

Bilder

Jörg Cassens

Medieninformatik

WS 2018/2019



Lernziele

- Grundlagen der visuellen Wahrnehmung
 - Farbwahrnehmung
 - Darstellung in Grundfarben Rot, Grün und Blau
- Digitalisierung und Codierung digitaler, pixelbasierter Bilder
- Kompressionsverfahren für Rastergraphiken
 - Beispiel JPEG
- Grundlagen Bildbearbeitung

1 Licht

Bilder

- Oft als wichtigster menschlicher Sinn dargestellt
- Visuelle Eindrücke zweifelsohne wichtig
 - auch wenn es Tiere gibt, die besser sehen können und
 - unsere Sehleistung im Alter abnimmt
- Unsere Umwelt ist voll von Bildern
- Wandel von Produktion und Verarbeitung hin zu digitalen Technologien
- Ob DSLR oder Smartphone-Kamera, Prinzipien bei Digitalisierung und Speicherung die gleichen
 - Messung physikalischer Signale und Abbildung in einem digitalen Raster
 - Daher: geeignete Diskretisierung und Quantisierung
- Dazu: kompakte Speicherung
- Für die Be- und Verarbeitung: digitale Technologien

Es werde Licht

- Fotografieren: Mit Licht schreiben
- Licht kann heller oder dunkler sein, unterschiedliche Farben haben
- Vereinfachte Annahme: Keine Photonen, keine Relativität
- Licht ist eine **elektromagnetische Welle**
- Charakteristische Eigenschaften
 - Ausbreitungsrichtung, Frequenz/Wellenlänge, Amplitude, Polarisation

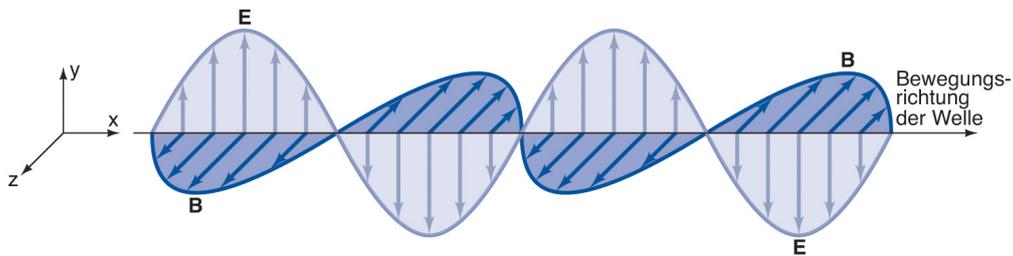


Abbildung 3.1: Zwei Wellen E und B, die sich in x-Richtung ausbreiten

Grundlegende Größen

- **Amplitude:** Maximaler Wert in einer Schwingung
- **Phase:** Ein Durchlauf
- **Phasenverschiebung:** Verschiebung des Nulldurchgangs (0-360 Grad)
- **Frequenz:** Anzahl der Schwingungen pro Zeiteinheit
- **Wellenlänge:** Der Weg, den das Signal bei gegebener Ausbreitungsgeschwindigkeit zurücklegt
- **Polarisation:** Ebene, in der die Schwingung verläuft

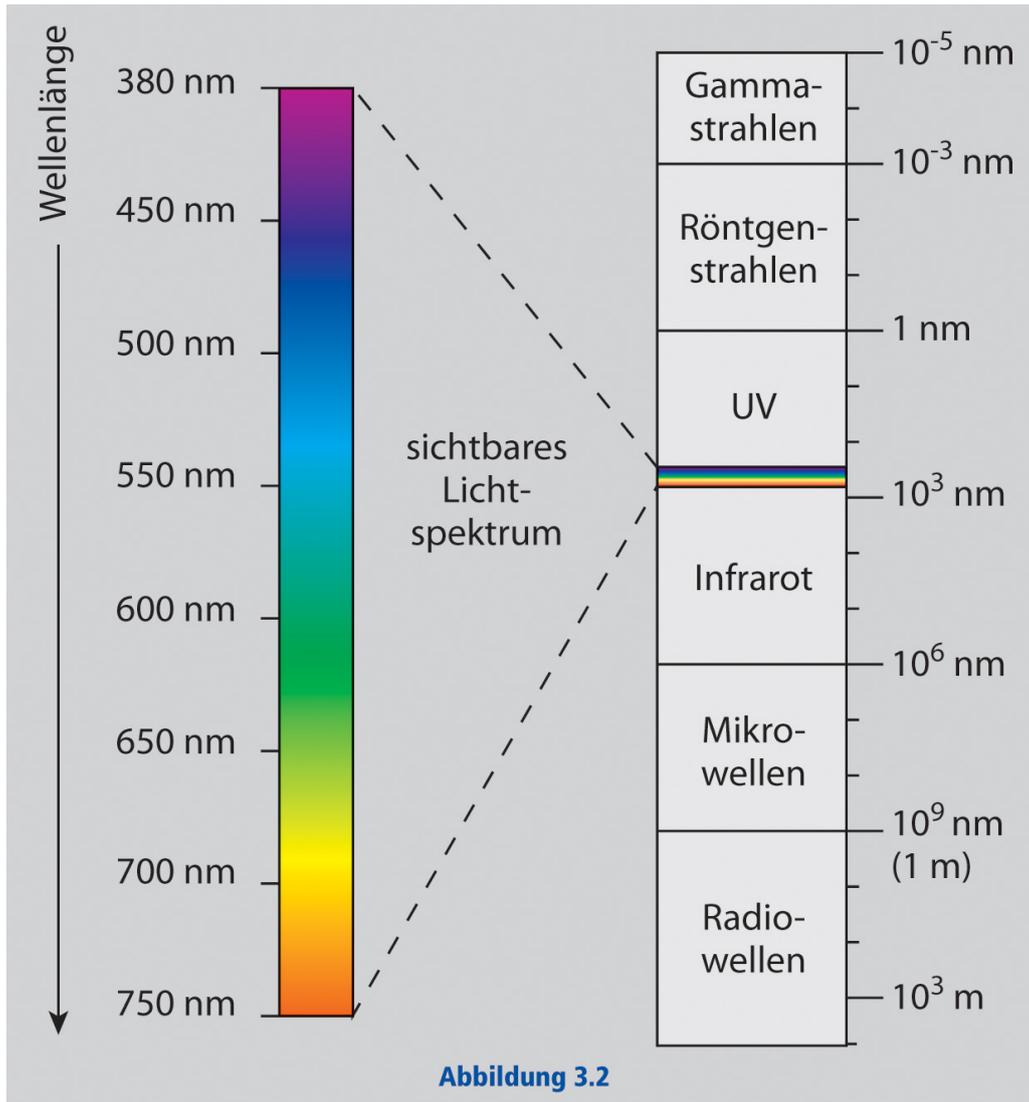
Ausbreitungsrichtung

- Elektromagnetische Wellen breiten sich von einer Quelle linear und mit konstanter Geschwindigkeit aus
- Abhängig von Wellenlänge und Beschaffenheit eines Hindernisses kann die Welle
 - abgelenkt, reflektiert werden
 - absorbiert werden
 - das Hindernis durchdringen
- Ungerichtete Quellen (Glühlampe)
- Gerichtete Quellen (Laser)
- Ausreichende Menge für die Wahrnehmung

Frequenz

- Entscheidet, ob und wie die Welle wahrgenommen wird
- Frequenz in Hz
- Sichtbarer Teil 385 bis 789 THz
- Idealisierte Ausbreitungsgeschwindigkeit 300.000.000 m/s
- Daher: Eine Schwingung ca. 380 bis 780 nm (Wellenlänge)
- Was ist sichtbar: unterschiedlich je nach Lebewesen
- Wellenlänge entscheidet über Farbwahrnehmung

Frequenz (contd.)



Amplitude, Polarisation

- **Amplitude**
 - Stärke einer Welle, höhere Amplitude = helleres Licht
- **Polarisation**
 - Horizontal/Vertikal oder Links/Rechts rotierend
 - Spielt im Alltag kaum eine Rolle
 - * Sonnenlicht kann in der Atmosphäre polarisiert werden
 - * einige Tiere können das wahrnehmen und zur Navigation nutzen
 - * Polfilter Kameras gegen Spiegelungen
 - * 3D-Darstellung (Stereoskopie)
 - * Ein Auge bekommt vertikal polarisiertes Licht, das andere horizontal polarisiertes (bzw. unterschiedliche zirkuläre Polarisation)

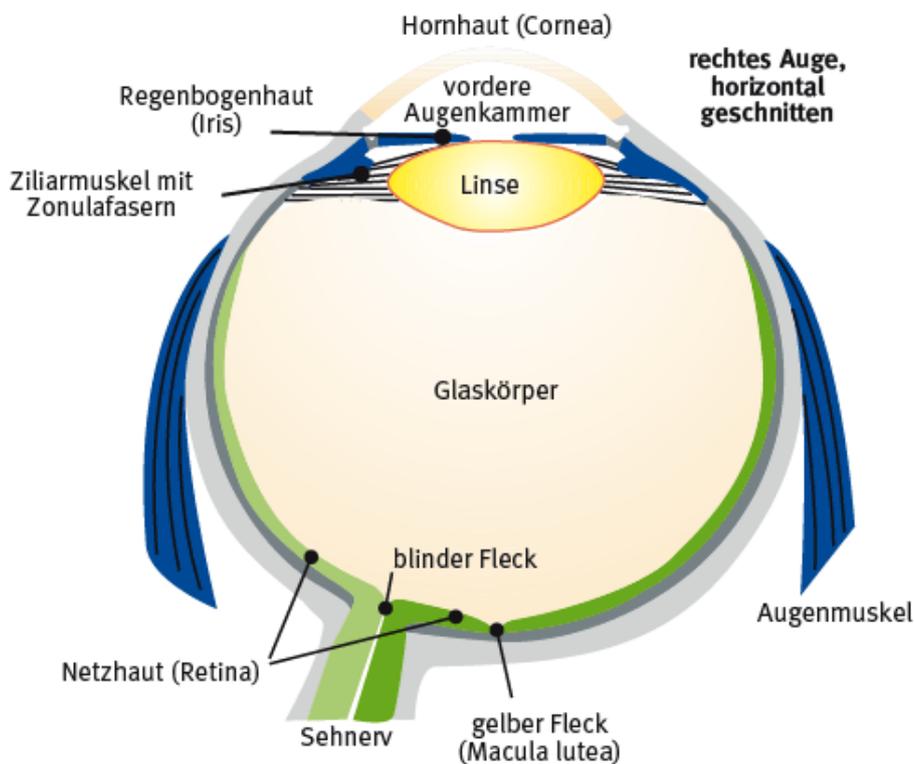
2 Wahrnehmung

Das menschliche Auge

- Komplexes Sinnesorgan

- Über die Linse wird das Licht auf die innen liegende Netzhaut projiziert
- Etwa 120 Millionen Sehzellen
 - ca. 113 Millionen Stäbchen, die nur Helligkeit wahrnehmen
 - ca. 7 Millionen Zapfen, die jeweils auf blaue, grüne, rote Farbtöne reagieren
- In der Tierwelt: Arten mit 2-4 Arten von Zapfen
- Bei Frauen tetrachromatisches Sehen möglich, allerdings nur ein Fall bekannt
- Ca. 8% der Männer, 1% der Frauen sind farbenblind
 - Verschiedene Formen
 - Meist können weniger Farben unterschieden werden
 - Häufigste Form: Rot-Grün-Schwäche

