

Seminar Fraktale

Fraktale Bildcodierung

Jens Ochsenmeier

13. Mai 2018

Wichtige Werkzeuge

Menge X mit reellwertiger Funktion $d : X \times X \rightarrow \mathbb{R}$, die

1. **symmetrisch** und
2. **positiv definit** ist und die
3. **Dreiecksungleichung** erfüllt

Menge X mit reellwertiger Funktion $d : X \times X \rightarrow \mathbb{R}$, die

1. **symmetrisch** und
2. **positiv definit** ist und die
3. **Dreiecksungleichung** erfüllt

→ *vollständige* metrische Räume (Cauchy-Folgen konvergieren)

Menge X mit reellwertiger Funktion $d : X \times X \rightarrow \mathbb{R}$, die

1. **symmetrisch** und
2. **positiv definit** ist und die
3. **Dreiecksungleichung** erfüllt

→ *vollständige* metrische Räume (Cauchy-Folgen konvergieren)

→ *kompakte* metrische Räume (beschränkt und abgeschlossen)

Raum der Fraktale über X :

$$\mathcal{H}(X) := \{\mathcal{A} \subseteq X : \mathcal{A} \text{ kompakt}\} \setminus \emptyset$$

Raum der Fraktale über X :

$$\mathcal{H}(X) := \{\mathcal{A} \subseteq X : \mathcal{A} \text{ kompakt}\} \setminus \emptyset$$

Abstandsbegriffe:

- $d(x, A) := \min \{d(x, a) : a \in A\} \quad (x \in X, A \in \mathcal{H}(X))$
- $d(A, B) := \max \{d(x, B) : x \in A\} \quad (A, B \in \mathcal{H}(X))$

Raum der Fraktale über X :

$$\mathcal{H}(X) := \{\mathcal{A} \subseteq X : \mathcal{A} \text{ kompakt}\} \setminus \emptyset$$

Abstandsbegriffe:

- $d(x, A) := \min \{d(x, a) : a \in A\} \quad (x \in X, A \in \mathcal{H}(X))$
- $d(A, B) := \max \{d(x, B) : x \in A\} \quad (A, B \in \mathcal{H}(X))$
- $h(A, B) := \max \{d(A, B), d(B, A)\}$ (Hausdorff-Abstand)

Raum der Fraktale über X :

$$\mathcal{H}(X) := \{\mathcal{A} \subseteq X : \mathcal{A} \text{ kompakt}\} \setminus \emptyset$$

Abstandsbegriffe:

- $d(x, A) := \min \{d(x, a) : a \in A\} \quad (x \in X, A \in \mathcal{H}(X))$
- $d(A, B) := \max \{d(x, B) : x \in A\} \quad (A, B \in \mathcal{H}(X))$
- $h(A, B) := \max \{d(A, B), d(B, A)\}$ (Hausdorff-Abstand)

→ Raum der Fraktale $(\mathcal{H}(X), h)$

Ein Fraktal ist eine Teilmenge von $(\mathcal{H}(X), h)$.

Abbildungen und Transformationen

Abbildung $\varphi : X \rightarrow X$ für die $c \in [0, 1)$ existiert, sodass

$$\forall x, y \in X : d(\varphi(x), \varphi(y)) \leq c \cdot d(x, y)$$

Kontraktionsfaktor: c

Abbildung $\varphi : X \rightarrow X$ für die $c \in [0, 1)$ existiert, sodass

$$\forall x, y \in X : d(\varphi(x), \varphi(y)) = c \cdot d(x, y)$$

Kontraktionsverhältnis: c

Banachscher Fixpunktsatz

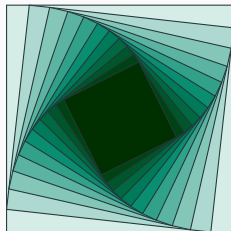
- Kontraktion $\varphi : X \rightarrow X$
- Iterative Folge $(x_n)_{n \in \mathbb{N}}$, $x_{n+1} = \varphi(x_n)$
- *Beliebiger* Startwert x_0

Satz (Banach, 1922)

1. Es existiert genau ein $\tilde{x} \in X$, sodass $\varphi(\tilde{x}) = \tilde{x}$.
2. Es ist $\lim_{n \rightarrow \infty} x_n = \tilde{x}$.

Banachscher Fixpunktsatz

- Kontraktion $\varphi : X \rightarrow X$
- Iterative Folge $(x_n)_{n \in \mathbb{N}}$, $x_{n+1} = \varphi(x_n)$
- *Beliebiger* Startwert x_0



Satz (Banach, 1922)

1. Es existiert genau ein $\tilde{x} \in X$, sodass $\varphi(\tilde{x}) = \tilde{x}$.
2. Es ist $\lim_{n \rightarrow \infty} x_n = \tilde{x}$.

