

(19) 日本国特許庁 ( J P )

(12) 公開特許公報 ( A )

(11) 特許出願公開番号  
特開2000-99717  
( P2000-99717A )

(43) 公開日 平成12年4月7日 (2000. 4. 7)

| (51) Int.Cl. <sup>7</sup> | 識別記号 | F I           | テ-マコ-ト* (参考)      |
|---------------------------|------|---------------|-------------------|
| G 0 6 T                   | 5/00 | G 0 6 F 15/68 | 3 1 0 A 5 B 0 5 7 |
| H 0 4 N                   | 1/60 | H 0 4 N 9/64  | Z 5 C 0 6 6       |
|                           | 1/46 |               | D 5 C 0 7 7       |
|                           | 9/64 |               | Z 5 C 0 7 9       |

審査請求 未請求 請求項の数7 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願平10-269260  
 (22) 出願日 平成10年9月24日 (1998. 9. 24)

(71) 出願人 000005049  
 シャープ株式会社  
 大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号  
 (72) 発明者 船山 竜士  
 大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号 シ  
 ャープ株式会社内  
 (72) 発明者 松岡 篤郎  
 大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号 シ  
 ャープ株式会社内  
 (74) 代理人 100103296  
 弁理士 小池 隆彌

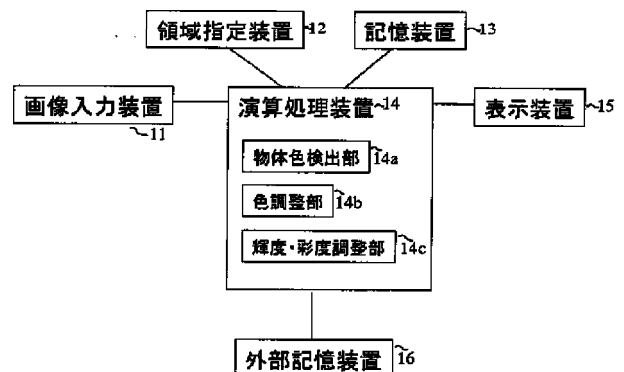
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 画質調整装置及び画質調整方法、並びに画像調整用プログラムを記録した記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 入力された原画像中の特定の領域を指定することにより、指定された領域の色や輝度、彩度に基づいて色ずれやコントラスト不足などを検出し、画質を調整することのできる画質調整装置及び画質調整処理方法、並びに画像調整用プログラムを記録した記録媒体を提供することである。

【解決手段】 原画像を入力する画像入力手段 1 1 と、前記入力した原画像を表示する表示手段 1 5 と、前記表示された原画像中の任意の領域を指定する領域指定手段 1 2 とを備えた画質調整装置であって、前記領域指定手段 1 2 により指定された領域の色や輝度に基づき画質を調整する画質調整手段 1 4 を設けることで実現する。



(2)

**【特許請求の範囲】**

【請求項1】 原画像を入力する画像入力手段と、前記入力された原画像を表示する表示手段と、前記表示された原画像中の任意の領域を指定する領域指定手段とを備えた画質調整装置であって、

前記領域指定手段により指定された領域の色や輝度に基づき画質を調整する画質調整手段を設けることを特徴とする画質調整装置。

【請求項2】 画質調整手段は、物体の色検出を行う色検出手段と、前記物体の色調整を行う色調整手段と、輝度調整と彩度調整を行う輝度・彩度調整手段とを有することを特徴とする請求項1記載の画質調整装置。

【請求項3】 色検出手段は、前記領域指定手段により指定された領域内での物体領域を抽出し、原画像の画素値の平均値を求めることで物体色の検出処理を行うことを特徴とする請求項2記載の画質調整装置。

【請求項4】 色調整手段は、前記色検出手段にて検出された物体領域の色が理想的な色になり、かつ画像全体の色のバランスが適正になるよう色変換関数を作成し、その色変換関数にしたがって原画像を変換する調整処理を行うことを特徴とする請求項2または3に記載の画質調整装置。

【請求項5】 輝度・彩度調整手段は、前記色調整手段にて変換された画像について輝度、彩度のヒストグラムを作成し、そのヒストグラムをもとに画像全体の輝度、彩度のバランスが最適になるように調整し、かつ、前記色検出手段にて検出された物体領域色の輝度、彩度の近傍では、理想的な物体色になるような補正を行なう変換関数を作成し、この変換関数に基づいて最終的に画像を変換する調整処理を行うことを特徴とする請求項2乃至4のいずれか記載の画質調整装置。

【請求項6】 原画像を入力するステップと、前記ステップにて入力された原画像を表示するステップと、前記ステップにて表示された原画像中の任意の領域を指定するステップとを含めてなる画質調整方法であって、前記原画像中に指定された任意の領域に対して、該領域の色や輝度に基づき画質を調整するステップを処理実行することを特徴とする画質調整方法。

【請求項7】 原画像を入力し、前記入力された原画像を表示し、さらに前記表示された原画像中の任意の領域を指定する機能を実行するコンピュータに、前記原画像中に指定された任意の領域に対して、該領域の色や輝度に基づき画質を調整する処理実行させるプログラムを格納した記憶媒体。

**【発明の詳細な説明】****【0001】**

【発明の属する技術分野】本発明は、ワープロ、パソコン、ワークステーション、携帯型情報ツール、コピー機、スキャナ装置、ファクシミリ、テレビ、ビデオ、ビデオカメラ、デジタルスチルカメラ等に用いられ、取り

込んだ画像を操作者の所望する状態、例えば写真の画質を向上することのできる画質調整装置及び画質調整方法、並びに画質調整用プログラムを記録した記録媒体に関するものである。

**【0002】**

【従来の技術】近年、カメラやビデオやインターネットを介してデジタル化された画像がいろいろな分野に用いられている。その場合これらの画像をそのまま用いる場合もあるが、画像の画質を調整して使用される場合もある。この画像の画質を調整する方法として、作業時間の短縮と大量処理、そして熟練を必要とすることなく、誰にでも手軽に、一定品質の画質調整を可能にするために、パソコンやワープロ等の装置に搭載された画像処理装置を用いて、写真や画像の画質を自動的に調整することが考えられている。

【0003】まず、一般的な画像処理ソフトなどに採用されている自動画質調整機能は、輝度のヒストグラム分布などから、輝度のシャドウ点とハイライト点を求め、シャドウ点のある特定の輝度値、例えば、その画像処理装置で扱うことのできる輝度値の最も低い値にし、同様にハイライト点のある特定の輝度値、例えば、その画像処理装置で扱うことのできる輝度値の最も高い値にするようにヒストグラムを伸長あるいは圧縮することで、コントラストの改善を行い、画質を調整することなどが行われている。

【0004】なお、上記画像処理方法においては、シャドウ点の決定方法で最も単純なものとしては、画像中に存在するすべての画素の中で最も輝度値の低いものとし、同様に、ハイライト点の決定方法で最も単純なものとしては、画像中に存在するすべての画素の中で最も輝度値の高いものとする方法である。

【0005】次に、別な画像の画質を調整する方法としては、特許第2527715号公報に開示されている。

【0006】この特許第2527715号公報に開示されている「画像処理方法」の技術は、画像中の画素のうち、所定の色相を有する画素の色相値を、所望の色相成分に変換する処理を行い、画質を調整する方法である。

**【0007】**

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、前記記載の各技術においては、なお以下のような課題を有している。

【0008】まず、前記シャドウ点とハイライト点を求めコントラストを改善する方法では、輝度のコントラスト調整により、暗い画像を明るくしたり、あるいは明るく白飛びぎみの画像を落ち着いた明るさに変換したりすることはできる。しかし、何らかの原因により色味が実際のものとはずれている画像については、色味がずれたままコントラストの調整が行われるため、色ずれが調整されないばかりか、場合によってはコントラストが調整されたことによって、色ずれが目立ってしまうという欠点