Schema



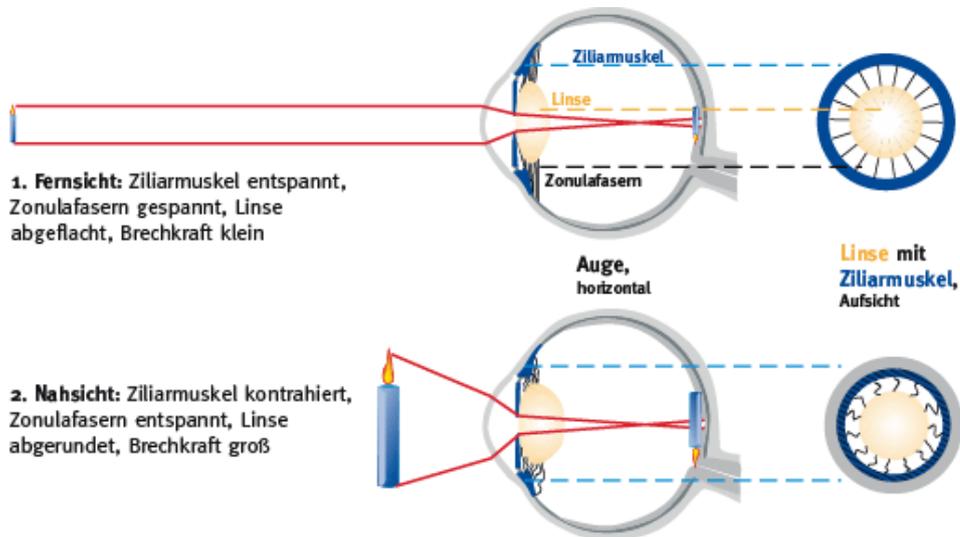
Bildquelle: www.tg8.eu

Wichtige Bestandteile

- **Iris:** Reguliert die Menge des einfallenden Lichts
- **Linse:** Fokussiert ein kleines Abbild der Realität auf die Netzhaut
- **Netzhaut:** ist mit Lichtsinneszellen bedeckt die optische Reize (Stäbchen: Helligkeit, Zapfen: Farbe) wahrnehmen.
- **Gelber Fleck:** größte Dichte an Farbrezeptoren (17° des Sichtfeldes)
- **Fovea Centralis:** Bereich des schärfsten Sehens in der Mitte des Gelben Flecks (1.5-2° des Sichtfeldes)
- **Blinder Fleck:** hier verlässt der Sehnerv das Auge

Fern- und Nahsehen

- Die Linse muß durch Muskeln abhängig von der Entfernung des Objektes eingestellt werden
- Der Prozeß heißt Akkomodation



Bildquelle: www.tg8.eu

Helligkeit

- Adaptation an unterschiedliche Helligkeit sehr wichtig
 - Von Nacht zu Sonnenschein etwa Faktor 10^{10}
- Hell-Dunkel Adaptation: langsam (30-45 min) (abgedunkelte Kabine bei Nachtlandung von Flugzeugen)
 - Physiologische Änderung der Größe der Pupille
 - * Etwa 1 sec, nur etwa Faktor 16-30
 - Neuronale Umschaltung auf Stäbchen
 - * Bei Tageslicht aktive Zapfen hemmen die retinale Weiterverarbeitung der empfindlicheren Stäbchen
 - * Vergrößerung der rezeptiven Felder der Ganglienzellen
 - * Reduktion der Auflösung durch Verschaltung von Zellen
 - * "Nachts sind alle Katzen grau"
 - Chemische Änderungen in den Sehzellen
 - * Verstärkte Produktion von Sehpigmenten (photosensitiven Substanzen in den Sehzellen)
 - * Nach etwa 2 Stunden ist die Empfindlichkeitsschwelle der Stäbchen etwa 15.000-mal geringer als die der Zapfen (1 Photon/500 sec gegenüber 3 Photonen /sec)
- Dunkel-Hell Adaptation: wesentlich schneller
 - Physiologisch: Pupille verkleinert sich
 - * Zusammenkneifen der Augen
 - Neuronal: Aktive Zapfen übernehmen von Stäbchen
 - Chemisch: Reduktion der Sehpigmente
 - * Änderung der Produktion der Pigmente
 - * Änderungen in der Zellmembrane verringern die Empfindlichkeit

Gesichtsfeld

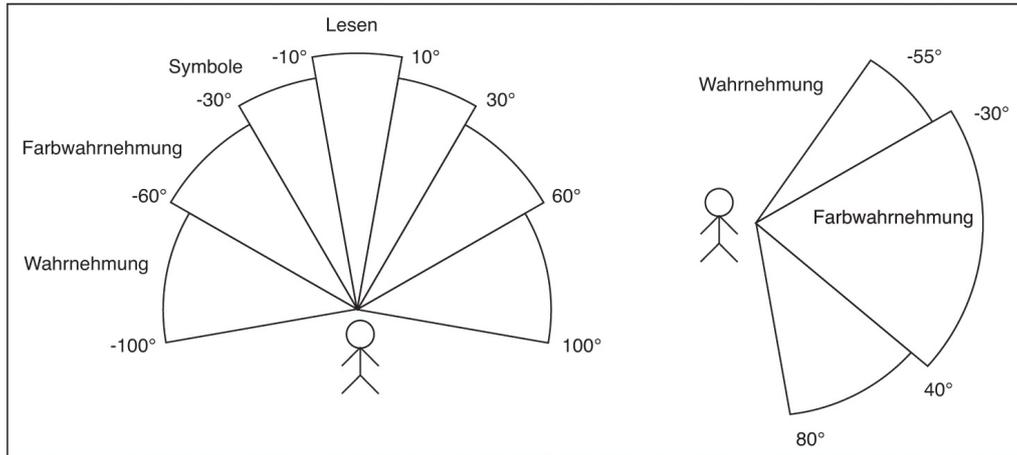
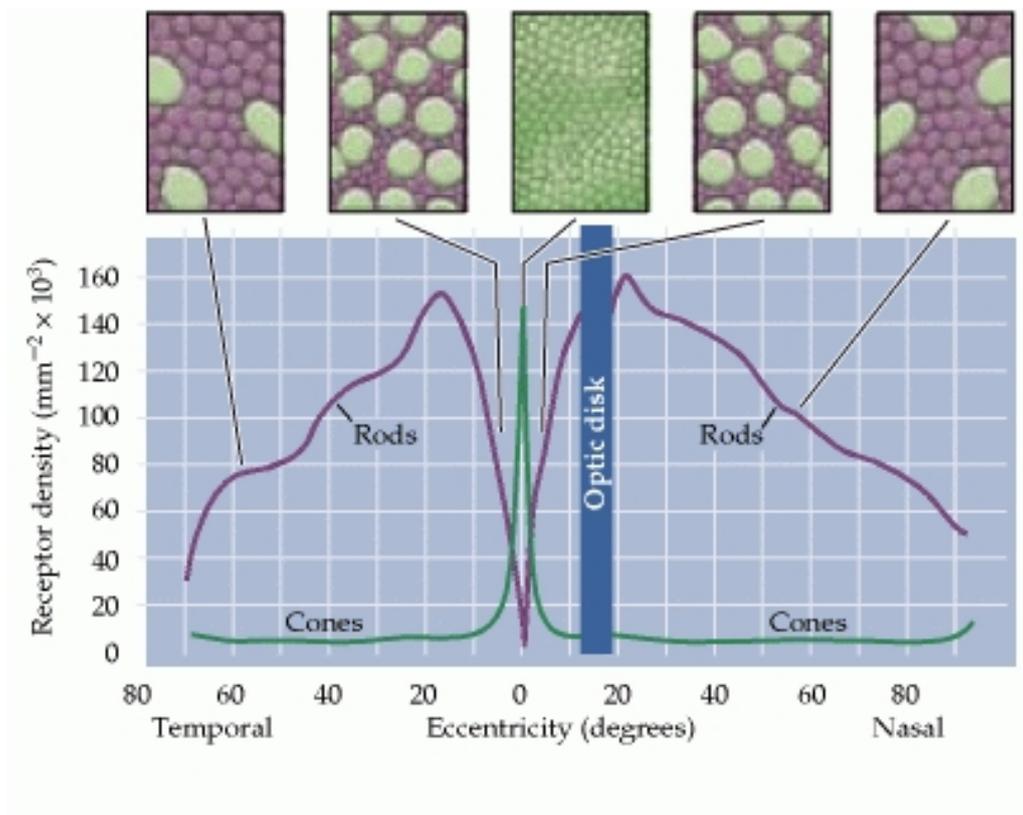


Abbildung 1.1: Sehfeld beim Menschen. Links horizontal, rechts vertikal (nach Herzeg, 1994)

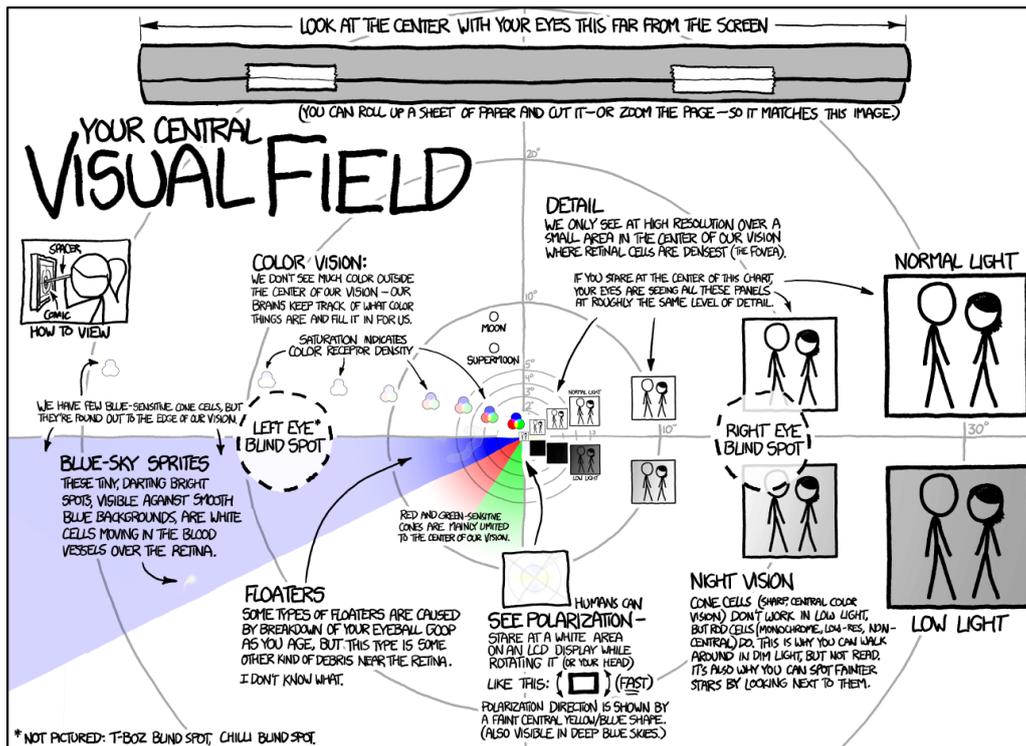
- Höchste Auflösung in der Mitte des Sehfeldes (ca 2 Grad)
 - Etwa 1 Bogenminute (1/60 Grad)
 - Ein Objekt von 3 mm Größe in ca 10 m Entfernung
- Dort finden sich viele Zapfen, aber kaum Stäbchen
- Nachts sind wir im Zentrum des Sehfeldes faktisch blind
- In der Peripherie ist das Sehen stark eingeschränkt, bis 40 Grad Augenbewegung, sonst Kopf drehen

Verteilung Zapfen & Stäbchen



Purves et al. [2001]

Gesichtsfeld (contd.)



