Interpolation

Interpolation von Grauwerten

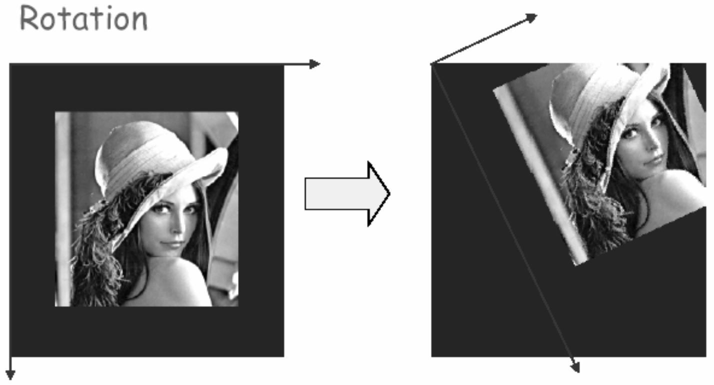
Backfrieder-Hagenberg

Warum Interpolation

- Pixel sind auf regelmäßigem Raster definiert
- Berechnung von Grauwerten zwischen den Pixeln
- Wo?
  - Vergrößern, Verkleinern
  - Rotieren
  - Dehnen und Stauchen

Backfrieder-Hagenberg

Rotation

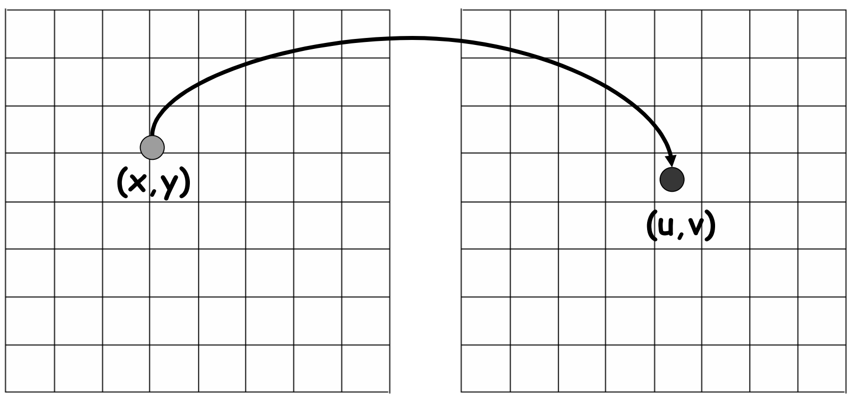


$$x = \quad u \cdot \cos\alpha + v \cdot \sin\alpha$$

$$y = -u \cdot \sin\alpha + v \cdot \cos\alpha$$

$$[x, y, 1] = [u, v, 1] \cdot \begin{bmatrix} \cos\alpha & \sin\alpha & 0 \\ -\sin\alpha & \cos\alpha & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

Transformation



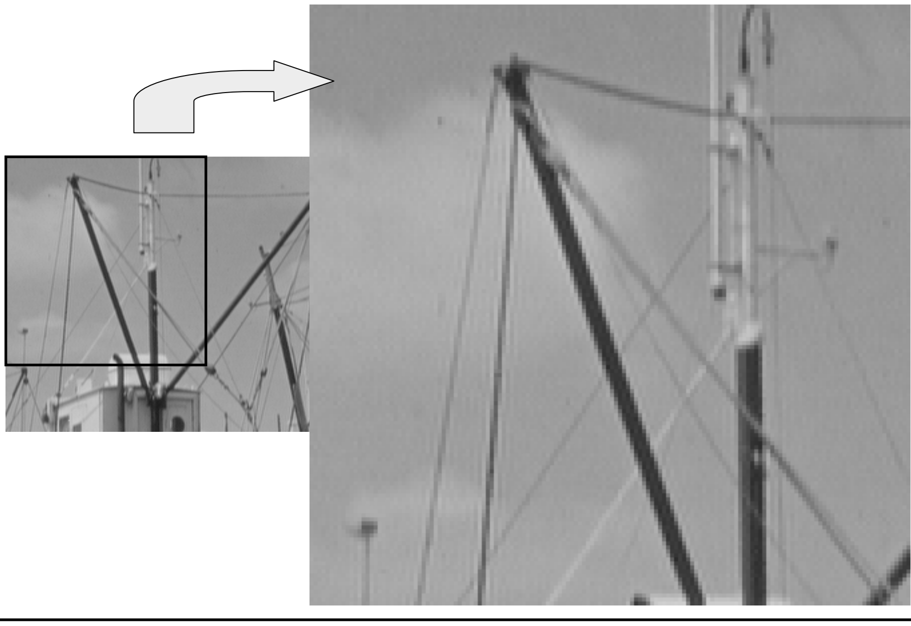
Transformierter Punkt (u,v) im Allgemeinen nicht auf einer Rasterposition -> Interpolation

