

Машинная графика Computer Graphics

Лекция 1.

План лекции

- Предмет «Машинная графика» и его связь с обработкой изображений и распознаванием образов
- Курс «Машинная графика»
- Растровое и векторное представления изображений
- Векторные и растровые дисплеи
- Связность.
- Основные типы растровых изображений
- Области применения МГ
- Интерактивная МГ

Типичное «определение» КГ

«Компьютерная графика (CG, КГ) — область применения компьютеров, в которой они используются как для синтеза изображений, так и для интеграции визуальной или объемной информации, полученной из реального мира.

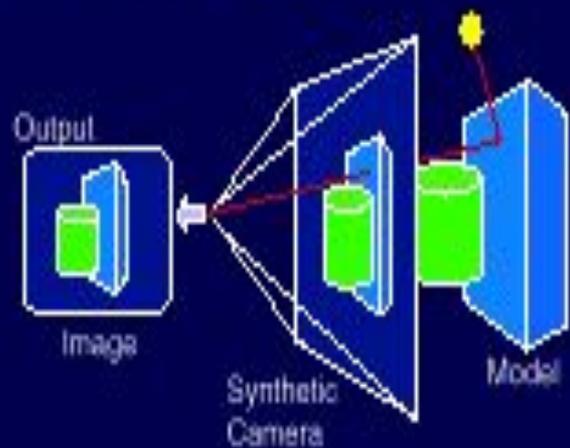
- Компьютерную графику можно разделить на несколько разделов:
- 3D-визуализация в реальном времени, используется, например, в видеоиграх;
- компьютерная анимация;
- захват и создание видео;
- создание специальных эффектов (часто применяется в кино и телевидении);
- редактирование изображений;
- моделирование (часто используется в инженерных и медицинских целях).»

IP -> CV -> CG

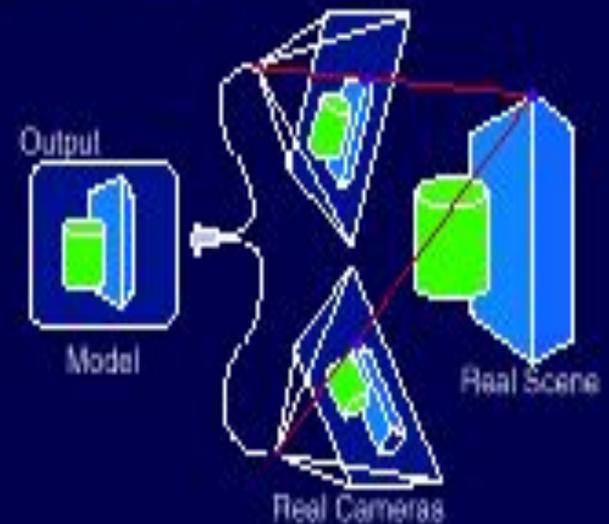


Компьютерная графика & Компьютерное зрение

Computer Graphics



Computer Vision



Изображение

Изображение *оптическое* – картина, получаемая в результате прохождения через оптическую систему лучей, распространяющихся от объекта, и воспроизводящая его контуры и детали.

Физический энциклопедический словарь.

Компьютерное представление изображения:

Функция интенсивности (яркости) канала

$$I = g(x, y), \{x \in [x_0, x_1], y \in [y_0, y_1]\}$$

Используется дискретное представление

$$I = g(i, j), \{i = 1, n, j \in 1, m\}$$

Обработка изображений

Семейство методов и задач, где входной и выходной информацией являются изображения. Примеры :

- Устранение шума в изображениях
- Улучшение качества изображения
- Усиления полезной и подавления нежелательной (в контексте конкретной задачи) информации

Step One: Get the frame from the videotape digitized with a frame-grabber



Step Two: Crop out the stuff that appears to be uninteresting (outside the plate edges)



Step Three: Use an edge-sharpening filter to add contrast to the plate number



Step Four: Remap the colors to enhance the contrast between the numbers and the plate itself