© xkcd 1080: Visual Field

Augenbewegung

- Texte, die wir lesen, oder Objekte, die wir betrachten, liegen häufig außerhalb der 2 Grad scharfen Sehens
- Augenbewegungen bringen den schärfsten Punkt dahin, wo die Aufmerksamkeit liegt
- Ruckartige Bewegungen (Sakkaden)
 - Sprung von 50 ms zum neuen Fixationspunkt
 - Ruhe für 250 ms bis 2 s
 - Unbewußt, wir denken, daß es fließend geschieht

Zeitliche Auflösung

- Visuelle Reize werden ab einer Dauer von 15 bis 50 ms wahrgenommen
- Sobald genug Einzelbilder nacheinander erscheinen, nehmen wir sie als Bewegung wahr
- Flimmern kann auftreten bei unter 20 bis 70 Hz
- Fließende Bewegung: 20 bis 25 Bilder pro Sekunde
 - Aber: schon ab 3 bis 5 Bildern pro Sekunde werden Bewegungen wahrgenommen
- Interpretation der Reize des Auges aufwendige kognitive Leistung

Wissensbasiertes Sehen

- Vertraute Konturen, wichtige Dinge besser erkennen
- Menschen, Gesichter
- Daher sehen wir teilweise Gesichter, wo keine sind



Bildquelle: [Annegret Richter](#)

Tiefenwahrnehmung

- Zum einen stereoskopisch
- Unterschiedliche Bilder des rechten und linken Auges
- Verschiebungen geben Rückschlüsse auf die Tiefe
- Zum anderen: Wissensbasierte Verarbeitung
 - Verdeckungen
 - Schatten
 - Graduelle Unterschiede in der Textur
 - Wissen z.B. über die Größe von Objekten

Täuschung

- “Optische Täuschungen” sind weniger ein Beispiel für Fehler als für neuronale Verschaltung und deren Effektivität und Effizienz

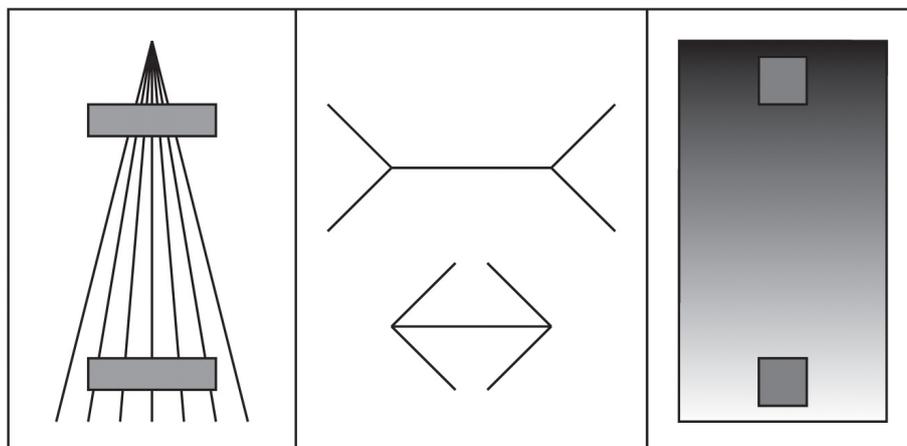
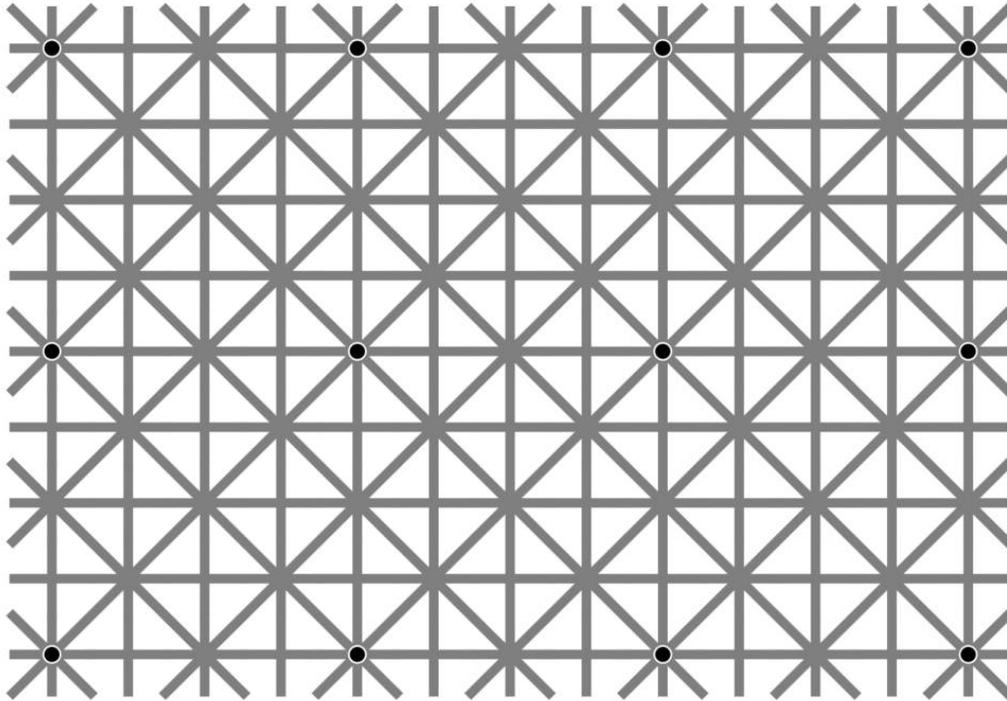


Abbildung 1.4: Optische Täuschungen. Links: Bei der Ponzo-Illusion scheint der obere Balken größer als der untere, beide sind aber gleich groß. Mitte: Muller-Lyer-Illusion: Auch hier scheint die obere waagerechte Linie größer. Rechts: Abhängig von der umgebenen Helligkeit scheint das graue Quadrat einmal heller und einmal dunkler zu sein.

Extinction Grid

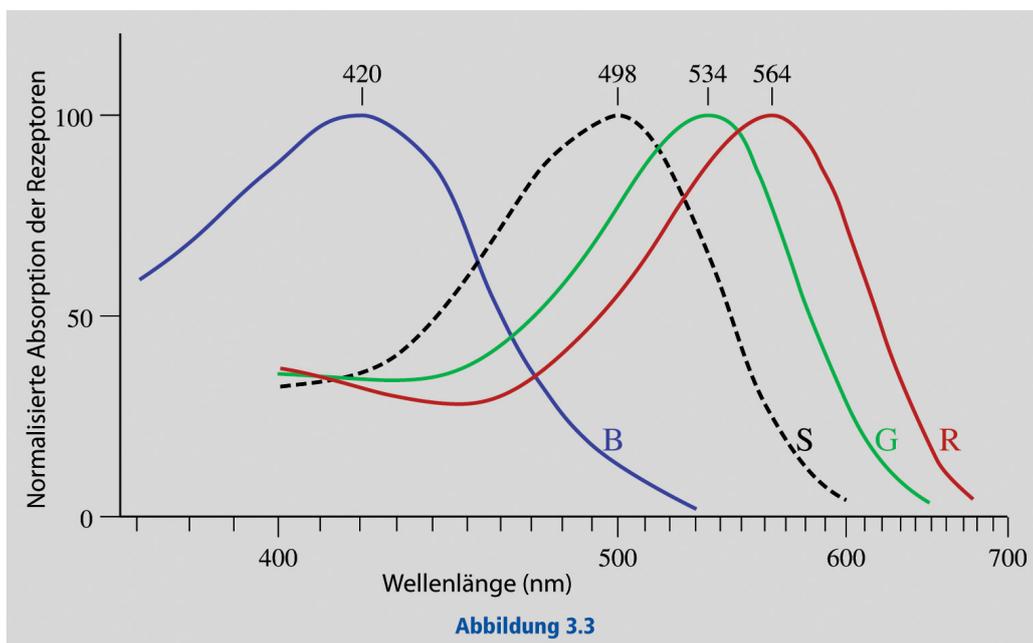


Ninio and Stevens [2000]

Farben im Kopf

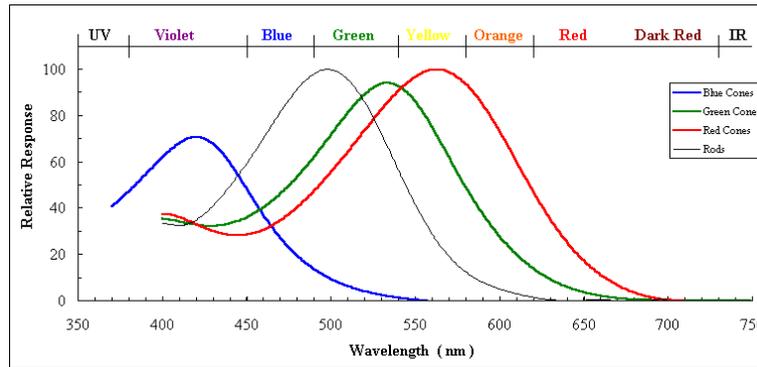
- Viele Eigenheiten entstehen durch Art und Weise der Wahrnehmung
- Nervenzellen in den Augen verwandeln Lichtwellen in neuronale Aktivitäten
- Rekapitulation: Netzhaut
- Stäbchen (Helligkeit), drei Arten von Zapfen (Farben)
- Rot/Grün Wahrnehmung recht ähnlich

Empfindlichkeit Rezeptoren I



Achtung, normalisierte Werte

Empfindlichkeit Rezeptoren II

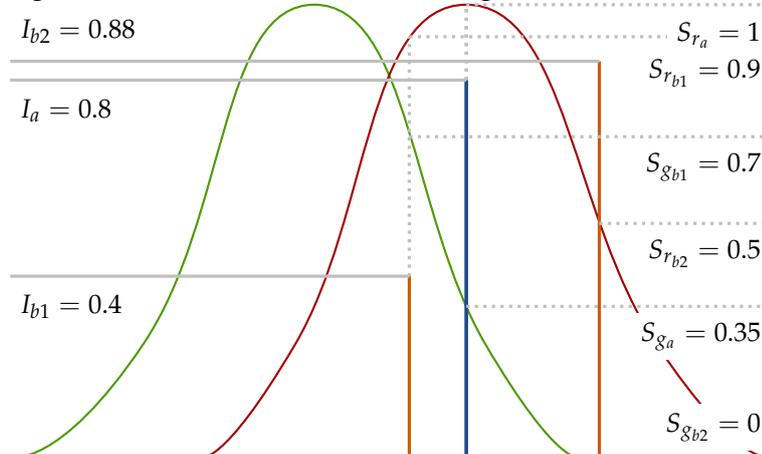


www.unm.edu/~toolson/human_cone_response.htm

Auflösung nach der Frequenz

- Können wir also alle möglichen Wellenlängen unterscheiden?
- Nein, Wahrnehmung von Farben dramatisch reduziert
- Farben entstehen im Kopf, nicht in den Augen
- Problem: Überlagerung von Wellen
- Überlagerung schafft komplexes Signal mit den Ausgangsfrequenzen präsent
- Töne nehmen wir in ihrer Komplexheit wahr (Akkorde)
 - In der Fourier-Transformierten Anteile auch sichtbar
- Farben werden über die Sinneszellen integriert

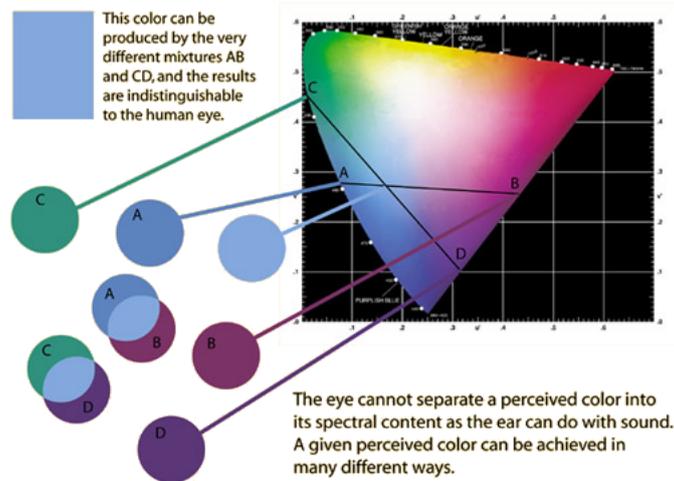
Integration über verschiedene Wellenlängen



Erregungspotential der Sehzellen: $P_c(x) = I(x)S_c(F(x))$

$P_r(a)=0.8$, $P_r(b)=0.36+0.44$, $P_g(a)=0.28$, $P_g(b)=0.28+0$

Erzeugung von Farbeindrücken



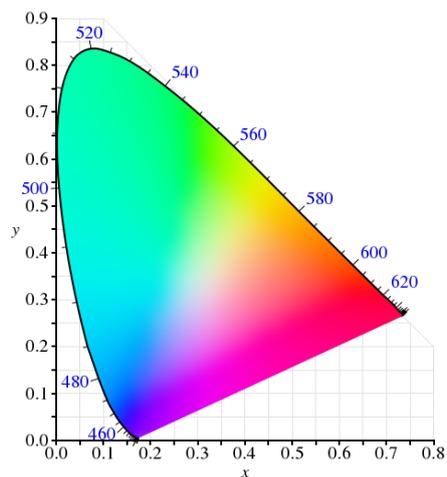
hyperphysics.phy-astr.gsu.edu/hbase/vision/colper.html

