Cyfrowe Przetwarzanie Obrazów

Digital Image Processing

Wykład 1



Aurelio A. Heckert

Copyright (c) 2008 Cezary Bołdak

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License"



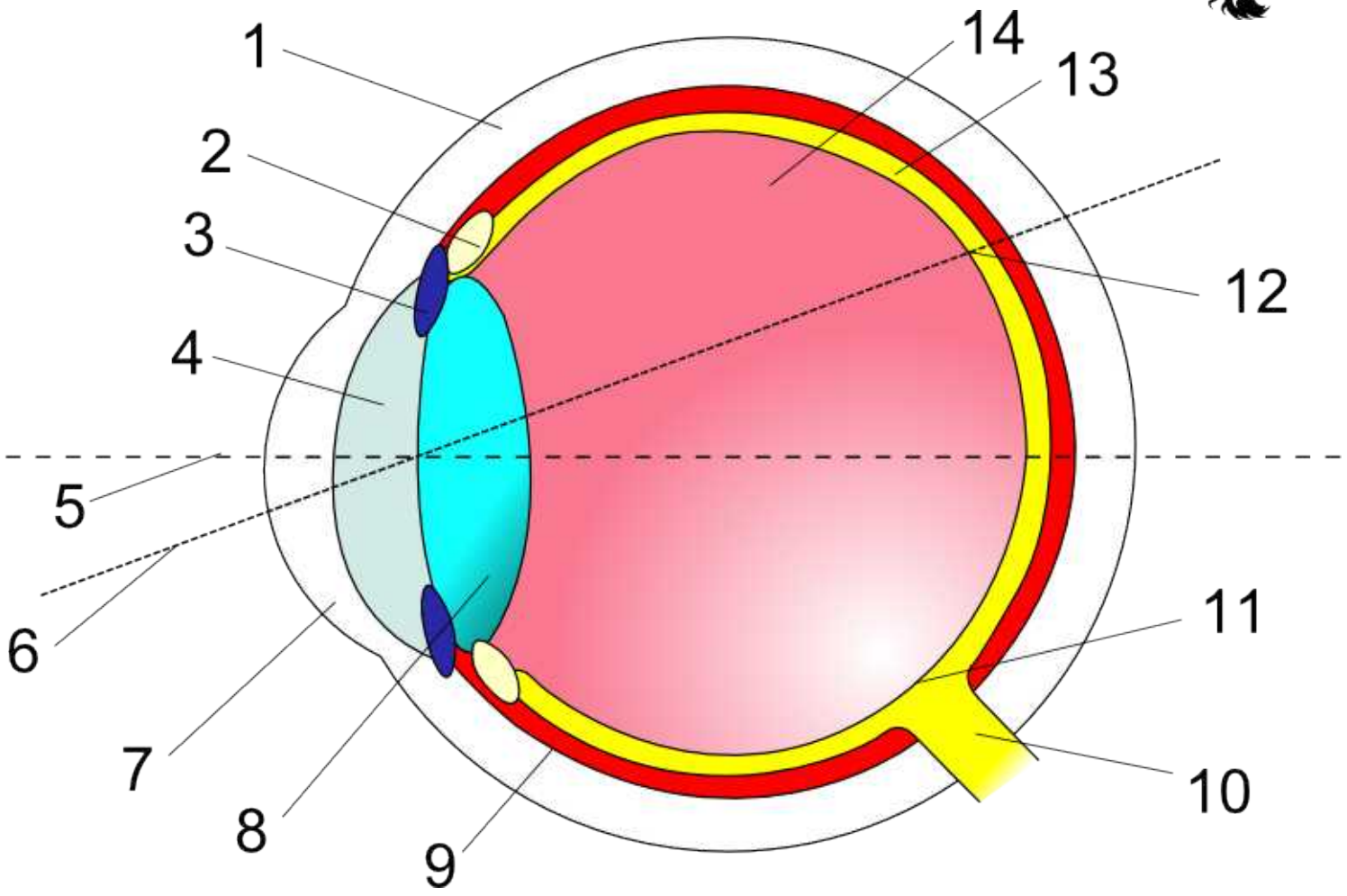
Tematyka wykładu

- postrzeganie obrazu przez człowieka
- obraz cyfrowy – reprezentacja, pozyskiwanie
- zmiana parametrów obrazu (jasność, nasycenie, kontrast)
- cyfrowa filtracja obrazu (konwolucja)
- przetwarzanie obrazu w dziedzinie częstotliwości, FFT
- wyodrębnianie krawędzi
- morfologia matematyczna
- segmentacja obrazów
- kształty w obrazie (momenty geometryczne, transformata Hough'a , SSA)
- tekstury w obrazach
- zmiana rozdzielczości obrazów
- wyrównywanie obrazów, przekształcenia geometryczne
- detekcja i rozpoznawanie obiektów
- kompresja obrazów
- szum w obrazach

Budowa oka człowieka



1 – twardówka
2 - ciało rzęskowe
3 – tęczówka
4 - ciecz wodnista
5 - oś optyczna
6 - oś widzenia
7 – rogówka
8 – soczewka
9 – naczyniówka
10 - nerw wzrokowy
11 - plamka ślepa
12 - dołek środkowy (plamka żółta)
13 – siatkówka
14 - ciało szkliste