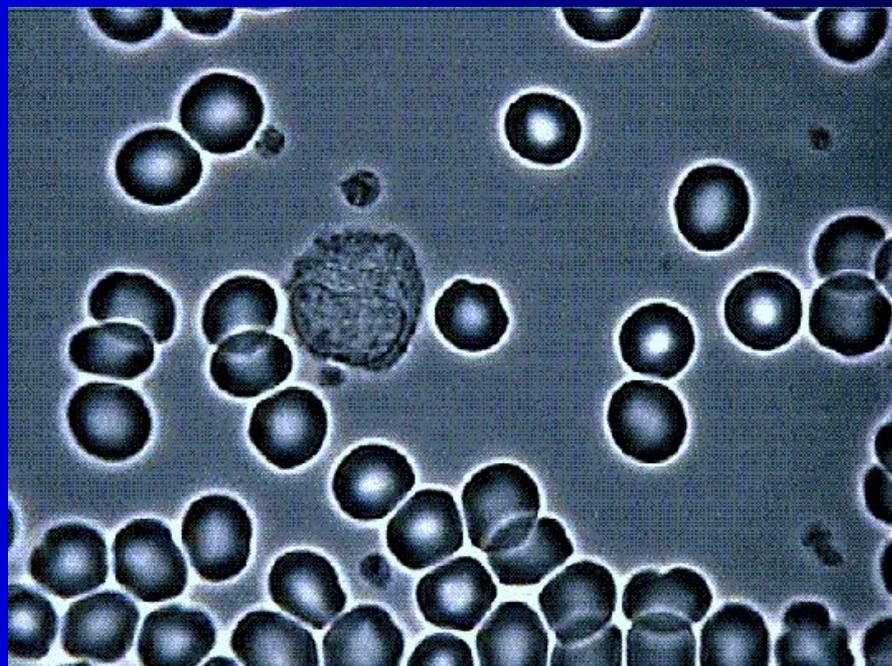
Распознавание образов

Практически все приложения CV решают одну из (или обе) задачи:

- поиск определенных объектов на изображении
 - измерение параметров объектов на изображении
-
- Медицинские приложения;
 - Дефектоскопия;
 - Анализ движущихся объектов в видеопотоке;
 - Поиск специальных объектов (маркеров);
 - Обнаружение естественных объектов;
 - Анализ спутниковых снимков;