3 Farbräume

CIE und die drei Grundfarben

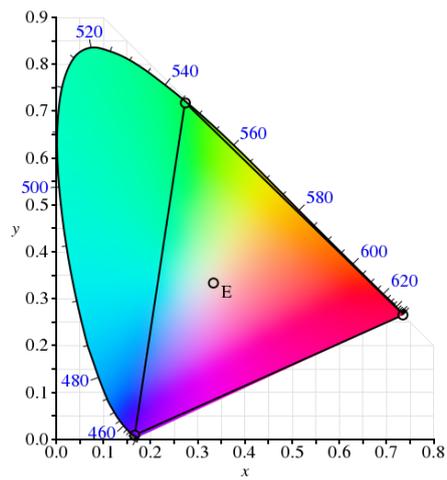
- Kann "jeder" Farbeindruck aus maximal drei Grundfarben erzeugt werden?
- Allgemeiner: Welche Farben kann der Mensch standardisiert sehen?
- Eine der Fragen der CIE
 - Commission internationale de l'éclairage (Internationale Beleuchtungskommission)
- Internationale, nichtstaatliche Non-Profit-Organisation
- Unter anderem: CIE-Normfarbsystem der wahrnehmbaren Farben

CIE Farbraum



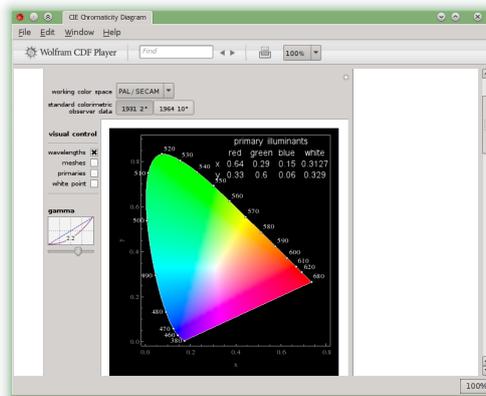
[Wikipedia-User BenRG](#)

CIE Farbraum RGB



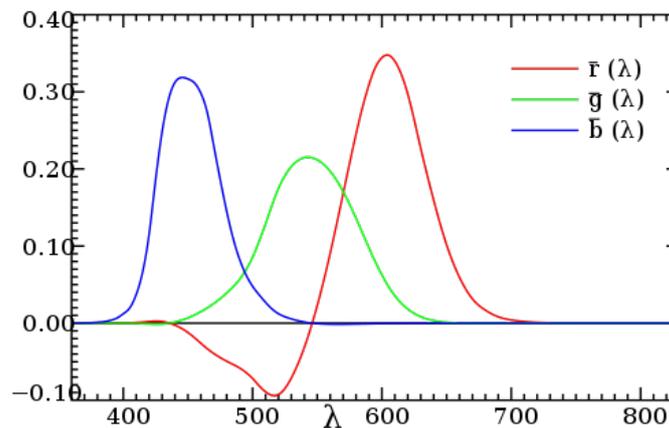
Wikipedia-User BenRG

CIE: Weitere Beispiele



demonstrations.wolfram.com/CIEChromaticityDiagram/

CIE Tristimuluskurven



Wikipedia-User Marco_Polo

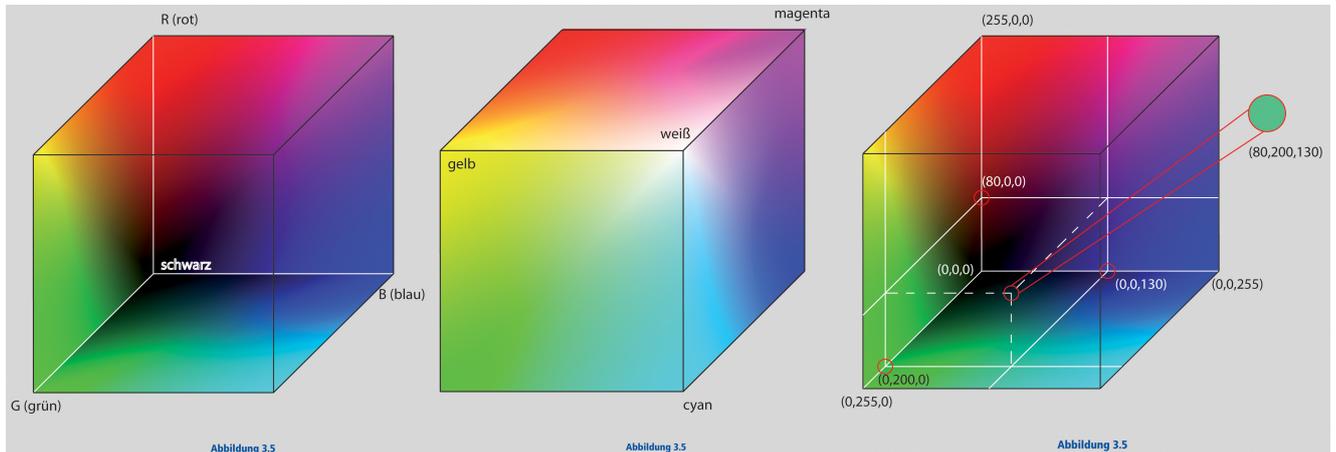
3.1 RGB/CMY(K)

Additive Farbmischung

- Wir können die wahrnehmbaren Farben als Mischung von Rot, Grün und Blau herstellen
- Unser Weiß ist Rot + Grün + Blau
- **Additive** Farbmischung:

- Durch Hinzufügen von Farben zu Schwarz werden neue Farben erzeugt
 - Rot + Grün = Gelb
 - Rot + Blau = Magenta
 - Grün + Blau = Cyan
- **Farbraum:** Mischbare Farben

RGB-Würfel



Subtraktive Farbmischung

- Farbeindruck auf Papier entsteht durch Filterung von Farbanteilen
- Grün ist die Abwesenheit von Blau und Rot
 - Blau und Rot werden absorbiert
- Mischung auf Papier heißt somit: mehr Filterung
- **Subtraktive** Farbmischung
- Im RGB-Farbwürfel werden jeweils die gegenüberliegenden Ecken gefiltert
 - Cyan: Rot wird gefiltert
 - Gelb: Blau wird gefiltert
- CMY-Modell: Cyan Magenta Yellow

Umwandlung

- Umrechnung des additiven und des subtraktiven Farbmodells
- Additiv: RGB-Modell
- Subtraktiv: CMY-Modell
- Einfache Betrachtung von der gegenüberliegenden Seite des Farbwürfels

$$f_{CMY} = \begin{pmatrix} f_C \\ f_M \\ f_Y \end{pmatrix} = \text{weiß}_{RGB} - \begin{pmatrix} f_R \\ f_G \\ f_B \end{pmatrix} = \text{weiß}_{RGB} - f_{RGB}$$

$$f_{RGB} = \begin{pmatrix} f_{max} - f_C \\ f_{max} - f_M \\ f_{max} - f_Y \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} f_{max} \\ f_{max} \\ f_{max} \end{pmatrix} - \begin{pmatrix} f_C \\ f_M \\ f_Y \end{pmatrix} = \text{weiß}_{RGB} - \begin{pmatrix} f_C \\ f_M \\ f_Y \end{pmatrix}$$

Umwandlung: Beispiel

- Annahme: Farbwerte pro Farbkanal mit 8 Bit
- Türkis in RGB: (80, 200, 130)
- Dann Umrechnung in CMY:

$$f_{CMY} = \begin{pmatrix} f_C \\ f_M \\ f_Y \end{pmatrix} = \text{weiß}_{RGB} - \begin{pmatrix} f_R \\ f_G \\ f_B \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 255 \\ 255 \\ 255 \end{pmatrix} - \begin{pmatrix} 80 \\ 200 \\ 130 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 175 \\ 55 \\ 125 \end{pmatrix}$$

Varianten

- Eine Variante von CMY ist das CMYK-Modell
 - Hinzufügen von Schwarz (Black)
 - Bessere Farbdarstellung (Mischung aus CMY eher braun)
 - Kostenfaktor
- Jedes Gerät hat andere Grundfarben
- Können abhängig von Umgebung verschieden wirken
- Daher: weitere Farbprofile
- Farben können auch auf unterschiedlichem Papier unterschiedlich aussehen
- Daher muß der Drucker die (CMY-) Komponenten umrechnen und an seine Grundfarben anpassen
- Dafür muß der Drucker "kalibriert" werden
 - Messen, welche Farbwiedergabe tatsächlich erzielt wird
 - Das Ergebnis der Messung ist ein sogenanntes Farbprofil
- Entsprechendes gilt für Monitore etc.

Kalibrierung, Profile



esf Beschreibung ColorHug

3.2 Andere

Weitere Modelle

- Im wesentlichen zwei Gruppen:
 - Varianten von RGB/CMY(K) (Grundfarbenorientierte Modelle)
 - Luminanz-Chrominanz (Wahrnehmungsorientierte Modelle)
- Letztere arbeiten nicht mit Grundfarben, sondern trennen **Farbinformation** von **Helligkeitsinformation**
- Analog menschliche Wahrnehmung: Integration über die Antwort der Zapfen
- Vorteil: Anpassung an unterschiedliche Helligkeiten
- Bei RGB und CMY durch Änderung eines Farbwertes auch Änderung von Helligkeit und Sättigung
- Auch: Schwarzweißbild + Farbinformationen
- Umrechnung zum Teil aufwendig und nicht linear

YCbCr

- Einfaches lineares Modell mit einem Helligkeitskanal: YCbCr
 - Y: Helligkeit, hoher Anteil von Grün, geringer Rot und Blau
 - Cb: Blauanteil
 - Cr: Rotanteil

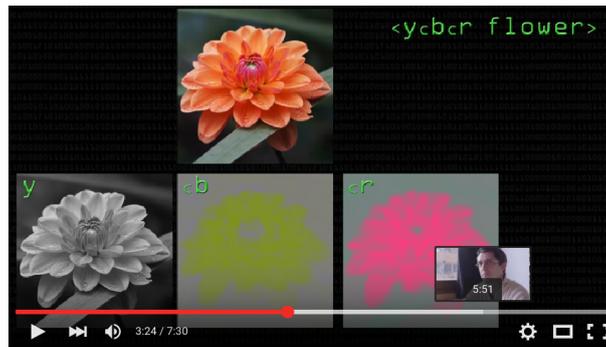
$$f_{YCbCr} = \begin{pmatrix} f_Y \\ f_{Cb} \\ f_{Cr} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 0 \\ 128 \\ 128 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 0.299 & 0.587 & 0.114 \\ -0.168736 & -0.331264 & 0.5 \\ 0.5 & -0.418688 & -0.081312 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} f_R \\ f_G \\ f_B \end{pmatrix}$$



Eigenschaften YCbCr

- Cr und Cb viel "flächiger"
- benachbarte Bildpunkte haben oft den gleichen Wert
- zudem sind diese oft im mittleren Wertebereich
- Das Phänomen, das mehr Information in den Helligkeitswerten spricht, tritt bei vielen natürlichen Bildern auf – Farben sind gleichmäßiger verteilt als Helligkeiten
 - einheitliche Färbung bei dreidimensionaler Struktur
 - Licht und Schatten liefern Kontrastunterschiede
- Unser Sehsystem hat sich mit darauf eingestellt, es verarbeitet Helligkeitsinformationen besser
- Besonders deutlich nachts, wenn wir ohne Farben sehen
- Farbkanäle haben weniger Informationen, unser Sehsystem ist daran angepaßt

Video 7.1: JPEG – Farbräume



Colourspaces – Computerphile

7:30

4 Digitalisierung

Digitalisierung und Kodierung

- Digitale Bilder setzen sich aus Bildpunkten zusammen, den **Pixeln**
- Jedes Pixel hat Helligkeitsinformationen und Farbinformationen
- Typisch:
 - 2 Farben – 1 Bit – Schwarz-Weiß
 - 16 Farben – 4 Bit
 - 256 Graustufen – 8 Bit
 - 256 Farben – 8 Bit
 - 16,7 Millionen Farben – 24 Bit – “True Color”
- Weiterer Farbkanal: Alphakanal
- HDR (High Dynamic Range) je Farbkanal (mindestens) 32 Bit

