

プログラミング演習II

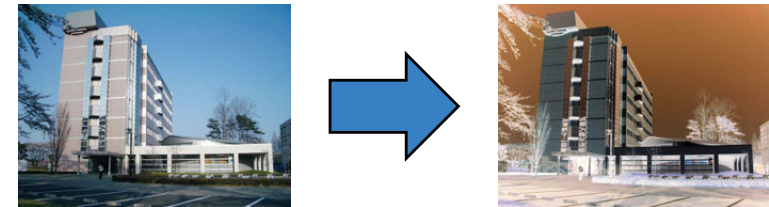
課題4 画像処理

第3週目

担当: 篠田一馬

課題4の概要

- 画像処理プログラムを作成することで, ファイル入出力, コマンドライン引数, ポインタ配列, ビット演算を学ぶ



2

全体の流れ

- 1週目 (ファイル操作, コマンドライン引数)
 - 画像ファイルのヘッダ情報をテキストファイルに出力
- 2週目 (ファイル操作)
 - 画像ファイルの画素情報をバイナリファイルに出力
- 3週目 (ポインタ配列と動的確保)
 - 様々な画素数の画像ファイルの入出力に対応
- 4週目 (ビット演算)
 - 画像を減色または上下反転させて出力

3

画素値の格納方法の改良

① 動的な一次元配列

4

配列の動的確保

■ 動的確保はmalloc(or calloc)とfreeが必須

```
int main(void)
{
    unsigned char a[3];

    a[0] = 3;
    a[1] = 4;
    a[2] = 5;

    return 0;
}
```

静的確保

```
int main(void)
{
    unsigned char *a;

    a = malloc(sizeof(unsigned char) * 3);
    a[0] = 3;
    a[1] = 4;
    a[2] = 5;
    free(a);

    return 0;
}
```

動的確保

※どちらも、要素数3のunsigned charの配列を確保して値を代入するためのコード

5

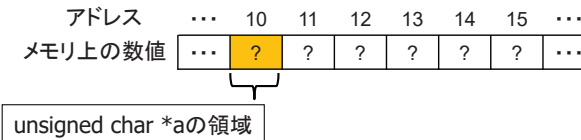
mallocとfree

(アドレス、メモリ上の数値とも10進表記。全ての型は1byte想定。)
(黄色の領域はアドレスの値、青色はそれ以外の値を意味する。)

■ unsigned char*の変数を確保

■ アドレスの値を1つ格納するための領域が確保される

```
int main(void)
{
    unsigned char *a;
```



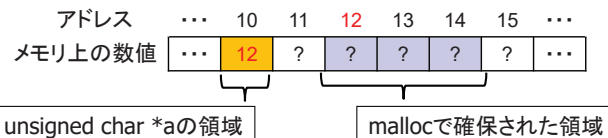
6

mallocとfree

■ malloc関数

■ 引数分のバイト長の領域を確保し先頭アドレスを返す

```
int main(void)
{
    unsigned char *a;
    a = malloc(sizeof(unsigned char) * 3);
```

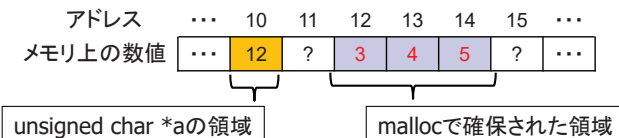


7

mallocとfree

■ 確保領域には静的配列と同様にアクセス可能

```
int main(void)
{
    unsigned char *a;
    a = malloc(sizeof(unsigned char) * 3);
    a[0] = 3; // *(a + 0) = 3;と書いてもOK
    a[1] = 4; // *(a + 1) = 4;と書いてもOK
    a[2] = 5; // *(a + 2) = 5;と書いてもOK
```



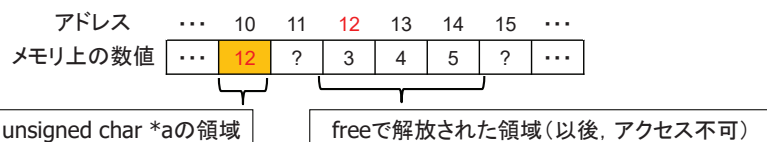
8

mallocとfree

■ free関数

- 引数で指定されたアドレスから始まる領域を解放

```
int main(void)
{
    unsigned char *a;
    a = malloc(sizeof(unsigned char) * 3);
    a[0] = 3;    // *(a + 0) = 3;と書いてもOK
    a[1] = 4;    // *(a + 1) = 4;と書いてもOK
    a[2] = 5;    // *(a + 2) = 5;と書いてもOK
    free(a);
}
```



9

現状のプログラムのpBuffer

- 固定長なのでサイズが異なる画像は対応不可
- pBufferを動的に確保するよう改良

```
typedef struct {
    unsigned char r;
    unsigned char g;
    unsigned char b;
} PIXEL;

typedef struct {
    int  xsize;
    int  ysize;
    int  level;
    PIXEL pBuffer[49152];
} IMAGE;
```

