)で表現
計算機で描いたイラスト

例 wmf/ai/cdr/cgm/dfx等



Raster Graphics

画像をグリッド状の画素で表現
写真/CT/MRI等の観察画像

例 jpg/png/bmp/gif/tif/等

両者を含む：pdf/DjVu/eps/pict/ps/swf/xaml等

Vector Graphics と Raster Graphics



Vector Graphics

制御点のみを保持するため
データが小さい

拡大しても輪郭がスムーズ

計算機で描いたイラストに向く



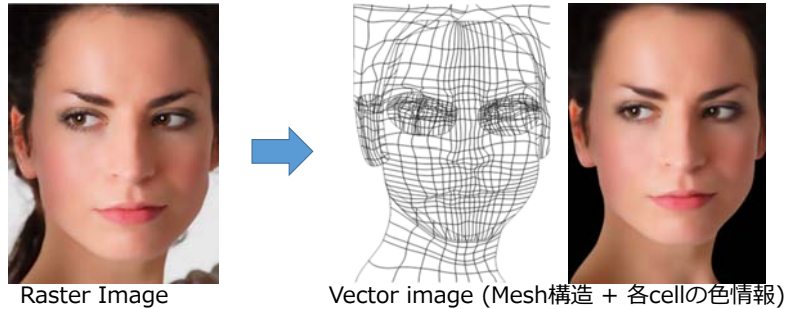
Raster Graphics

画素情報を保持するため
データが大きい

拡大したらギザギザ

風景など自然の画像に向く

Raster → Vector 変換 (Vectorization)



Gradient mesh (Adobe Photoshop)

課題 : Raster image (写真等) を Vector image に変換したい

方法 : 画像の特徴線に沿うメッシュを構築し頂点に色情報を保持
各パッチ (四角形) で頂点の色を滑らかに混ぜる

画像の出典 [Jian Sun et. al. Image vectorization using optimized gradient meshes, TOG 2007]

標本化と量子化

デジタル画像とは『離散値 (画素) が格子状に並んだデータ』
アナログ情報からデジタル画像を取得するとき

標本化: 空間の離散化

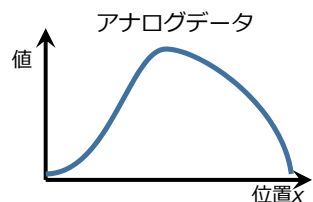
量子化: 値の離散化

の必要がある

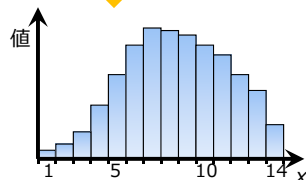


画像の出典 [©2017 Takashi Ijiri, エルサレムで撮影した猫]

標本化と量子化



↓ 標本化



標本点の間隔 : 標本化間隔
画像の場合, 標本点が画素に対応

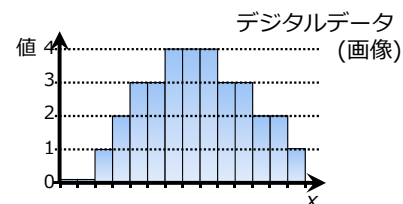
標本化 (sampling): 空間の離散化

等間隔の標本点を画素と呼ぶ

量子化 (quantization): 値の離散化

画素が保持する値の数を階調数と呼ぶ

↓ 量子化



各画素がとる値の数 : 量子化レベル

練習 : 関数の標本化・量子化

関数 $f(x) = -x^2 + 5x$ を標本化間隔1, 量子化レベル6で標本化・量子化せよ.

ただし, 定義域は $x \in [0, 5]$, 量子化後の値は $\{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7\}$ とせよ.

また, 関数値は画素の中心で評価し, 量子化においては整数値となるよう小数点を切り捨てよ.

標本化に伴うエイリアシング

標本化定理

周波数 f_{max} に帯域制限されたアナログ信号は、 $2f_{max}$ 以上の周期で標本化すれば再構成可能

エイリアシング

標本化周期が $2f_{max}$ 以下のとき、元信号には含まれない偽信号(alias)が現れる



画像の出典[Photo by Maksim / CC BY-SA 3.0]