Beispiel HDR 1



cc by-nc-sa Kenny Teo

Beispiel HDR 2



cc by-nc-sa Kenny Teo

Beispiel HDR 3

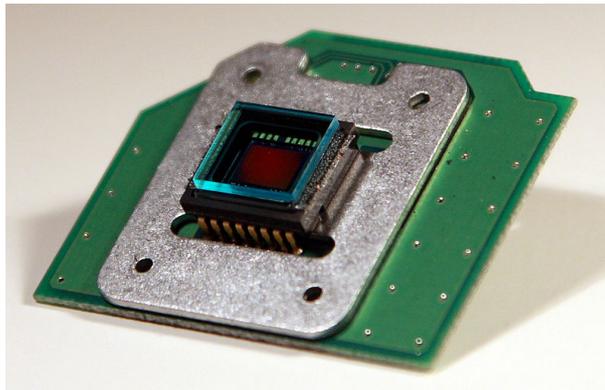


cc by-nc-nd kennytyy

Typische Anwendungen

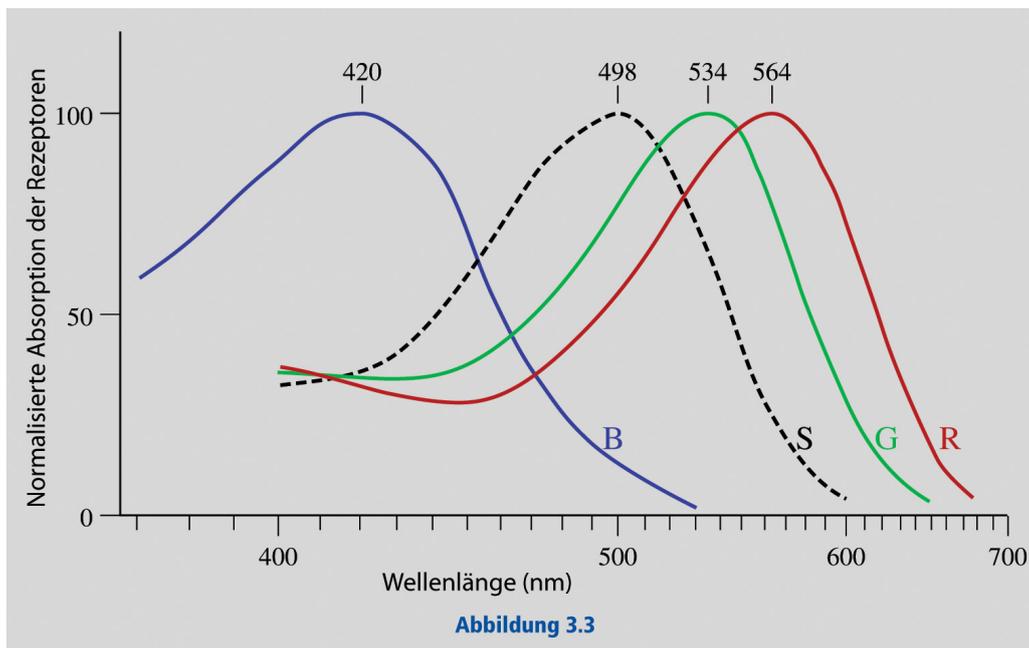
- Digitale Fotografie mit 24 Bit
- Im besonderen bei Graphiken mit reduzierter Farbzahl:
 - Farbpalette
 - Beispiel GIF mit Farbtabelle mit max. 256 Farben
 - Dazu eine Farbe als "Transparenzfarbe"
- Alternative: PNG
 - Echter Alphakanal
 - Farben als Paletten oder Farbkanal mit bis zu 24 Bit
- Fotos können je nach Auflösung und Farbtiefe erhebliche Größe erreichen
 - 10 Megapixel, 48 Bit pro Pixel = 480 Millionen Bit = 60 MByte
- Kompression sinnvoll
- Aber: Möglichkeiten des RAW-Formats

Digitale Kamera



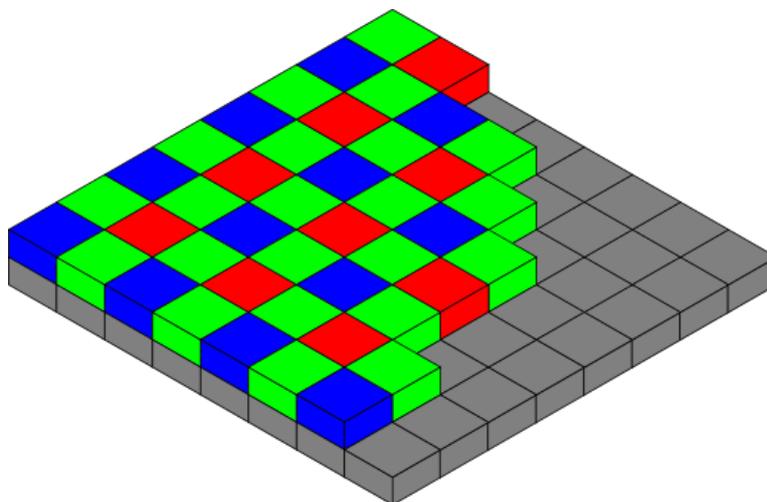
CCD-Sensor (Wikipedia-User Merzperson)

Erinnerung: Farbwahrnehmung



Achtung, normalisierte Werte

Bayer-Filter

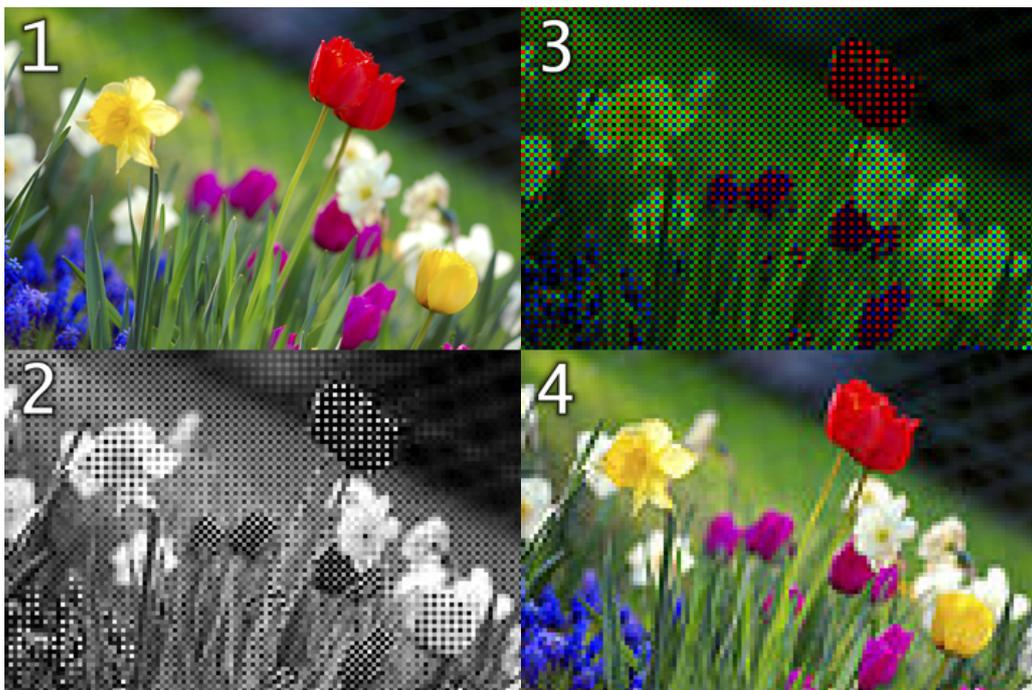


Wikipedia-User Cburnett

Demosaicing

- Über den einzelnen lichtempfindlichen Sensoren (Pixel) liegen Farbfilter
 - Verschiedene Muster, Bayer-Filter das gebräuchlichste
- Die einzelnen Pixel enthalten jeweils nur Informationen für einen Farbkanal
- Das fertige Bild soll für jedes Pixel Informationen für alle Farben enthalten
- Lösung: Interpolation der nicht vorhandenen Farbwerte
 - Einfachster Ansatz: Interpolation aus umliegenden Pixeln
 - Komplexer: Annahmen über Bilder, z.B. Kantenerkennung
- Dieser Prozeß heißt Demosaicing und ist normalerweise Teil des Bildprozessors der Kamera, kann aber bei vorliegenden Rohdaten des Sensors (RAW-Format) im Nachhinein durchgeführt werden

Bayer-Filter: Beispiel



Wikipedia-User Anita Martinz & Cmglee

Video 7.2: Bayer-Filter



Bayer Filter – Computerphile

6:05

Dithering

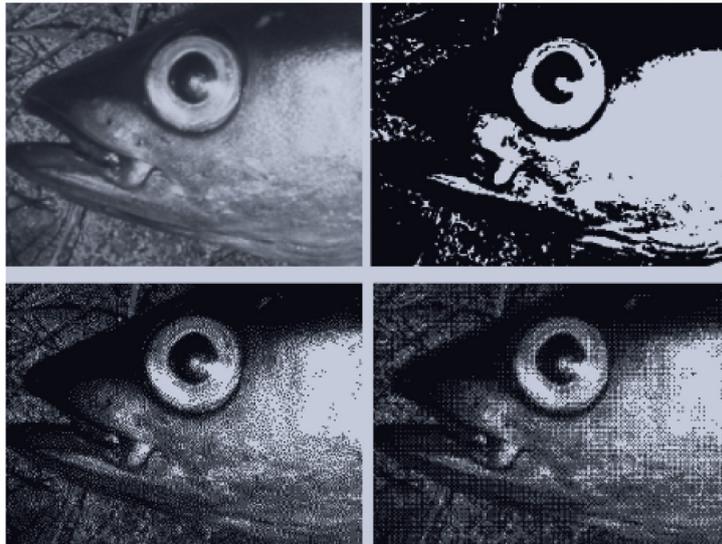
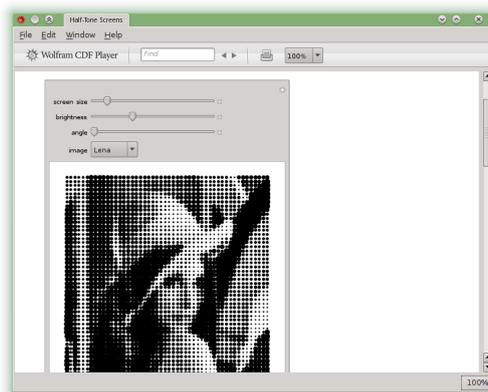


Abbildung 3.7: Dithering. Links oben: Originalbild mit 256 Grautönen. Rechts oben: Schwarzweißbild ohne Dithering. Link unten: Dithering mit Floyd-Steinberg-Verfahren. Rechts unten: Dithering mit festem Muster. Alle Bilder außer dem Originalbild haben 1 Bit Farbtiefe (Schwarz/Weiß).

Dithering: Beispiel



demonstrations.wolfram.com/HalfToneScreens/

5 Kompression

Kompression

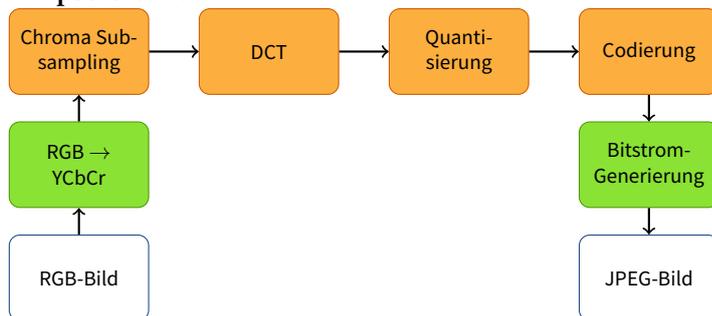
- Wirklich hohe Raten erst bei verlustbehafteten Verfahren
- GIF nicht verlustfrei, da reduzierte Farben
- Datenmenge abhängig von
 - Abtasthäufigkeit (Diskretisierung, Samplingrate, Auflösung)
 - Abtastgenauigkeit (Quantisierung, Farbtiefe)
- verlustbehaftete Verfahren setzen (eine) diese(r) beiden Größen herab, aber da, wo es weniger auffällt
- Ausnutzen lokaler Eigenschaften des Bildes
 - Globale Vergrößerung der Abtasthäufigkeit wäre eine Veränderung der Auflösung
 - Globale Vergrößerung der Abtastgenauigkeit wäre eine Reduzierung der Farben

5.1 JPEG Verfahren

JPEG

- Joint Photographic Expert Group (ISO + ITU)
- Schritte:
 - (Transformation RGB nach YCbCr)
 - Chroma-Subsampling
 - Umcodierung in den Frequenzraum
 - Quantisierung
 - Codierung mit weiterer Kompression
 - (Bitstrom-Generierung)

