

# Лабораторная работа №1. Введение в обработку цифровых изображений.

## Начало работы

В Visual Studio создайте проект **Приложение WPF (Microsoft)**, данный курс использует платформу .NET и технологии WPF (примеры выполнены с использованием платформы .NET 7.0):

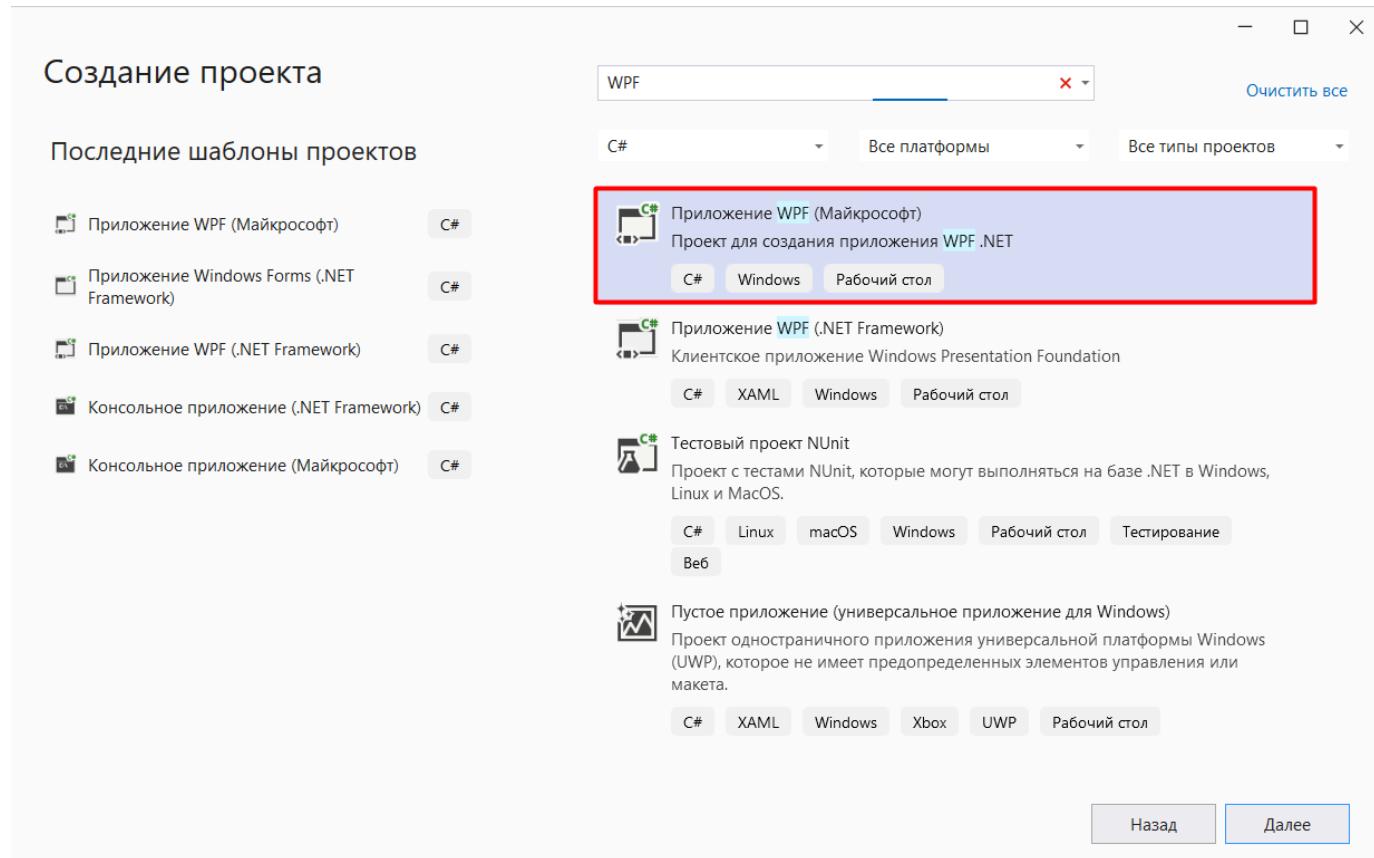


Рисунок 1 - Создание проекта WPF.