(3)

がある。

【0009】また、前記特許第2527715号公報に開示されている「画像処理方法」の技術では、画像中の画素のうち、人間の肌の色が分布するとされる特定の色相、彩度の範囲にある画素について、その色相値を好ましい肌色の色相値に近づけることにより、画像中の肌色の再現性を高めるものである。しかしながら該画像処理方法では、人間の肌色と推定される色相値、彩度を持つ画素は、好ましい肌色とされる色相値に近づくことになるが、この処理により画像全体の色味が調整されるものではなく、色ずれのある画像については、そのまま調整されることはないといった課題を有している。

【0010】また、該画像処理方法では、人間の肌の色とされる色相、彩度を適当に決めているが、個人差や照明条件の変化などを考慮すると、人間の肌がとりうる色は広範囲となり、より多くの人の肌を対象とすると、肌の色とすべき色の色相、彩度の範囲は大きな値となり、人間の肌以外でそれに含まれる色の物体なども、同じように好ましいとされる肌色に近づくことになるため、画像中の特定の物体、領域などが違和感のある色に変換されてしまう可能性が高くなる。逆に、肌の色とすべき色の色相、彩度の範囲を小さな値に限定してしまうと、肌の色によっては調整の対象から外れてしまい、肌色の再現性を高めるといふ発明の目的は達成されない。画像が色ずれを起こしている場合は、調整の対象から外れる可能性はより高くなるし、肌以外の色ずれは修正されないといった課題も有している。

【0011】本発明は、上記問題点を解決するためになされたもので、その目的とするところは、入力された原画像中の特定の領域を指定することにより、指定された領域の色や輝度、彩度に基づいて色ずれやコントラスト不足などを検出し、画質を調整することのできる画質調整装置及び画質調整処理方法、並びに画像調整用プログラムを記録した記録媒体を提供することにある。

【0012】

【課題を解決するための手段】本発明の請求項1に係る画質調整装置は、原画像を入力する画像入力手段と、前記入力された原画像を表示する表示手段と、前記表示された原画像中の任意の領域を指定する領域指定手段とを備えた画質調整装置であって、前記領域指定手段により指定された領域の色や輝度に基づき画質を調整する画質調整手段を設けることを特徴とする。

【0013】本発明の請求項2に係る画質調整装置は、請求項1記載の画質調整装置において、画質調整手段は、物体の色検出を行う色検出手段と、前記物体の色調整を行う色調整手段と、輝度調整と彩度調整を行う輝度・彩度調整手段とを有することを特徴とする。

【0014】本発明の請求項3に係る画質調整装置は、請求項2記載の画質調整装置において、色検出手段は、前記領域指定手段により指定された領域内の物体領域

を抽出し、原画像の画素値の平均値を求めることで物体色の検出処理を行うことを特徴とする。

【0015】本発明の請求項4に係る画質調整装置は、請求項2または3に記載の画質調整装置において、色調整手段は、前記色検出手段にて検出された物体領域の色が理想的な色になり、かつ画像全体の色のバランスが適正になるよう色変換関数を作成し、その色変換関数にしたがって原画像を変換する調整処理を行うことを特徴とする。

【0016】本発明の請求項5に係る画質調整装置は、請求項2乃至4のいずれか記載の画質調整装置において、輝度・彩度調整手段は、前記色調整手段にて変換された画像について輝度、彩度のヒストグラムを作成し、そのヒストグラムをもとに画像全体の輝度、彩度のバランスが最適になるように調整し、かつ、前記色検出手段にて検出された物体領域色の輝度、彩度の近傍では、理想的な物体色になるような補正を行なう変換関数を作成し、この変換関数に基づいて最終的に画像を変換する調整処理を行うことを特徴とする。

【0017】本発明の請求項6に係る画質調整方法は、原画像を入力するステップと、前記ステップにて入力された原画像を表示するステップと、前記ステップにて表示された原画像中の任意の領域を指定するステップとを含めてなる画質調整方法であって、前記原画像中に指定された任意の領域に対して、該領域の色や輝度に基づき画質を調整するステップを処理実行することを特徴とする。

【0018】本発明の請求項7に係る記憶媒体は、原画像を入力し、前記入力された原画像を表示し、さらに前記表示された原画像中の任意の領域を指定する機能を実行するコンピュータに、前記原画像中に指定された任意の領域に対して、該領域の色や輝度に基づき画質を調整する処理実行させるプログラムを格納したものである。

【0019】

【発明の実施の形態】以下に、本発明における画質調整装置及び画質調整処理方法、並びに画像調整用プログラムを記録した記録媒体の実施形態に関して図面を用いて説明する。

【0020】なお、下記に説明する内容は人間の顔等を含めた肌を対象にした写真や画像の画質を調整することを具体的に記載しているが、これは説明を分かりやすくするための便宜上のものであって、これに限定されるものではない。例えば、物体や空や海等の写真や画像として対象となり得るものであればいずれのものであってもよい。

【0021】図1は、本発明における一実施形態に係る画質調整装置の概略ブロック図を示したものである。

【0022】図1に示すように、写真や画像の画質を調整するための画質調整装置は、画像入力装置11、領域指定装置12、記憶装置13、演算処理装置14、表示

(4)

装置15、外部記憶装置16から構成されている。

【0023】画像入力装置11は、処理対象となる写真などの原画像を入力するための画像入力手段である。すなわち、処理対象となる画像の信号(画像信号)を本画質調整装置に入力するための装置である。

【0024】この画像信号とは、複数の画素が行列状に配列されて構成される2次元画像に関して、黒の画素と白の画素の部分例えば1と0の情報にそれぞれ割り当て、それらのデータをマトリックス形状で構成されたものである。つまり、このマトリックス形状のデータが各画素を表す画素データを有するデジタル信号となる。さらにこの各画素データには、2次元画像内の画素の位置を表す位置データ、及び画素の表示特性を表す数値データが含まれ、この表示特性を表す数値データには、例えば赤緑青の各単色光毎の輝度を表す輝度データが含まれている。

【0025】ここで、画像の入力方法としては、次のいずれの構成であってもよい。

【0026】まず、画像入力装置11としては、例えば、ハードディスク、フロッピーディスク、光ディスク及びビデオテープなどの記憶媒体に記録されている信号を読み出す装置を用いてもよい。この場合、画像入力装置11により記録媒体から読み出された信号は記憶装置13に格納される。そのため記録媒体には、例えば撮像装置(図示せず)によって物体からの画像光を撮像して得られた画像信号が記憶されている。撮像装置としては、例えばスキャナ、デジタルカメラ及びビデオカメラが挙げられる。

【0027】また、画像入力装置11としては、それ自身が撮像装置を有し、得られた画像信号を記録媒体を経ずに、直接本画質調整装置の記憶装置13に導入するものであってもよい。

【0028】さらに、画像信号は、上記の撮像装置以外の装置及び手法によって生成されてもよい。例えばCD-ROMのような記録媒体を用いて配布されるような、本画質調整装置の操作者以外の第三者が作成した画像の画像信号であってもよい。これらの画像信号の取得動作は、後述の本画質調整装置の画像処理動作の事前にあらかじめ準備されていてもよいし、処理動作の直前に行われてもよい。

【0029】領域指定装置12は、操作者が画像中の領域を指定するための領域指定手段であり、例えばマウスやトラックボール、ペンなどのポインティングデバイスが好適に用いられる。つまり、操作者は、上記領域指定装置12としてのマウスなどのポインティングデバイスを用いて、後述する表示装置15に表示される画像入力装置11によって導入された原画像を見ながら、操作者が所望する領域を指定する。このとき、指定された領域は記憶装置13に格納される一方、表示装置15に反映され、例えば閉曲線として表示される。このようにして

