

Графические объекты. Работа с изображениями

Храмов Д. А.

09.03.2019

Низкоуровневая (дескрипторная) графика

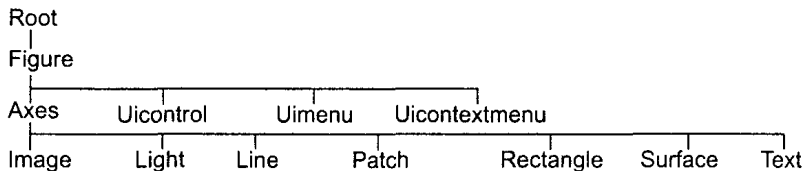
Высокоуровневые графические функции

`plot`, `surf`, `mesh` делают сразу несколько дел:

1. строят графическое окно;
2. определяют параметры координатных осей;
3. строят координатные оси;
4. строят кривую или поверхность, то есть собственно график.

Все это можно сделать по частям с помощью низкоуровневых графических функций.

Иерархия графических классов



1. root — соответствует экрану компьютера. В работе явно не используется.
2. figure (рисунок) — графическое окно.
3. В окне размещаются:
 - ▶ axes — координатные оси;
 - ▶ UI* — элементы пользовательского интерфейса (меню, кнопки и др.).
4. В осях координат располагаются:
 - ▶ line — (линия) кривая графика функции одной переменной;
 - ▶ text — текстовая надпись;
 - ▶ surface — поверхность, являющаяся графиком функции двух переменных.

Конструкторы объектов

`patch()` рисует многоугольник, закрашиваемый заданным цветом:

```
x = [0 1 2];  
y = [0 1 0];  
patch(x,y,'r')
```

Названия функций-конструкторов обычно совпадают с названиями создаваемых ими графических объектов.

Указатели объектов

Как отличить один графический объект от другого?

Создадим объект `figure`:

```
h = figure;
```

`h` — указывает на этот объект. Во всех операциях с данным окном мы будем использовать этот указатель. Если это первое открытое графическое окно, то `h = 1`.

Создадим новое окно, не закрывая первого:

```
p = figure;
```

`p = 2`. Указатель объектов `figure` — целое число, номер графического окна.

Указатели или дескрипторы – не совсем удачный перевод термина “handle” — титул, прозвище, кличка.

Указатель — это то, с помощью чего MATLAB отличает один объект от другого. Можно воспринимать указатель как имя объекта или как ссылку на объект.

Другой способ указать на объект — понятие “текущего” или “активного” объекта.

Управление свойствами объектов: `get(h)`

Построим график из отрезков линии красного цвета:

```
h = line([0 2 5],[1 4 -1],'Color','r')
```

```
h =  
    3.0017
```

Теперь объект `line` имеет указатель `h` и узнать свойства этого объекта можно так:

```
get(h)
```



```
DisplayName =  
Annotation = [ (1 by 1) hg.Annotation array]  
Color = [1 0 0]  
LineStyle = -  
LineWidth = [0.5]  
Marker = none  
MarkerSize = [6]  
MarkerEdgeColor = auto  
MarkerFaceColor = none  
XData = [0 2 5]  
YData = [1 4 -1]  
ZData = []  
  
BeingDeleted = off  
ButtonDownFcn =  
Children = []  
Clipping = on  
CreateFcn =  
DeleteFcn =  
BusyAction = queue  
HandleVisibility = on  
HitTest = on  
Interruptible = on  
Parent = [174.007]  
Selected = off  
SelectionHighlight = on  
Tag =  
Type = line  
UIContextMenu = []  
UserData = []  
Visible = on
```

Управление свойствами объектов: set(h)

Изменить свойств объекта позволяет функция set:

```
set(h, 'Color', [0 1 0]) % можно 'g', 'green'.
```

Цвет кривой на построенном нами графике (указатель h) сменится на зеленый.