После создания проекта перейдите во вкладку **Проект** в верхней панели приложения и выберите пункт **Управление проектами NuGet**:

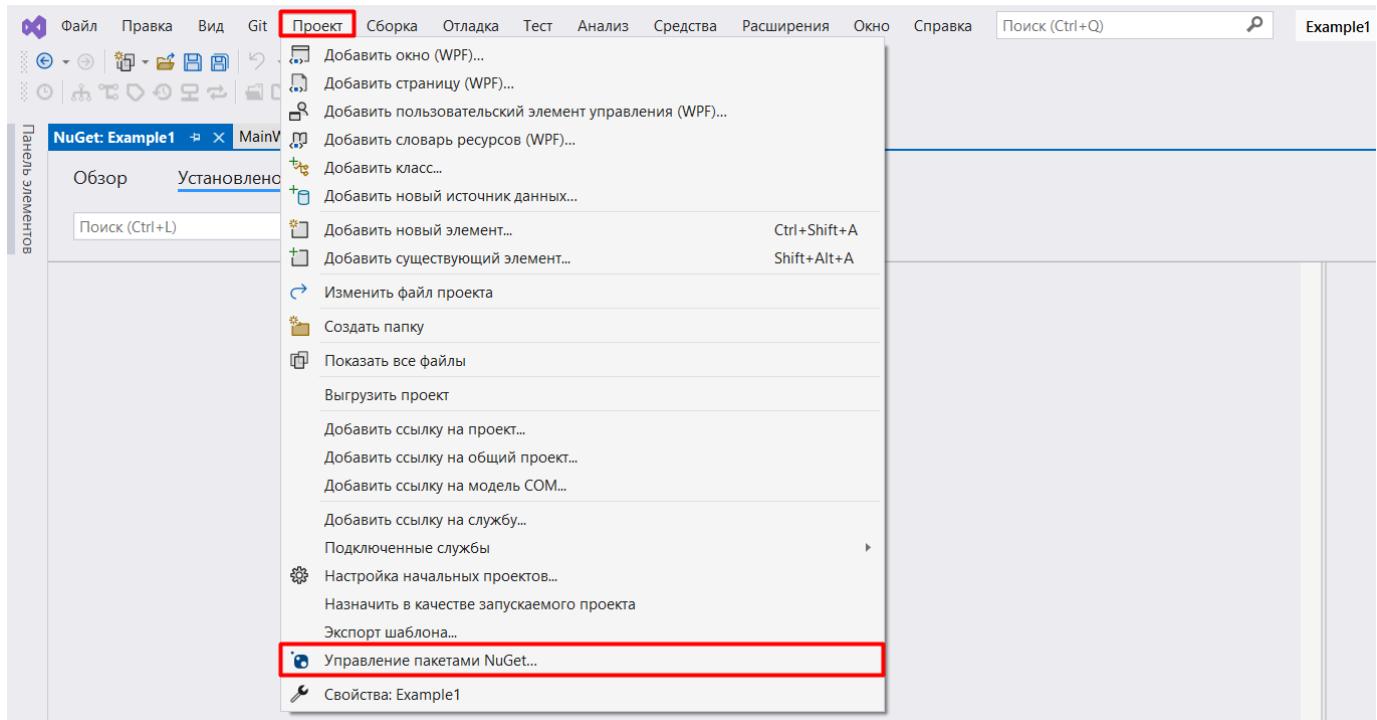
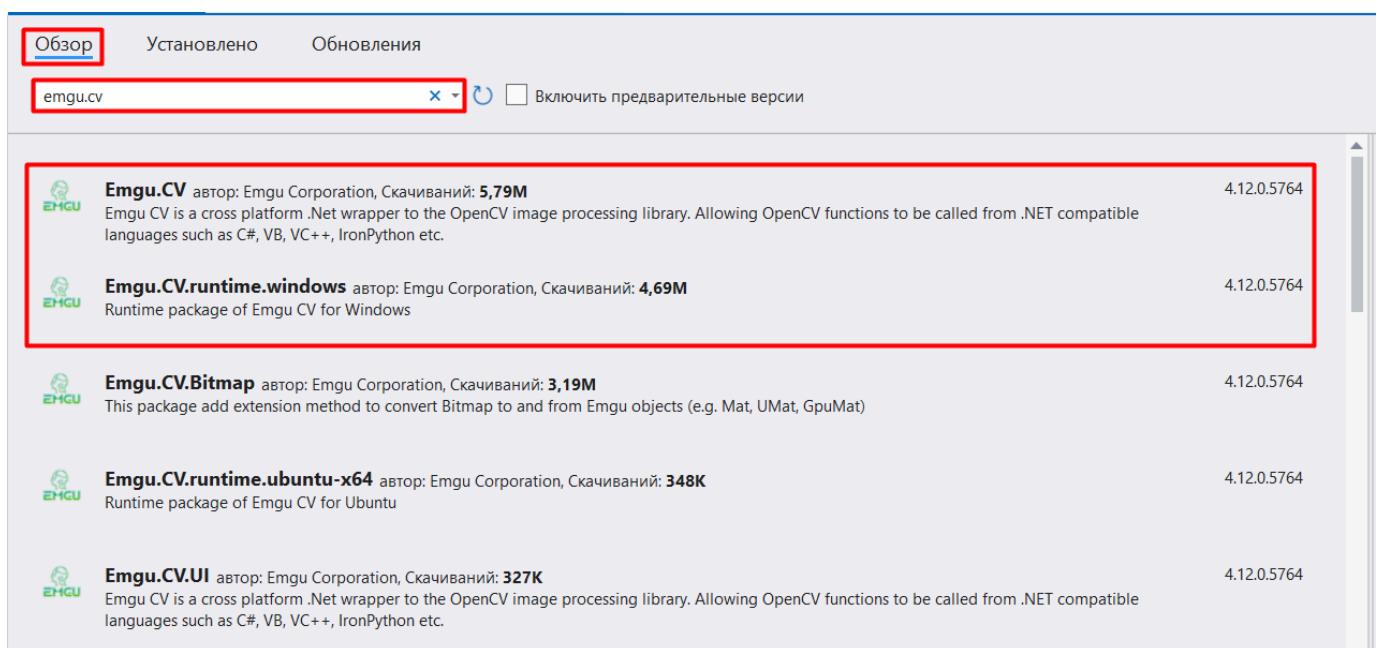