得られる領域を指定領域とする。

【0030】記憶装置13は、上記原画像の画像信号や指定領域などを記憶するとともに、画質調整処理に必要な一時記憶領域、各処理用のプログラム記憶領域として使用される記憶手段である。

【0031】外部記憶装置16は、フロッピーディスク、CD-ROMやDVDを含む光ディスク、ビデオテープなどの記録媒体の情報が読み取り可能な記憶装置である。もし、上記記憶装置13に必要な情報がない場合は、この外部記憶装置16によって上記の記録媒体に記録された情報、例えば処理用プログラムやデータを記憶装置13に転送すればよい。

【0032】表示装置15は、例えば陰極線管(CRT)や液晶表示装置などからなり、記憶装置13に格納された画像データもしくは指定領域を画面上に表示している。画面上には、入力された原画像が表示され、かつ、操作者が領域指定装置12によって入力した領域が前記の原画像上に、閉曲線などの形態で表示される。また、この表示装置15は、後述の演算処理装置14の画質調整動作によって生成される出力画像を表示するようになっている。

【0033】演算処理装置14は、本発明のメインとなる処理を行う装置である。この演算処理装置14は、対象となる物体の色を検出する物体色検出部14a、その色を調整する色調整部14b、さらに輝度を調整する輝度調整部14cから構成され、画質調整処理を行う画質調整手段である。

【0034】ここで、この演算処理装置14は、上記記憶装置13に格納されている各処理用のプログラムを使用することによって画質調整処理を行う。

【0035】図2は、画質調整用の各処理プログラムの一例を示したものである。

【0036】図2に示すように、画質調整用の各処理プログラムとしては、物体色検出プログラム21a、色調整プログラム21b、輝度・彩度調整プログラム21cが考えられる。

【0037】ここで上記演算処理装置14で処理が行われるこれらの各処理用プログラムは、すべて上記記憶装置13にあらかじめ記憶させていてもよいし、また、フロッピーディスク、CD-ROMやDVDを含む光ディスク、ビデオテープなどの記録媒体21(図2)に記憶しておき、上記外部記憶装置16によって読み取らせる構成であってもよい。また、記憶媒体21(図2)にすべての処理用プログラムが記録されている必要はなく、上記の3つの処理用プログラムのうち少なくとも1つの処理用プログラムが記録されていればよい。この場合、記録媒体に記録されていない処理用プログラムは、記憶装置13にあらかじめ記憶させればよい。これによって、上記記憶装置13と外部記憶装置16とのバランスにおいて比較的高価な記憶装置13の容量を削減でき、

(5)

これによってコストも削減できる利点を有している。

【0038】次に、本発明における一実施例の画質調整装置で実行される画質調整について以下に説明する。なお、ここでの対象は、操作者が指定した領域が人間の顔である場合について説明する。

【0039】図3は、本画質調整装置によって実施される画質調整動作を示す説明図であり、図4は、本画質調整装置における画質調整の流れを示すフローチャートである。さらに図5から図14までの図面を適宜使用して説明する。

【0040】本画質調整装置によって実施される画質調整処理の具体的な表示結果としては、図3に示すように、図3(a)の原画像31aに対し、操作者が人物の顔を指定するために、領域31bを指定し、その後、画質調整処理を行うと、図3(b)の処理結果画像32を出力するようになっている。つまり、指定された領域31bの色や輝度の情報に基づいて画質調整処理が行われる。

【0041】本画質調整装置における画質調整処理は、図4に示す以下の流れに基づいて行われる。

【0042】ステップS1)始めに原画像の入力を行う。すなわち、画像入力装置11は、対象となる原画像31aを記憶装置13に格納する。

【0043】ステップS2)原画像の表示を行う。すなわち、表示装置15は、記憶装置13に格納された原画像31aを画面上に表示する。

【0044】ステップS3)領域の指定が行われる。すなわち、操作者は領域指定装置12を用いて、表示装置15に表示される原画像31aを見ながら、対象とする領域を指定する。

【0045】これにより、図3(a)に示す原画像31aにおいて、指定領域31bが示される。この指定領域は、領域の情報、例えば、座標列、または2次元画像データ(マスク画像)として記憶装置13に格納される。

【0046】そして、指定領域の情報が記憶装置13に格納された後で、次のステップS4に移行する。

【0047】ステップS4)物体領域の抽出が行われる。

【0048】物体領域の抽出について、図5を参照しながら、以下に詳しく述べる。

【0049】図5は、図4に示したフローチャートにおいて、領域の指定、物体領域の抽出、物体色の検出について説明するための模式図である。なお、図5(a)における画像41aは、図3(a)における原画像31a

$$p(x) \sim N(\mu_{\text{hue}}, \sigma_{\text{hue}}^2)$$

$$p(x) = \frac{1}{\sigma_{\text{hue}} \sqrt{2\pi}} \exp\left(-\frac{(x - \mu_{\text{hue}})^2}{2\sigma_{\text{hue}}^2}\right) \quad \dots \text{式(1)}$$

なお、 $\exp(c)$ は、自然対数の底eのc乗を表す記号であるとする。

【0056】原画像41aの各画素の色相値xを式

の一部を示しており、同様に、領域41bは指定領域31bを示している。以降では、原画像31aの一部を示した画像41aを原画像とし、領域41bを指定領域31bとする。

【0050】記憶装置13に格納されている図5(a)の原画像41aに対し、上記領域指定装置12を用いて操作者が領域41bを指定する。図5(b)の指定領域を示すマスク画像42が記憶装置13に格納される。演算装置14内の物体色検出部14aは、マスク画像42を参照しながら、指定領域、すなわち、マスク画像での白画素に対応する原画像上での画素情報を計算する。

【0051】ここで画素情報とは、例えば、指定領域内での原画像の画素値の平均と分散などが用いられる。この画素情報をもとに、原画像41aを、ユーザーが指定した領域に対応する物体領域、すなわち、図5(c)の画像43aにて白画素で示されている領域43bと、それ以外の領域、すなわち、画像43aにて黒画素で示されている領域43c(灰色の部分)に分割する。領域43bを物体領域、画像43aを物体領域画像と呼ぶことにし、これにより物体領域の抽出が行われる。

【0052】画素情報から物体領域を抽出する方法は無数に考えられるが、一例として、ここでは、画素情報を指定領域内での原画像の画素値の平均及び分散とし、画素値を色相値とする場合の物体領域抽出法について説明する。

【0053】なお、これ以降、色相、彩度、輝度という言葉の意味を次のように定義する。すなわち、各画素の表示特性を表す数値データ、例えば、赤緑青の単色光の輝度を持つならば、それら単色光の輝度から、既に画像処理の分野ではよく使用されるH S I 6角錐カラーモデル(文献：高木、下田 監修、「画像解析ハンドブック」、東京大学出版会、ISBN 4-13-061107-0 C3050 P25750E, p.p.485-491に記載)(以降、H S Iと呼ぶ)により変換された色相、彩度及び輝度を使用することとする。なお、これらの色相、彩度、輝度は別の方法により定義してもよい。例えば、輝度は、各単色光の輝度の平均値としてもよい。

【0054】指定領域内画素の色相値の平均を $\mu_{\text{hue}}$ 、分散を $\sigma_{\text{hue}}^2$ とし、指定領域内の画素の色相値の分布が正規分布に従うと仮定すると、ある色相値xを与えた時の確率密度関数 $p(x)$ は、次のように定義することができる。

【0055】

(1)の $p(x)$ の引数として与えることにより確率値pが求められ、あらかじめ設定しておいたしきい値 $P_{\text{th}}$ 以上の値を持つ場合は白画素、 $P_{\text{th}}$ 未満の値を持つ場合

