

宿題03

アフィン変換を行う関数 `affine()` を完成させよ

- パラメータは、下記 `a~f`.

(x,y) : 入力画像の座標, (x', y') : 出力画像の座標

$$\begin{cases} x' = ax + by + e \\ y' = cx + dy + f \end{cases}$$

- 処理では逆変換を使う

$$\begin{cases} x = (d(x' - e) - b(y' - f))/det \\ y = (-c(x' - e) + a(y' - f))/det \end{cases}$$

- 画素値は共一次補間する

宿題 03

アフィン変換を行う関数 `affine()` を完成させよ

- WebClass から雛形 `affine-sample.c` をダウンロード
- 関数 `affine()` の中身を追加して完成させる
- コンパイル, 実行

```
gcc -O3 -I. affine-sample.c kumi3.c -o affine -lm
```

```
./affine -a -2 0 0 2 512 0 -s 512 512 sample01.pgm out01.pgm
```

- WebClass から プログラムを提出

宿題03

実行結果