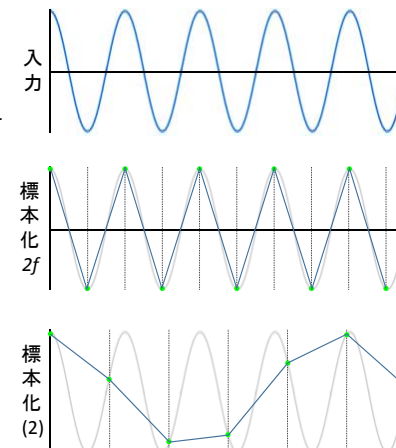
標本化に伴うエイリアシング

元信号が含む最大周波数が f_{max}

→ 周波数 $2f_{max}$ で標本化すれば元信号を復元可

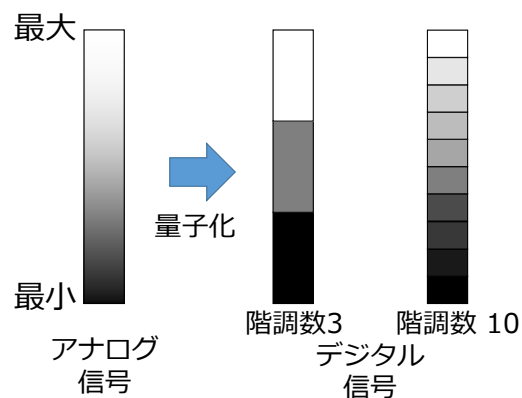
元信号が含む最小周期が $T = 1/f_{max}$

→ 間隔 $T/2$ で標本化すれば元信号を復元可能



より詳しくは
『金谷健一:これなら分かる応用数学教室』
を参照

量子化レベル（階調数・画素深度・色深度）



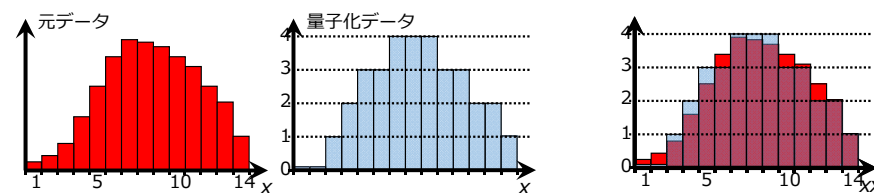
量子化レベルとは
各画素の色数のこと
最小値と最大値の分割数

量子化レベルが大きいと…

- 微細な色の変化を表現可能
- データが大きくなる

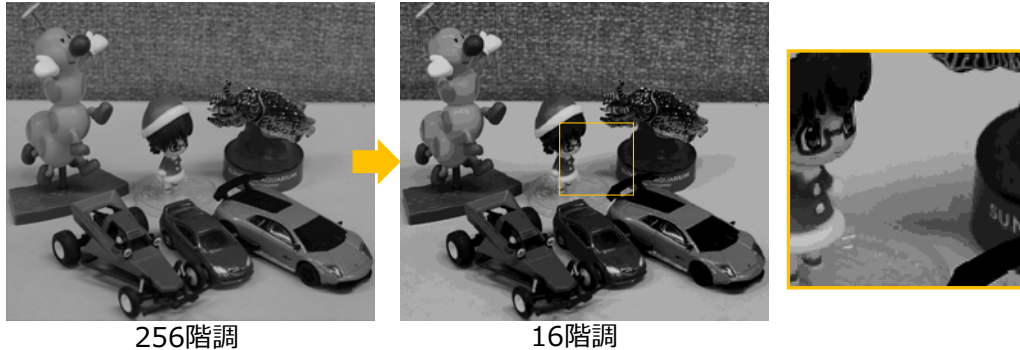
量子化誤差

量子化では、連続値が離散値に置き換わるので、誤差が生じる
これを量子化誤差と呼ぶ



量子化による擬似輪郭

階調数が極端に小さい場合、疑似的な輪郭が生まれることがある
写真ならまあ良いけど、医用画像などでは深刻な場合もありうる



画像のデータサイズ（未圧縮なら）

例1) グレースケール画像

量子化レベル 8bit (1Byte) [0,255]

画像幅 W pixel

画像高さ H pixel



例1) カラー画像

量子化レベル RGB各色 8bit [0,255]

画像幅 W pixel

画像高さ H pixel



※これは未圧縮bmpの場合、圧縮画像の場合はもっともっとデータサイズは小さくなる。
※画像データはヘッダ情報も含むので上の値よりは少し大きくなる

画像フォーマットの階調数

ビットマップ(.bmp)

1bit bitmap : モノクロ画像
4/8bit bitmap : 16/256色のカラーパレット(インデックスカラー)
16/24bit bitmap : RGB毎に 5/8-bit 階調