(6)

は黒画素とすることで、物体領域画像43aを生成することができる。これにより、原画像41aにおいて、操作者が領域41bを指定した場合の物体領域43bが抽出されることになる。この結果図5(c)のように人間の顔肌領域が抽出されることを示している。

【0057】ステップS5)物体色の検出が行われる。

【0058】物体色の検出について、以下に詳しく述べる。

【0059】以上のようにして、図5の生成された物体領域画像43a及び操作者の指定により生成されたマスク画像42において、ともに白画素である領域、すなわち画像44aにおいて最も明るい画素で示されている領域44b(図5(d))に対応する原画像41aでの画素値の平均を求める。ここで、原画像41aがカラー画像であると、画素値は各単色光(赤、緑、青)の輝度値とする。すなわち、画素値の平均を求めることは、各単色光毎に平均値 $m_R$ 、 $m_G$ 、 $m_B$ を求めるということである。

【0060】以上により、物体色の検出が行われる。

【0061】ステップS6)色調整処理が行われる。

【0062】色調整処理については、図6乃至図7を参照しながら、以下に詳しく述べる。図6は、図4に示したフローチャートにおいて、色調整処理の際の色変換関数の詳細を示すグラフである。図7は、図4に示したフローチャートにおいて、色調整処理の詳細を示すフローチャートである。なお、以降は、画像中の各画素は赤(R)、緑(G)、青(B)の各単色光の強度、すなわちRGBで表現されているものとし、各値域は0~255とする。

【0063】上記ステップS5にて検出された物体色が、あらかじめ求められた理想的な色になり、かつ画像全体の色のバランスが適正になるように赤(R)、緑

$$I_{whiteR} = f_r(whiteR) \quad \dots式(8)$$

$$I_{whiteG} = f_g(whiteG) \quad \dots式(9)$$

$$I_{whiteB} = f_b(whiteB) \quad \dots式(10)$$

を満たす。

【0072】白であると思われる色 $whiteR$ 、 $whiteG$ 、 $whiteB$ の検出には様々な方法が考えられるが、本実施例においては、原画像中の画素のうち、白に近い色を持つ画素の画素値の平均を $whiteR$ 、 $whiteG$ 、 $whiteB$ とする。

【0073】 $I_{whiteR}$ 、 $I_{whiteG}$ 、 $I_{whiteB}$ は、 $whiteR$ 、 $whiteG$ 、 $whiteB$ をHSIなどの色彩空間に投影し、輝度Iはそのまま、色相Hと彩度Sを理想的な白の値(H=任意、S=0)にし、RGB空間に逆変換したものなどを使用する。

【0074】<条件3>

$$0 = f_r(0) \quad \dots式(11)$$

$$0 = f_g(0) \quad \dots式(12)$$

(G)、青(B)の各単色光における色変換関数を作成する。

【0064】本実施例においては、以下の形式の関数を作成し使用する。

$$【0065】R' = f_r(R) \quad \dots式(2)$$

$$G' = f_g(G) \quad \dots式(3)$$

$$B' = f_b(B) \quad \dots式(4)$$

ここで各単色光における色変換関数の引数R、G、Bは変換前の画像すなわち原画像の画素値であり、R'、G'、B'は本色調整処理が行われた後の画素値である。

【0066】本実施例において、上記各色変換関数 $f_r$ 、 $f_g$ 、 $f_b$ は、次の4つの条件を満たすように作成される。

【0067】<条件1>ステップS5で検出された各物体色を $m_R$ 、 $m_G$ 、 $m_B$ 、この物体色と同じ明るさで理想的な色の画素値を $I_{mR}$ 、 $I_{mG}$ 、 $I_{mB}$ とし、 $I_{mR} = f_r(m_R) \quad \dots式(5)$

$$I_{mG} = f_g(m_G) \quad \dots式(6)$$

$$I_{mB} = f_b(m_B) \quad \dots式(7)$$

を満たす。

【0068】この $I_{mR}$ 、 $I_{mG}$ 、 $I_{mB}$ は、 $m_R$ 、 $m_G$ 、 $m_B$ をHSI色空間などの色彩空間に投影し、輝度Iはそのまま、色相Hと彩度Sを理想的な色の値とし、RGB空間に逆変換したものなどを使用する。

【0069】<条件2>ステップS11)画像全体を解析し、白であると思われる色を検出する。

【0070】この画素値を $whiteR$ 、 $whiteG$ 、 $whiteB$ とする。

【0071】この色と同じ明るさで理想的な白の画素値を $I_{whiteR}$ 、 $I_{whiteG}$ 、 $I_{whiteB}$ とし、

$$I_{whiteR} = f_r(whiteR) \quad \dots式(8)$$

$$I_{whiteG} = f_g(whiteG) \quad \dots式(9)$$

$$I_{whiteB} = f_b(whiteB) \quad \dots式(10)$$

$$0 = f_b(0) \quad \dots式(13)$$

を満たす。

【0075】<条件4>

$$255 = f_r(255) \quad \dots式(14)$$

$$255 = f_g(255) \quad \dots式(15)$$

$$255 = f_b(255) \quad \dots式(16)$$

を満たす。

【0076】ステップS12)白及び物体色による色変換関数を作成する。

【0077】上記4つの条件を同時に満たす色変換関数は、無限に存在し得るが、本実施例においては、各関数の上記条件による4つの点((0,0)、(mX, ImX)、(whiteX, IwhiteX)、(255, 255)) (ただし、Xは、赤(R)成分、緑(G)成分、青(B)成分のいずれか)を直線で結んだものを使

(7)

用する。

【0078】図6は、赤(R)成分について上記条件による4つの点((0, 0)、(mR, ImR)、(whiteR, IwhiteR)、(255, 255))を直線で結んだものを示しているが、緑(G)成分、青

0 R < mRの時:

$$f_r(R) = (ImR/mR) \times R \quad \dots \text{式}(2-1)$$

mR R < whiteRの時:

$$f_r(R) = ((IwhiteR - ImR) / (whiteR - mR)) \times (R - mR) + ImR \quad \dots \text{式}(2-2)$$

whiteR R 255の時:

$$f_r(R) = ((255 - IwhiteR) / (255 - whiteR)) \times (R - whiteR) + IwhiteR \quad \dots \text{式}(2-3)$$

ステップS13)作成された色変換関数を用いて、色調整を行う。

【0081】これにより、白はより白くなると同時に全体のホワイトバランス調整がなされ、かつ物体色は理想的な色になる。ここでは色の調整のみが行なわれるため明るさは変化しない。色調整処理にて原画像31aから変換された色調整画像(図示せず)は記憶装置13に格納される。

【0082】以上により、色調整処理が行われる。

【0083】ステップS7)輝度・彩度調整処理が行われる。

【0084】輝度・彩度調整処理について、図8乃至図14を参照しながら、以下に詳しく述べる。

【0085】図8は、図4に示したフローチャートにおいて、輝度・彩度調整処理の詳細内容で、物体色の情報を利用して、輝度、彩度を調整する変換関数を作成する処理を表すフローチャートである。

【0086】ステップS21)入力された画像の各画素の輝度、彩度により、それぞれ輝度ヒストグラム、彩度ヒストグラムを作成する。

【0087】ステップS22)上記ステップS21)で得られたヒストグラムにおいて急激な変化を抑制するために、ヒストグラムが図形的になめらかになるようにスムージングを行う。

【0088】具体的には、各要素を中心として左右数要素と自身の要素量を加算、平均し、その平均量を該要素の要素量とする。これにより、画像中に含まれている局所的なノイズなどの影響を抑制し、画像の本質的な特性が、ヒストグラムの特性に現れるようにすることができる。