Methoden

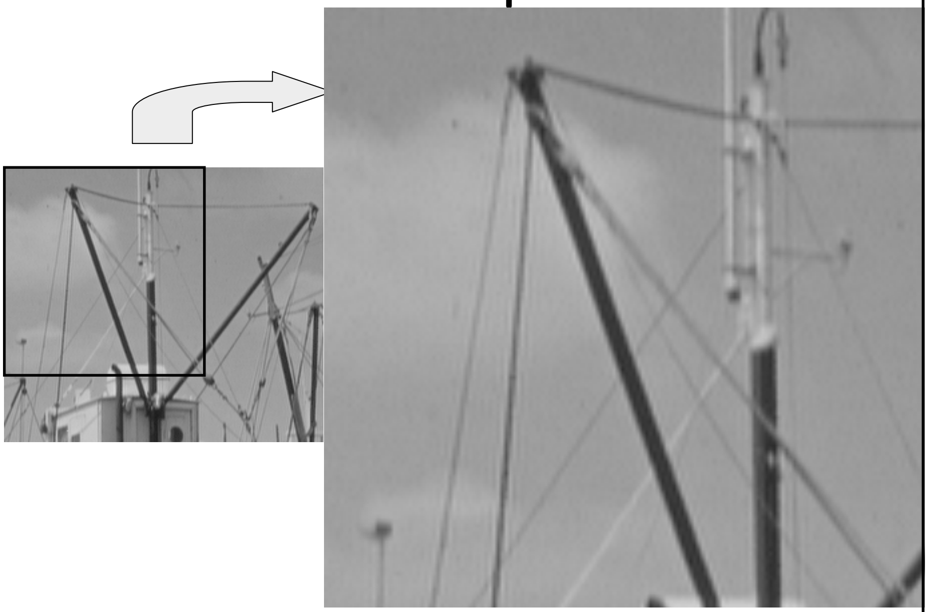
- Nächste Nachbar Interpolation
- Lineare Interpolation
- Kubische Interpolation
  - Faltung, Splines
- Sinc-Interpolation