画素値を格納するための構造体

img01.ppm専用に、49152要素
(256 × 192画素)のPIXELの配列を用意

10

【作業課題1/7】PIXEL配列の動的確保

■ IMAGE構造体のメンバを変更

```
typedef struct {
    unsigned char r;
    unsigned char g;
    unsigned char b;
} PIXEL;
```

```
typedef struct {
    int  xsize;
    int  ysize;
    int  level;
    PIXEL *pBuffer;
} IMAGE;
```

} pBuffer[49152]ではなく、
ポインタに変更

11

【作業課題2/7】PIXEL配列の動的確保

- 動的確保用の関数iioMallocImageBufferを新たにプロトタイプ宣言し、動作を定義

```
void iioMallocImageBuffer(IMAGE* pImage); /* プロトタイプ宣言 */

...

void iioMallocImageBuffer(IMAGE* pImage)
{
    int i;

    pImage->pBuffer = malloc(sizeof(PIXEL) * pImage->xsize * pImage->ysize);
}
```

12

【作業課題3/7】PIXEL配列の動的確保

- 解放用の関数*iioFreeImageBuffer*を新たにプロトタイプ宣言し、動作を定義

```
void iioFreeImageBuffer(IMAGE* pImage); /* プロトタイプ宣言 */  
  
...  
  
void iioFreeImageBuffer(IMAGE* pImage)  
{  
    int i;  
  
    free(pImage->pBuffer);  
}
```

13

【作業課題4/7】PIXEL配列の動的確保

- *iioLoadFile*のヘッダ読み込みが終了した直後に*iioMallocImageBuffer*関数の呼び出しを追加

```
int iioLoadFile(IMAGE* pImage, char* fname)  
{  
    ....  
    /* ここでヘッダ部読み込み終了 */  
  
    /* バッファ用メモリ確保 */  
    iioMallocImageBuffer(pImage);  
  
    /* バッファに画像データを格納 */  
    fread (...);  
    ....  
}
```

14

【作業課題5/7】PIXEL配列の動的確保

- *ipCopy*の*p_out_image*に画像サイズを設定した後*iioMallocImageBuffer*関数の呼び出しを追加

```
void ipCopy(IMAGE* p_in_image, IMAGE* p_out_image)  
{  
    int i, j;  
  
    p_out_image->xsize = p_in_image->xsize;  
    p_out_image->ysize = p_in_image->ysize;  
    p_out_image->level = p_in_image->level;  
    iioMallocImageBuffer(p_out_image);  
  
    ....  
}
```

15

【作業課題6/7】PIXEL配列の動的確保

- *main*のIMAGE構造体が不要になった箇所で*iioFreeImageBuffer*関数の呼び出しを追加

- *_CrtDumpMemoryLeaks*の直前

```
int main(int argc, char* argv[])  
{  
    ....  
  
    iioFreeImageBuffer(&in_image_data);  
    iioFreeImageBuffer(&out_image_data);  
  
    _CrtDumpMemoryLeaks();  
  
    return 0;  
}
```

16

【作業課題7/7】PIXEL配列の動的確保

- 以上の作業後, 静的確保時と同様に画像のコピーが出力されることを確認する
- サイズの違う画像ファイルimg02.ppmを講義ページからダウンロードし, 入力ファイルに指定とすることで, 画像サイズが変わっても対応できるかどうか確認する
 - メモリリークが起きる場合は誤りがあるため要修正
 - 画像が欠ける場合は, fread時, fwrite時, ipCopy関数内のコピー時の画像サイズの指定を再確認(定数ではなくxsizeやysizeで指定されているかどうか)

17

画素値の格納方法の改良

②二次元配列

19

作業課題の目安: 15分

18

現状と問題点

- plmageのpBufferを動的確保にしたため, どのような画像サイズ(xsize, ysize)でも動作する
 - iioMallocImageBuffer関数の中

```
plmage->pBuffer = malloc(sizeof(PIXEL) * plmage->xsize * plmage->ysize);
```
 - iioFreeImageBuffer関数の中

```
free(plmage->pBuffer);
```
- ただし, ある特定の画素値にアクセスする方法はまだ不便

20

1次元配列上のアクセス方法

- 256x192画素の画像データを格納したと仮定
- 上から3行目, 左から4列目のrの画素値を100にしたい場合, 1次元配列だとアクセスが面倒

```
int main(void)
{
    .....

    pImage->pBuffer[515].r = 100;

    .....
    return 0;
}
```

IMAGE構造体内のpBufferを
1次元配列として確保した場合



2次元の画素値を1次元のメモリ上に
並べているため, 上から3かつ左から4は
516番目の画素となる

21

2次元的なアクセス方法

- 下記のコードのようにアクセスできると簡単
 - インデクスは0から開始されることに注意
 - 実装には「ポインタの配列」が必要

```
int main(void)
{
    .....

    pImage->pBuffer[2][3].r = 100;

    .....
    return 0;
}
```