Общий вид функции: set(указатель, 'Свойство', значение)

Низкоуровневые графические функции позволяют управлять тонкими свойствами графических объектов, которые нельзя изменить с помощью функций высокого уровня:

```
set(h, 'LineWidth', 1)  
set(h, 'FontSize', 12)
```

Удаление объекта: delete(h)

Пример. Динамический график

```
%% Статический график
n = 1000;
x = linspace(0,50,n); y = exp(-0.1*x).*sin(x);
plot(x,y)
% Возьмем пределы из готового графика.
limits = get(gca, {'xlim', 'ylim'});
celldisp(limits)

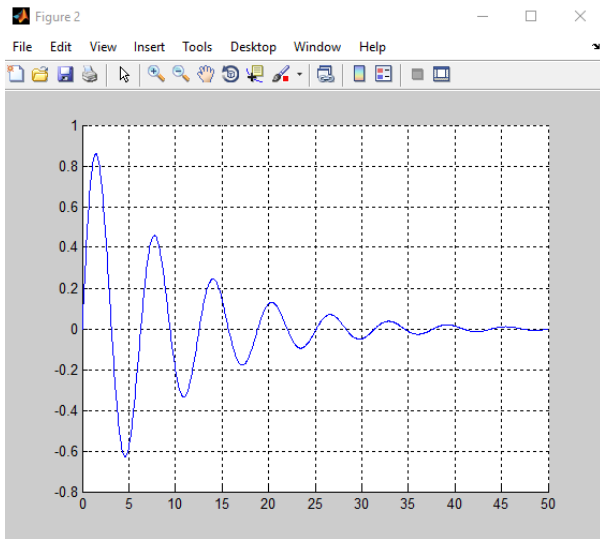
limits{1} =
    0      50

limits{2} =

-0.8000    1.0000
```

```
%% Динамический график
figure; grid on;
set(gca,'XLim',limits{1},'YLim',limits{2});
h = line([x(1),x(2)], [y(1),y(2)], 'EraseMode', 'none');
for i=2:n
    set(h, 'XData', [x(i-1),x(i)], 'YData', [y(i-1),y(i)]);
    drawnow;
    %pause(1e-6);
end
set(h, 'XData', x, 'YData', y)

% Закрыть все окна графиков
%close all
```



Задача 1. Случайное блуждание на плоскости

Получите на экране картину движения точек, моделирующих случайные блуждания на плоскости. На каждом шаге координаты частицы x и y случайным образом принимают значения $+1$, 0 или -1 . Число шагов – не менее 300.

Выведите номер шага в заголовок графика. Для итоговой картинки сделайте скриншот и поместите его в отчет.

Задача 2. Запись видео

Запишите каждый кадр анимации (шаг случайного блуждания) из задачи 1 в массив с помощью `getframe`.

Сохраните массив кадров в avi-файл функцией `movie2avi`.

Изображения

Чтение/запись изображения

```
A = imread(filename, fmt)
```

читает изображение из файла с `filename` и помещает его в массив `A`.

Формат файла `fmt` при вызове функции может быть опущен, тогда формат определяется из содержимого файла.

Вместо `filename` можно указать URL.

Запись изображения в файл: `imwrite(A, filename, fmt)`

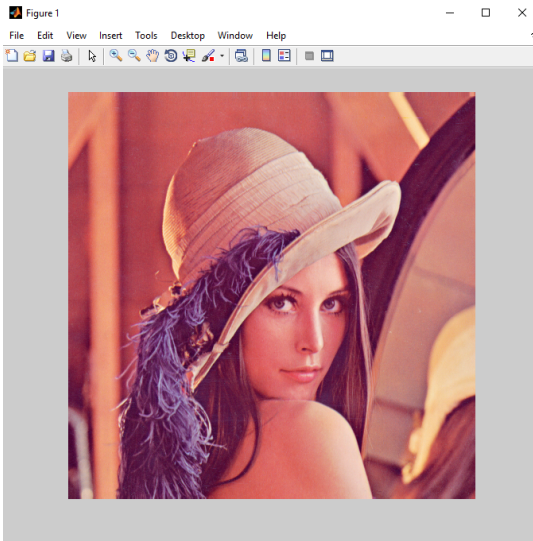
Любой цвет задается смесью красного (Red), зеленого (Green) и синего (Blue) цветов.