Portable Network Graphics (.png)

グレースケール : 1, 2, 4, 8, 16-bit階調
カラー : 24bit (RGB毎に8bitの階調数), 48bit
インデックスカラー : 1, 2, 4, 8個のカラーパレット

Nikon D7000(rawデータ)

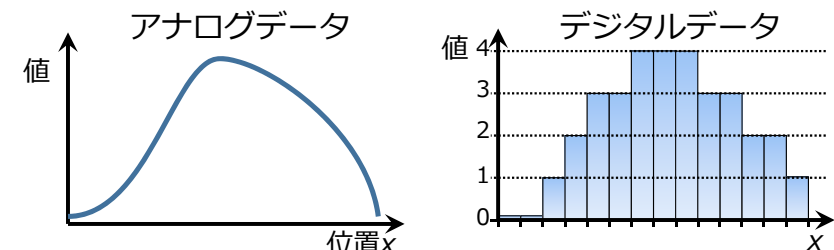
14bit

某社 X線マイクロCTの生データ (rawデータ)

12bit階調 (階調数 = 濃度分解能)

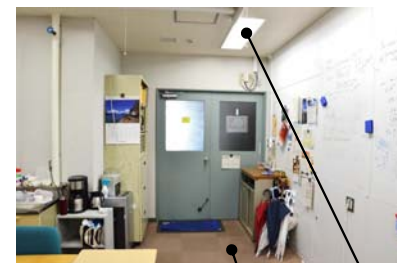
まとめ: デジタル画像とは

『Vector graphics』『Raster Graphics』『標本化』『量子化』『量子化レベル』『量子化誤差』『擬似輪郭』について解説した。



HDRI合成 (おまけ)

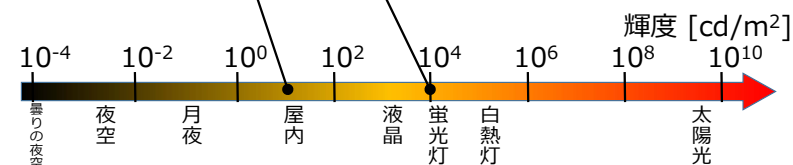
輝度(Luminance) - とは



人の感じる物体の明るさ

ある光源に対して

- 単位方位角あたり
 - 見かけの単位面積あたり
- 『人の感じる』明るさ



ダイナミックレンジ - とは

信号をセンサーで計測するとき

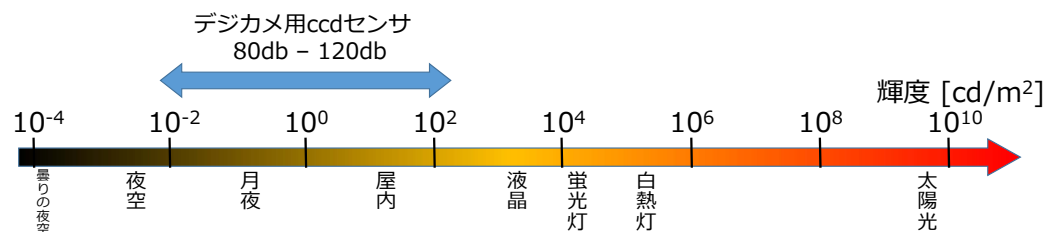
計測可能な最小輝度値 I_{min} と最大輝度値 I_{max} の幅のこと

$$D = 20 \log_{10} \frac{I_{max}}{I_{min}} \text{ (db)}$$

人の視覚のダイナミックレンジは

- ある視野内で100db程度
- 順応を考慮すると200db以上

[奥田: 高ダイナミックレンジ画像. 2010]



HDRI : Motivation



露光時間 1/500 秒
黒つぶれ (アンダー)



露光時間 1/4 秒
白飛び (オーバー)