- Eigenschaften: Qualität, Performance

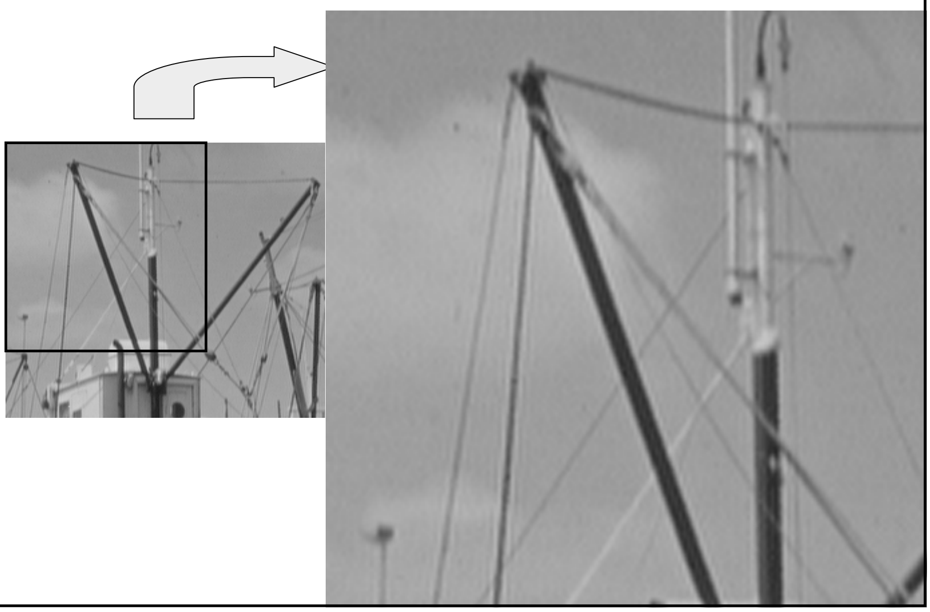
NN-Interpolation



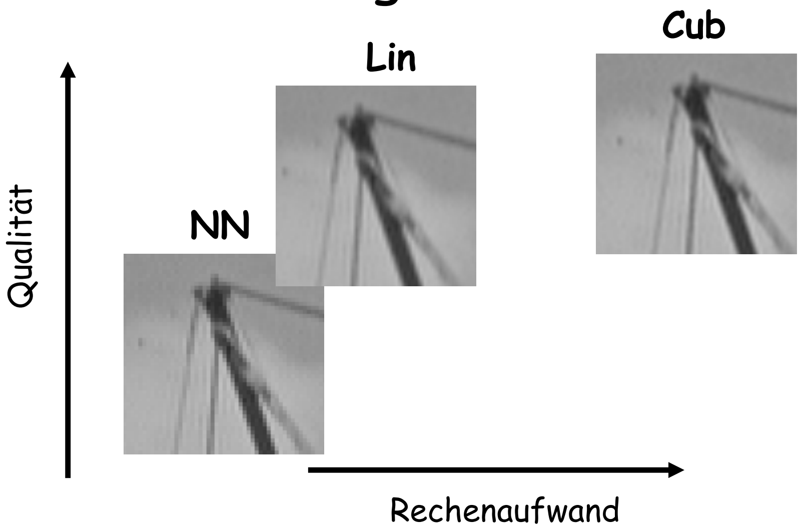
Lineare-Interpolation



Kubische-Interpolation

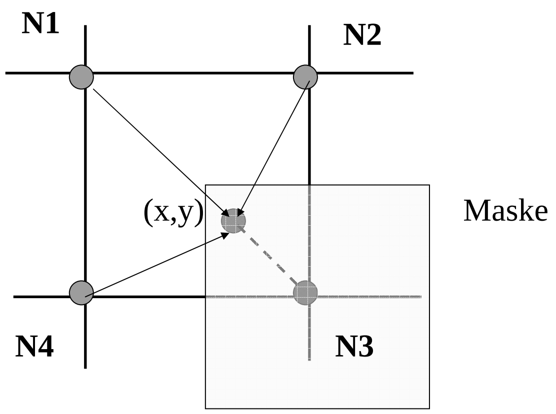


Vergleich



Backfrieder-Hagenberg

NN-Interpolation



Nächster Nachbar: diese Pixel wird ersetzt

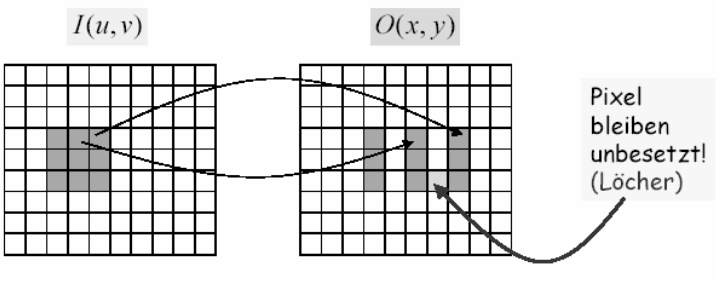
Backfrieder-Hagenberg

NN: Eigenschaften

- Vorteil: einfache Berechnung (schnell)
- Nachteil: schlechte Qualität
  - Blockbildung
  - Aliasing