IMAGE構造体内の画素値の配列を
2次元配列のように確保した場合

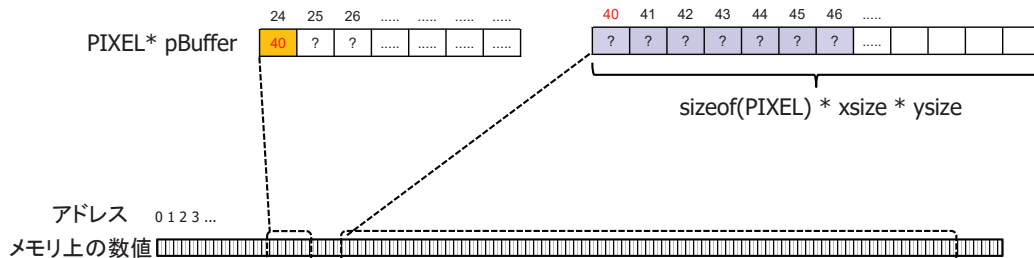


2次元の画素値を上図の矢印のような
概念でアクセスできれば簡単

22

1次元配列による画素値の管理

- これまでは縦×横の全画素分を一度に確保
 - 1次元配列なのでアクセスが面倒

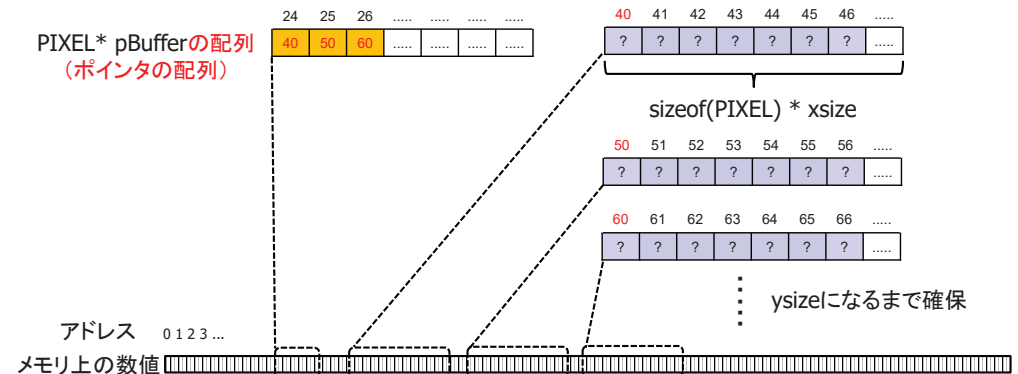


(以後, アドレス, メモリ上の数値とも10進表記. 簡単化するため全ての型は1byteを想定する.
画素数は数画素のみを想定した場合. 黄色はアドレスの値, 青色は画素の値を意味する.)

23

2次元配列による画素値の管理

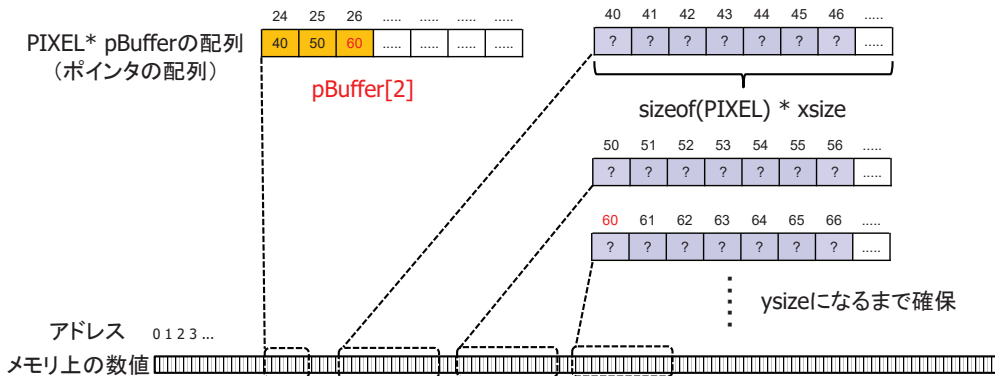
- 1行分ごとに別々の領域で確保した方が楽
- 各領域の先頭アドレスを配列で管理