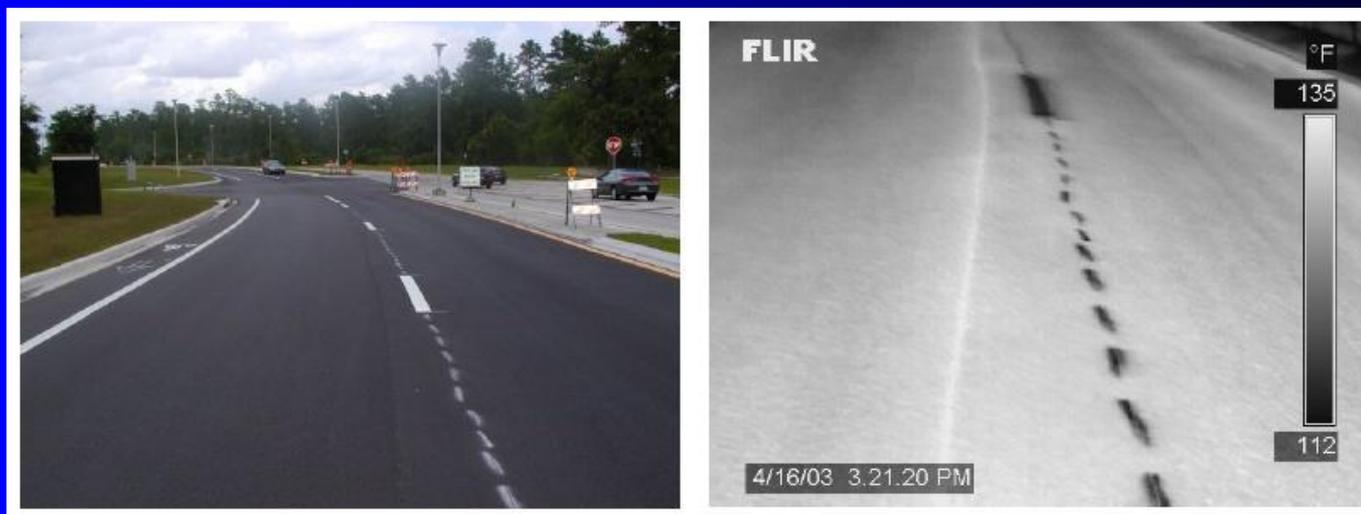
Медицинские приложения

Пример – анализ концентрации клеток определенного типа в крови



Неразрушающая диагностика

- Поиск и анализ дефектов без разрушения объекта исследования
- Автоматизированный поиск дефектов по изображениям



Пример – автоматический поиск трещин в асфальте по ИК изображениям

Анализ движущихся объектов в видео

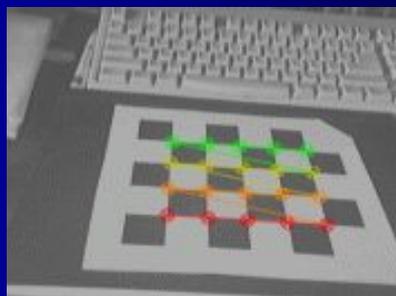
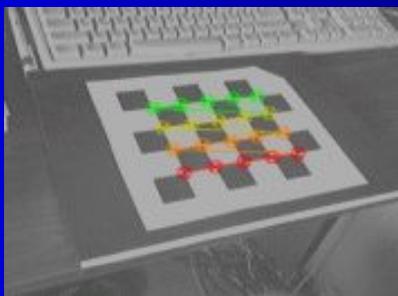


Обнаружение изменяющихся областей видео,
анализ их формы и динамики изменения
(обычно для систем безопасности)

Поиск специальных объектов (маркеров)

Для решения ряда задач требуется обнаружение специальных маркеров на изображении:

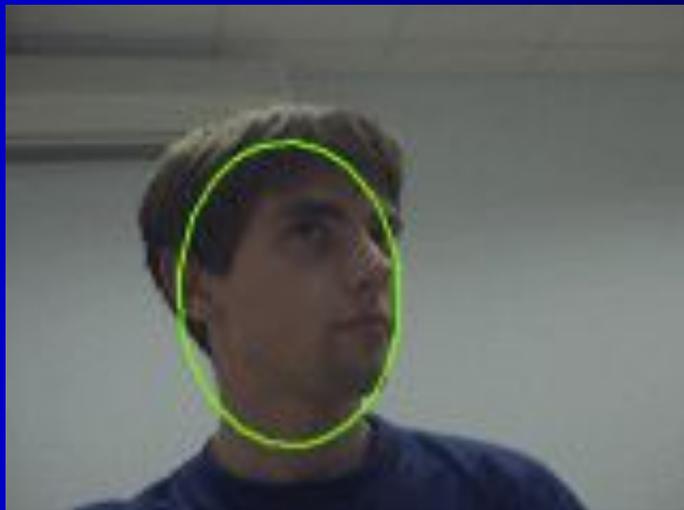
- дорожные знаки, дорожная разметка
- объект для калибровки камеры



Обнаружение естественных объектов

Примеры:

- Обнаружение лиц
- Обнаружение красных глаз на фото (для коррекции)
- Обнаружение антропометрических точек лица



Обнаружение естественных объектов

Примеры:

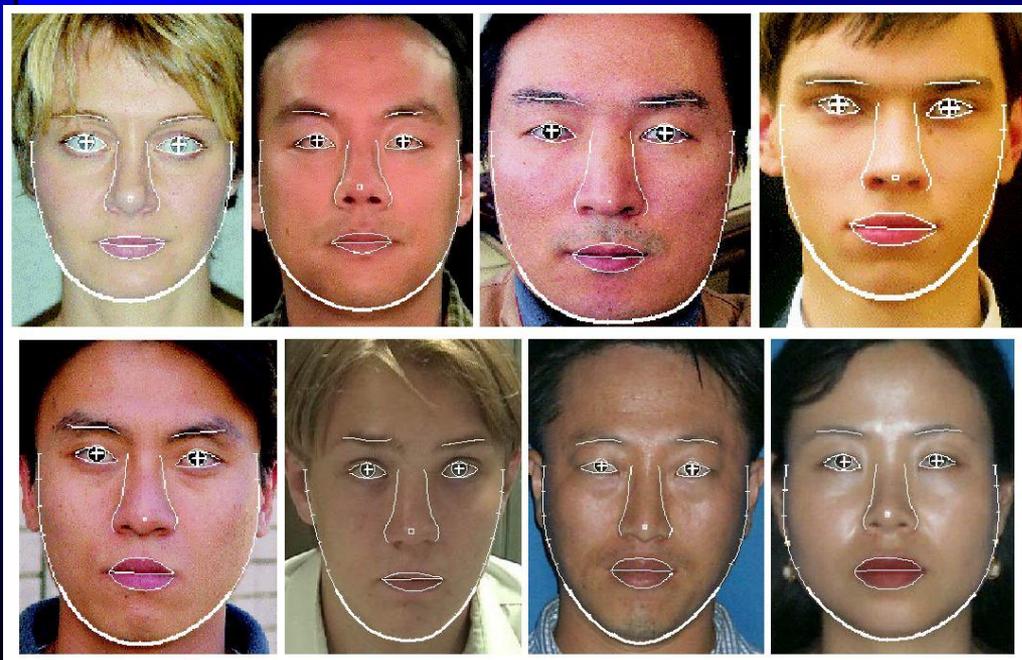
- Обнаружение лиц
- Обнаружение красных глаз на фото (для коррекции)
- Обнаружение антропометрических точек лица



Обнаружение естественных объектов

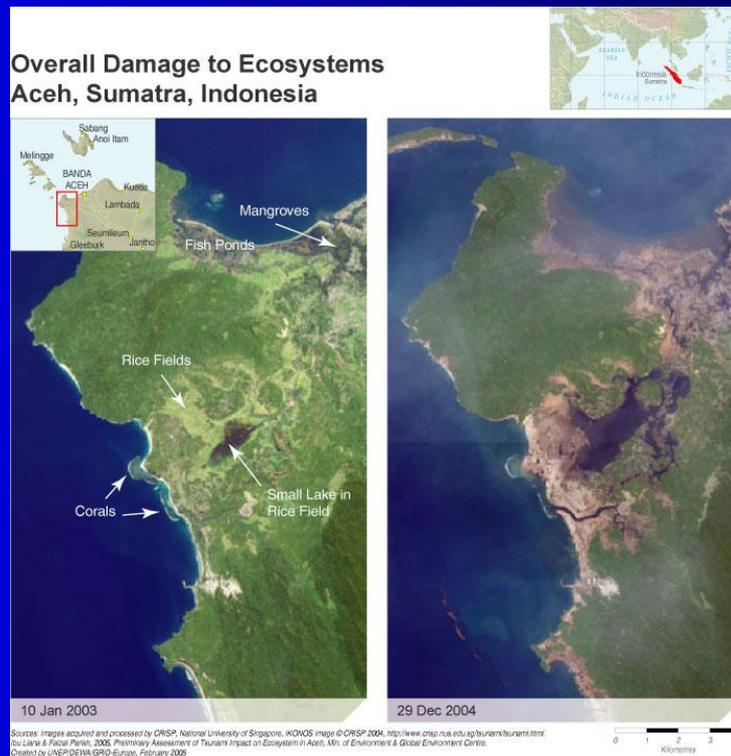
Примеры:

- Обнаружение лиц
- Обнаружение красных глаз на фото (для коррекции)
- Обнаружение антропометрических точек лица



Анализ спутниковых снимков

- Погода
- Геологические процессы (напр. таяние ледников)
- Экология



Курс лекций «Машинная графика»

- Растровая МГ на плоскости
 - алгоритмы построения отрезка и окружности, заливка
- Векторная МГ на плоскости и в пространстве
 - геометрические преобразования точек и отрезков
 - алгоритмы отсечения на плоскости и в пространстве
 - проекции
 - аппроксимация кривых на плоскости и в пространстве
 - аппроксимация поверхностей
- Формирование реалистичных изображений
 - удаление невидимых линий и поверхностей
 - цвет в машинной графике