Backfrieder-Hagenberg

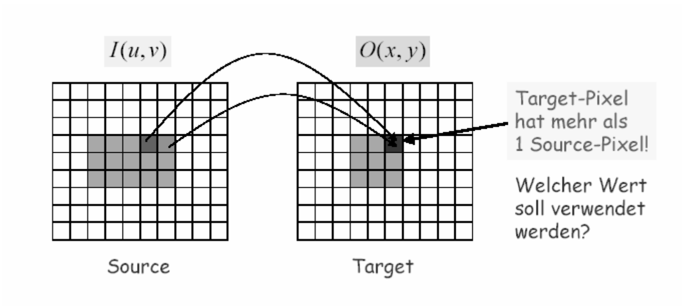
NN: Probleme



Horizonale Skalierung x 2:
„Löcher"

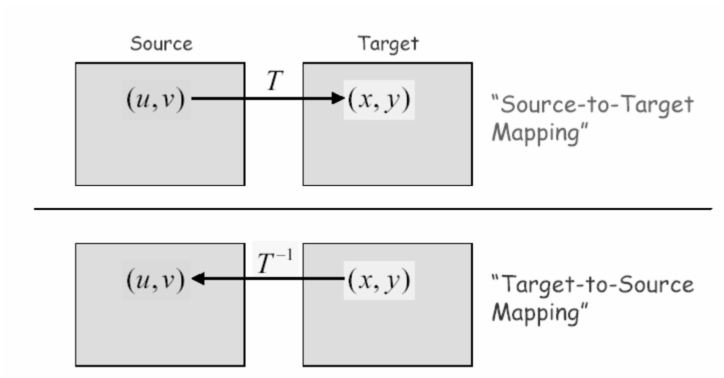
Backfrieder-Hagenberg

NN: Probleme

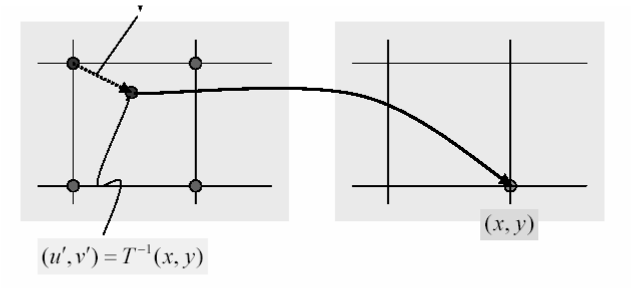


Mehrfachbesetzung bei Verkleinerung

Mapping

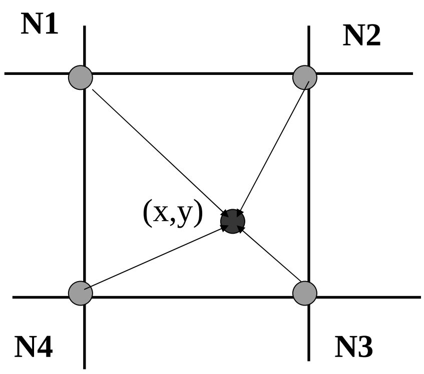


Lösung: backward mapping



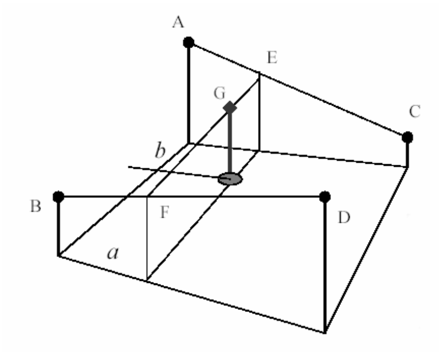
Pixelposition wird im Ausgangsbild bestimmt und dort berechnet