Рисунок 2 - Открытие вкладки управления пакетами.

Затем перейдите в панель **Обзор** и установите следующие пакеты в проект:

- **Emgu.CV** - обертка для библиотеки компьютерного зрения и обработки изображений **OpenCV**. Позволяет использовать функции библиотеки в .NET приложениях.
  - **Emgu.CV.runtime.windows** - компонент библиотеки требующийся для запуска приложений на платформе windows.



*Рисунок 3 - Установка пакетов Emgu.CV.*

В проект необходимо добавить пространства имен Emgu.CV.Structure и Emgu.CV. В примере используется следующие пространства имен:

*Блок кода №1. Пространства имен проекта.*

```
1  using System;
2  using System.Windows;
3  using System.Windows.Media;
4  using System.Windows.Media.Imaging;
5  using Microsoft.Win32;
6  //Пространства имен которые необходимо добавить
7  using Emgu.CV.Structure;
8  using Emgu.CV;
```

OpenCV является библиотекой с открытым исходным кодом, которая на данный момент является индустриальным стандартом в области компьютерного зрения и обработки изображений.

Использование OpenCV в данном курсе обусловлено её универсальностью, а обертка в виде Emgu.CV обладает возможностями построения удобного пользовательского интерфейса в WPF.

# Обработка растровых изображений

Существует две основных графических технологий - **растровая и векторная** графика. Первая представляет изображение в виде сетки пикселей , а вторая – с помощью линий и геометрических фигур. В данном курсе анализ и обработка изображений будет осуществляться с растровыми изображениями.

Как было сказано ранее в растровой графике изображение представлено в виде сетки пикселей.

**Пиксель** - это наименьшая единица растрового изображения которая хранит информацию о цвете одной конкретной точки изображения. Если переводить сетку пикселей на язык программирования то изображения можно представить как двумерный массив или матрицу структур хранящих некоторое количество целочисленных и/или вещественных значений о характеристики цвета.

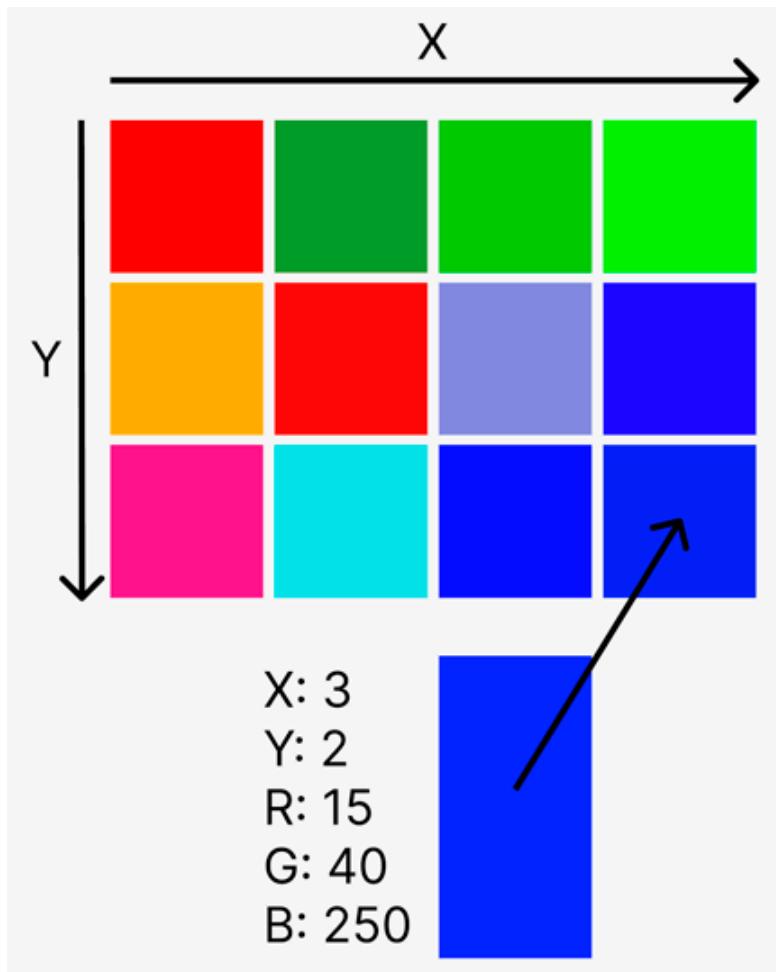


Рисунок 4 - Представление изображения в виде матрицы пикселей и выделение конкретного пикселя как структуры хранящей данные о цвете.