Интенсивность пиксела цветного изображения характеризуется тремя числами: $I(M,N,3)$. M , N – разрешение (количество пикселей) по O_x , O_y .

$I(:, :, 1)$ – интенсивность красного цвета, $I(:, :, 2)$ – интенсивность зеленого и $I(:, :, 3)$ – синего.

Интенсивность – положительное целое число: `uint*`.

```
A = imread(' ../images/lenna.png');  
imshow(A);  
imfinfo(' ../images/lenna.png')
```



`imshow(filename)`, `imshow(A)` — вывод изображения на экран.

Внимание: `imshow` имеет очень много опций!

`imfinfo(filename, fmt)` — получение информации об изображении:

- ▶ дата создания
- ▶ размер
- ▶ формат
- ▶ метод кодирования
- ▶ глубина цветопередачи
- ▶ ...

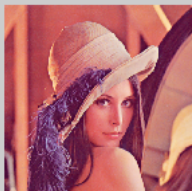
Информация о файле

Filename: 'D:\км_2019\09\images\lenna.png'
FileModDate: '08-Mar-2019 09:58:08'
FileSize: 473831
Format: 'png'
Width: 512
Height: 512
BitDepth: 24
ColorType: 'truecolor'

imshow + subplot

```
A = imread('../images/lenna.png');  
subplot(2,2,1); imshow(A); title('Original');  
subplot(2,2,2); imshow(A(:,:,1)); title('Red');  
subplot(2,2,3); imshow(A(:,:,2)); title('Green');  
subplot(2,2,4); imshow(A(:,:,3)); title('Blue');
```

Original



Red



Green

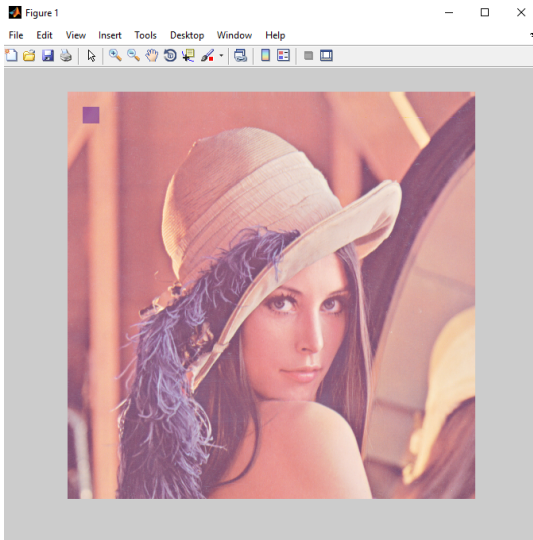


Blue



Рисунок поверх рисунка: используем прозрачность

```
A = imread('../images/lenna.png');  
imshow(A); hold on  
% Создаем квадрат вверху слева  
B = ones(size(A));  
B(20:40,20:40,[1,2]) = 0; % только синий цвет  
upimg = imshow(B);  
% Задаем прозрачность верхнего изображения  
alpha(upimg,0.3)
```

Фракталы и клеточные автоматы

Фракталы

Фрактал — это объект (например, кривая), обладающий свойством самоподобия. Понятие ввел Бенуа Мандельброт.

Фракталы обнаружили при измерении рек и границ.

Длина государственной границы между Испанией и Португалией в справочниках этих стран какое-то время отличалась на 20% (Испания насчитала 616 миль, а Португалия 758 миль).

Оказалось, что страны измеряли протяженность границы разными “линейками”. Короткая “линейка” позволяла учитывать мелкие детали, что в итоге и дало 20% разницы.

Был некоторый скандал, а потом разобрались, что во всем виноваты фракталы.