Основная литература

- Роджерс Д. Алгоритмические основы машинной графики.- М: Мир, 1989.
- Роджерс Д., Адамс Дж. Математические основы машинной графики.- М.: Машиностроение, 1980.
- -//- -//- -//- -//- -//- -//- -//- -//- -//- 2-е издание - М:Мир, 2000.
- Фоли Дж., вэн Дэм А. Основы интерактивной машинной графики.- М.:Мир, 1985, т.1-2.
- Павлидис Т. Алгоритмы машинной графики и обработки изображений, М.:Радио и связь, 1990.
- Корриган Дж. Компьютерная графика: секреты и решения.- М.: Диалог-МИФИ, 1995.
- Херн Д., Бейкер М. Микрокомпьютерная графика и стандарт OpenGL.- М.: "Вильямс", 2005.
- Аммерал Л. Машинная графика на персональных компьютерах.— М.:Сол Систем, 1992. В 4-х книгах.

Краткая история МГ

- 1951 - проект WHIRLWIND, первая ЭВМ с дисплеем. "Было ясно, что дисплеи привлекают внимание потенциальных пользователей, а машинное кодирование - нет".
- 1961-63 - диссертация Ивана Сазерленда (Ivan Sutherland), описывающая принципы построения интерактивной системы эскизного рисования Sketchpad, MIT.
- 1964 - General Motors представила свою DAC-1 - систему автоматизированного проектирования, разработанную совместно с IBM.
- 1968 - первые запоминающие электронно-лучевые трубки
- 1970-е. Системы "под ключ" и растровые системы
- 1977 - первые персональные компьютеры: Apple-II, Commodore PET. ПК стимулировали развитие ПУ: недорогих графопостроителей и графических планшетов.

Краткая история МГ

- 1980-е. уменьшение соотношения цена/производительность
- 1984 - **Apple Macintosh** с граф. интерфейсом пользователя
- 1985 - ANSI и ISO одобрили первый граф. стандарт GKS, который регламентировал состав базовых возможностей аппаратно-независимых программных приложений.
- 1986 - Autodesk выпускает свой первый Autocad
- 1988 - принят расширенный стандарт GKS-3D и стандарт PHIGS. Появление: PostScript от Adobe, OpenGL от Silicon Graphics и X Window System от консорциума во главе с МТИ.
- 1990-е стираются отличия между МГ и обработкой изображений
- 1991 и 1993 - фильмы «Терминатор-2» и «Парк Юрского периода» как новые стандарты фотореализма в графике
- 1995 - первый полнометражный векторный мультфильм «**История игрушек**» ...

Основные направления развития МГ

1. «Виртуальная реальность» & игромания
2. Анимация = кинематография
3. CAD системы для автоматизированного проектирования,
Интерактивная МГ

История видеоадаптеров

Видеоадаптер (или видеоплата, видеокарта)- устройство для преобразования полученной от центрального процессора информации и команд в формат, который воспринимается электроникой монитора, для создания изображения на экране.

MDA (Monochrome Display Adapter - монохромный адаптер дисплея) - простейший видеоадаптер, применявшийся в первых IBM PC. Работает в **текстовом** режиме с разрешением **80x25** (**720x350**, матрица символа - 9x14), поддерживает пять атрибутов текста: обычный, яркий, инверсный, подчеркнутый и мигающий. Частота строчной развертки - **15 КГц**. Интерфейс с монитором - цифровой: сигналы синхронизации, основной видеосигнал, дополнительный сигнал яркости.

HGC (Hercules Graphics Card - графическая карта Hercules) - расширение MDA с графическим режимом **720x348** (монохромный), разработанное фирмой **Hercules**.