24

2次元配列による画素値へのアクセス

■ pBuffer[2]で上から3番目の行のアドレス

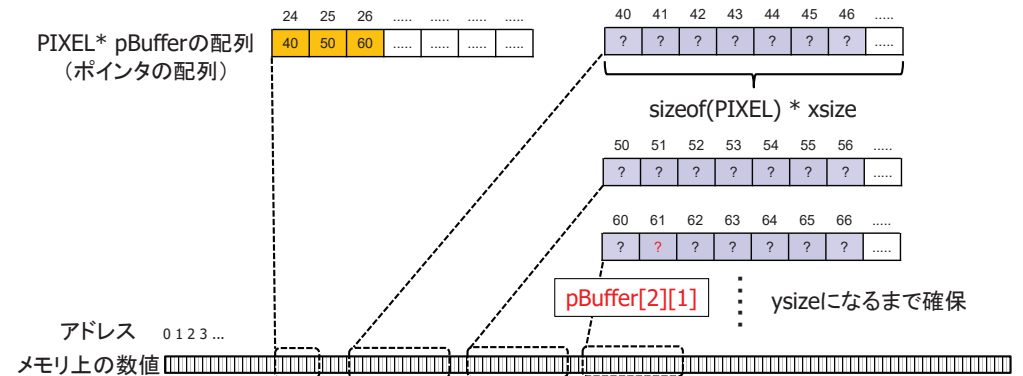


25

2次元配列による画素値へのアクセス

■ pBuffer[2]で上から3番目の行のアドレス

■ pBuffer[2][1]で上から3, 左から2の画素値

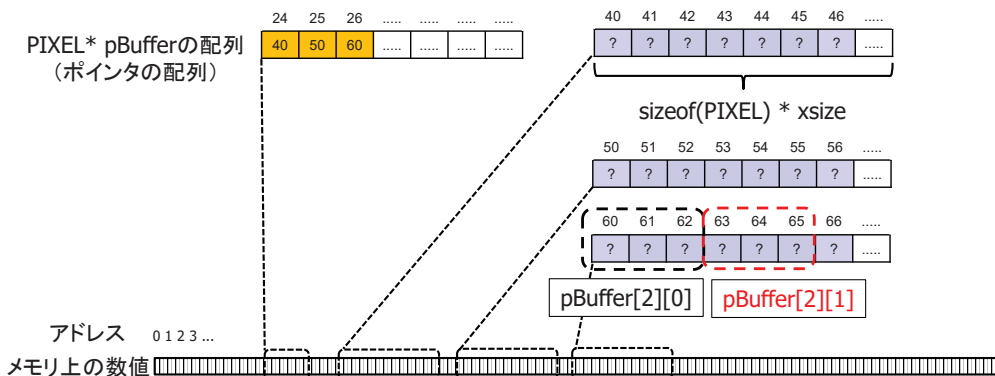


26

より正確には

■ 一つの画素は3バイト (PIXEL構造体)

■ インデクス+1で一つ先の構造体要素を参照



(本スライドのみ, sizeof(PIXEL)として3バイトを想定)

27

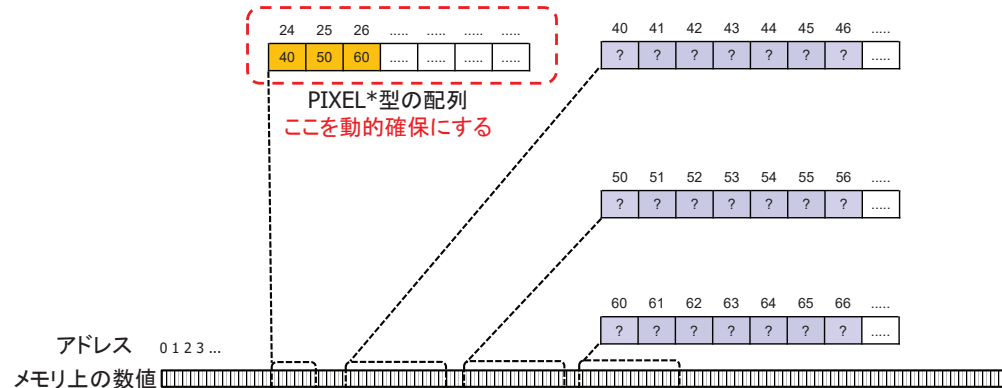
ポインタ配列の動的確保

28

ポインタ配列の動的確保の概要

■ ysizeは画像を読み込むまで不定

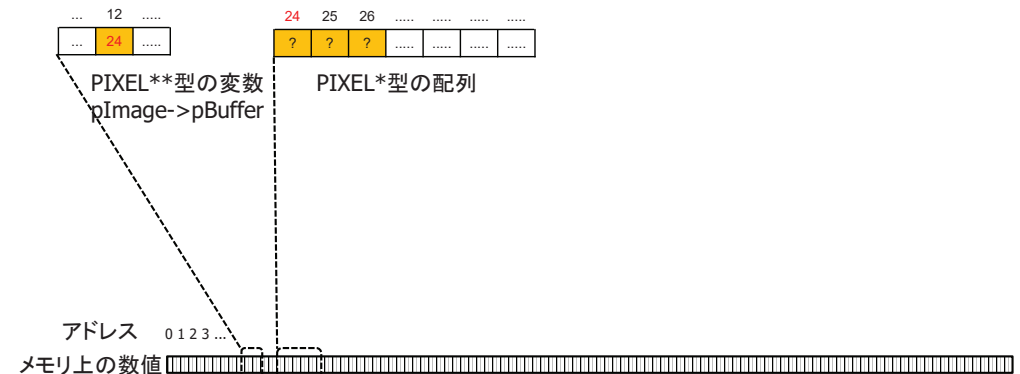
■ PIXEL*を各要素に持つ配列を動的確保する必要



29

ポインタ配列の動的確保の概要

■ PIXEL*を要素とする配列をmallocで確保し, PIXEL**変数に先頭アドレスを格納すればよい



30

ポインタ配列の動的確保の準備

■ pBufferでポインタ配列の先頭アドレスを管理

■ PIXEL型の領域のアドレスを格納したい→PIXEL*

■ PIXEL*型の領域のアドレスを格納したい→PIXEL**

```
typedef struct {
    unsigned char r;
    unsigned char g;
    unsigned char b;
} PIXEL;
```

```
typedef struct {
    int xsize;
    int ysize;
    int level;
    PIXEL *pBuffer;
} IMAGE;
```



```
typedef struct {
    unsigned char r;
    unsigned char g;
    unsigned char b;
} PIXEL;
```

```
typedef struct {
    int xsize;
    int ysize;
    int level;
    PIXEL **pBuffer;
} IMAGE;
```