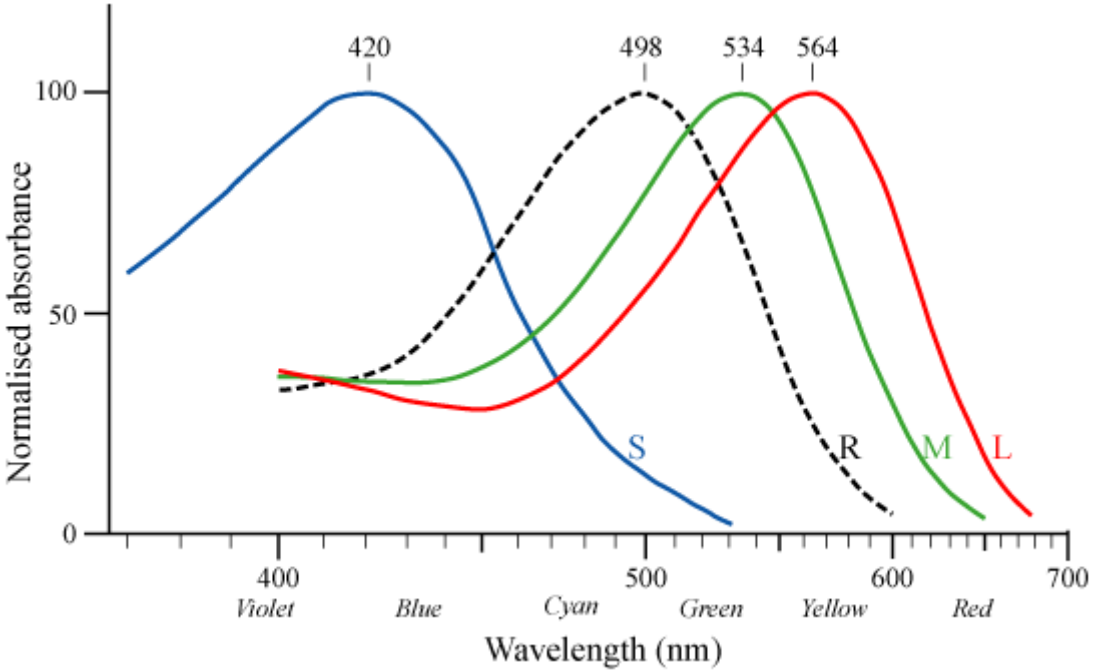


autor: MesserWoland, Wikipedia.pl

Siatkówka (*ang.* retina)



- czopki (*ang*. cones)
  - 3 rodzaje, reagujące na 3 długości fal, ok. 6 mln, skupione wokół żółtej plamki, niewielka czułość
- pręciki (*ang*. rodes)
  - 1 rodzaj, reakcja na 1 długość fal, ok. 100 mln, na całej siatkówce, duża czułość nawet na słabe światło
- inspiracja dla modelu RGB



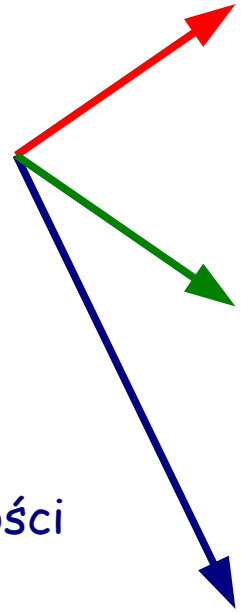
Absorbcja częstotliwości przez 3 rodzaje czopków (S, M L) i pręciki

Bowmaker J.K. and Dartnall H.J.A., Visual pigments of rods and cones in a human retina; J. Physiol 298: pp.501-51

Model koloru RGB

Każdy kolor jest reprezentowany przez 3 składowe:
czerwoną (R), zieloną (G), niebieską (B)