История видеоадаптеров

CGA (Color Graphics Adapter - цветной графический адаптер) - первый адаптер с графическими возможностями. Работает либо в **текстовом** режиме с разрешениями **40x25** и **80x25** (матрица символа - 8x8), либо в **графическом** с разрешениями **320x200** или **640x200**. В **текстовых** режимах доступно **256** атрибутов символа - 16 цветов символа и 16 цветов фона (либо 8 цветов фона и атрибут мигания), в **графических** режимах доступно четыре палитры по четыре цвета каждая в режиме **320x200**, режим **640x200** - монохромный. Вывод информации на экран требовал синхронизации с разверткой, в противном случае возникали конфликты по видеопамяти, проявляющиеся в виде "снега" на экране. Частота строчной развертки - **15 КГц**. Интерфейс с монитором - цифровой: сигналы синхронизации, основной видеосигнал (три канала - красный, зеленый, синий), дополнительный сигнал яркости.

История видеоадаптеров

EGA (Enhanced Graphics Adapter - улучшенный графический адаптер) - дальнейшее развитие CGA, примененное в первых PC AT. Добавлено разрешение **640x350**, что в текстовых режимах дает формат **80x25** при матрице символа 8x14 и **80x43** - при матрице 8x8. Количество одновременно отображаемых цветов - по-прежнему **16**, однако палитра расширена до **64** цветов (по два разряда яркости на каждый цвет). Введен **промежуточный буфер** для передаваемого на монитор потока данных, благодаря чему отпала необходимость в синхронизации при выводе в текстовых режимах. Видеопамять основана на **битовых плоскостях** - "слоях", каждый из которых в графическом режиме содержит биты только своего цвета, а в текстовых режимах по плоскостям разделяются собственно текст и данные знакогенератора. Совместим с MDA и CGA. Частоты строчной развертки - **15** и **18 КГц**. Интерфейс с монитором - цифровой: сигналы синхронизации, видеосигнал (по две линии на каждый из основных цветов).

История видеоадаптеров

MCGA (Multicolor Graphics Adapter - многоцветный графический адаптер) - введен фирмой IBM в ранних моделях PS/2. Добавлено разрешение **640x400** (текст), что дает формат 80x25 при символе 8x16 и **80x50** - при 8x8. Количество воспроизводимых цветов увеличено до **262144** (по 64 уровня на каждый из основных цветов). Помимо палитры, введено понятие таблицы цветов, через которую выполняется преобразование 64-цветного пространства цветов EGA в пространство цветов MCGA. Введен **видеорежим 320x200x256**, в котором вместо битовых плоскостей используется представление экрана непрерывной областью памяти объемом 64000 байт, где каждый байт описывает цвет соответствующей ему точки экрана. Совместим с CGA полностью, а с EGA - по текстовым, за исключением размера матрицы символа. Частота строчной развертки - **31 КГц**. Интерфейс с монитором - **аналогово-цифровой**: цифровые сигналы синхронизации, аналоговые сигналы основных цветов.

История видеоадаптеров

VGA (Video Graphics Array - множество, или массив, визуальной графики) - расширение MCGA, совместимое с EGA, введен фирмой IBM в средних моделях PS/2. Фактический стандарт видеоадаптера с конца 80-х годов. Добавлен текстовый режим **720x400** для эмуляции MDA и графический режим **640x480** с доступом через битовые плоскости. В режиме **640x480** используется так называемая **квадратная точка** (соотношение количества точек по горизонтали и вертикали совпадает со стандартным соотношением сторон экрана - 4:3). Совместим с MDA, CGA и EGA, интерфейс с монитором идентичен MCGA.

IBM 8514/a - специализированный адаптер для работы с высокими разрешениями (**640x480x256** и **1024x768x256**), с элементами графического ускорителя. Не поддерживает видеорежимы VGA. интерфейс с монитором аналогичен VGA/MCGA.

История видеоадаптеров

IBM XGA - следующий специализированный адаптер IBM. расширено цветовое пространство (режим **640x480x64k**), добавлен текстовый режим **132x25 (1056x400)**. Интерфейс с монитором аналогичен VGA/MCGA.

SVGA (Super VGA - "сверх" VGA) - расширение VGA с добавлением более высоких разрешений и дополнительного сервиса. Видеорежимы добавляются из ряда **800x600, 1024x768, 1152x864, 1280x1024, 1600x1200** - все с соотношением 4:3. Цветовое пространство расширено до **65536** (High Color) или **16.7 млн.** (True Color). Также добавляются расширенные **текстовые** режимы формата **132x25, 132x43, 132x50**. Из дополнительного сервиса добавлена поддержка VBE. Фактический стандарт видеоадаптера примерно с 1992 г.