31

(補足)PIXEL *, PIXEL **

■ 下記の通りPIXEL*をPPIXELと定義してもよい

■ その場合, PIXEL **pBufferはPPIXEL *pBuffer

```
typedef struct {
    unsigned char r;
    unsigned char g;
    unsigned char b;
} PIXEL;
```

```
typedef struct {
    int xsize;
    int ysize;
    int level;
    PIXEL **pBuffer;
} IMAGE;
```

```
typedef struct {
    unsigned char r;
    unsigned char g;
    unsigned char b;
} PPIXEL;
```

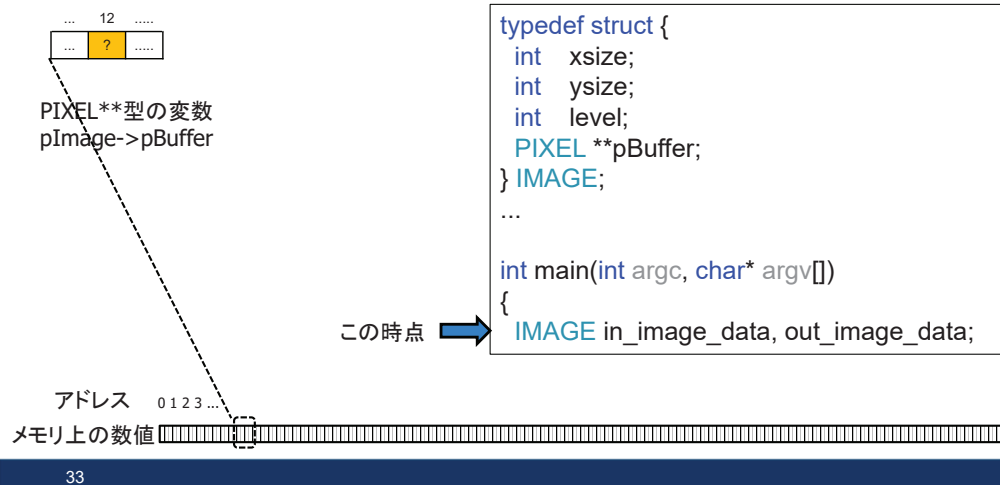
```
typedef struct {
    int xsize;
    int ysize;
    int level;
    PPIXEL *pBuffer;
} IMAGE;
```