Lineare-Interpolation



Lineare Interpolation: alle Nachbarn tragen zum Pixel bei

Prinzip der Bi-Linearen-Interpolation



Pixelwert G wird in Abhängigkeit der vier Nachbarpixel berechnet

Backfrieder-Hagenberg

Bi-Lineare Interpolation

- Schnell zu berechnen
- „gute“ Bildqualität
- sehr häufig verwendetes Verfahren

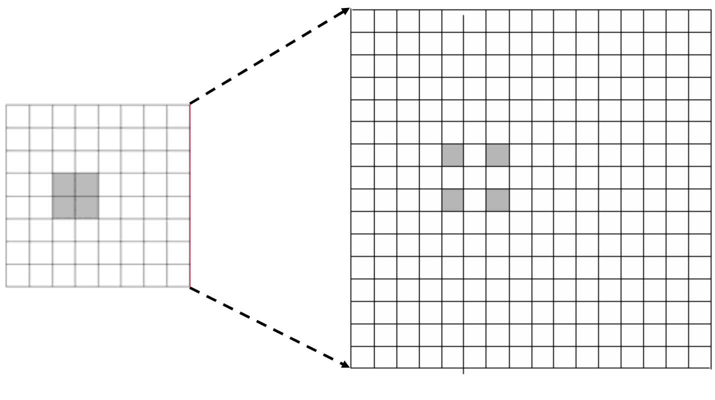
NN vs. Lin

Backfrieder-Hagenberg

Interpolation als Maskenoperation

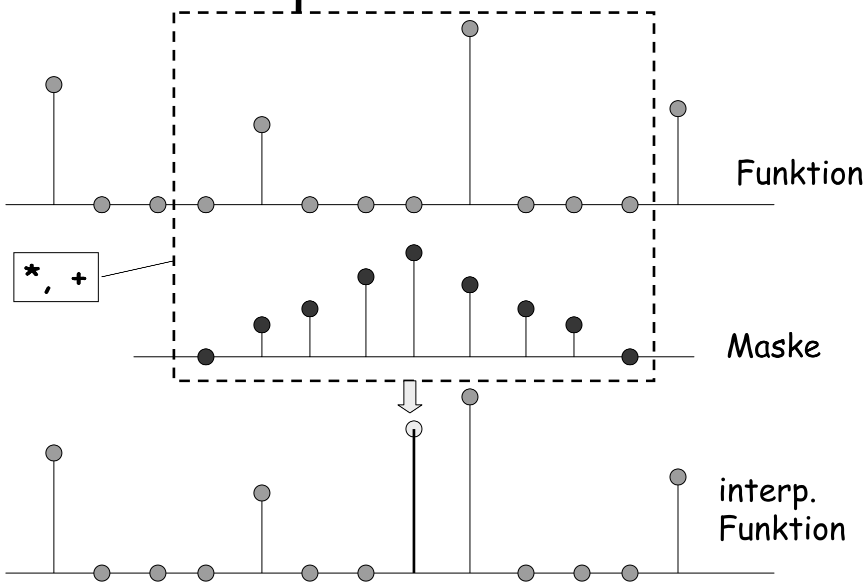
- Erweitern der Maske
- Zwischenstellen Null setzen
- Maske berechnen
  - linear: Dreiecks-Funktion
- Maske über das Bild schieben.

Vergrößern der Matrix

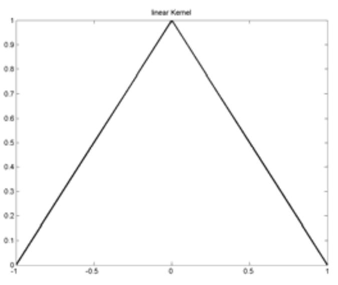


Füllen der Zwischenräume mit Nullen, Berechnung der neuen Positionen mittels Maskenoperation