デジタルカメラのセンサは
『凄く明るいところ』と『凄く暗いところ』
を同時に撮影できない

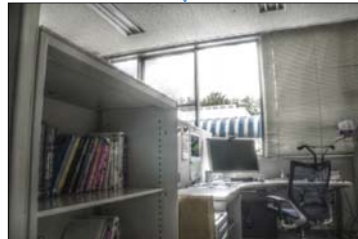
HDRI : Motivation

『凄く明るいところ』と『凄く暗いところ』の情報を持つ画像
を取得して…

暗いところがよく見える画像を合成したい



白飛び・黒つぶれの無い
画像を合成したい



HDRI : HDRIとトーンマッピング

HDRI



黒つぶれ・白飛びがなく
大きな/小さな値をもつ画像

階調数(RGB毎) : 16bit
輝度値の幅 : $[10^{-1}, 10^4]$



表示のため階調数を落とす処理が必要
『トーンマッピング』

**表示
デバイス**



液晶モニタ・プロジェクタ等
階調数(RGB毎): 8bit $[0, 255]$

HDRIの取得

最小輝度値と最大輝度値の幅の広い画像
露光を変えた写真の撮影から合成できる

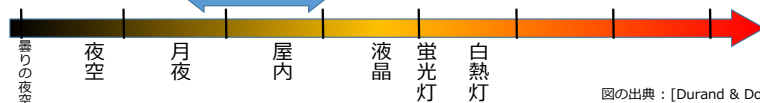
露光大 $[0, 255]$ 露光中 $[0, 255]$ 露光小 $[0, 255]$



HDRI(実数値)



階調数の大きい
ファイルで保存する
.hdr 32bit階調
.exr 48bit階調



図の出典 : [Durand & Dorsey SIGGRAPH 2002]

HDRIを自作してみる

Luminance HDR

露光時間が可変のカメラ - NIKON D7000

HDRI合成ソフト - Luminance HDR (ver 2.3.1)