【0089】図9は、上記ステップS21、S22の過程を模式的に示したものである。図9(a)はヒストグラムの作成を示したもので、図9(b)はヒストグラムのスムージングを示したものである。

【0090】ステップS23)上記ステップS22)で得られたスムージングを施したヒストグラムから、ヒストグラムパラメータを決定する。

(B)成分についても同様に色変換関数を作成することができる。

【0079】例えば、上記式(2)の色変換関数 $f_r(R)$ は、図6の場合は次のように定義できる。

【0080】

【0091】ここで、ヒストグラムパラメータとは、ハイライトとシャドウと、その中間の中央値であり、これらは、ヒストグラム中の特定の要素番号である。図9はこれらを模式的に示した模式図である。

【0092】ここでいうハイライトとシャドウとは、ハイライトとは、その要素番号より大きい要素が画像の特性を表すことに寄与しないとみなすことができる上限値を示し、シャドウとは、その要素番号未満の要素が、画像の特性を表すことに寄与しないとみなすことができる下限値を示す。

【0093】具体的なハイライトの算出方法としては、ヒストグラムの全要素量を一定の値で割った値(以降、この値を基準量と呼ぶ)を超える要素量をもつ要素で、かつ最大要素番号にもっとも近い要素として求めることができる。また、シャドウは、上記基準量を超える要素量をもつ要素で、最小要素番号にもっとも近い要素として求めることができる。上記、ヒストグラムの全要素量を割る際に用いる一定の値としては、例えば、全要素数(=最大要素番号-最小要素番号)を用いる。

【0094】なお、ハイライト・シャドウの算出方法は、上記方法に限定されず別の方法により求めてもよい。

【0095】また、中央値はその要素番号を中心に左右のヒストグラム量(各要素の要素量の合計)が同じ量となる要素番号と定義する。

【0096】ステップS24)上記ステップS23)で求めたヒストグラムパラメータに基づき、ヒストグラム全体を調整するための変換関数 $T(x)$ を作成する。

【0097】なお、変換関数 $T(x)$ を作成する詳細に関しては後述する。

【0098】ステップS25)物体色に基づき、上記ステップS24)で求めた変換関数 $T(x)$ を補正するための補正関数 $C(x)$ を作成する。

【0099】なお、補正関数 $C(x)$ を作成する詳細に関しては後述する。

【0100】ステップS26)上記ステップS24)で求めた変換関数 $T(x)$ とステップS25)で求めた補正関

(8)

数  $C(x)$  を掛け合わせて最終的な変換関数  $L(x)$  を作成する。

【0101】この最終的な変換関数  $L(x)$  は、次のように定義する。

【0102】  

$$L(x) = C(T(x)) \quad \dots \text{式(17)}$$

以上の変換関数  $T(x)$ 、補正関数  $C(x)$ 、最終的な変換関数  $L(x)$  は、輝度、彩度の各々に関して作成できる。つまり、輝度、彩度の各変換関数は、以上の処理過程にしたがって、それぞれ独立に作られるが、詳細な処理内容は必ずしも同じでなくてもよい。例えば、彩度の変換関数で、低彩度の領域をあまり変化させたくない場合は、ステップ S 2 3 で求めるヒストグラムパラメータのうち、シャドウの情報は利用せずに、最小要素番号に固定することにより、低彩度領域の変換を抑制するようにすることもできる。

【0103】以下に、上記ステップ S 2 4、S 2 5 の詳細内容について説明する。

【0104】なお、対象としては明るさを表す輝度に関する各変換関数の作成を主に説明する。

$$T(x) = (\text{最大要素} - m) \times \log(x / \text{中央値}) / \log(\text{ハイライト} / \text{中央値}) + m \quad \dots \text{式(18)}$$

次に (b) 中央値～シャドウ間では、次式を適用することにより、下向きの曲線が形成される。

$$T(x) = m \times \log((\text{最大要素} - \text{シャドウ}) / (\text{最大要素} - x)) / \log((\text{最大要素} - \text{シャドウ}) / (\text{最大要素} - \text{中央値})) \quad \dots \text{式(19)}$$

ここで式(18)、式(19)に用いられる  $m$  は、中央値の変換先であり、 $m$  を変えることにより図 10 で示す S 字曲線の中心を変更することができる。 $m$  を最大要素と最小要素の中間値(ヒストグラムの中間要素)とすれば、変換結果はヒストグラムの真中を中心に左右に同量のヒストグラム量が分布するため、よりコントラストのとれた画像を得ることができる。なお、 $m$  は画像によって適宜変えてもよい。

【0112】なお、変換関数  $T(x)$  は、輝度、彩度について同じ方法で作成してもよいし、それぞれ別の方法で作成してもよい。例えば、より原画に近い色合いを出したい場合には、彩度に関しては、強調の度合いが S 字型曲線に比べて比較的低い線形変換による変換関数を適用してもよい(この内容は、既に画像処理の分野ではよく使用される文献：高木，下田 監修，「画像解析ハンドブック」，東京大学出版会，ISBN 4-13-061107-0 C3050 P25750E，p.p.485-491に記載されている。)

【0113】次に、ステップ S 2 5 において、物体色に基づき、ステップ S 2 4 で求めた変換関数を補正するための補正関数  $C(x)$  を作成する詳細について述べる。

【0114】本実施例では、輝度に関して、ステップ S 2 3 で求めた中央値と、物体色を比較することにより、適応的に補正関数のベースとなる関数を変更し、補正関数  $C(x)$  を作成する方法について述べる。

【0105】まず、ステップ S 2 4 における処理である、ステップ S 2 3 で求めたヒストグラムパラメータ、(ハイライト、シャドウ、中央値)に基づき、変換関数  $T(x)$  を作成する詳細について述べる。

【0106】本実施例では、対数関数による S 字型曲線関数により、ヒストグラムの特徴を強調する変換関数を作成する場合の詳細について述べる。これにより、例えば明るさ、つまり輝度の変換関数  $T(x)$  を作成すれば、画像全体のコントラストを調整することができる。

【0107】図 10 は、S 字型曲線関数により、ヒストグラムの特徴を強調する変換関数  $T(x)$  を作成するための模式図である。

【0108】変換関数  $T(x)$  は、(a) ハイライト～中央値間、(b) 中央値～シャドウ間、にそれぞれ対数関数を適用することにより、全体として中央値を中心に、S 字型の曲線を描く関数となる。

【0109】まず (a) ハイライト～中央値間では、次式を適用することにより、上向きの曲線が形成される。

【0110】

【0111】

【0115】最初に、物体色の輝度と中央値を比較する。比較結果は以下の 3 つに分類される。

【0116】

- (1) 物体色の輝度値 < (中央値 - )
- (2) (中央値 - ) 物体色の輝度値 (中央値 + )
- (3) (中央値 + ) < 物体色の輝度値

なお、はあらかじめ定められた値であり、例えば、全要素数の 10% とする。

【0117】比較結果が (1) または (2) の場合、図 11 に示す台形型の関数をベースとして補正関数  $C(x)$  を作成する。この台形型の関数は、物体色の明るさを物体色の理想値に変換する。物体色はステップ S 2 4 で作られる変換関数  $T(x)$  により変換され、その後でこの補正関数により再度変換されるため、物体色の明るさを  $f_c$ 、理想値を  $i_c$  とすると、次式が成り立つ。

【0118】

$$i_c = C(T(f_c)) \quad \dots \text{式(20)}$$

なお、この台形型関数は、物体色の近傍の色のグラデーションを保つようにするため、図 11 に示すように  $T(f_c)$  の変換点を中心に一定の傾きを維持するように作成される。この場合の補正関数  $C(x)$  は、次のように定義できる。

【0119】



(9)