Lineare Transformation

- bildet Geraden auf Geraden ab
- fixiert den Ursprung

Darstellung durch Matrix:

$$t : \mathbb{R}^2 \rightarrow \mathbb{R}^2, \quad t(x, y) := \begin{pmatrix} a & b \\ c & d \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix}$$

Konkret: Skalieren, Spiegeln, Strecken, Drehen

Affine Transformation: Linear Transformation + Translation

Darstellung durch Matrix:

$$w : \mathbb{R}^2 \rightarrow \mathbb{R}^2, \quad w(x, y) := A \cdot x + t = \underbrace{\begin{pmatrix} a & b \\ c & d \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix}}_{\text{lineare Transformation}} + \underbrace{\begin{pmatrix} e \\ f \end{pmatrix}}_{\text{Translation}}$$

1. Drei Punkte auf Startmenge wählen
2. Dazugehörige Punkte in Bildmenge finden
3. Ein paar Gleichungssysteme lösen

$$\begin{pmatrix} a & b \\ c & d \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} e \\ f \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \tilde{x}_1 \\ \tilde{x}_2 \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} a & b \\ c & d \end{pmatrix} \begin{pmatrix} y_1 \\ y_2 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} e \\ f \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \tilde{y}_1 \\ \tilde{y}_2 \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} a & b \\ c & d \end{pmatrix} \begin{pmatrix} z_1 \\ z_2 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} e \\ f \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \tilde{z}_1 \\ \tilde{z}_2 \end{pmatrix}$$

→ affine Transformation

Iterierte Funktionensysteme

Iteriertes Funktionensystem (IFS)

IFS: Familie $\{\Phi_1, \dots, \Phi_n\}$ mit $\Phi_i : X \rightarrow X$

Kontraktion

(X, d) vollständiger metrischer Raum

Kontraktionskoeffizient $c = \max \{c_1, \dots, c_n\}$

$(c_i := \text{Kontraktionsfaktor von } \Phi_i)$

Attraktor des IFS: $C \subset X$ derart, dass

$$\bigcup_{i=1}^n \Phi_i(C) = C$$



Modellierung echter Bilder

Echtes Bild: *Etwas, dass man irgendwo sehen oder sich zumindest zu sehen vorstellen könnte*

- \mathcal{R} : Menge aller echten Bilder
- $\mathcal{I} \in \mathcal{R}$: echtes Bild

Echtes Bild: *Etwas, dass man irgendwo sehen oder sich zumindest zu sehen vorstellen könnte*

- \mathcal{R} : Menge aller echten Bilder
- $\mathcal{I} \in \mathcal{R}$: echtes Bild

→ mathematisch nicht wirklich greifbar

Echtes Bild: *Etwas, dass man irgendwo sehen oder sich zumindest zu sehen vorstellen könnte*

- \mathcal{R} : Menge aller echten Bilder
 - $\mathcal{I} \in \mathcal{R}$: echtes Bild
- mathematisch nicht wirklich greifbar
- Modellierung entlang von Eigenschaften

“Echte” Bilder

Echtes Bild: *Etwas, dass man irgendwo sehen oder sich zumindest zu sehen vorstellen könnte*

- \mathcal{R} : Menge aller echten Bilder
 - $\mathcal{I} \in \mathcal{R}$: echtes Bild
- mathematisch nicht wirklich greifbar
- Modellierung entlang von Eigenschaften



Schloss Neuschwanstein, Unsplash

Ein Bild besitzt

1. **Träger** $\square = [a, b] \times [c, d] \subset \mathbb{R}^2$
2. **Maße** $(b - a)$ und $(d - c)$

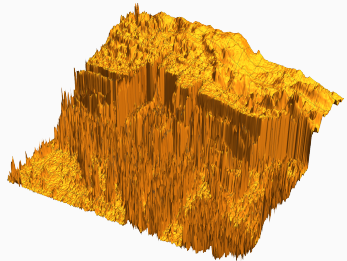
→ Einbettung in den euklidischen Raum

Eigenschaft 2

Ein Bild besitzt **chromatische Werte**

$$c : \square \rightarrow \mathbb{R}$$

Hier: **nur Graustufen**: c ist die *Helligkeit* an einem bestimmten Punkt



Eigenschaft 3

$\mathcal{I} \in \mathcal{R}$ besitzt *keine* Auflösung!

→ verschiedene Auflösungen beschreiben dasselbe Bild



\mathcal{R} ist unter Zuschneiden von Bildern abgeschlossen



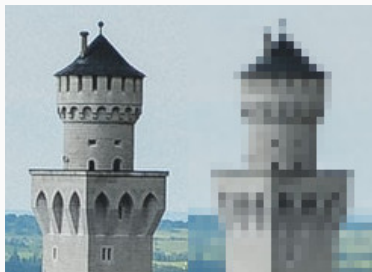
Eigenschaft 5

\mathcal{R} ist unter affinen Transformationen abgeschlossen



$$\mathcal{I} \in \mathcal{R} \rightsquigarrow \text{Pixel}$$

- Welche Pixel kriegen welche Farbe?
 - Interpolation?
 - Skalierung?
- Maßtheorie,...



