

## 2019 年度秋学期 画像情報処理 第 1 回

### イントロダクション—画像科学と数学

---

このたびは、私の「画像情報処理」に関心をいただき、ありがとうございます。今日は、この講義で説明する「画像科学」とは何かと、今後の講義で説明するトピックの概略を説明します。

#### 画像科学とは

画像処理は、視覚で得られる情報である画像を操作する手法です。一般的には、画像とは数値の集まりで表されるデジタル画像をさし、画像の操作とはコンピュータによる数値の計算によって行うデジタル画像処理をさします。画像処理が行える高性能のパソコンが家庭にまで普及し、さらにデジタルカメラや携帯端末までがその能力を持つようになったことと、インターネットの普及によりデジタル画像の通信がごく当たり前になったことにより、画像処理は以前には考えられなかったほど身近なものになっています。

このような画像処理の技術の研究は、一般に「画像工学」とよばれていますが、この講義では私はあえて「画像科学」(image science)とよんでいます。それは、画像処理という「技術」には無数の手法・アルゴリズムが含まれますが、それらの技術を体系づける理論のほうを重視しているからです。この講義では、画像処理を科学にする理論を、それを理解するのに必要な数学とともに説明します。

#### 画像のサンプリングと周波数—フーリエ変換とサンプリング定理

画像は本来輝度が連続的に分布したのですが、コンピュータで取り扱うためには、これを離散的な画素の集まりに直す必要があります。この作業がサンプリングですが、サンプリングするときの画素の間隔が粗いと、画像のもつ細かい情報は失われます。ところで、「細かい」とはどういうことでしょうか。「細かさ」は、画像科学では「空間周波数」という概念で表されます。このトピックでは、空間周波数の定義とフーリエ変換、および、必要なサンプリングの細かさを定めるサンプリング定理、デジタル画像でフーリエ変換を行うための離散フーリエ変換について説明します。

#### 画像情報圧縮—直交変換と KL 変換, コサイン変換

デジタル画像は、各画素がもつ輝度を表す数値(画素値)の集まりとして表されています。これは、画像を各画素を要素とするベクトルとして表したことになります。しかし、基底をこのように選ぶ必要は必ずしもなく、直交変換を使えば、同じ画像を別の基底を用いたベクトルで表すことができます。このとき、うまく基底を選ぶと、どんな画像でも、特定のいくつか以外の要素がほぼ0であるようなベクトルで表すことができます。そうすると、ほぼ0であるような要素は省略しても画像の見かけにはほとんど影響しませんから、この方法で画像のデータ量を圧縮することができます。講義では、このような基底を選ぶ方法の基礎である主成分分析と KL (Karhunen-Loève) 変換、および、現在広く用いられている JPEG 方式のデータ圧縮に使われているコサイン変換について説明します。

#### CT スキャナ・投影からの画像の再構成—Radon 変換と逆変換

CT スキャナは、人間の胴体の内部を輪切りにして撮影できる装置として知られています。この「輪切り像」は、体の周りのいろいろな方向から X 線を照射して投影像を撮影し、それらをもとに計算によ

て求められた「想像図」です。各投影像は、体の内部の各部の X 線吸収率を照射方向に積分したの  
なっています。したがって「輪切り像」を求めることは、吸収率分布の各方向の積分から吸収率を復元  
する計算になります。講義では、この計算の基礎になる Radon 変換から始めて、像復元の方法を説明し  
ます。

## 視覚と色彩

「色」は身近なものですが、知っているようで知らないことがよくあります。例えば、「三原色ですべ  
ての色が表される」「光の色は光の波長で決まっている」とよく言われますが、これらは間違いです。色  
彩を理解するための色彩学は、光の生成や伝達・反射といった現象を理解する物理学、人の眼の感覚器  
のしくみを理解する生理学、人が認識した色に対してどのように感じるかを理解する心理学のすべてに  
わたった学問です。講義では、色彩を正しく理解するための基本的枠組みを説明します。

$\begin{matrix} \wedge \wedge \\ \equiv \times \times \equiv \\ ( ) \sim \end{matrix}$  博士、なんかとても難しそうなんですけど…？

数学は「問題を解く」ことやおもってへん？ それも大事やけ  
ど、受験勉強は終わったんやから、これからは「その数学が何  
をしているのか理解する」ことが、数学の勉強には大事やな。

$\begin{matrix} \wedge \blacklozenge \wedge \\ \equiv \circ \circ \equiv \\ ( ) \sim \end{matrix}$