0  $x < f_{min}$ の時:

$$C(x) = (if_{min} / f_{min}) \times x \quad \dots \text{式}(21-1)$$

$f_{min} < x < f_{max}$ の時:

$$C(x) = ((if_{max} - if_{min}) / (f_{max} - f_{min})) \times (x - f_{min}) + if_{min} \quad \dots \text{式}(21-2)$$

$f_{max} < x < 255$ の時:

$$C(x) = ((255 - if_{max}) / (255 - f_{max})) \times (x - f_{max}) + if_{max} \quad \dots \text{式}(21-3)$$

ここで図11に示される傾きが保たれる範囲(点( $f_{min}$ ,  $if_{min}$ )と点( $f_{max}$ ,  $if_{max}$ )の間)はあらかじめ適当な値を設定しておいてもよいし、画像中の物体色の分散などの情報があるならば、それをもとに画像に応じて適宜変更してもよい。

【0120】また、比較結果が(1)の場合に、物体色の輝度が理想値に比べて低いときは、画像全体としては、物体色の輝度に比べてより明るい画像であることが考えられるが、ここで物体色付近の値を理想値まで上昇

$$C(x) = \text{全要素数} \times (x / \text{全要素数}) \quad \dots \text{式}(22)$$

この型の関数は、物体色の明るさが物体色の理想値となるように変換する。すなわち、前述の台形型関数と同じように、式(20)が成り立つように値が決定される。ただし、台形型関数ではなく、関数を用いているため、より暗い領域の明るさが底上げされ、画像全体としては明るさがより増すことになる。これは、比較結果が(3)であるならば、全体の明るさは、物体色に比べて暗い画像であることが考えられるため、比較結果が(1)、(2)の場合のように台形型の関数で物体色付近だけを補正すると、全体から物体色付近だけ浮いてしまうことがあるためである。

【0123】以上により作成された補正関数 $C(x)$ により、ステップS24で作成された明るさの変換関数 $T(x)$ を、物体色の入力に対して理想値を出力するように補正することができる。

【0124】図13、図14は、上記補正関数 $C(x)$ により、変換関数 $T(x)$ を補正した最終変換関数 $L(x)$ の例を示す模式図である。

【0125】図13は、(a)は変換関数 $T(x)$ に対して、(b)は物体色の明るさ $f_c$ 、理想値を $i_c$ としたとき、 $T(f_c) < i_c$ の状態を表した場合の最終変換関数 $L(x)$ を示したものである。

【0126】図14は、(a)は変換関数 $T(x)$ に対して、(b)は物体色の明るさ $f_c$ 、理想値を $i_c$ としたとき、 $T(f_c) > i_c$ の状態を表した場合の最終変換関数 $L(x)$ を示したものである。

【0127】なお、補正関数 $C(x)$ は、輝度、彩度について同じ方法で作成してもよいし、それぞれ別の方法で作成してもよい。例えば、彩度に関しては、上記手法において、関数をベースとした補正が行われると、低彩度の領域が過度に上昇する可能性がある。一般に画像全体が暗い場合、低彩度領域の彩度が不安定であること

させると、全体としてめりはりのない画像になる可能性がある。そこで、比較結果が(1)のときに、輝度を上昇させる場合は、上昇度に上限を設ける等の対策を行ってもよい。

【0121】また、比較結果が(3)の場合は、図12に示す関数をベースとして補正関数 $C(x)$ を作成する。関数は次式で表される関数である。

【0122】

があるため、低彩度の領域の底上げが行なわれると、全体的に不自然な出力になる場合がある。この場合、例えば、彩度を上昇させる場合(物体色彩度より理想彩度が高い場合)は、必ず台数型の関数を使い、関数の補正関数を使わないようにすればよい。あるいは、彩度の補正関数には上記手法ではなく、式(22)を満たす他の関数、例えば、単純な線形関数により補正関数 $C(x)$ を作成してもよい。

【0128】以上のようにして作成された色変換関数に基づき、図3(a)の原画像は上記ステップS12の色調整処理が実行されて、記憶装置13に格納された色調整画像を変換することにより得られる処理結果画像は、記憶装置13に格納され、表示装置15に表示されて、図3(b)の出力画像32となる。

【0129】以上の動作により、入力された原画像中の特定の領域を指定することにより、指定された領域、原画像の色や輝度、彩度に基づいて色ずれやコントラスト不足などを検出し、画質を調整した画像を得ることができる。

【0130】以上のことから、本発明は、ワープロ、パソコン、ワークステーション、携帯型情報ツール、コピー機、スキャナ装置、ファクシミリ、テレビ、ビデオ、ビデオカメラ、デジタルスチルカメラ等において、画像を取得する装置、画像を記憶する装置、画像を表示する装置を持つシステムで、利用者がマウスやペン、タブレットなどの座標入力装置を用いて当該画像上の任意の領域を指定できるシステムならば、上記に列挙したような機器において適用可能となっている。

【0131】以上、本発明における画質調整装置及び画質調整方法、並びに画像調整用プログラムを記録した記録媒体を用いることによって、次のことが実現できる。

【0132】上記画質調整装置の構成によれば、画像入

(10)

力装置（手段）11により入力された原画像は、まず、表示装置（手段）15に表示される。そして、この表示された原画像に対して、操作者は、マウスやペンなどのポインティングデバイスである領域指定装置（手段）12を用いて、所望する領域を指定する。

【0133】この指定された領域に基づいて、操作者が指定したと推定される物体領域を抽出し、その物体領域色を求める。つまり、指定領域内での物体領域を抽出し、原画像の画素値の平均値や分散値を求めることで物体色の検出が行われる（ここまでが色検出手段による処理となる）。

【0134】そして、検出された物体領域色が理想的な色になり、かつ画像全体の色のバランスが適正になるよう色変換関数を作成し、その色変換関数にしたがって原画像を変換する（ここまでが色調整手段による処理となる）。

【0135】上記変換された画像について輝度、彩度のヒストグラムを作成し、そのヒストグラムをもとに画像全体の輝度、彩度のバランスが最適になるように調整し、かつ、上記検出された物体領域色の輝度、彩度の近傍では、理想的な物体色になるような補正を行なう変換関数を作成し、この変換関数に基づいて最終的に画像を変換する（ここまでが輝度・彩度調整手段による処理となる）。

【0136】これにより、高度な技術や熟練を要することなく、一定品質の画質調整を簡単な操作で実現することが可能となる。

【0137】また、この画質調整処理は、輝度のコントラスト調整のみならず、色ずれの修正も行うことができる。さらに、領域を指定することにより、特定物体の色を理想的な色に変換しつつ、該物体以外についても、適正な色ずれ補正及びコントラスト調整が実現できる。

【0138】さらに、上記画像調整装置の構成において、入力される原画像中の物体に人物を含む人物写真画像を対象にした場合には、肌の色を利用的な色に変換しつつ、肌領域以外についても適正な色ずれ補正及びコントラスト調整が、簡単な操作で実現できる。

【0139】以上、ここまで挙げた実施形態における内容は、本発明の主旨を変えない限り、上記記載内容に限定されるものではない。

【0140】

【発明の効果】本発明における画質調整装置及び画質調整方法、並びに画像調整用プログラムを記録した記録媒体では、各請求項において以下の効果が得られる。

【0141】本発明の請求項1、6、7においては、高度な技術や熟練を要することなく、一定品質の画質調整を簡単な操作で実現することが可能となる。また、この画質調整処理は、輝度のコントラスト調整のみならず、色ずれの修正も行うことができる。また、領域を指定することにより、特定物体の色再現性を高めつつ、該物

体以外についても、適正な色ずれ補正及びコントラスト調整が実現できる。

【0142】本発明の請求項2、3、4、5においては、原画像の指定された領域の物体領域色の色再現性を高めつつ、画像全体の色バランス及び輝度、彩度のバランスが適正になり、さらに検出された物体領域色の輝度、彩度の近傍でも理想的な物体色になるように適正な色ずれ補正及びコントラスト調整が、簡単な操作で実現できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施の形態に係る画質調整装置の概略ブロック図である。