上記はどちらでもよい

32

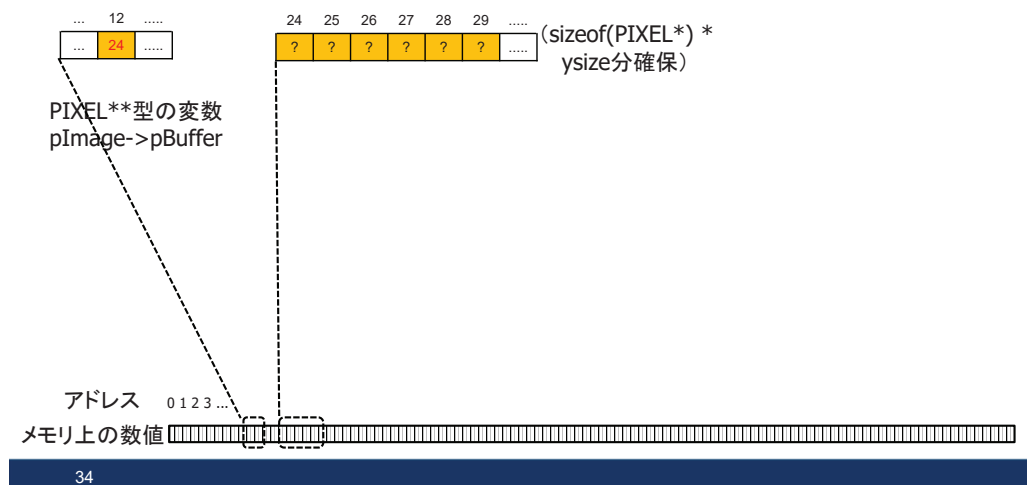
領域確保の手順

- IMAGE構造体の変数を宣言したときには、pImage->pBufferの格納場所が確保されるだけ



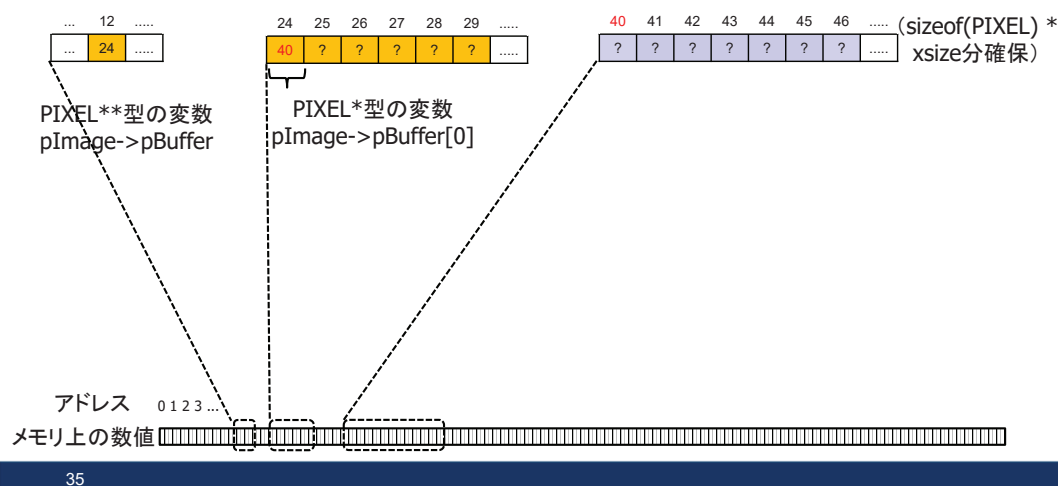
領域確保の手順

- まず、ポインタ配列をysize分だけmallocで動的確保して先頭アドレスをpBufferに格納



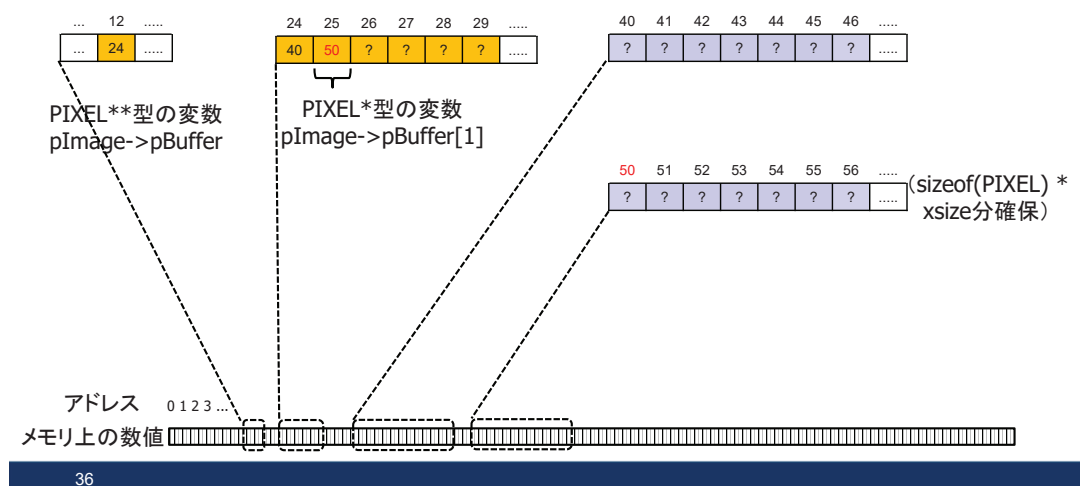
領域確保の手順

- xsize分のPIXEL構造体をmallocで動的確保して先頭アドレスをpImage->pBuffer[0]に格納



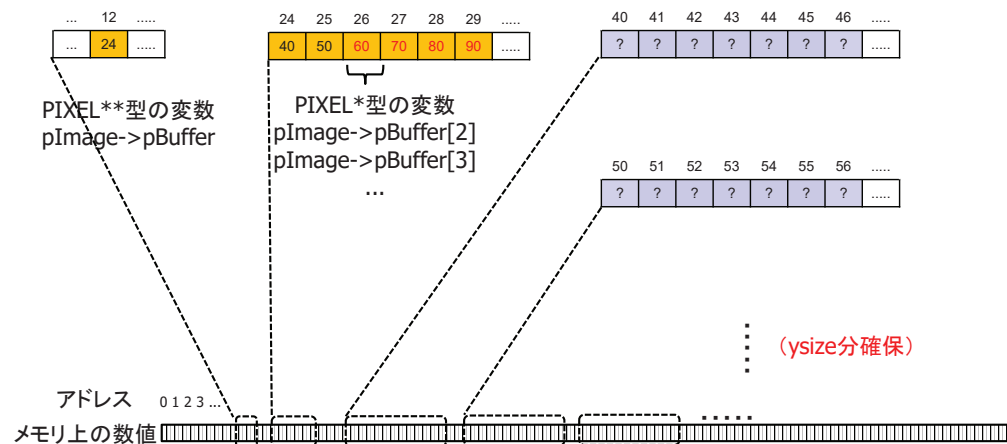
領域確保の手順

- xsize分のPIXEL構造体をmallocで動的確保して先頭アドレスをpImage->pBuffer[1]に格納



領域確保の手順

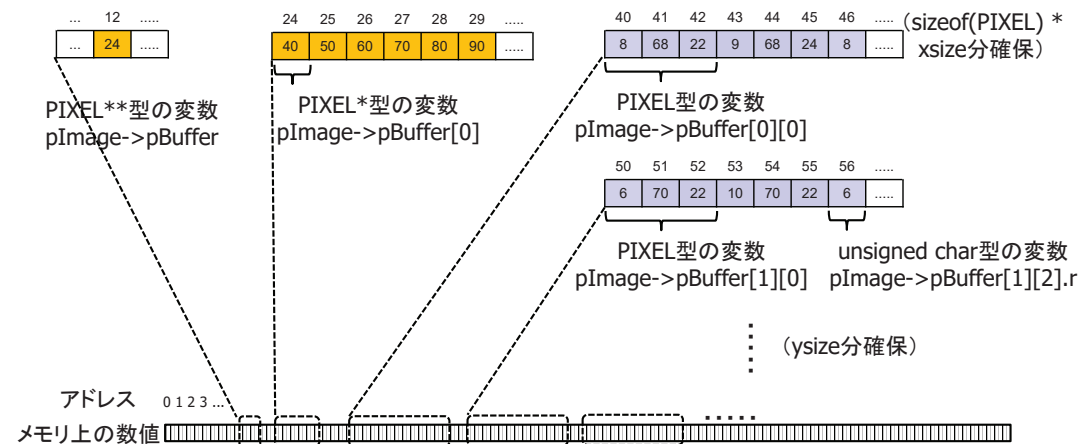
■これをysize回繰り返す



37

領域確保が完了したら

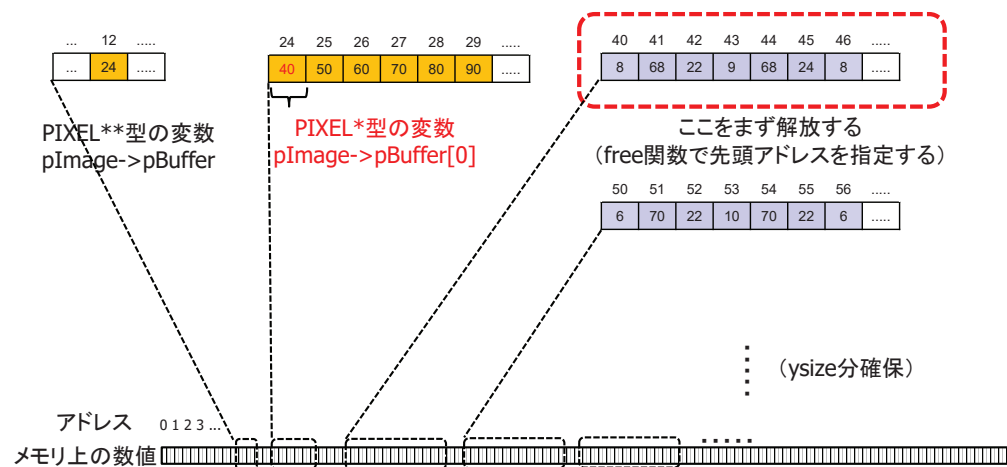
■画素値の書き込み/読み込みが可能になる



38

領域解放の手順

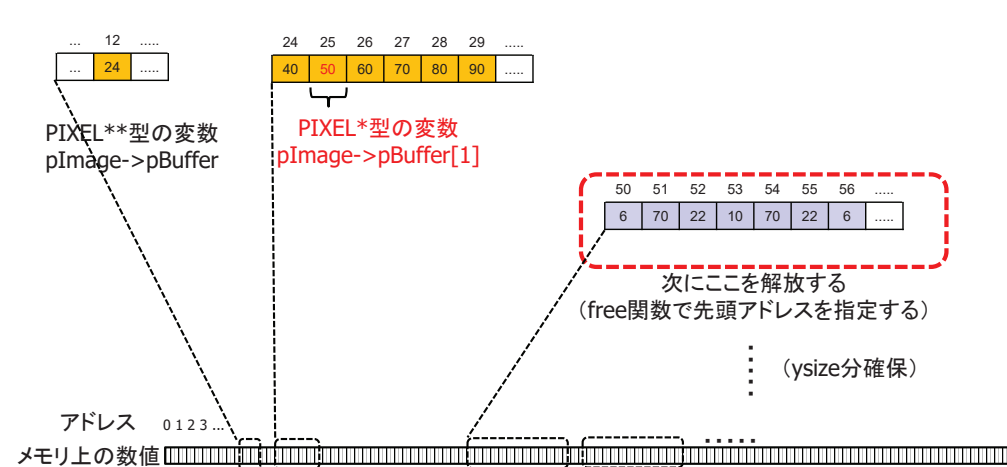
■確保手順とは逆に、画素値の領域から解放必要



39

領域解放の手順

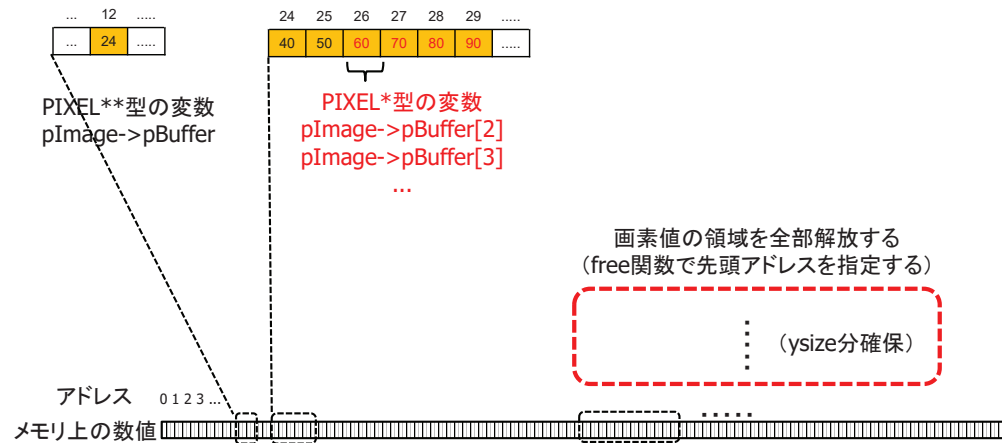