История мониторов

Векторные мониторы (произвольное сканирование луча). При перемещении луча по экрану в точке, на которую попал луч, возбуждается свечение люминофора экрана. Это свечение достаточно быстро прекращается при перемещении луча в другую позицию (обычное время послесвечения менее 0.1 с). Поэтому, для того чтобы изображение было постоянно видимым, приходится его перерисовывать (регенерировать изображение).

Необходимость регенерации изображения требует сохранения его описания в специально выделенной памяти, называемой памятью регенерации. Само описание изображения называется дисплейным файлом. Понятно, что такой дисплей требует достаточно быстрого процессора для обработки дисплейного файла и управления перемещением луча по экрану. В то же время легко стирать любой элемент изображения – достаточно просто удалить стираемый элемент из дисплейного файла.

История мониторов

Первые **серийные** векторные дисплеи за рубежом появились в конце 60-х годов. В 1963 г. Был разработан прототип дисплейной станции IBM 2250 (до осени 1964 г. работы были засекречены). Отличительной чертой векторных дисплеев являлась возможность непосредственного графического диалога, заключающаяся в простом указании с помощью светового пера объектов на экране (линий, символов и т.д.).

Векторные мониторы с памятью. В конце 60-х годов появились ЭЛТ, способные достаточно длительное время (до часа) прямо на экране хранить построенное изображение. Следовательно, не обязательна память регенерации и не нужен быстрый процессор для выполнения регенерации изображения. Сложность изображения практически не ограничена. Разрешение, достигнутое на дисплеях на запоминающей трубке, такое же как и на векторных или выше до **4096** точек.

История мониторов

Недостатки векторных мониторов

Обычно серийные векторные дисплеи успевали 50 раз в секунду построить только около 3000 4000 отрезков. При большем числе отрезков изображение начинает мерцать, так как отрезки, построенные в начале очередного цикла, полностью погасают к тому моменту, когда будут строиться последние.

Другим недостатком векторных дисплеев является малое число градаций по яркости (обычно 2-4). Были разработаны, но не нашли широкого применения двух-трехцветные ЭЛТ, также обеспечивавшие несколько градаций яркости.

История мониторов

Растровое сканирование луча. Прогресс в технологии микроэлектроники привел к тому, с середины 70-х годов подавляющее распространение получили дисплеи с растровым сканированием луча.

Плазменная панель. В 1966 г. была изобретена плазменная панель, которую упрощенно можно представить как матрицу из маленьких разноцветных неоновых лампочек, каждая из которых включается независимо и может светиться с регулируемой яркостью. В определенном смысле эти дисплеи объединяют в себе многие полезные свойства векторных и растровых устройств. К недостаткам следует отнести большую стоимость, недостаточно высокое разрешение и большое напряжение питания.

История мониторов

Жидкокристаллические индикаторы. Дисплеи на ЖКИ работают аналогично индикаторам в электронных часах, но изображение состоит не из нескольких сегментов, а из большого числа отдельно управляемых точек. Имеют наименьшие габариты и энергопотребление и заметно большую цену, чем растровые дисплеи на ЭЛТ.

Электролюминисцентные индикаторы. Принцип работы основан на свечении люминофора под воздействием относительно высокого переменного напряжения, прикладываемого к взаимно перпендикулярным наборам электродов, между которыми находится люминофор.

Дисплеи с эмиссией полем - развитие мониторов на электронно-лучевых трубках. Являются плоскими дисплеями с эмиссией электронов полем с холодных катодов (заостренных микроигл).