1. 露光時間を変え撮影



1/500秒



1/4秒

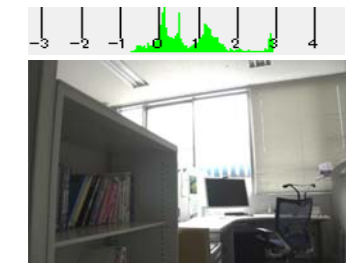


1/60秒

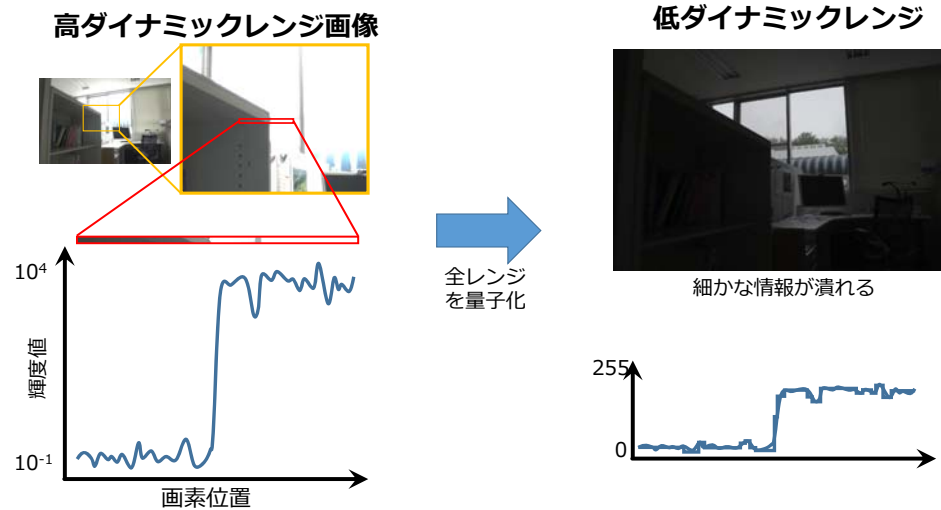


1秒

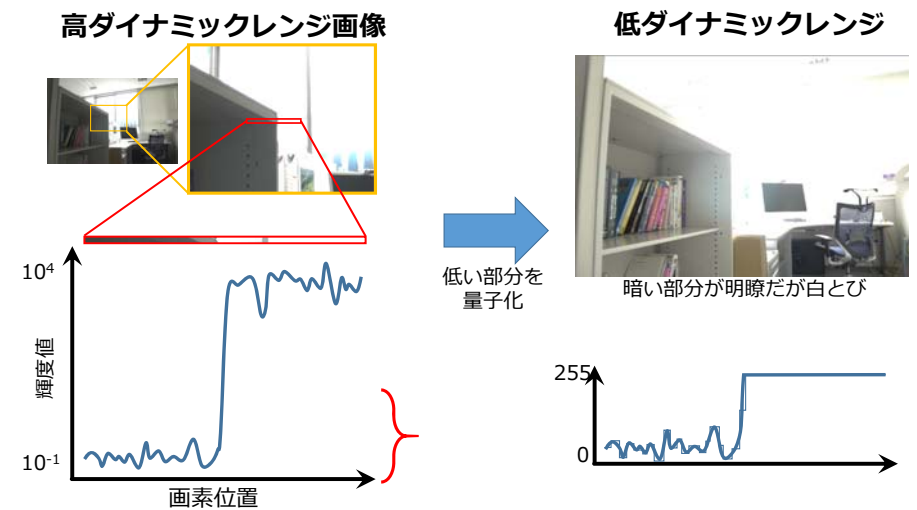
2. 一枚のHDRI画像に合成



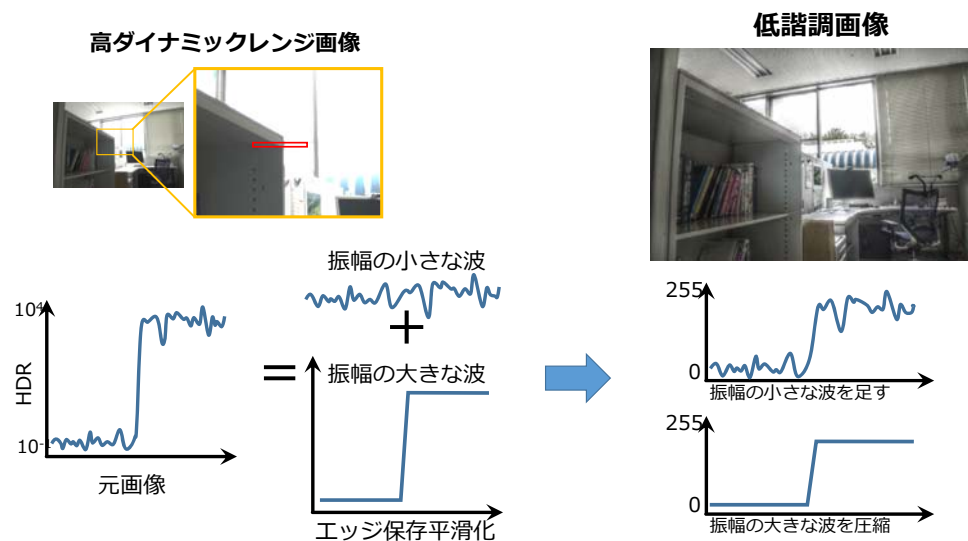
トーンマッピング（線形）



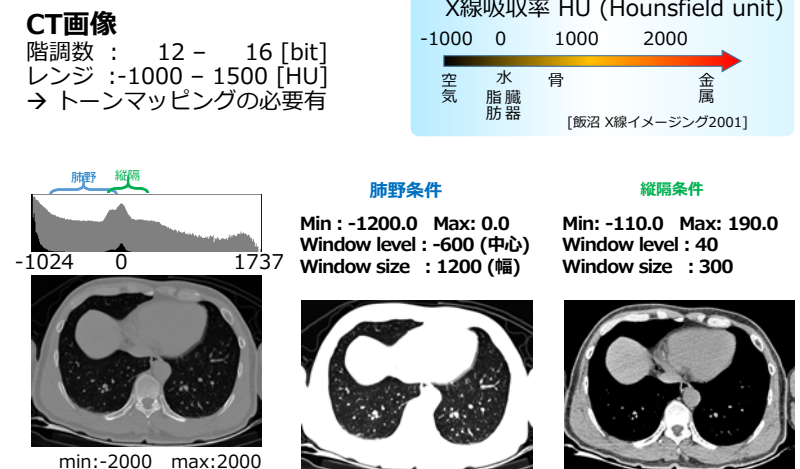
トーンマッピング（線形）



トーンマッピング（HDR合成）



CT画像のトーンマッピング



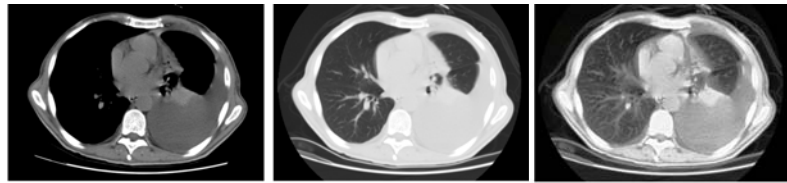
画像は理化学研究所生体力学シミュレーションチームより

CT / MRI 画像のトーンマッピング

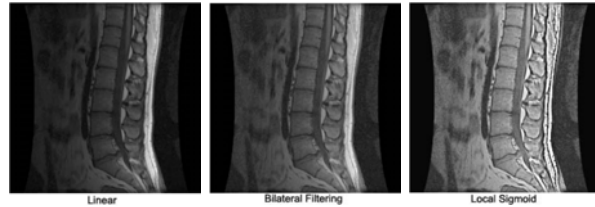
縦隔条件

肺野条件

非線形トーンマッピング