■確保手順とは逆に、画素値の領域から解放必要



40

領域解放の手順

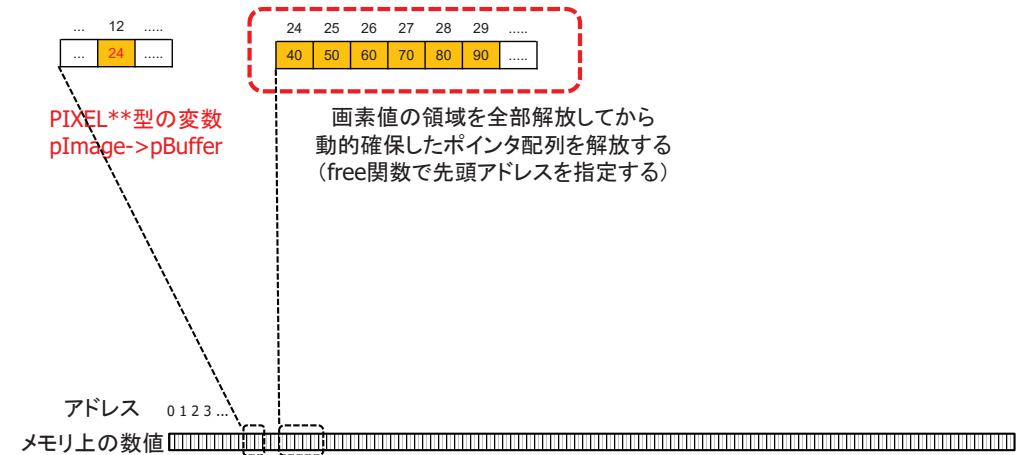
■ 確保手順とは逆に、画素値の領域から解放必要



41

領域解放の手順

■ 確保手順とは逆に、画素値の領域から解放必要



42

動的確保と解放の実装方針

```
void iioMallocImageBuffer(IMAGE* pImage)
{
    int i;
    pImage->pBuffer ← 各要素がPIXEL*となる長さpImage->ysizeの配列を動的確保
    for (i = 0; i < pImage->ysize; ++i) {
        pImage->pBuffer[i] ← 各要素がPIXELとなる長さpImage->xsizeの配列を動的確保
    }
}
```

```
void iioFreeImageBuffer(IMAGE* pImage)
{
    int i;
    for (i = 0; i < pImage->ysize; ++i) {
        pImage->pBufferの各要素を解放
    }
    pImage->pBufferを解放
}
```

43

【演習課題4_3_1】

- ポインタ配列の動的確保を利用し、IMAGE構造体のpBufferを2次元配列のようにアクセスできるよう修正する
- ipCopyの画素値コピーを下記の通り修正して、動作するプログラムにすることが目標

```
for (j = 0; j < p_in_image->ysize; j++) {