Векторная и растровая МГ

Евклид: «Линия – **непрерывное** связанное **бесконечное** множество точек на плоскости»

Дискретная геометрия: «Линия – **дискретное** связанное **конечное** множество точек»

Евклидова геометрия: «Через любые две точки можно провести **только** одну прямую»

Дискретная геометрия: «Через любые две дискретные точки можно провести более одной дискретной прямой»

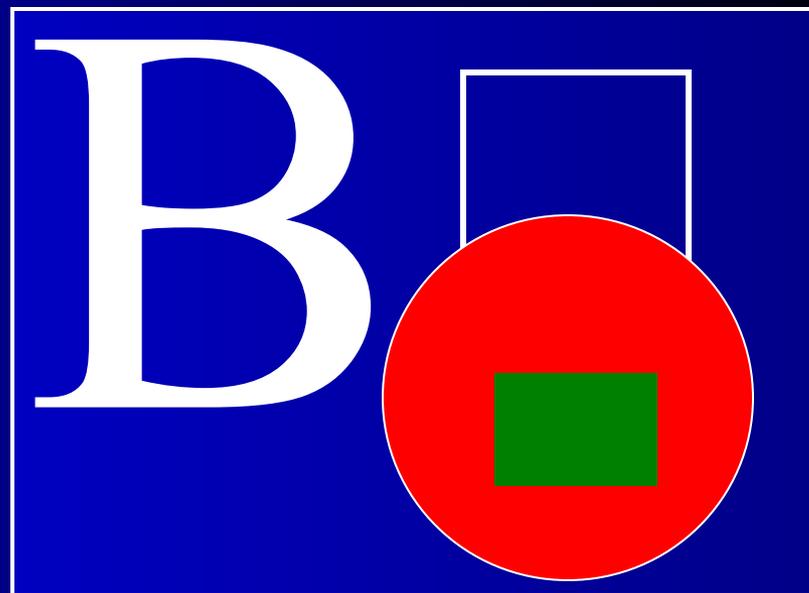
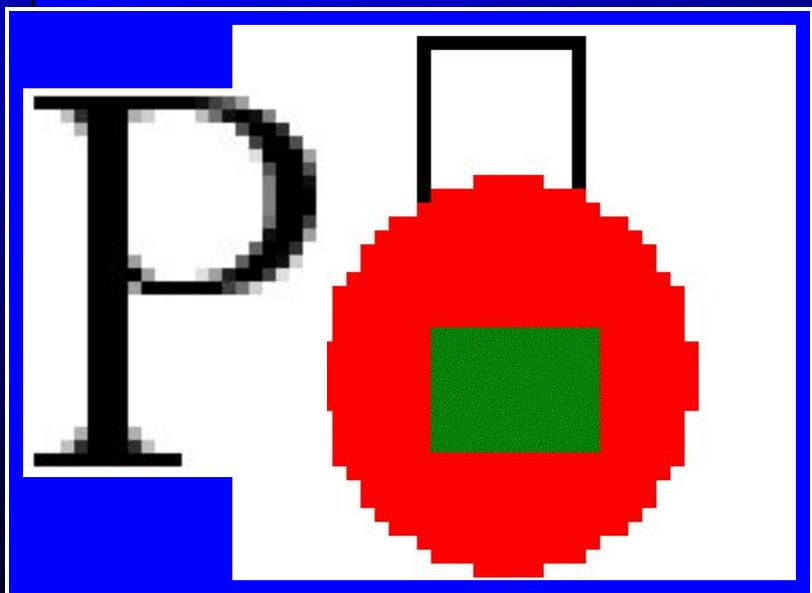
Пиксель – минимальная часть цифрового изображения (picture cell или picture element), характеризуется цветом или яркостью.

Типы изображений

Изображения

←
Растровые

→
Векторные



СВЯЗНОСТЬ

Определение связной области:

Множество пикселей, у каждого пикселя которого есть хотя бы один сосед, принадлежащий данному множеству.

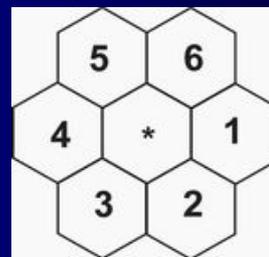
Соседи пикселей:



4-связность



8-связность



6-связность



Типы изображений

- Векторные
- Растровые
 - Палитровые
 - Безпалитровые
 - В системе цветопредставления RGB, CMYK, ...
 - В градациях серого