В библиотеке Emgu.CV основным классом для хранения и обработки растровых изображений является обобщенный класс `Image<TColor, TDepth>`. В отличие от стандартного `Bitmap` в .NET, этот класс обеспечивает строгую типизацию цветового пространства и глубины цвета.

**TColor** — это цветовое пространство изображения, оно определяет сколько каналов имеет изображения и что они означают. Все типы цветов являются структурами:

Тип	Кол-во каналов	Краткое описание
Bgr	3	Стандартный формат для OpenCV. <b>Важно:</b> каналы идут именно в порядке Синий-Зеленый-Красный, а не в привычном варианте RGB.
Bgra	4	Тот же Bgr, только с добавлением канала прозрачности Alpha.
Gray	1	Изображение в оттенках серого (черно-белое)
Hsv	3	Цветовая модель, использующаяся для специфических алгоритмов цветокоррекции и сегментации.

**TDepth** — определяет тип данных использующийся для хранения одного пикселя в одном канале:

Тип	Кол-во бит на канал	Значение
byte	8	от 0 до 255
sbyte	8	от -128 до 127
float	32	от 0.0 до 1.0
double	64	от 0.0 до 1.0

*Блок кода №2. Примеры создания и загрузки изображений с использованием класса `Image<TColor, TDepth>` Emgu.CV.*

```
1 //Загрузка файла "image.jpg" в формате BGR
2 Image<Bgr, byte> image = new Image<Bgr, byte>("image.jpg");
3
4 //Создание черно-белого изображения размером 640x480
5 Image<Gray, byte> grayImage = new Image<Gray, byte>(640, 480);
```

Класс Image предоставляет свойство Data — это трехмерный массив [height, width, channel], который позволяет читать и изменять пиксели напрямую.

*Блок кода №3. Примеры получения и записи данных из пикселей изображения.*

```
1 int x = 0;
2 int y = 0;
3
4 //Получение данных о синем цвете из пикселя в строке у столбце x
5 byte pixel1 = image.Data[y, x, 0];
6
7 //Запись данных о красном цвете в пиксель в строке у столбце x
8 image.Data[y, x, 0] = pixel1;
9
10 //Получение данных о единственном канале из черно-белого изображения
11 byte pixel2 = grayImage.Data[y, x, 0];
```

**Внимание!** Обращение через свойство .Data[,] в Emgu.CV работает медленно, так как на каждый вызов происходят несколько проверок границ массива. В реальных высокопроизводительных приложениях на OpenCV используются указатели и работа с памятью, но для обучения базовым алгоритмам этот способ подходит лучше из-за своей наглядности.

Так как библиотека Emgu.CV использует свой собственный формат для хранения изображений Image<TColor, TDepth> требуется использовать конвертеры из данного формата в формат стандартный для приложения WPF. В данном случае будет использоваться конвертер в формат BitmapSource который можно удобно передавать в компонент Image для отображения загруженного изображения.

*Блок кода №4. Код функции-конвертера изображения из формата Image<Bgr, byte> в формат BitmapSource.*

```
1 /*
2  Функция конвертирует изображение из формата Emgu.CV (Image<Bgr, byte>) в формат,
3  понятный для WPF (BitmapSource).
4  Это необходимо, чтобы мы могли отобразить результат обработки в элементе Image на
5  нашем окне.
6 */
7
8 public BitmapSource ToBitmapSource(Image<Bgr, byte> image)
9 {
10     //У каждого объекта Image<,> есть свойство .Mat, которое предоставляет
11     //доступ к матрице пикселей.
12     var mat = image.Mat;
13
14     return BitmapSource.Create(
15         mat.Width,
16         mat.Height,
17         96d, //Горизонтальное разрешение (DPI), 96 – стандарт для экранов
18         96d, //Вертикальное разрешение (DPI)
```

```

17     PixelFormats.Bgr24, //Мы указываем WPF, что данные идут в формате Bgr, по 24
бита на пиксель (8 бит на синий, 8 на зеленый, 8 на красный).
18     null, //Палитра не используется для 24-битных изображений
19     mat.DataPointer, //Указатель на начало данных изображения в памяти.
20     mat.Step * mat.Height, //Общий размер буфера данных в байтах.
21     mat.Step); // Шаг – это длина одной строки изображения в байтах.
22 }

```

Добавьте в интерфейсе компонент `Image` и дайте ему название (в данном примере он имеет название `MainImage`), данный компонент будет использоваться для отображения загруженного изображения. Для загрузки изображения можно использовать следующий код:

#### *Блок кода №5. Загрузка и отображение изображения в компоненте `Image` WPF*

```

1 //Главный объект для работы с изображением в Emgu.CV. Этот объект должен быть объявлен
глобально в проекте
2 //Это поле будет хранить наше оригинальное изображение для всех операций.
3 private Image<Bgr, byte> sourceImage;
4
5 ...
6
7 public MainWindow()
8 {
9     InitializeComponent();
10    //Создаем объект Image<Bgr, byte> напрямую из пути к файлу, Emgu.CV сам его
загрузит и декодирует.
11    sourceImage = new Image<Bgr, byte>("image.jpg");
12    //Конвертируем наше Emgu.CV изображение в понятный для WPF формат с помощью нашего
конвертера.
13    MainImage.Source = ToBitmapSource(sourceImage);
14 }
15

```

Для сохранения изображения можно использовать встроенную в `Image<>` функцию **Save**, которая в качестве аргумента принимает путь до файла куда требуется записать изображение:

#### *Блок кода №6. Сохранение изображения используя встроенную в `Image<>` функцию*

```

1 //У Emgu.CV есть удобный встроенный метод .Save(), в качестве аргумента передается
путь до файла
2 imageToSave.Save("image.jpg");

```

## **Задача №1.**

Реализуйте функционал загрузки и сохранения изображения из проводника используя классы **OpenFileDialog** и **SaveFileDialog**.

## Попиксельная обработка изображений

Попиксельная обработка — это базовый уровень алгоритмов, где выходное значение пикселя зависит только от его входного значения (или значений в той же координате).

Так как в классе `Image<TColor, TDepth>` изображение представляет собой матрицу, чтобы изменить изображение, необходимо организовать вложенные циклы для прохода по всем координатам.

*Блок кода №7. Цикл прохода по каждому пикселию изображения*

```
1 //Проходим по каждому пикселию изображения.
2 for (int y = 0; y < sourceImage.Rows; y++)
3 {
4     for (int x = 0; x < sourceImage.Cols; x++)
5     {
6
7         //Получаем доступ к пикселию по его координатам (y, x).
8         //Emgu.CV возвращает структуру Bgr, у которой есть поля .Blue, .Green, .Red.
9         Bgr pixel = sourceImage[y, x];
10
11        //Устанавливаем значение каждого канала на 255.
12        //ВАЖНО! Мы используем изображение в формате <Bgr, BYTE> – поэтому значения
13        //которые мы записываем в каналы пикселя не должны быть больше 255 и меньше 0
14        pixel.Blue = 255;
15        pixel.Green = 255;
16        pixel.Red = 255;
17
18        //Записываем измененный пиксель обратно в изображение .
19        sourceImage[y, x] = pixel;
20    }
21
22 //Отображаем результат в окне.
23 //В результате все изображение должно стать белым
24 MainImage.Source = ToBitmapSource(invertedImage);
```

Одним из самых простых алгоритмов изменения изображения является алгоритм инверсии цвета и реализуется по формуле:

*Формула №1. Инверсия цвета.*

$$\text{pixel.Channel} = 255 - \text{pixel.Channel},$$

где *pixel* - текущий обрабатываемый пиксель, а *Channel* - значение одного из каналов  
заметьте что формула используется для изображений с глубиной цвета записывающихся в формате *byte*

Модифицируем предыдущий код для реализации данной формулы и оформим его как отдельную функцию:

*Блок кода №8. Функция инверсии цветов изображения.*

```
1 //ВАЖНО: Мы не хотим изменять оригинальное изображение (sourceImage).
2 //Вместо этого мы создаем его точную копию (клон) и работаем с ней.
3 Image<Bgr, byte> invertedImage = sourceImage.Clone();
4
5 //Проходим по каждому пикслю изображения.
6 for (int y = 0; y < invertedImage.Rows; y++)
7 {
8     for (int x = 0; x < invertedImage.Cols; x++)
9     {
10
11         //Получаем доступ к пикслю по его координатам (y, x).
12         //Emgu.CV возвращает структуру Bgr, у которой есть поля .Blue, .Green, .Red.
13         Bgr pixel = invertedImage[y, x];
14
15         // Инвертируем каждый цветовой канал. Максимальное значение – 255.
16         pixel.Blue = 255 - pixel.Blue;
17         pixel.Green = 255 - pixel.Green;
18         pixel.Red = 255 - pixel.Red;
19
20         //Записываем измененный пиксль обратно в изображение .
21         invertedImage[y, x] = pixel;
22     }
23 }
24
25 //Отображаем результат в окне.
26 MainImage.Source = ToBitmapSource(invertedImage);
```

Другим стандартным алгоритмом попиксельной обработки является алгоритм перевода цветного трехканального изображения в черно-белый формат. Для этого используется следующая формула:

*Формула №2. Конвертация цветного изображения в черно-белое методом усреднения.*

$$grayPixel = \frac{originalPixel.R + originalPixel.G + originalPixel.B}{3}$$

где *grayPixel* - результат в формате byte,  
*originalPixel* - оригинальный пиксель изображения;

После чего требуется записать результат вычисления в обрабатываемый пиксель:

$$\begin{aligned}originalPixel.Red &= grayPixel \\originalPixel.Green &= grayPixel \\originalPixel.Blue &= grayPixel\end{aligned}$$

**Важно!** Тут мы записываем полученное значение в каждый из каналов цветного изображения чтобы привести его в черно-белый формат. Данный вариант является излишним так как дублирует ненужную информацию, более корректным вариантом является запись значений в изображение в формате `<gray, byte>`, но вопрос конвертации в разные типы будет разобран подробнее в следующих лабораторных.