Prinzipschaltbild



Vereinfachtes Prinzipschaltbild

Transformation nach YCbCr

$$f_{YCbCr} = \begin{pmatrix} f_Y \\ f_{Cb} \\ f_{Cr} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 0 \\ 128 \\ 128 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 0.299 & 0.587 & 0.114 \\ -0.168736 & -0.331264 & 0.5 \\ 0.5 & -0.418688 & -0.081312 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} f_R \\ f_G \\ f_B \end{pmatrix}$$

Chroma-Subsampling

- Verlustbehafteter Kompressionsschritt
- Abtastrate eines Teils des Bildes wird reduziert
- Idee: Flächigkeit der Farben im YCbCr
- Verschiedene Varianten
 - Block aus 4 Pixeln zusammenfassen
 - Zwei benachbarte Pixel zusammenfassen (horizontal oder vertikal)
- Reduziert Cr und Cb auf die Hälfte/ein Viertel
- Y-Kanal unverändert
- Subsampling nur auf den Farbkanälen
- Auswählbar: Gar nicht/Halbierung/Viertelung

Detail Chroma-Subsampling

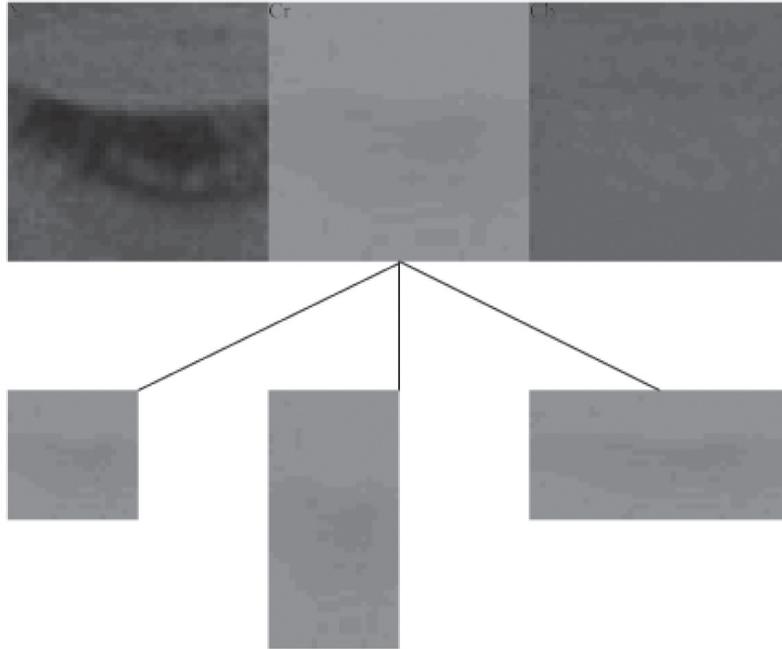
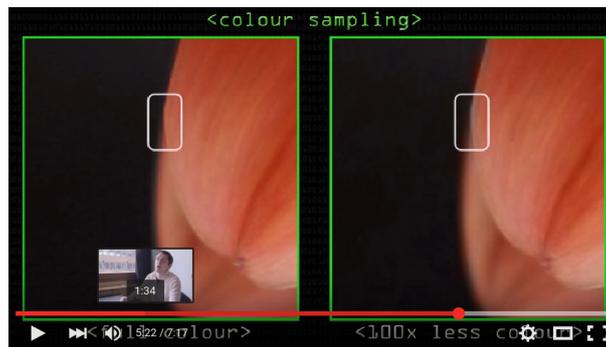


Abbildung 3.8: Vergrößerung aus ►Abbildung 3.6, Y-, Cr-, Cb-Kanal, jeweils 48x48 Pixel und Chroma-Subsampling für den Cr-Kanal auf 24x48, 48x24 und 24x24 Pixel (zweite Zeile)

Video 7.3: JPEG – Farben



• JPEG 'files' & Colour – Computerphile

7:17

Umcodierung in den Frequenzraum

- Folgende Schritte für die drei Kanäle getrennt
- Y, Cr, Cb unabhängig voneinander untersucht und komprimiert
- Grauwertbilder, jeweils ein Byte pro Pixel (255 Stufen)
- Umcodiert, um danach die Quantisierung (Genauigkeit der Abtastung) zu vergrößern
- Im Frequenzraum, um die in einem Bild vorkommenden Frequenzen zu betrachten

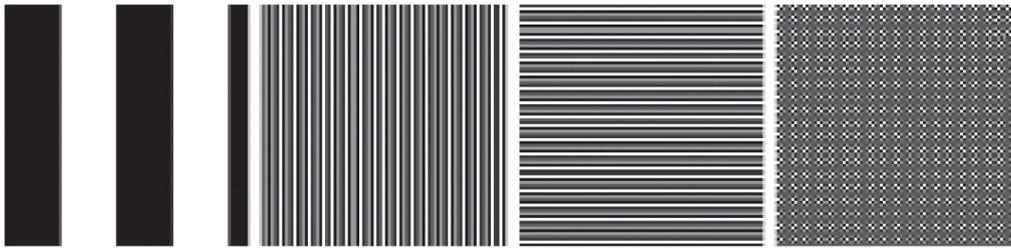


Abbildung 3.9: Bilder mit unterschiedlichen horizontalen und vertikalen Frequenzanteilen, von links nach rechts:
 (1) niedrige horizontale Frequenzen, (2) nur hohe horizontale Frequenzen, (3) nur hohe vertikale Frequenzen,
 (4) Mischung hoher horizontaler und vertikaler Frequenzen

Frequenzraum bei Bildern

- Ähnlich wie Audiosignale, die als Überlagerung einfacher Schwingungen betrachtet werden können, lassen sich auch Bilder aus einfachen Bildern (Mustern) zusammensetzen
- Insbesondere aus einer Grundmenge von nur horizontalen/vertikalen Frequenzen lassen sich alle möglichen Bilder zusammensetzen
- Jedes Pixel hat nur eine endliche Anzahl möglicher Grauwerte, und es gibt eine endliche Anzahl von Pixeln

Umkodierung durch DCT

- Transformation mit Hilfe der diskreten Cosinustransformation (DCT)
- Bei JPEG für 8x8 Pixel große Teilblöcke
 - Prinzipiell auch andere Blockgrößen möglich, JPEG beschränkt sich auf 8x8
- jeder 8x8 Block enthält 64 Werte
- Mit Hilfe der DCT werden diese in 64 neue Werte, die DCT-Koeffizienten $F(u, v)$, umgerechnet
 - Bildraum: $f(x, y)$ gibt für das Pixel an Stelle (x, y) innerhalb des betrachteten Blocks den Grauwert an
 - Frequenzraum: Die Koeffizienten geben an, mit welchem Anteil das entsprechende Basismuster zum Block beiträgt

Umkodierung: Basismuster

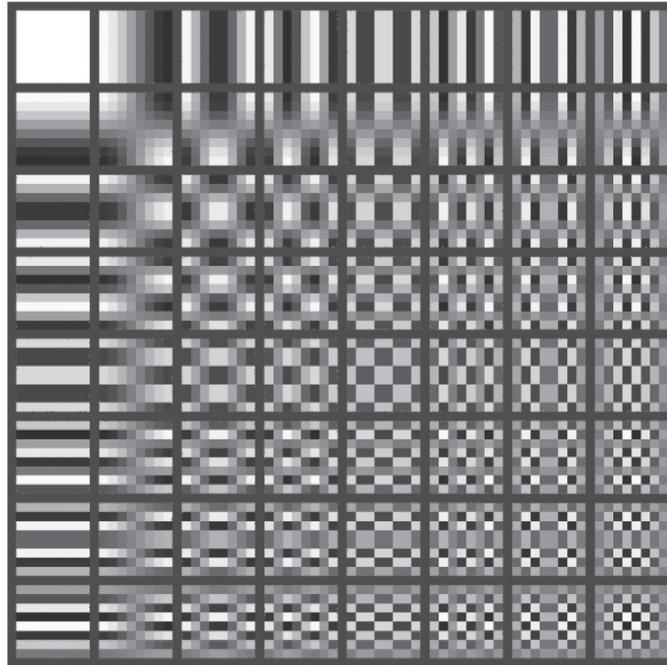


Abbildung 3.10: 64 Basismuster für die DCT, jedes Basismuster besteht aus 8x8 Werten, die unterschiedliche Frequenzanteile des Bildes repräsentieren. Ganz oben links ist die DC-Komponente. Die Muster weiter rechts entsprechen höheren horizontalen, die weiter unten höher werdenden vertikalen Frequenzen.

Umkodierung: DCT AC/DC-Komponenten

- DCT-Koeffizient $F(0,0)$ berechnet den Mittelwert aller Pixel innerhalb des Teilbildes
 - Bei einfarbigen Bildern ist dies der einzige Anteil, der nicht Null ist
- Dieser Koeffizient wird DC-Komponente genannt, die anderen AC-Komponenten
- DCT reduziert den Speicherbedarf noch nicht (64 Koeffizienten statt 64 Pixel)
- DCT plus inverse verlustfrei (modulo Rundungsfehler)
- Warum die DCT trotzdem bei der Komprimierung hilft lässt sich nachvollziehen, wenn man die typischen Werte der Koeffizienten betrachtet

Umkodierung: DCT Koeffizienten

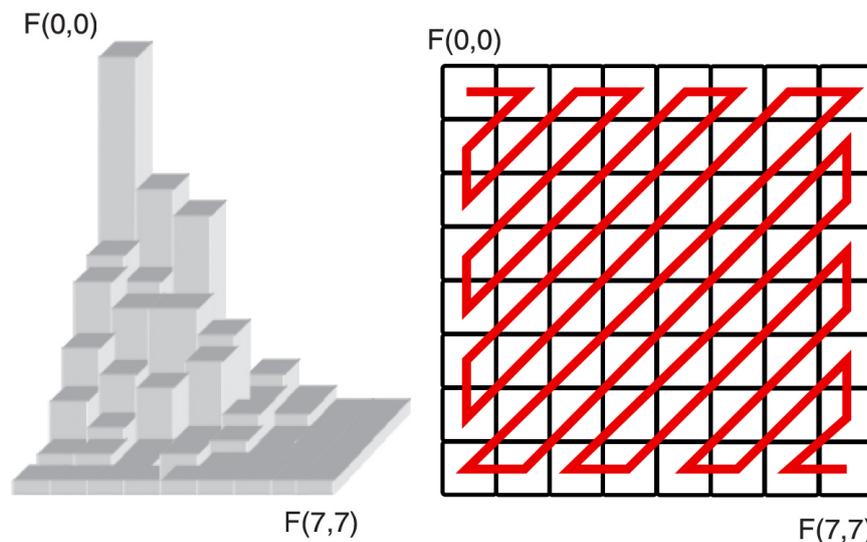


Abbildung 3.11: DCT-Koeffizienten. Links: typische Werteverteilung bei Bildern. Der DC-Anteil $F(0,0)$ ist hoch. Hohe Frequenzanteile (vorn und rechts) sind niedrig und oft null. Rechts: Zick-Zack-Scan zum Auslesen der AC-Koeffizienten.