Источник: <http://paulscottinfo.ipage.com/fractals-in-nature/3/F2.spain-portugal-border.html>

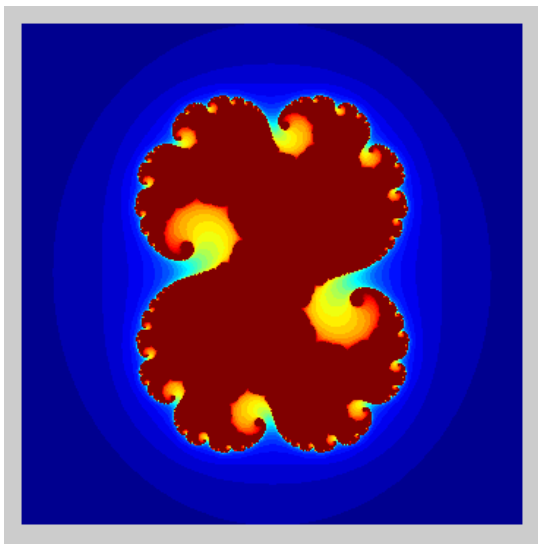
Множество Жюлиа

Гастон Жюлиа, лежа в больнице после ранения, развлекался вычислением последовательности

$$Z_{n+1} = Z_n^2 + C.$$

Оказалось, что после нескольких итераций точки либо остаются в пределах ограниченной области, либо “убегают” на бесконечность.

Остающиеся точки



Было доказано, что как только выполняется $|Z_n| \geq 2$, то последовательность стремится к бесконечности.

Проверка этого свойства позволяет выделять точки, не попадающие внутрь множества.

Напрашивается алгоритм:

1. задаем кол-во итераций;
2. задаем исследуемую область;
3. задаем начальную точку C ;
4. выполняем заданное число итераций для каждой точки области;
5. рисуем точки, которые остались в области.

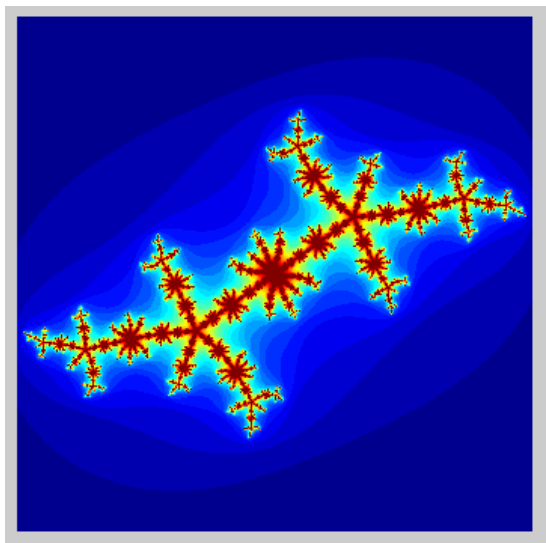
```
iter = 30;    % кол-во итераций
npix = 1000; % размер изображения: npix x npix
% Область наблюдения
dl = 1.5;
x = linspace(-dl,+dl,npix);
y = linspace(-dl,+dl,npix);
[X,Y] = meshgrid(x,y);
Z = X + i*Y;
% Начальная точка
C = 0.27334-0.00742i;

B = zeros(npix);

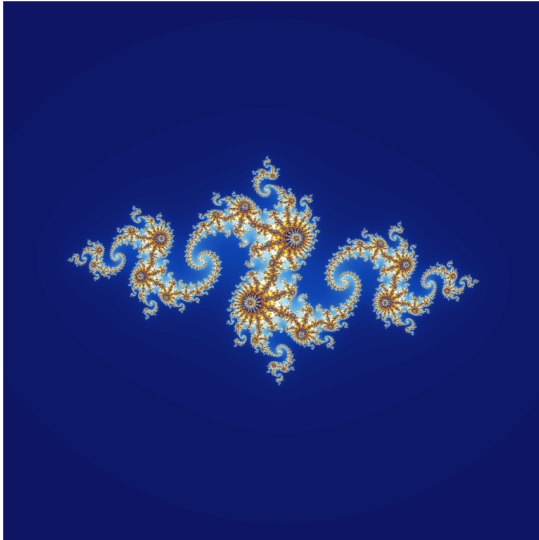
for l = 1:iter
    Z = Z.^2 + C;
    B = B + (abs(Z)<2);
end;

imagesc(B);
```

$$C = -0.561321 + 0.64100i$$



Wikipedia: Julia Set



Задача 3.

Постройте множество Жюлиа, выбрав начальную точку самостоятельно. Отобразите выбранную начальную точку в заголовке графика и сделайте скриншот полученного множества.