【図2】本発明の一実施の形態に係る画質調整装置にて実行させるための画質調整用の各種プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を示す説明図である。

【図3】本発明の一実施の形態に係る画質調整装置によって実施される画質調整動作の概略を示す説明図である。

【図4】本発明の一実施の形態に係る画質調整装置によって実施される画質調整動作の流れを示すフローチャートである。

【図5】図4に示したフローチャートにおいて、領域の指定、物体領域の抽出、物体色の検出について説明するための模式図である。

【図6】図4に示したフローチャートにおいて、色調整処理の際の変換関数の詳細を示すグラフである。

【図7】図4に示したフローチャートにおいて、色調整処理の詳細を示すフローチャートである。

【図8】図4に示したフローチャートにおいて、輝度・彩度調整処理の詳細を示すフローチャートである。

【図9】図8に示したフローチャートにおいて、ヒストグラムの作成、ヒストグラムのスムージング、ヒストグラムパラメータの決定について説明するための説明図である。

【図10】図8に示したフローチャートにおいて、ヒストグラムパラメータに基づく変換関数Tの作成について説明するための説明図である。

【図11】図8に示したフローチャートにおいて、物体色に基づく補正関数Cの作成について説明するための説明図である。

【図12】図8に示したフローチャートにおいて、物体色に基づく別の補正関数Cの作成について説明するための説明図である。

【図13】図8に示したフローチャートにおいて、最終的な変換関数Lの作成について説明するための説明図である。

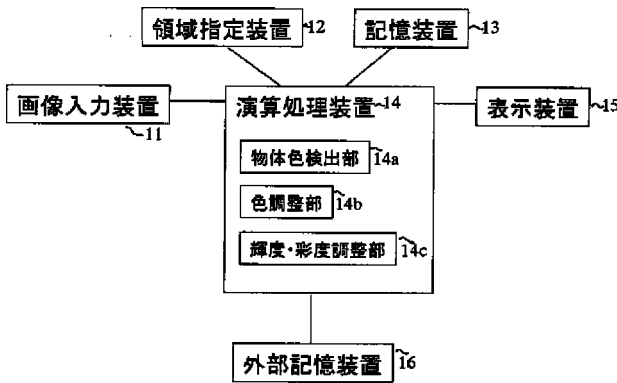
【図14】図8に示したフローチャートにおいて、最終的な別の補正関数Lの作成について説明するための説明図である。

(11)

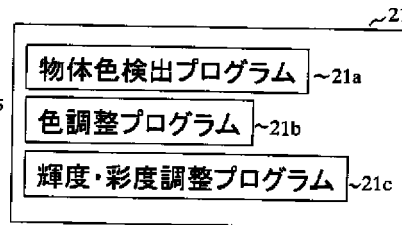
【符号の説明】

- 1 1 画像入力装置 (画像入力手段)
- 1 2 領域指定装置 (領域指定手段)
- 1 3 記憶装置
- 1 4 演算処理装置 (画質調整処理手段)
- 1 4 a 物体色検出部
- 1 4 b 色調整部
- 1 4 c 輝度・彩度調整部
- 1 5 表示装置 (表示手段)
- 1 6 外部記憶装置

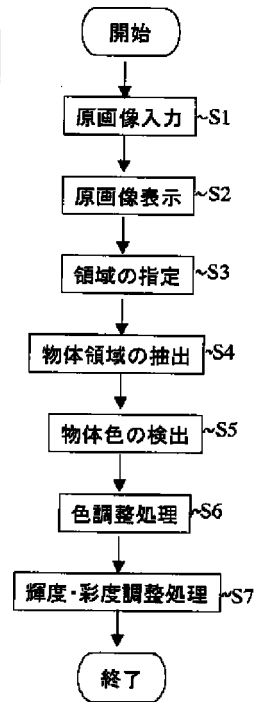
【図 1】



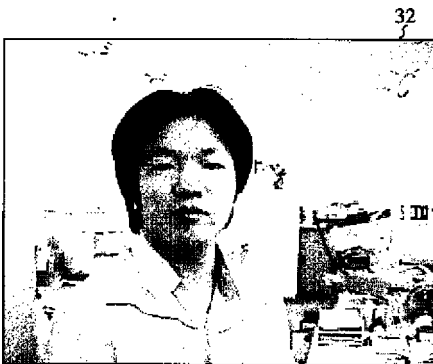
【図 2】



【図 4】

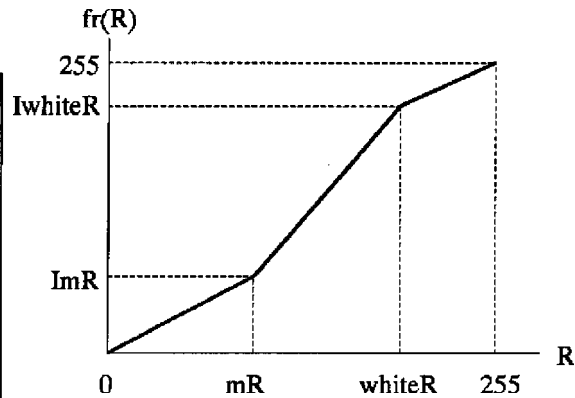


【図 3】

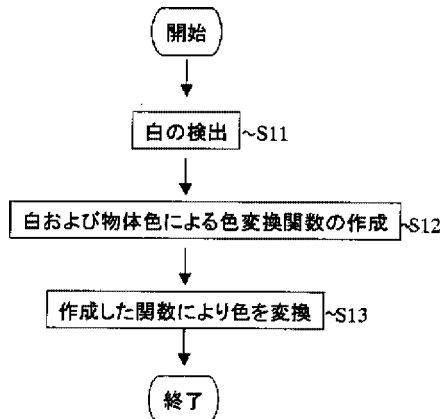


(b)

【図 6】

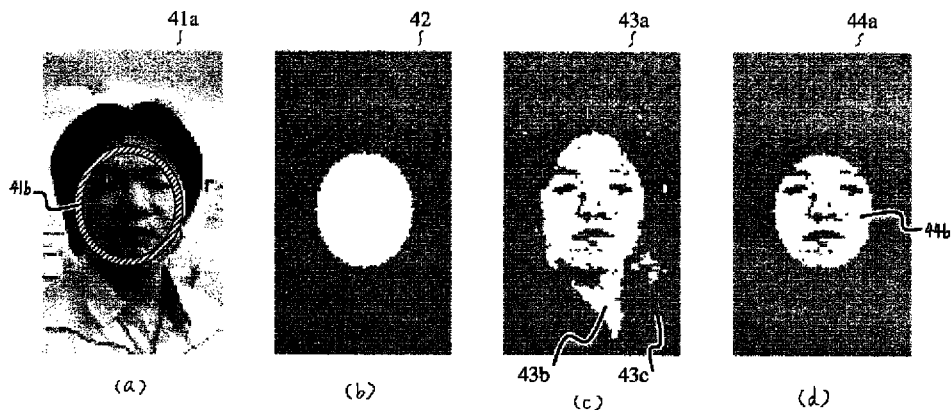


【図 7】

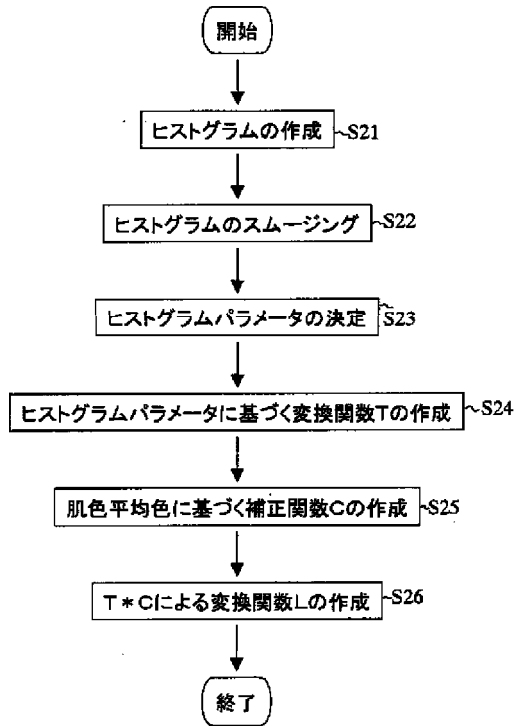


(12)