Quantisierung: Kompression im Frequenzraum

- Annahmen
 1. Bei vielen Bildern sind hohe Frequenzanteile seltener als niedrige
 2. Änderungen bei hohen Frequenzanteilen fallen bei der Wahrnehmung weniger ins Gewicht
- Vorgehen
 - Werte nahe Null auf Null setzen
 - Höhere Frequenzen mit weniger Bits kodieren (Auflösung reduzieren)
 - * Quantisierung (Auflösung) wird vergrößert
 - * Nur auf weniger gut wahrgenommenen (hohen) Frequenzanteilen
 - Daher Transformation in den Frequenzraum

Re-Quantisierung

- Die neue Quantisierung der DCT-Koeffizienten wird mit einer Quantisierungsmatrix durchgeführt
- Dabei gibt es für jeden der 8x8 DCT-Koeffizienten einen Wert $Q(u, v)$, durch den dieser geteilt wird

$$F'(u, v) = \text{Round} \left(\frac{F(u, v)}{Q(u, v)} \right)$$

- Rundung reduziert Wertebereich für Koeffizient $F(u, v)$
- Wesentlicher Schritt, der auch die Güte bestimmt
 - Werte $Q(u, v)$ bestimmen, wie viele Informationen verloren gehen

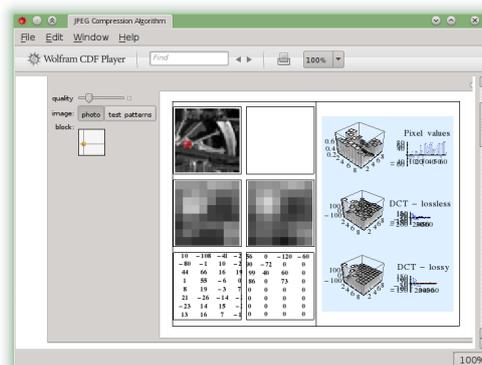
Quantisierungsmatrix

$$F'(u, v) = \text{Round} \left(\frac{F(u, v)}{Q(u, v)} \right)$$

$$Q = \begin{pmatrix} 10 & 20 & 40 \\ 20 & 30 & 50 \\ 40 & 50 & 60 \end{pmatrix} F = \begin{pmatrix} 105 & 63 & 11 \\ 61 & 14 & 8 \\ 13 & 9 & 2 \end{pmatrix}$$

$$F' = \begin{pmatrix} 10 & 3 & 0 \\ 3 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

JPEG: Beispiel



Quantisierung: Rekonstruktion

- Für die Rekonstruktion muß die verwendete Quantisierungsmatrix bekannt sein:

$$\tilde{F}(u, v) = F'(u, v) \cdot Q(u, v)$$

- Es gibt vordefinierte Quantisierungsmatrizen oder selbst definierte
- Aufgrund der verlustbehafteten Rundung bei der Konstruktion von $F'(u, v)$ werden die rekonstruierten Werte nicht den originalen entsprechen
 - Erneuter Kompression mit gleicher Quantisierungsmatrix führt nicht zu weiteren Verlusten

Bitstromgenerierung/Codierung

- Subsampling und re-Quantisierung sind die verlustbehafteten Schritte
- Bei Speicherung ergänzt um verlustfreie Verfahren, DC-Komponente anders als andere
- Kodierung DC
 - Da benachbarte Blöcke oft ähnliche Grundtöne haben kann prädiktive Kodierung helfen – von einem Startwert werden nur Differenzen gespeichert
 - weniger Bits für kleinere Differenzwerte nötig – Huffman, andere entropiebasierte Codierung
 - DC-Komponenten ergeben ein vergrößertes Vorschau-Bild
- Kodierung AC
 - Zick-Zack-Scan, zuerst niedrige, dann hohe Frequenzen
 - Am Ende oft viele Nullen – Lauflängenkodierung
 - Danach Huffman (oder arithmetisch)
 - Standardverteilungen für Huffman vorhanden

5.2 DCT Details

DCT Details I

- Verschieben der Werte $f(x, y)$ von 0 bis 255 zu -128 bis 127

$$F(u, v) = \frac{1}{4} c_u c_v \sum_{x=0}^7 \sum_{y=0}^7 f(x, y) \cos \frac{(2x+1)u\pi}{16} \cos \frac{(2y+1)v\pi}{16}$$

$$c_k = \begin{cases} \frac{1}{\sqrt{2}}, & \text{falls } k = 0 \\ 1, & \text{sonst} \end{cases}$$

- x, y Koordinaten im 8x8 Teilbild u, v Indizes der 64 DCT Koeffizienten
- Leicht berechnet, da Cosinus-Werte und Werte c_k nur einmal berechnet werden müssen

DCT Details II

- Man kann für die 64 möglichen Werte von x, y und die 64 möglichen Werte von u, v die 4096 Parameter $T(x, y, u, v)$ berechnen

$$T(x, y, u, v) = \frac{1}{4} c_u c_v \cos \frac{(2x+1)u\pi}{16} \cos \frac{(2y+1)v\pi}{16}$$

- Dadurch wird die DCT zu:

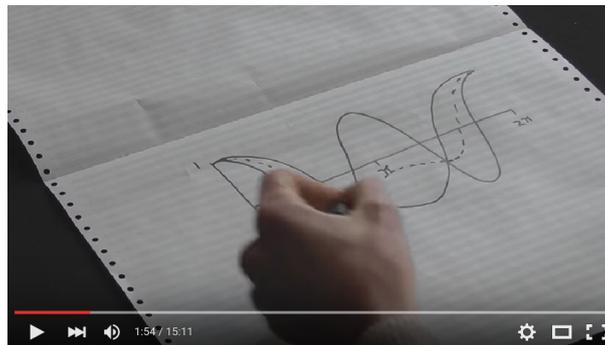
$$F(u, v) = \sum_{x=0}^7 \sum_{y=0}^7 T(x, y, u, v) f(x, y)$$

DCT Details III

- Ein Teilbild muß also immer nur mit einer bestimmten Matrix bzw. Basismuster multipliziert werden, um die jeweiligen DCT Koeffizienten zu berechnen
- $F(u, v)$ gibt an, wie stark das Muster aus horizontalen und vertikalen Frequenzen in diesem Teilbild vorkommt
- Zur Rekonstruktion genügt es, das Bild aus den (über die Koeffizienten gewichteten) Anteilen der Basismuster zusammensetzen

$$f(x, y) = \sum_{u=0}^7 \sum_{v=0}^7 T(x, y, u, v) F(u, v)$$

Video 7.4 JPEG – DCT



15:11 JPEG DCT – Computerphile

15:11

5.3 JPEG Beispiel

Beispiel JPEG-Kompression

- Beispielbilder für JPEG-Kompression
- Alle Bildmanipulationen mit GIMP 2.8.2
- Skaliert von Originalgröße im Lanczos-Verfahren
- Gespeichert mit zwei Variablen:
 - “Qualitätsfaktor” von 0-100
 - Chroma-Subsampling

Beispiel JPG



Vergleich losless PNG, 403K

Beispiel JPG



JPEG, 100, kein Chroma-Subsampling, 348K

Beispiel JPG



JPEG, 85, kein Chroma-Subsampling, 78K

Beispiel JPG



JPEG, 85, Chroma geviertelt, 60K

Beispiel JPG



JPEG, 15, kein Chroma-Subsampling, 23K

Beispiel JPG



JPEG, 15, Chroma geviertelt, 21K

Beispiel JPG



JPEG, 10, kein Chroma-Subsampling, 19K

Beispiel JPG



JPEG, 10, Chroma geviertelt, 17K

Beispiel JPG



JPEG, 5, kein Chroma-Subsampling, 14K

Beispiel JPG



JPEG, 5, Chroma geviertelt, 12K

Beispiel JPG



JPEG, 0, kein Chroma-Subsampling, 11K

Beispiel JPG



JPEG, 0, Chroma geviertelt, 9K

Video 7.5: JPEG – Probleme



JPEG 2000

- JPEG hat diverse bekannte Nachteile
 - Block-Artefakte bei hoher Kompression
 - Artefakte, wenn hohe Frequenzanteile bedeutungstragend sind
- Nachfolgestandard: JPEG 2000
 - Bessere Leistung bei hoher Kompression (typisch weniger als 0.25 Bit pro Pixel)
 - wahlweise verlustbehaftet und verlustfrei
 - Progressiver Bildaufbau
 - Kodierung von “Regions of Interest” mit höherer Genauigkeit
 - Alphakanal
- Technisch: Diskrete Wavelet-Transformation statt DCT

5.4 Verlustfrei

Verlustfrei

- JPEG erreicht die hohen Kompressionsraten dadurch, daß verlustbehaftet komprimiert wird
- Die direkte Speicherung der Samples ist sehr speicherplatzintensiv
- Ist eine verlustfreie Speicherung möglich, die effektiver in Hinblick auf den Speicherplatz ist?
- Einige der betrachteten Eigenschaften von Bildern sind unabhängig von der Wahrnehmung
 - Flächigkeit von Farben
 - Getrennte Codierung von Kanälen
- Einige dieser Eigenschaften sind bei synthetischen Bildern noch stärker ausgeprägt
 - Liniengraphiken mit einfarbigen Flächen
- Idee: Optimale Codierung jedes Pixels je nach Umfeld

PNG: Grundsätze

- Zweistufiges Verfahren
 - Filter/Prediction
 - Kompression
- In der Regel hängt Farb-/Helligkeitswert eines Pixels von den Pixeln in der Nachbarschaft ab
- Differenz-/Deltakodierung: $[1, 2, 3, 4, 5, 6] \rightarrow [1, 1, 1, 1, 1, 1]$
- Bei PNG wird jedes Pixel in Relation zu den Pixeln links, oben und links oben bestimmt

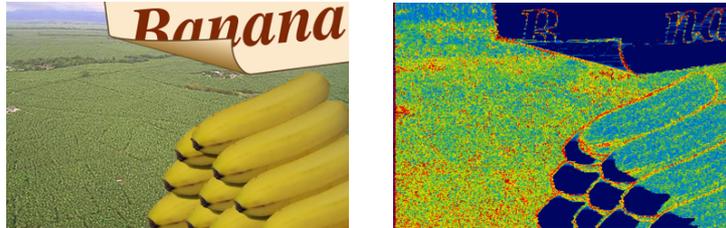
	C	B	D	
	A	X		

52	55	61	66	70
63	59	55	90	109

→

52	55	61	66	70
63	-4	-4	35	19

Aufwand pro Bit



dunkel/blau: geringe Bitkosten, grün: mittlere Kosten, rot: hohe Bitkosten

en.wikipedia.org/wiki/Portable_Network_Graphics

PNG Filter

- Fünf unterschiedliche Filter zur Auswahl
 - None
 - * Keine Vorfilterung
 - * Es wird auf den originalen Pixeldaten gearbeitet
 - Sub
 - * Differenzen zu dem jeweils links benachbarten Pixel
 - Up
 - * Differenzen zu dem jeweils darüber liegenden Pixel
 - Average
 - * Mittelwert aus darüber liegenden und dem links benachbarten Pixel
 - Paeth
 - * Es wird aus dem links benachbarten, dem darüber liegenden und dem schräg links oben benachbarten Pixel ein sogenannter Paeth-Predictor-Wert berechnet, welcher das Pixel für die Differenzbildung bestimmt
 - * A, B oder C , was am nächsten $p = A + B - C$ ist
 - * tie-breaker $A - B - C$
- Pro Zeile & Kanal kann der beste ausgewählt werden

PNG: Filterbeispiele I

52	55	61	66	70
63	59	55	90	109

→

52	55	61	66	70
63	59	55	90	109

None

52	55	61	66	70
63	59	55	90	109

→

52	55	61	66	70
63	-4	-4	35	19

Sub ($X - A$)

52	55	61	66	70	→	52	55	61	66	70
63	59	55	90	109		63	4	-6	24	39

Up (X - B)

PNG: Filterbeispiele

52	55	61	66	70	→	52	55	61	66	70
63	59	55	90	109		63	0	-5	30	29

Average ((A + B) / 2)

52	55	61	66	70	→	52	55	61	66	70
63	59	55	90	109		63	-4	6	29	19

Paeth

PNG: Kompression & Eigenschaften

- Nach der Filterung folgt die Kompression
- Theoretisch verschiedene Verfahren möglich, bisher spezifiziert nur DEFLATE
 - Substitution + Entropie
- Indexed/Paletten: 1 Kanal, mit 1, 2, 4 oder 8 bit pro Pixel pro Kanal (bpc)
- Grauwerte: 1 Kanal, 1, 2, 4, 8 oder 16 bpc
- Grauwerte & Transparenz/Alphakanal: = 2 Kanäle, 8 oder 16 bpc
- Truecolor (RGB): 3 Kanäle, 8 oder 16 bpc
- Truecolor & Transparenz (RGBA): 4 Kanäle, 8 oder 16 bpc

Kompressionsverfahren

- LZ77
 - Suche nach identischen Teilstrings
 - Sliding Window mit fester Größe
 - "Offset" (Distanz) und "Länge" des Teilstrings speichern
 - Effiziente Lauflängenkodierung: 111111 wird zu 1, (Offset: -1, Länge:5), 121212 zu 12, (-2, 4)
- LZ78
 - Statt "Offset" und "Länge" zu speichern wird Wörterbuch angelegt und darauf verwiesen
- LZW
 - Grundidee: Initiales statt leeres Wörterbuch
- DEFLATE
 - Erst analog LZ77/LZ78, danach Huffman
 - Neben PNG in gzip, zip etc.