Реализовав и проверив данную функцию в коде можно заметить что изображения получаются "плоскими" и неестественными. В действительности корректным решением задачи конвертации цветного изображения в черно-белое является использование формулы светимости Luma (Rec. 601):

*Формула №3. Конвертация цветного изображения в черно-белое по формуле Luma Rec. 601.*

$$grayPixel = originalPixel.Red * 0.299 + originalPixel.Green * 0.587 + originalPixel.Blue * 0.114$$

После получения значения его так же как и в предыдущем варианте требуется записать обратно в обрабатываемый пиксель.

Эти числа основаны на психофизиологии восприятия света человеческим глазом. Наши глаза содержат разные типы колбочек, и мы воспринимаем цвета с разной интенсивностью:

- Зеленый (0.587): Глаз наиболее чувствителен к зеленому спектру. Он кажется нам самым ярким. Поэтому он вносит самый большой вклад (почти 60%) в итоговую яркость пикселя.
- Красный (0.299): Воспринимается менее ярким, чем зеленый.
- Синий (0.114): Кажется нам самым темным цветом. Его вклад в общую яркость минимален (всего около 11%).

## **Задача №2.**

Реализуйте следующие фильтры обработки изображения:

- Инверсия цвета;
- Конвертация цветного изображения в черно-белое методом усреднения;
- Конвертации цветного изображения в черно-белое по формуле Luma Rec. 601;

## Базовые операции обработки изображения

Такие операции как изменение яркости, контрастности или усиление одного из цветовых каналов также являются операциями попиксельной обработки.

**Яркость** — это смещение значений интенсивности пикселей. С математической точки зрения это простое прибавление значения ко всем каналам изображения.

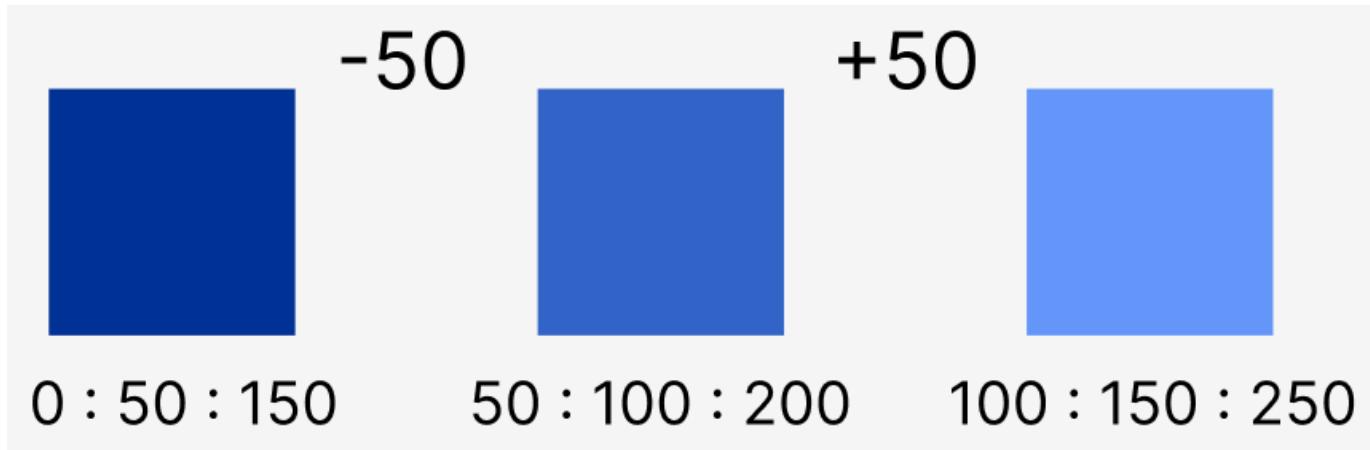


Рисунок 5. Изменение яркости пикселя.