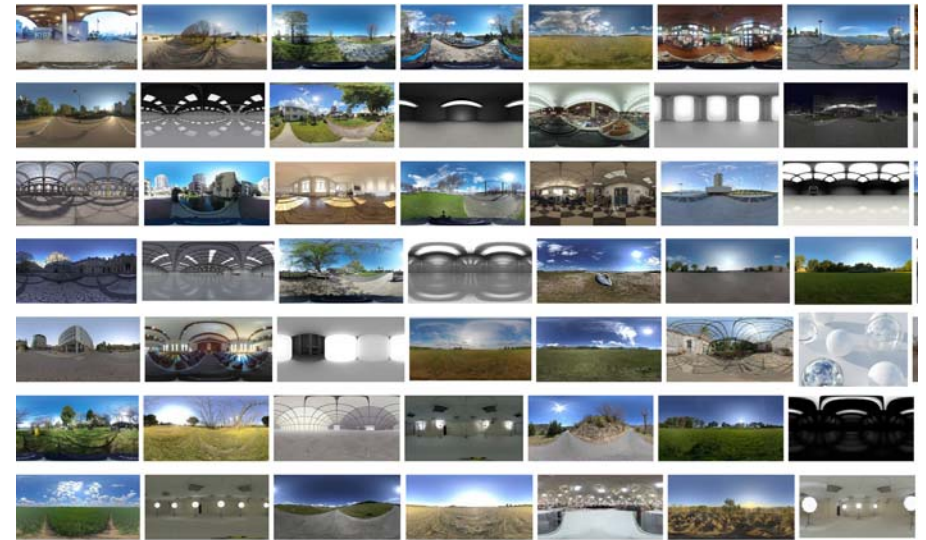


MRI
→



画像の出典 (上) [F. Edward Boas, "High dynamic range images in radiology 2007" www.stanford.edu/~boas/science/pub_list.html]

画像の出典 (下) [Park et al. "Evaluating Tone Mapping Algorithms for Rendering Non-Pictorial (Scientific) High-Dynamic-Range Images", JVCIR 2007.]



『HDRI』でGoogle画像検索した結果

ハイダイナミックレンジ画像の構築(1/4)

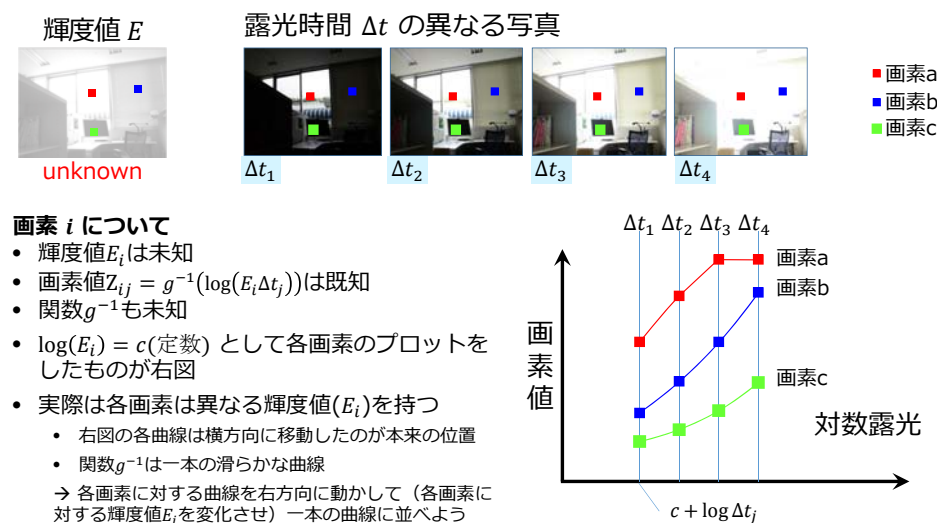


HDRI合成の補足資料
講義内では取り扱わない予定

ハイダイナミックレンジ画像の構築(2/4)



ハイダイナミックレンジ画像の構築(3/4)



ハイダイナミックレンジ画像の構築(4/4)