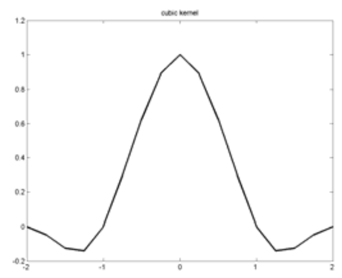
Interpolation-Masken



Interpolations-Kerne



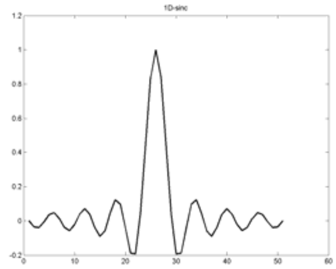
Lineare Interpolation:
Dreiecksfunktion

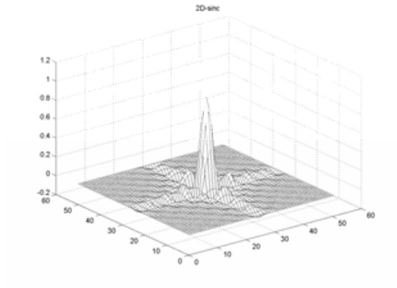


Kubische Interpolation:

Sinc-Interpolation

- Funktion: sinc(x)=sin(Pi*x)/(Pi*x)
- Ideale Interpolation
- Glatt, kein Aliasing, langsam
- Reduktion der Maskengröße: Cubic ist abgeschnittener sinc

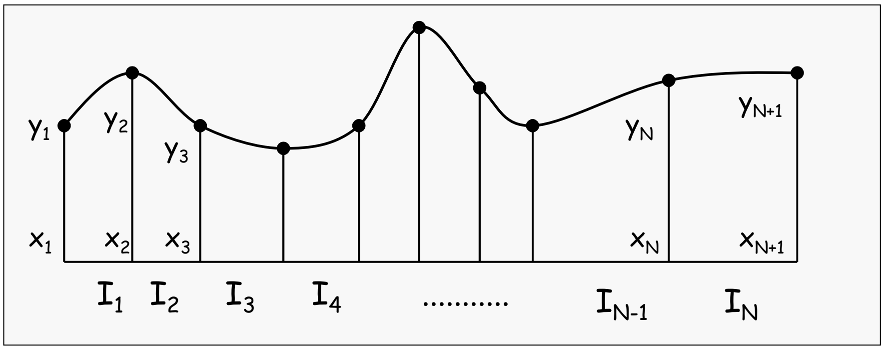




Backfrieder-Hagenberg

Splineinterpolation-Problemstellung

- Polynome definiert auf Teilintervalle I_n
- Polynome stetig
- N Teilintervalle, N+1 unregelmäßige Stützstellen



Backfrieder-Hagenberg

Spline-Interpolation

- Polynome 3.Grades
- stückweise zwischen den Stützstellen
- stetig in den Stützstellen
- erste und zweite Ableitung stetig in den Stützstellen
- Formel: $p_n(x) = a_n x^3 + b_n x^2 + c_n x + d_n$

Bedingungen

- N+1 = Anzahl der Stützstellen
- N Polynome
- 4*N unbekannte Parameter

$$p_n(x_n) = f(x_n)$$
$$p_n(x_{n+1}) = f(x_{n+1})$$
$$p_n'(x_{n+1}) = p_{n+1}'(x_{n+1})$$
$$p_n''(x_{n+1}) = p_{n+1}''(x_{n+1})$$

4 Bedingungen für jedes Intervall, außer Randintervalle!!!

Randbedingungen

- 4*N Unbekannte
- reguläre Intervalle -> 4*(N-2) Gleichungen
- Randintervalle 2*3 Gleichungen
- 2 Gleichungen fehlen

- Natürliche Randbedingungen
  $p''_1(x_1)=0$
  $p''_N(x_{N+1})=0$

- Zyklische Randbedingungen
  $p'_1(x_1)= p'_N(x_{N+1})$

Eine der beiden Bedingungen muß erfüllt sein!

Backfrieder-Hagenberg