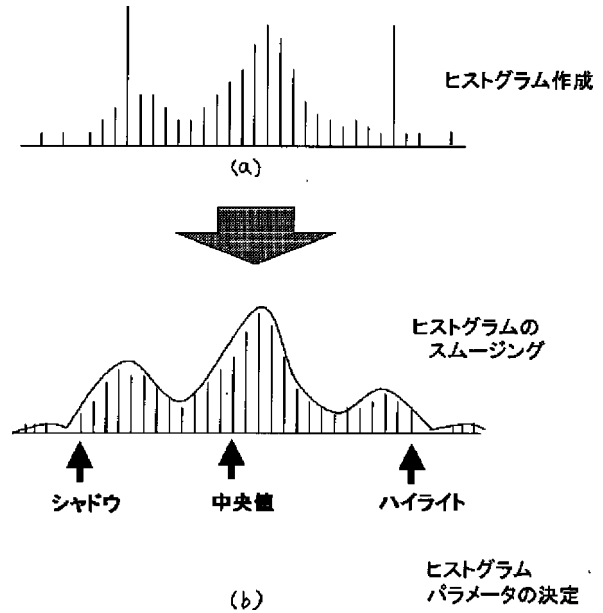
【図5】



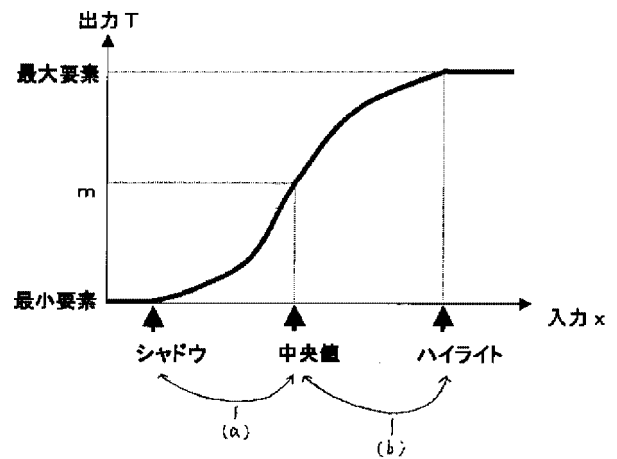
【図8】



【図9】

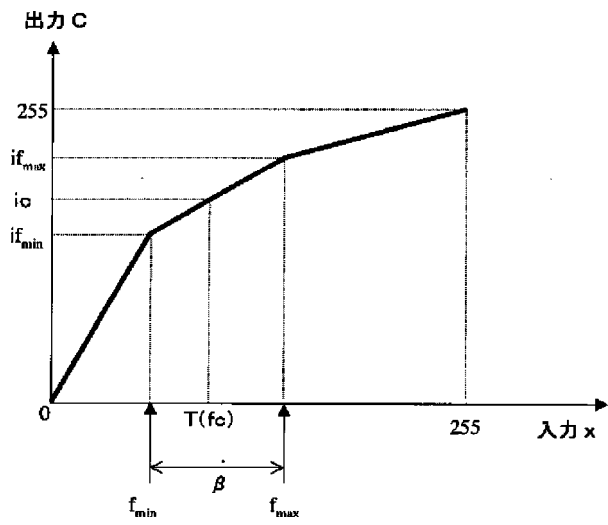


【図10】

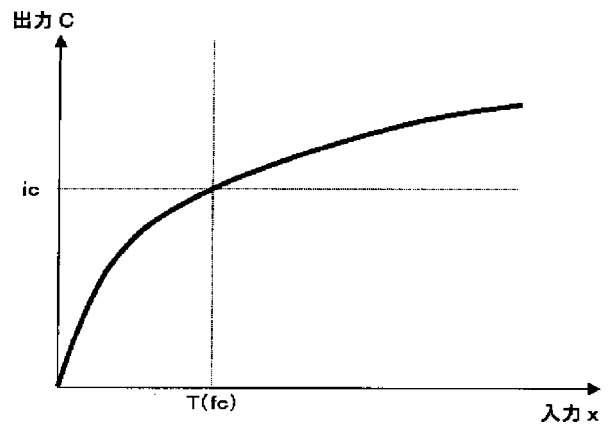


(13)

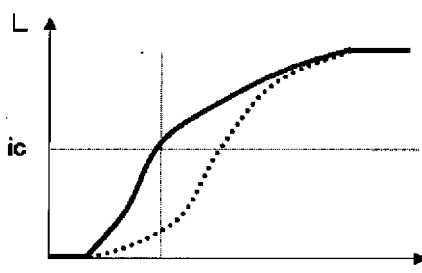
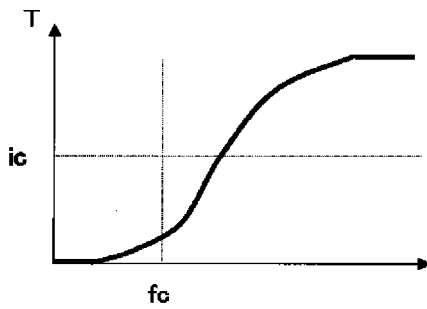
【図11】



【図12】

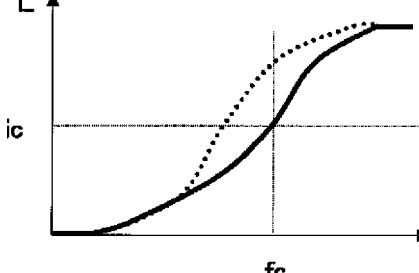
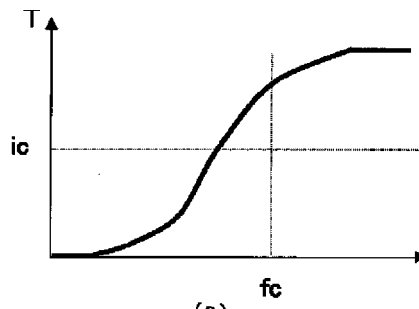


【図13】



(b)  
 $T(fc) \leq ic$  の場合

【図14】



(b) fc  
 $T(fc) > ic$  の場合

フロントページの続き

(72)発明者 竹澤 創  
大阪府大阪市阿倍野区长池町22番22号 シ  
ャープ株式会社内

(72)発明者 伊藤 愛  
大阪府大阪市阿倍野区长池町22番22号 シ  
ャープ株式会社内

(14)

(72)発明者 紺矢 峰弘  
大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号 シ  
ャープ株式会社内

Fターム(参考) 5B057 BA02 CA01 CA08 CA12 CA16  
CB01 CB08 CB12 CB16 CC01  
CC03 CE11 CE17 CE20  
5C066 AA01 AA05 AA13 CA00 CA05  
EB00 EB01 EC05 EF00 GA01  
HA03 JA03 KD01 KD06 KE01  
KM01 KM12 LA02  
5C077 LL04 LL19 MP08 PP32 PP35  
PP39  
5C079 HB01 LA11 LB01 NA03 NA05  
PA01 PA02 PA03 PA05