lub



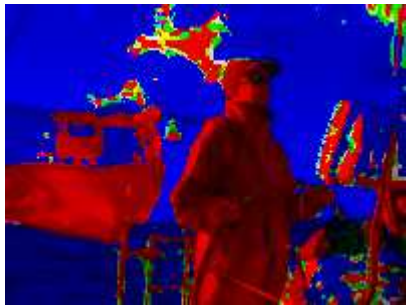
lub



lub

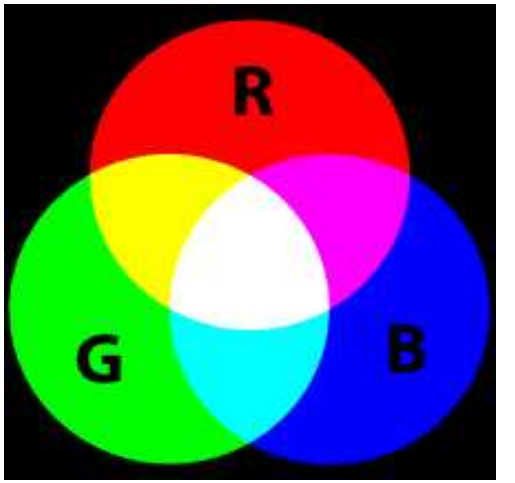


zachowany kanał
o maksymalnej wartości

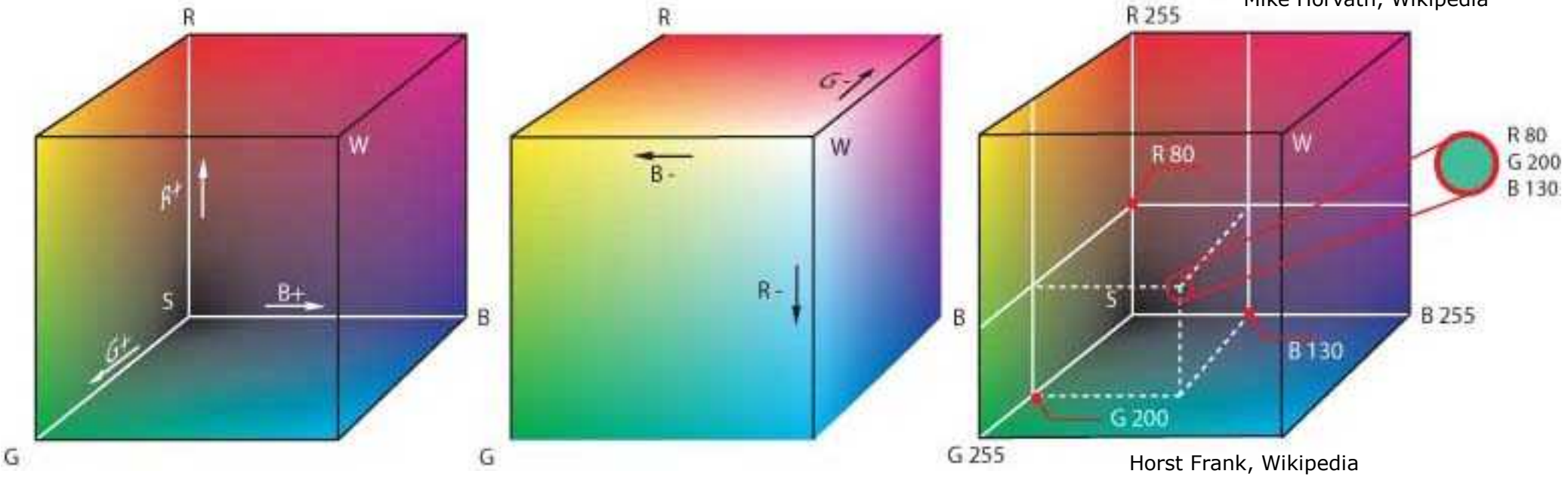


Model koloru RGB

- inne kolory tworzą się na zasadzie dodawania (model addytywny)
- liczbę możliwych kolorów określa poziom zmienności każdej ze składowych
  - 16 bitów (5-6-5) – 65536 kolorów
  - 24 bity (8-8-8) – ok. 16,7 mln kolorów
  - 32 bity, jak wyżej, 8 bitów nieużywane lub kanał alfa
  - 48 bitów (16-16-16), zastosowania profesjonalne



Mike Horvath, Wikipedia

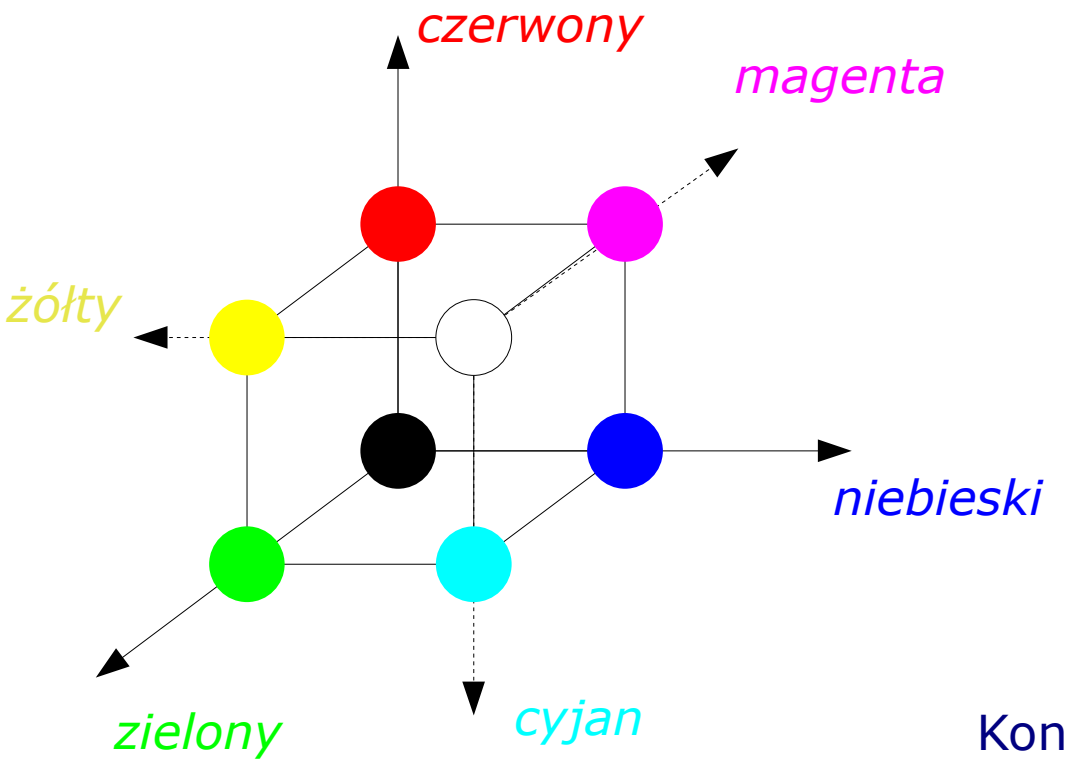


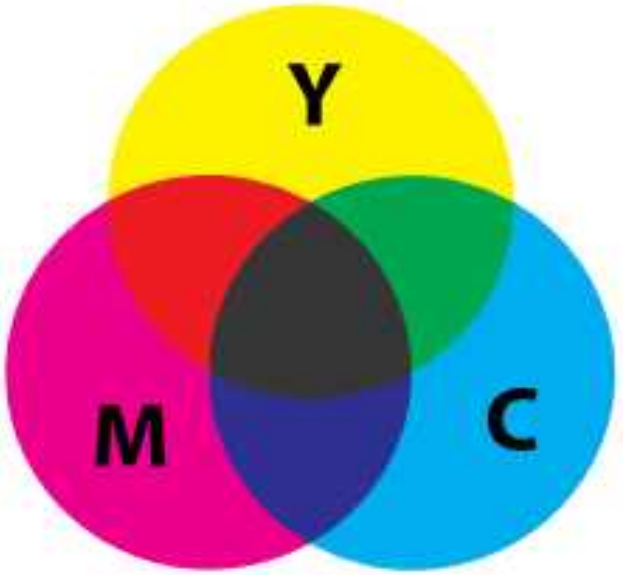
Horst Frank, Wikipedia



Model koloru CMY(K)

- inne kolory tworzą się na zasadzie odejmowania (model substrakcyjny)
- 4 kolor (czarny) dodany ze względów praktycznych
- używany powszechnie w poligrafii



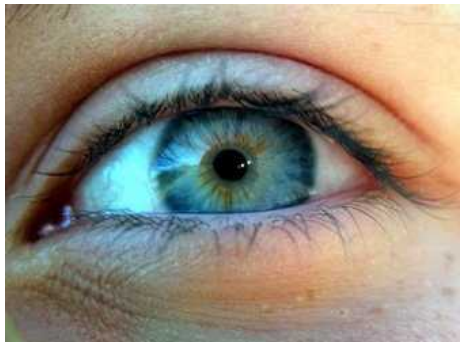


Mike Horvath, Wikipedia

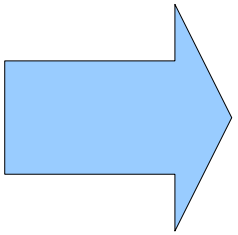
Konwersja:

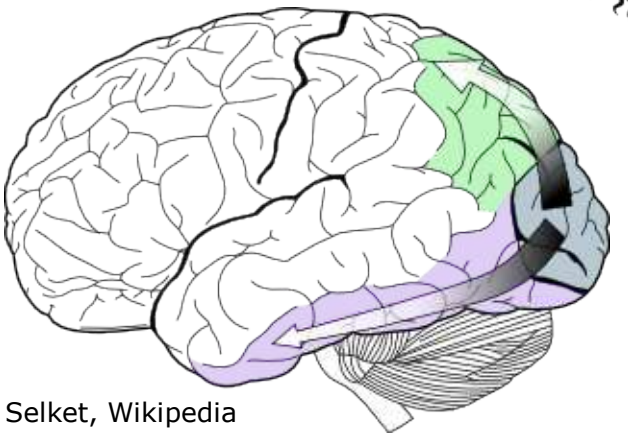
```
C = 1 - R      R = 1 - C
M = 1 - G      G = 1 - M
Y = 1 - B      B = 1 - y
```

Percepcja koloru przez człowieka



Benjamin Crowell





Selket, Wikipedia

R



G



B



Luminancja

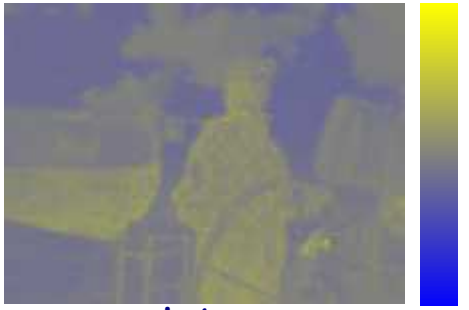


Chrominancja



lub





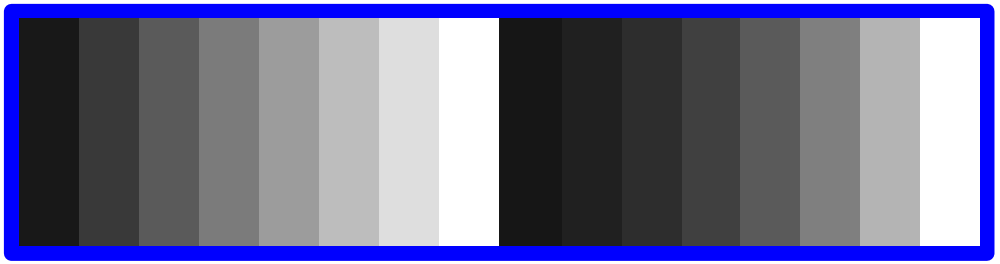
lub



Percepcja jasności przez człowieka



Prawo Webera-Fechnera – człowiek dostrzega różnicę kolorów na podstawie **stosunku** ich intensywności a nie **różnicy**

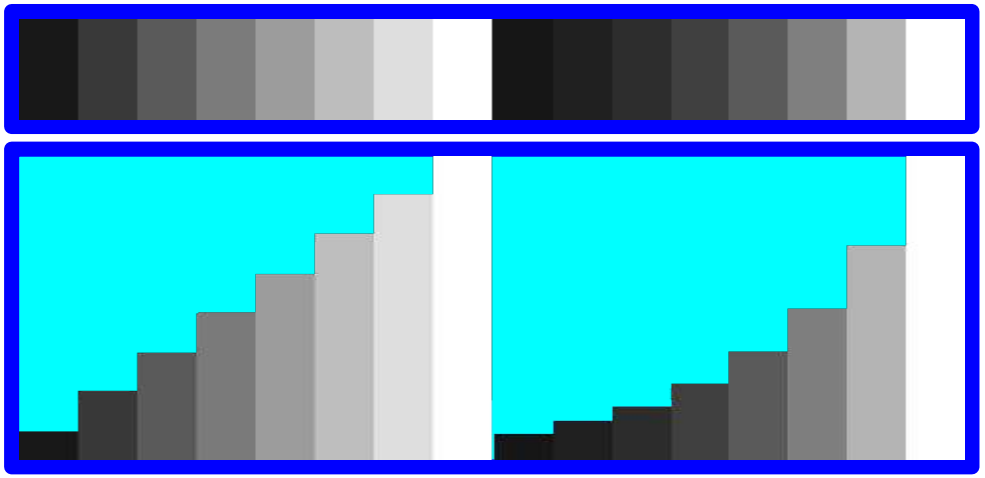


Która skala jest liniowa, a która logarytmiczna ?



Percepcja jasności przez człowieka

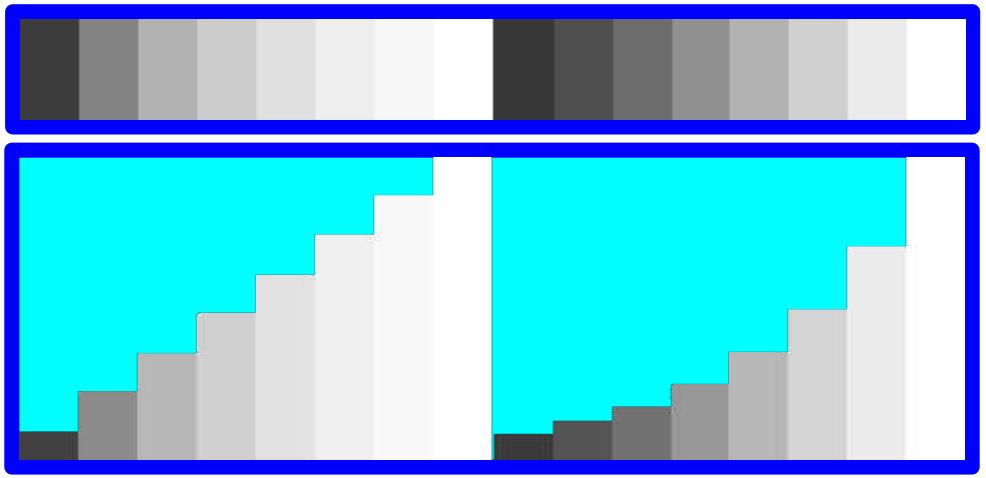
Po lewej skala liniowa !!! A po prawej logarytmiczna !!!