6 Bearbeitung

Bearbeitung von Bildern

- Auswahl möglicher Operationen
 - Skalierung
 - Aufbereitung für Druck, Web, etc.
 - Drehung, Entzerrung, Filterung
 - Schnitt, Montage, Manipulation
- Neben der Bildbearbeitung auch die Bildverarbeitung
- Tendentielle Unterteilung
 - Automatische Verarbeitungsketten, z.B. in der Robotik: Bildverarbeitung
 - Interaktive Veränderung von Bildern: Bildbearbeitung

Punkt-Operationen

- Bei Punkt-Operationen werden die Werte einzelner Pixel verändert, ohne Nachbarpixel zu betrachten
- Beispiel: Änderung der Farbtiefe
- Grauwertbild mit 256 Werten pro Pixel in ein Schwarzweißbild

$$f'(x, y) = \begin{cases} 1, & \text{falls } f(x, y) > w \\ 0, & \text{sonst} \end{cases}$$

- w beliebiger Grenzwert (Schwellwert)

Histogramm

- Häufig spielen Histogramme eine Rolle
- Geben an, welche Werte wie oft in den Pixeln vorkommen
- Bei einem Grauwertbild mit 256 möglichen Werten haben wir einen Vektor $h(w), w = 0, \dots, 255$ wobei $h(w)$ die Anzahl der Pixel mit dem entsprechenden Wert angibt
- Typischerweise soll ein Bild den gesamten Bereich eines Histogramms nutzen, sonst wirkt es flach und besitzt wenig Kontrast
- Nutzt ein Grauwertbild mit 8 Bit pro Pixel nur die Grauwerte 50 bis 150, kann man die Werte so spreizen daß der niedrigste bei 0 und der höchste bei 255 liegt:

$$f'(x, y) = \frac{f(x, y) - h_{\min}}{h_{\max} - h_{\min}} w_{\max}$$

Beispiel

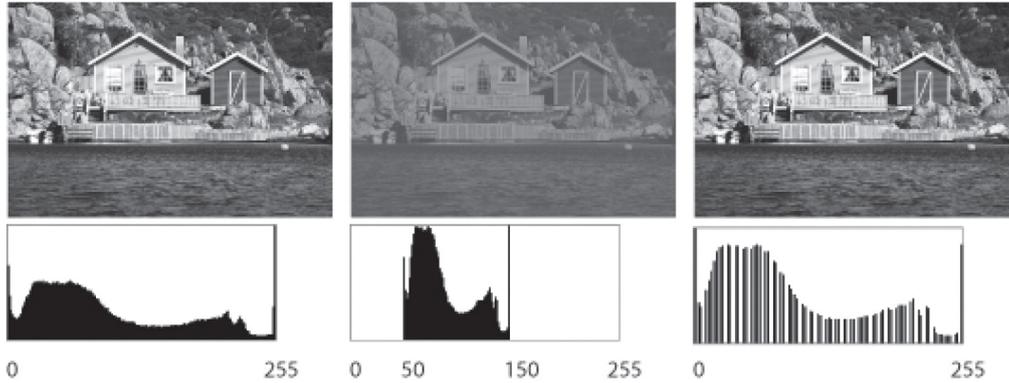


Abbildung 3.12: Grauwertbilder mit Histogrammen. Linkes Bild: Alle Grauwerte kommen vor. Mittleres Bild: Nur Grauwerte zwischen 50 und 150 kommen vor. Rechtes Bild: Spreizung der Grauwerte auf den ganzen Bereich, wobei das Ausgangsbild das mittlere Bild ist.

- Lücken im gespreizten Histogramm entstehen dadurch, daß Zwischenwerte nicht vorhanden waren
- Auch bei Farbbildern prinzipiell möglich
 - Einfach pro Kanal im RGB?
- auch nichtlineare Varianten denkbar

Filter

- Im Gegensatz zu Punkt-Operationen werden bei Filtern neue Pixel berechnet, indem Informationen mehrerer Pixel des Originals betrachtet werden
- Meist in der Nachbarschaft
- Einfach: Glättung, Weichzeichner bei dem jedes Pixel aus dem Mittelwert der Nachbarschaft besteht

$$f'(x, y) = \frac{1}{9} \sum_{i=x-1}^{x+1} \sum_{j=y-1}^{y+1} f(i, j)$$

Filter (contd.)

- Beispiel hier mit neun Pixeln
- Dieser Filter ist linear darstellbar als Faltung der Umgebung mit einer Matrix

$$f'(x, y) = \frac{1}{9} \begin{pmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} f(x-1, y-1) & f(x, y-1) & f(x+1, y-1) \\ f(x-1, y) & f(x, y) & f(x+1, y) \\ f(x-1, y+1) & f(x, y+1) & f(x+1, y+1) \end{pmatrix}$$

- Sollen Kontraste nicht weichgezeichnet, sondern verstärkt werden, würde ein einfacher Boost-Filter dabei helfen:

$$f'(x, y) = \begin{pmatrix} -1 & -1 & -1 \\ -1 & 9 & -1 \\ -1 & -1 & -1 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} f(x-1, y-1) & f(x, y-1) & f(x+1, y-1) \\ f(x-1, y) & f(x, y) & f(x+1, y) \\ f(x-1, y+1) & f(x, y+1) & f(x+1, y+1) \end{pmatrix}$$

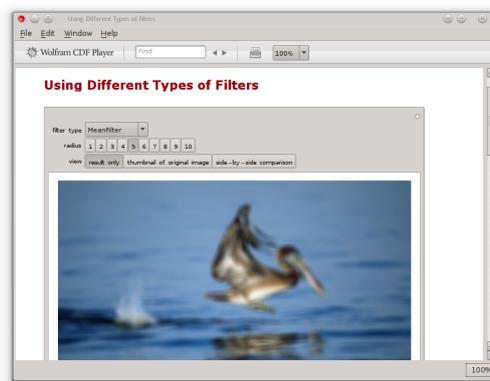
Beispiele



Abbildung 3.13: Linkes Bild: Original, Mitte: einfacher Weichzeichner, rechts: einfacher Scharfzeichner (Boost-Filter)

- Neben den gezeigten einfachen Filtern sind auch andere denkbar
 - Wahl der Funktion, mit der die Nachbarpixel einbezogen werden

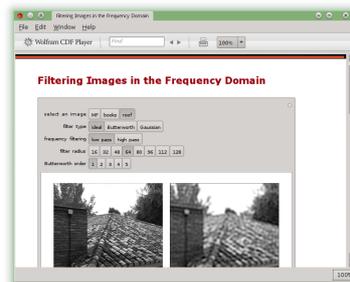
Filter: Beispiel



demonstrations.wolfram.com/UsingDifferentTypesOfFilters/

Filterung im Frequenzraum

- Filter können auch im Frequenzraum angewandt werden
 - Filtern hoher Frequenzen ergibt weichgezeichnete Bilder



demonstrations.wolfram.com/FilteringImagesInTheFrequencyDomain/

Filterung im Frequenzraum: Vor- und Nachteile

- Vorteile
 - Multiplikation statt Matrizenoperation (Faltung)
 - Weichzeichnung unabhängig von Größe des Filters
- Nachteile
 - Rechenaufwand der Transformation
 - Nicht alle Filter durchführbar (Beispiel: Medianfilter)
 - Einige Operationen aufwendiger (Beispiel: Punktoperatoren zur Helligkeitsänderung)
 - Ergebnis erst nach inverser Transformation sichtbar

Geometrische Operationen

- Auswahl möglicher Operationen
 - Verschiebung
 - Streckung (Verkleinerung, Vergrößerung)
 - Drehung
 - Scherung
- Problem: Sowohl Ausgangsbild wie Zielbild mit festen Rastern

Geometrische Operationen (contd)

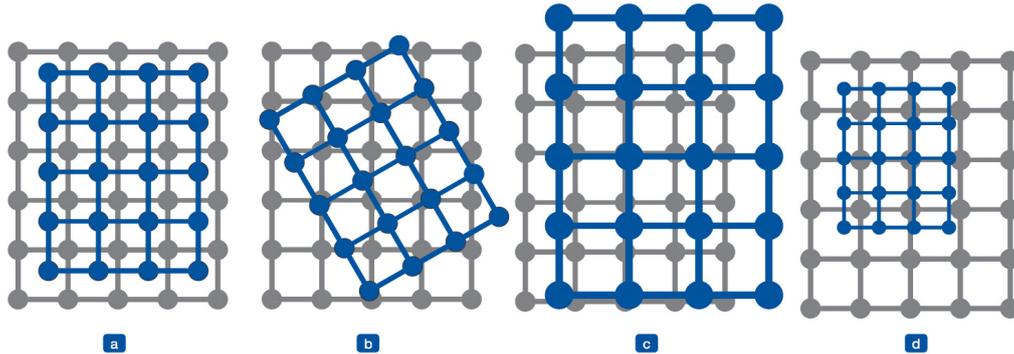


Abbildung 3.14: Probleme bei geometrischen Operationen. Blaues Raster: transformiertes Pixelraster des Originalbildes; graues Raster: Pixelraster des Zielbildes bei (a) Verschiebung, (b) Drehung, (c) Vergrößerung, (d) Verkleinerung

- Wenn man bei der Verkleinerung einem Zielpixel mehrere Ausgangsbild-Werte zuordnen muß kann dies durch Mittelwertbildung erreicht werden
- Problem: Unterabtastung, möglicher Moiré-Effekt

Beispiel: Verkleinerung



Abbildung 3.15

Beispiel: Vergrößerung

- Im umgekehrten Fall, ein Pixel auf mehrere, sollte der Wert nicht einfach kopiert werden
- Resultat wäre "verpixelt"
- Einfache Gegenmaßnahme: Weichzeichner als Anti-Aliasing

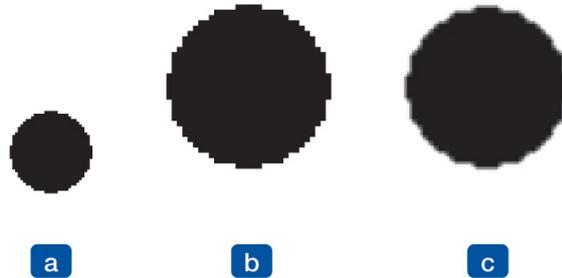
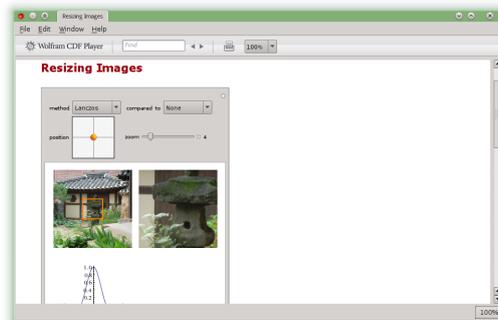


Abbildung 3.16: Alias-Effekt beim Vergrößern. (a) Originalbild, (b) Vergrößerung mit Zoom 200% ohne Antialiasing, (c) mit Antialiasing

Größenänderung allgemein



demonstrations.wolfram.com/ResizingImages/

Formate

- Welches Format für welchen Zweck?
- Aufnahme
 - Maximale Auflösung
 - Maximale Farbtiefe
 - RAW; keine Kompression
- Archiv – RAW
- Web und Anwendungen
 - JPEG: digitale Fotos, für das Web stark komprimiert
 - GIF: deprecated, außer für Loops
 - PNG: Moderner und flexibler für Graphiken, mit echtem Alphakanal
- Bilder und Strichzeichnungen
 - Bilder: JPEG
 - Strichzeichnungen: PNG

Video 7.6: Enhance



Enhance

1:40

Bildnachweis

Alle Abbildungen, wenn nicht anders angegeben, aus [Malaka et al. \[2009\]](#).

References

Literatur

Rainer Malaka, Andreas Butz, and Heinrich Hussmann. *Medieninformatik – Eine Einführung*. Pearson Studium, Munich, 2009.

Jacques Ninio and Kent A Stevens. Variations on the hermann grid: An extinction illusion. *Perception*, 29(10):1209–1217, 2000. doi: 10.1068/p2985. URL <https://doi.org/10.1068/p2985>. PMID: 11220212.

Dale Purves, George J Augustine, David Fitzpatrick, Lawrence C Katz, Anthony-Samuel LaMantia, James O McNamara, and S Mark Williams., editors. *Neuroscience, 2nd Edition*. Sinauer Associates, Sunderland (MA), 2001.