⇒ Gerastertes Bild mit Farben pro Pixel

Collage-Theorem

- vollständiger metrischer Raum (X, d)
- $L \in \mathcal{H}(X)$
- $\varepsilon \geq 0$
- IFS $\{\Phi_1, \dots, \Phi_n\}$
 - Kontraktionskoeffizient $0 \leq s < 1$
 - Attraktor A

Satz (Barnsley, 1992)

$$h\left(L, \bigcup_{i=1}^n \Phi_i(L)\right) \leq \varepsilon \Rightarrow h(L, A) \leq \frac{\varepsilon}{1-s}$$

Stetige Abhängigkeit von Parametern

- (P, d_P) metrischer Raum
- (X, d) vollständiger metrischer Raum
- $\Phi : P \times X \rightarrow X$ Familie von Kontraktionen auf X
- $0 \leq s < 1$ Kontraktionskoeffizient von $\Phi(p, \cdot)$
- $\Phi(\cdot, x)$ stetig für jedes $x \in X$

Lemma

Der Fixpunkt $\tilde{x}(p)$ von Φ ist stetig abhängig von p . Das heißt:

$$\tilde{x} : P \rightarrow X \text{ ist stetig.}$$

- (X, d) und (P, d_P) wie gehabt
- IFS wie gehabt
- Φ_i hänge von p im Sinne folgender Einschränkung ab:

$$d(\Phi_{i,p}(x), \Phi_{i,q}(x)) \leq k \cdot d_P(p, q)$$

Satz (Barnsley, 1992)

Der Attraktor $A_p \in \mathcal{H}(X)$ ist stetig von p mittels der Hausdorff-Metrik $h(d)$ abhängig.

Bildkomprimierung

Warum Bildkomprimierung?

- Auge unempfindlich gegen viele Informationsverluste
- Weniger Speicherverbrauch → billiger zu speichern
- Weniger Speicherverbrauch → schneller zu übertragen

Idee: Farn kann durch 4 Transformationen erzeugt werden

→ es müssen nur 18 Zahlen gespeichert werden $\Rightarrow \sim 18$ Byte

Konventionelle Speicherung: 1 Byte für 8 Pixel $\Rightarrow 500$ mal mehr (10kB)!¹

¹200*400 Pixel, je höher desto mehr Bytes werden gebraucht

Idee: Farn kann durch 4 Transformationen erzeugt werden

→ es müssen nur 18 Zahlen gespeichert werden $\Rightarrow \sim 18$ Byte

Konventionelle Speicherung: 1 Byte für 8 Pixel $\Rightarrow 500$ mal mehr (10kB)!¹

Problem:

- IFS \rightarrow Bild: klar
- Bild \rightarrow IFS: Wie?

¹200*400 Pixel, je höher desto mehr Bytes werden gebraucht

Wir rüsten IFS auf — jede Kontraktion bekommt

1. neue Vorschrift; adaptiert Grauwert
2. Maske; gibt an, welcher Teil des Urbilds abgebildet wird

Wir rüsten IFS auf — jede Kontraktion bekommt

1. neue Vorschrift; adaptiert Grauwert
2. Maske; gibt an, welcher Teil des Urbilds abgebildet wird

$$\Phi_i : \square \supset D_i \rightarrow w_i(D_i) =: R_i \subset \square$$

$$\Phi_i(x, y, z) = \begin{pmatrix} a_i & b_i & 0 \\ c_i & d_i & 0 \\ 0 & 0 & g_i \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} e_i \\ f_i \\ h_i \end{pmatrix}$$

Einschränkungen:

- $\bigcup_{i=1}^n R_i = \mathcal{I}$
- $i \neq j \Rightarrow R_i \cap R_j = \emptyset$

1. Bild in 8×8 -Quadrate unterteilen ($R := \{R_1, \dots, R_n\}$, nicht-überlappend)
2. Bild in 16×16 -Quadrate unterteilen ($D := \{D_1, \dots, D_m\}$, überlappend)
3. Für alle R_i -Transformationen passendes D_j suchen und eins wählen
4. Pro Zuordnung Belichtung und Kontrast anpassen

Fraktale Bildkomprimierung — PIFS bestimmen



Originalbild und Lena-PIFS nach der ersten, zweiten und zehnten Iteration

Quadrat-basierter Algorithmus relativ naiv, erzeugt aber passable Ergebnisse

Verbesserungen:

- mehr als nur 2 Größen von Quadraten
- andere geometrische Formen
- ... (aktuelle Forschung)

- Barnsley — **Fractals Everywhere** (1993)
- Barnsley, Hurd — **Fractal Image Compression** (1993)
- Fisher — **Fractal Image Compression** (1992)