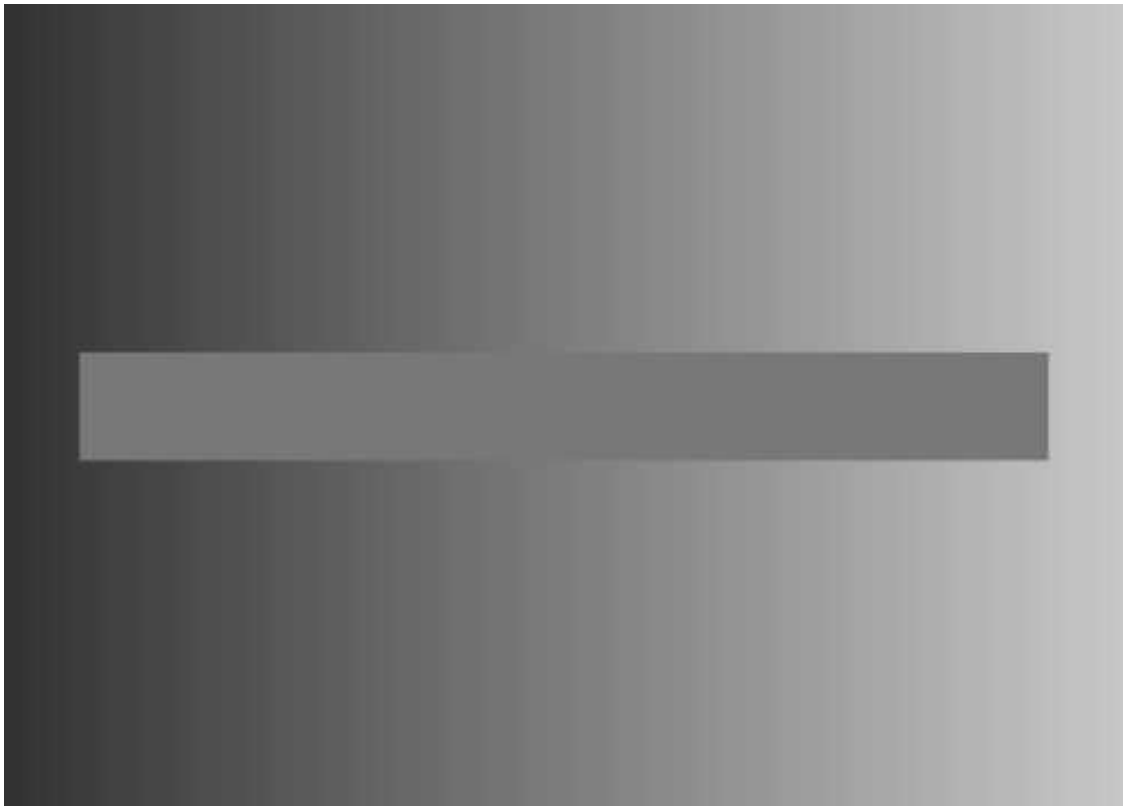
???

???

Trzeba pamiętać o korekcji gamma monitorów !!!
Oto obraz po odwróceniu korekcji gamma monitora



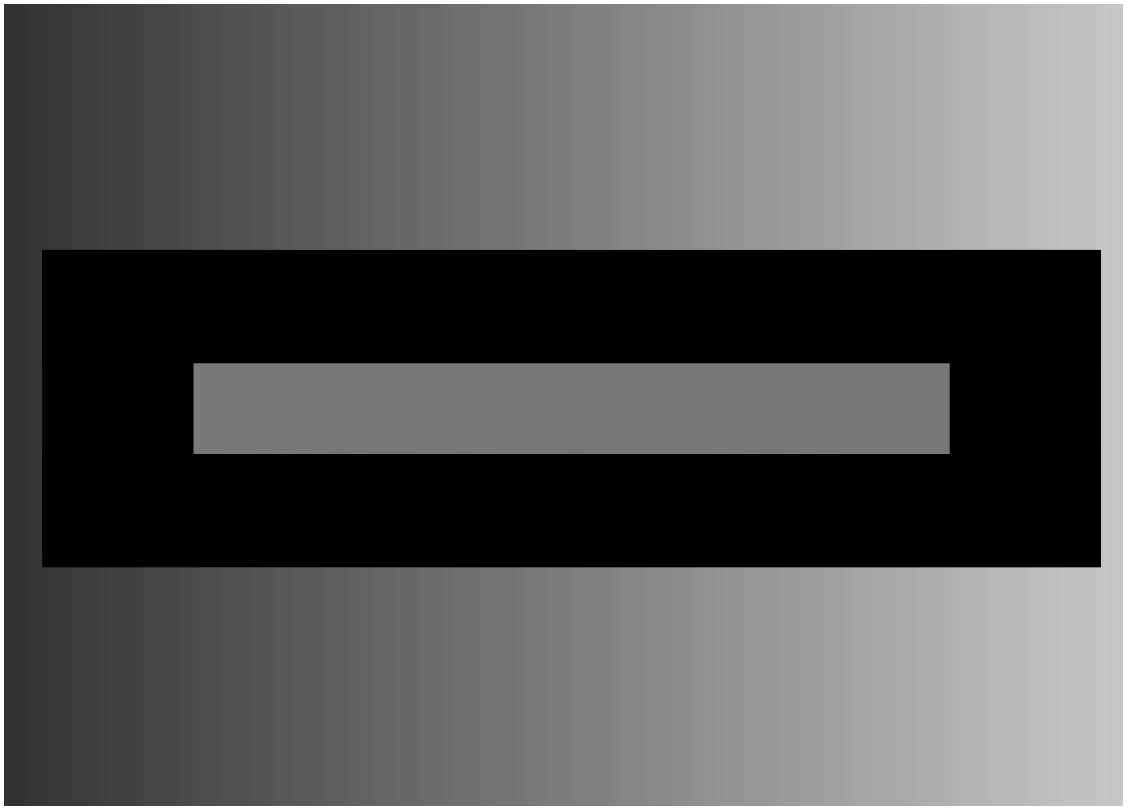
Pułapki w percepcji jasności (1)