Если прибавляем положительное число — изображение светлеет. Если отрицательное — изображение темнеет. Изменение яркости можно представить следующей формулой:

Формула №4. Изменение яркости.

$$pixel = pixel + brightness$$

где *pixel* - значение цветовых каналов пикселя,  
*brightness* - добавляемое значение яркости;

Перенесем данную формулу в код:

Блок кода №9. Функция изменения яркости изображения.

```
1  Image<Bgr, byte> lightImage = sourceImage.Clone();
2
3  // Устанавливаем значение яркости
4  int brightness = 50;
5
6  for (int y = 0; y < lightImage.Rows; y++)
7  {
8      for (int x = 0; x < lightImage.Cols; x++)
9      {
10         Bgr pixel = lightImage[y, x];
11
12         //Прибавляем значение яркости к каждому каналу.
13         int b = (int)pixel.Blue + brightness;
14         int g = (int)pixel.Green + brightness;
15         int r = (int)pixel.Red + brightness;
16     }
}
```

```

17     //Результат сложения может выйти за пределы 0-255.
18     //Поэтому результат зажимается допустимом диапазоне.
19     pixel.Blue = (byte)Math.Max(0, Math.Min(255, b));
20     pixel.Green = (byte)Math.Max(0, Math.Min(255, g));
21     pixel.Red = (byte)Math.Max(0, Math.Min(255, r));
22
23     lightImage[y, x] = pixel;
24 }
25 }
26
27 MainImage.Source = ToBitmapSource(lightImage);

```

**Контрастность** — это разница между самыми светлыми и самыми темными участками изображения. Повышение контраста делает тени темнее, а света ярче. Если яркость можно представить как сложение, то контрастность - это операция умножения.

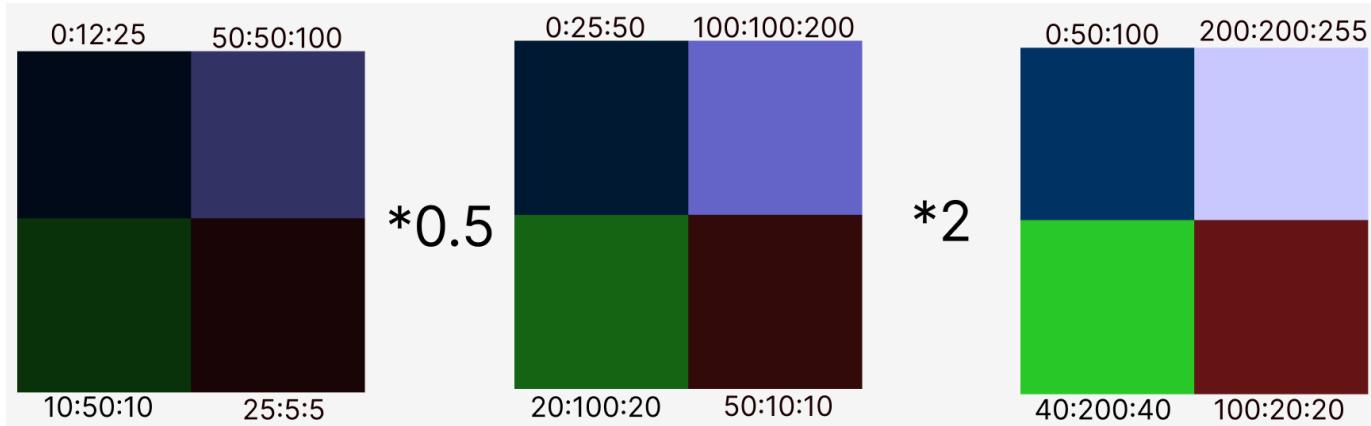


Рисунок 6. Изменение контрастности изображения.

Формула №5. Изменение контраста.

$$pixel = pixel * contrast$$

где  $pixel$  - значение цветовых каналов пикселя,  
 $contrast$  - коэффициент контрастности;

Обратите внимание: данная формула является упрощенной. В следующей лабораторной работе мы разберем, почему она дает результат отличный от привычного контраста, и реализуем более правильный алгоритм.

В Emgu.CV изображение `Image<Bgr, byte>` состоит из трех независимых каналов. Мы можем обрабатывать их раздельно для создания цветовых фильтров. Изменяя каждый канал по отдельности позволяет является основой множества художественных фильтров, оно схоже с изменением яркости, только в данном случае значение прибавляется/отнимается только от одного канала:

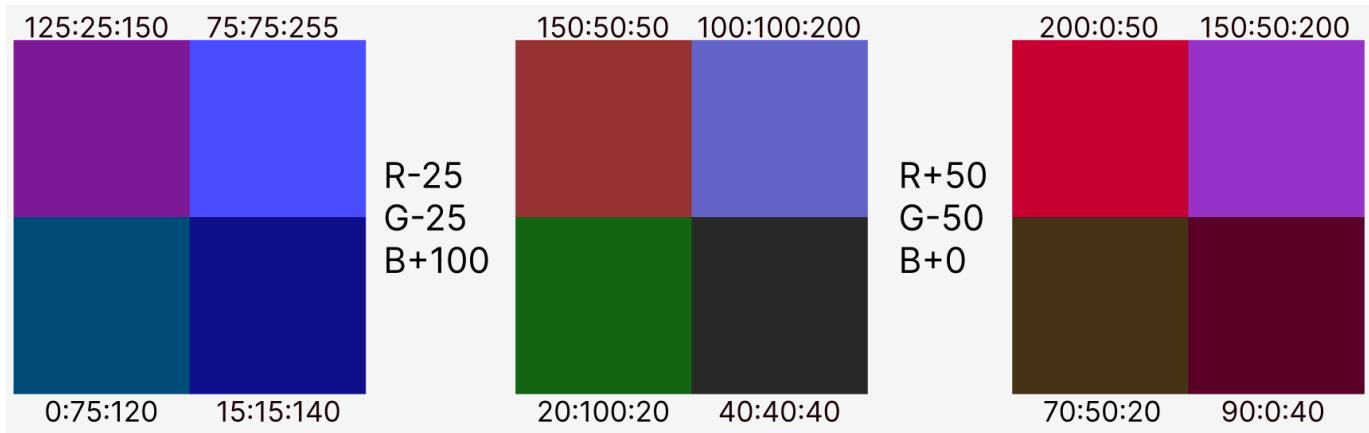
### **Формула №6. Изменение каналов.**

*pixel.Red* = *pixel.Red* + *red*

*pixel.Green = pixel.Green + green*

*pixel.Blue = pixel.Blue + blue*

где *red*, *green* и *blue* - значения переменных для изменения каждого из каналов



*Рисунок 7. Изменение каналов изображения.*

## **Задача №3.**

Реализуйте следующие фильтры:

- Изменение яркости и контрастности изображения;
  - Изменение цветовых каналов изображения.

# **Задание на лабораторную работу №1. Простой редактор изображения.**

В данной лабораторной работе требуется разработать простой редактор изображений который включает в себя следующие функции:

1. Загрузка и сохранение изображения. Операции должны выполняться используя стандартный проводник;
2. Если к изображению применен фильтр последующие изменения должны применяться к измененному изображению;
3. Если к изображению применен фильтр должен быть сохранен вариант изображения с примененным эффектом;
4. Функция возвращения на предыдущий шаг/применения изменений к изображению позволяющая вернуть результат до применения фильтра;
5. Фильтры инверсии цветов и два варианта конвертации изображения в черно-белый формат (используя метод усреднения и формулу Luma);
6. Фильтры изменения яркости и контрастности изображения. Для визуального интерфейса рекомендуется использовать ползунки.
7. Фильтры изменения цветовых каналов изображения. Для визуального интерфейса рекомендуется использовать ползунки.

## **Полезные ссылки**

1. GitHub репозиторий с учебным проектом: <https://github.com/TheSkyEye1/AOCI-Lab1-Simple-Image-Redactior>
2. GitHub релиз проекта демонстрирующий весь функционал реализуемый в работе: <https://github.com/TheSkyEye1/AOCI-Lab1-Simple-Image-Redactior/releases/tag/v1.0.0>
3. Документация Emgu.CV: [https://www.emgu.com/wiki/index.php?title>Main\\_Page](https://www.emgu.com/wiki/index.php?title>Main_Page)
4. Работа с изображениями в Emgu.CV [https://www.emgu.com/wiki/index.php/Working\\_with\\_Images](https://www.emgu.com/wiki/index.php/Working_with_Images)

## **Дополнительная информация**

Функция выполняющая обратную операцию по переводу изображения из формата `BitmapSource` в формат `Emgu.CV Image<Bgr, byte>`:

*Блок кода №10. Функция конвертации изображения из формата `BitmapSource` в изображение `Image<Bgr, byte>`.*

```
1 //Функция конвертирует изображение из формата WPF (BitmapSource) обратно в формат
2 // Emgu.CV (Image<Bgr, byte>).
3
4 public Image<Bgr, byte> ToEmguImage(BitmapSource source)
5 {
6     if (source == null) return null;
```

```
7 //Чтобы гарантировать, что у нас есть данные в формате Bgr24, мы создаем
8 "конвертер" FormatConvertedBitmap.
9 FormatConvertedBitmap safeSource = new FormatConvertedBitmap();
10 safeSource.BeginInit();
11 safeSource.Source = source;
12 safeSource.DestinationFormat = PixelFormats.Bgr24; //Явно указываем нужный нам
13 формат
14
15 //Создаем пустое изображение Emgu.CV нужного размера.
16 Image<Bgr, byte> resultImage = new Image<Bgr, byte>(safeSource.PixelWidth,
17 safeSource.PixelHeight);
18 var mat = resultImage.Mat;
19
20 //Копируем пиксели из WPF-изображения (safeSource) напрямую в память нашего
21 Emgu.CV изображения (resultImage).
22 safeSource.CopyPixels(
23     new System.Windows.Int32Rect(0, 0, safeSource.PixelWidth,
24     safeSource.PixelHeight), //Какую область копировать
25     mat.DataPointer, //Куда копировать (в начало данных матрицы Emgu.CV)
26     mat.Step * mat.Height, //Размер буфера назначения
27     mat.Step); //Шаг в буфере назначения
28
29     return resultImage;
30 }
```