    for (i = 0; i < p_in_image->xsize; i++) {
        p_out_image->pBuffer[j][i].r = p_in_image->pBuffer[j][i].r;
        p_out_image->pBuffer[j][i].g = p_in_image->pBuffer[j][i].g;
        p_out_image->pBuffer[j][i].b = p_in_image->pBuffer[j][i].b;
    }
}
```

※rgbを分けずに p_out_image->pBuffer[j][i] = p_in_image->pBuffer[j][i];としてもよい。

44

【演習課題4_3_1】

■ 修正箇所

- IMAGE構造体のpBufferをPIXEL **型にする
- iioMallocImageBufferでメモリの動的確保
- iioFreeImageBufferでメモリの解放
- freadとfwrite部分も書き換え必要
 - ・ 一度に全画素を読み書きするのではなく、1行ごと(1回に横画素数分ごと)に読み書きする必要がある
- ipCopyを前ページの通り修正

■ img01.ppmとimg02.ppmのどちらもコピーできることを確認する

45

演習課題の目安: 授業終了時刻まで

46

終わった人は

- 余裕があれば次週の課題に取り組むことを推奨
- 最終レポートは、画像処理の実装種類数が多いほど評価UP
 - 例年、10種類以上実装する人も数名
- 作業が終わったら、次週に備えてUSBメモリ等にプログラムをコピーすること

47