Dodek, Wikipedia

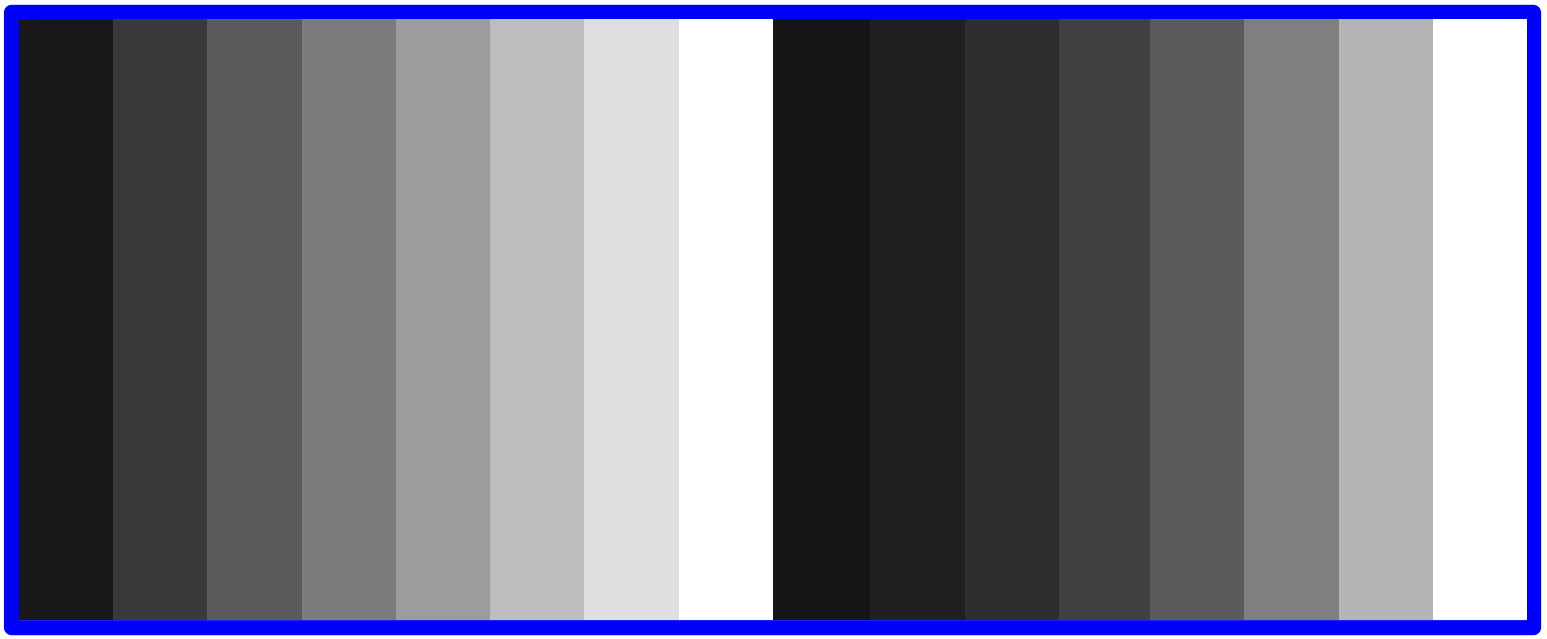
Czy wewnętrzny prostokąt zmienia jasność ?

Pułapki w percepcji jasności (1)



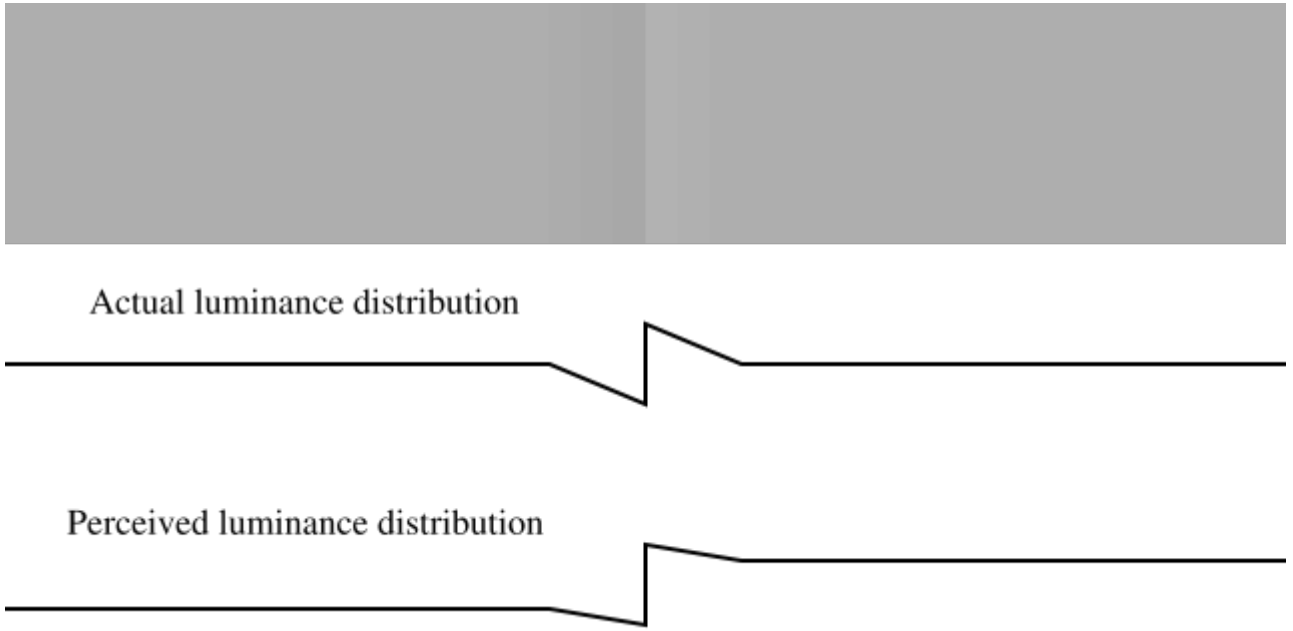
Mózg postrzega jasność w kontekście otoczenia

Pułapki w percepcji jasności (2)



Granica jasności stwarza iluzję jasnych pasków
po lewej stronie pasków i ciemnych pasków po prawej