Постройте множество Жюлиа, применив для итераций одну из следующих функций:

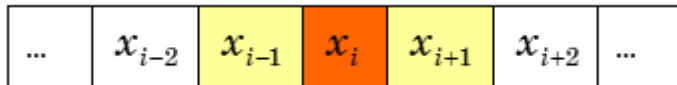
- ▶ $Z.^3 + C$
- ▶ $Z.^4 + C$
- ▶ $\cosh(Z)$
- ▶ $\cot(Z)$
- ▶ $\sin(Z) \cdot \cos(Z)$
- ▶ $\sinh(Z)$
- ▶ $\tan(Z)$
- ▶ $Z \cdot \cos(Z), Z \cdot \sin(Z)$

Одномерный клеточный автомат

Клеточный автомат (КА) – набор конечного числа элементов (клеток), образующих регулярную сетку.

Каждая клетка находится в одном из конечного числа состояний. Например, 0 или 1.

Окрестность клетки состоит из нее самой и соседних клеток. В одномерном КА под окрестностью клетки понимается она сама и ее соседи слева и справа.



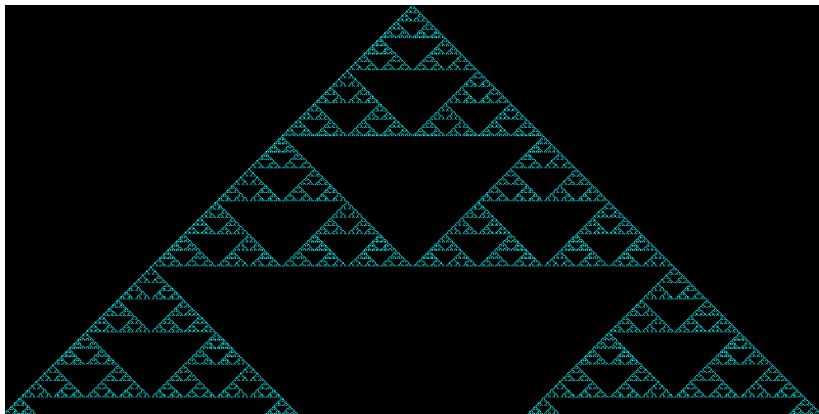
Состояние клетки изменяется по шагам, в зависимости от состояния ее окрестности.

Пусть текущее состояние всех клеток известно (задано). На следующем шаге состояние каждой клетки преобразуется по определенным правилам. Например, таким

111	110	101	100	011	010	001	000
0	1	0	1	1	0	1	0

Первая строка – текущее состояние окрестности, вторая – состояние центральной клетки на следующем шаге.

Первое правило (крайнее слева): если все клетки окрестности активны (1), то на следующем шаге центральная клетка пассивна (0).



Казалось бы, подобные КА должны эволюционировать либо к простым пространственно-однородным состояниям, либо к периодическим структурам. Однако это не так.

Задача 4. Одномерный КА

Запрограммируйте для одномерного КА следующие правила

111	110	101	100	011	010	001	000
0	0	0	1	1	1	1	0

Образец кода: `source/onedimca.m`

Проследите за эволюцией данного КА. В конце сделайте скриншот и поместите его в отчет.

Бонус

Игра “Жизнь”. Джон Конуэй, 1970 г.

Клетки игрового поля размечаются в начале игры как живые (1) или мертвые/пустые (0).

Правила

1. Если у пустой клетки есть ровно 3 живых соседа, то на следующем ходу в ней происходит «рождение».
2. Если у живой клетки 2 или 3 живых соседа, то на следующем ходу она продолжает жить.
3. Если у живой клетки меньше 2 или больше 3 живых соседей, то на следующем ходу она умирает (одиночество или перенаселение).

- ▶ Код: `source/life.m`.
- ▶ Math Battle in Game Of Life – много интересных комбинаций.
- ▶ Game of Life: Logic gates – реализация логических вентилей И, ИЛИ, НЕ в игре “Жизнь”.

Список задач

- ▶ Задача 1
- ▶ Задача 2
- ▶ Задача 3
- ▶ Задача 4