Pułapki w percepcji jasności (3)

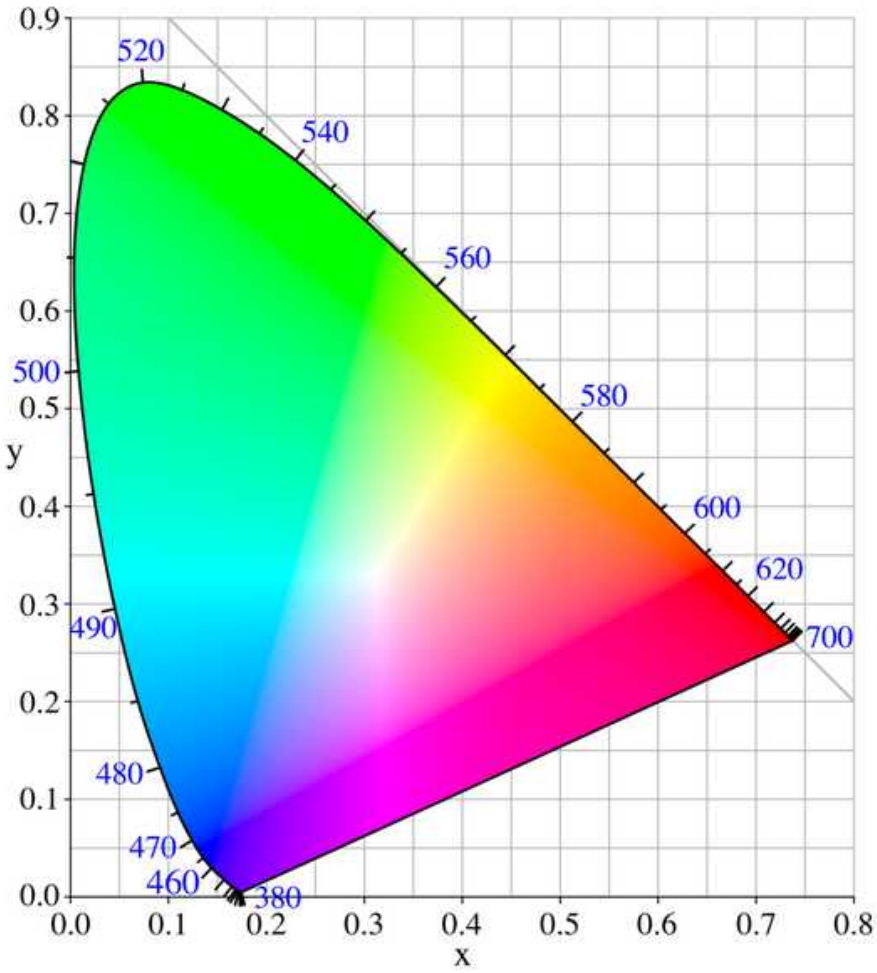


Efekt łanu (ang. *cornsweet*)

Model koloru CIE XYZ 1931



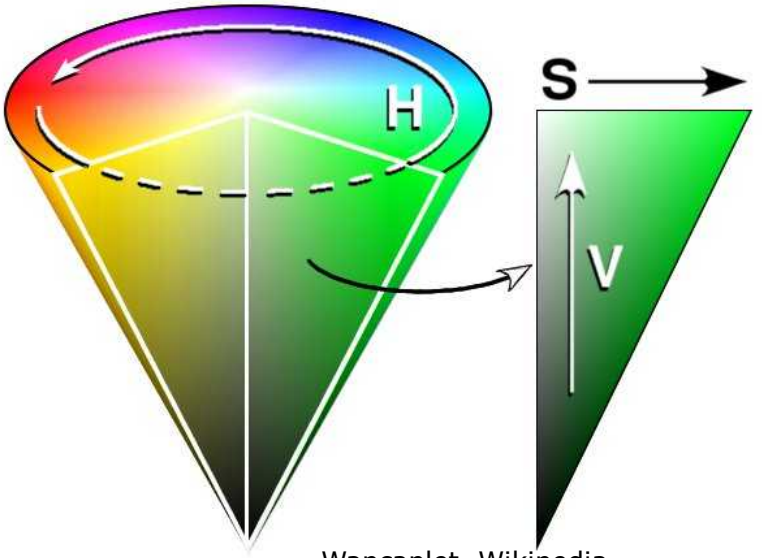
- model odniesienia stworzony przez Commission Internationale de l'Éclairage
- oparty na percepcji kolorów przez człowieka
- wywiedziony z modelu RGB, zmodyfikowany eksperymentalnie
- model 3D, współrzędne X, Y, Z „z grubsza" odpowiadają R, G, B
- współrzędna Y odpowiada **luminancji**
- znormalizowane współrzędne x i y odpowiadają **chrominancji**
  x=X/(X+Y+Z) y=Y/(X+YZ)
- często modyfikuje się model na CIE xyY
- obwód wykresu odpowiada światłu monochromatycznemu o podanej długości fali
- prosta część obwodu nie odpowiada rzeczywistej barwie



PAR, Wikipedia

Model koloru HSV (HSB)

- przestrzeń kolorów jest stożkiem
- *Hue* – barwa, liczona w stopniach (0, 36)
- *Saturation* – nasycenie (0,1)
- *Value* lub *Brightness* – jasność, wartość (0,1)



Wapcaplet, Wikipedia

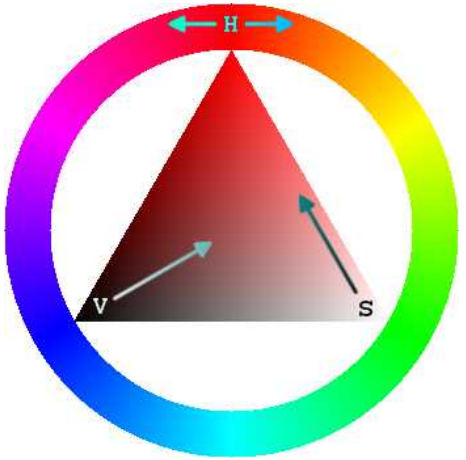
Konwersja (r,g,b w zakresie <0,1>):

```
max = max(r,g,b)
min = min(r,g,b)
```

$$H=\begin{cases}\text{niezdefiniowany} & \text{jeśli } max=min\\ 60^\circ\cdot\frac{g-b}{max-min}+0^\circ & \text{jeśli } max=r \text{ i } g\geqslant b\\ 60^\circ\cdot\frac{g-b}{max-min}+360^\circ & \text{jeśli } max=r \text{ i } g\leqslant b\\ 60^\circ\cdot\frac{b-r}{max-min}+120^\circ & \text{jeśli } max=g\\ 60^\circ\cdot\frac{r-g}{max-min}+240^\circ & \text{jeśli } max=b\end{cases}$$

$$S=\begin{cases}0 & \text{jeśli } max=0\\ \frac{max-min}{max} & \text{w przeciwnym wypadku}\end{cases}$$

$$V=max$$



Samus_, Wikipedia

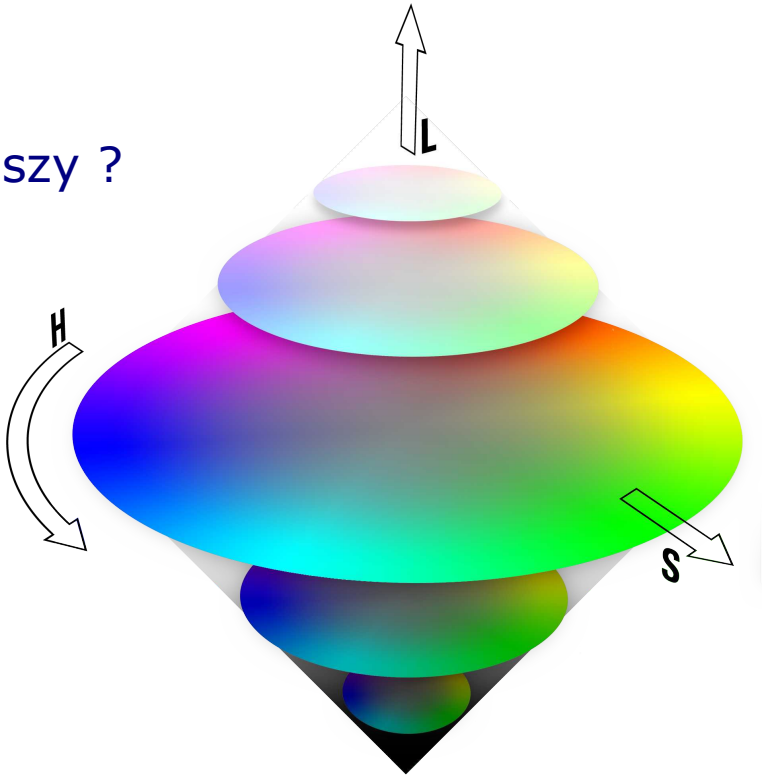
Model koloru HSL (HSI)



- przestrzeń kolorów jest bryłą złożoną z 2 stożków
- ta sama wartość barwy *Hue*
- inne sformułowanie nasycenia *Saturation*
- *Lightness* – średnie światło białe
- konkurencja do HSV, ale który model jest lepszy ?

$$S=\begin{cases}0 & \text{jeśli } L=0 \text{ lub } max=min \\ \frac{max-min}{2\,L} & \text{jeśli } 0<L\leqslant\frac{1}{2} \\ \frac{max-min}{2-2\,L} & \text{jeśli } L>\frac{1}{2}\end{cases}$$

$$L=\frac{max+min}{2}$$

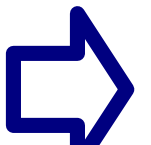


Alexandre Van de Sande, Wikipedia

HSL kontra HSV

- kwestia gustu, upodobań
- różne aplikacje używają jednego z nich
- lub obu alternatywnie





Hue



- biały kolor – nasycenie 0, kolor bez znaczenia
- *Value* jaśniejsza niż *Lightness*
- kanał *Hue* ma nasycenie = 1,
- *Saturation* w HSL ma mniejszy kontrast niż *Saturation* w HSL

HSL

Saturation



Lightness/Intensity



HSV

Saturation

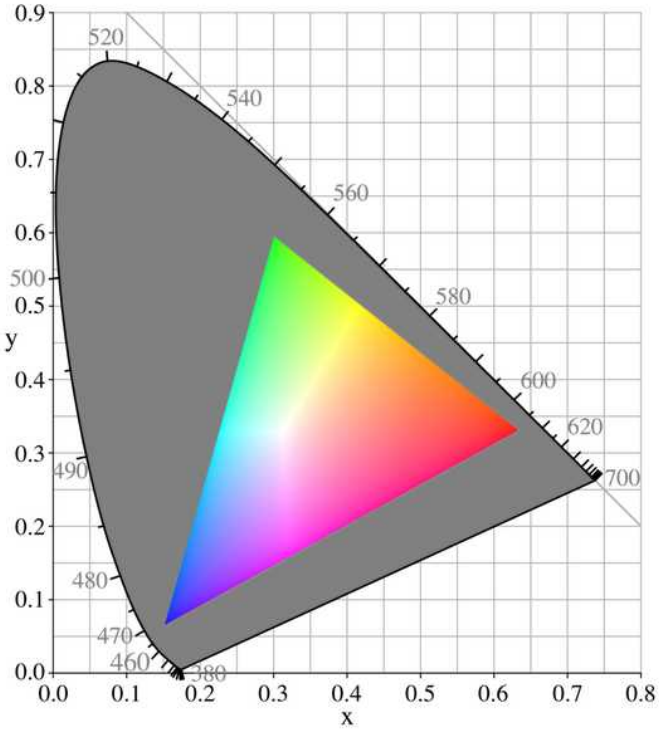


Value/Brightness



Gamut

- w przestrzeni chrominancji CIE 1931 XYZ dowolne 3 punkty pozwalają zbudować poprzez ich zmieszanie dowolny kolor z trójkąta
- trójkąt ten nosi nazwę *gamut*
- żadne urządzenie cyfrowe nie może oddać wszystkich kolorów widzianych przez człowieka



Gamut monitora CRT

Hankwank, Wikipedia



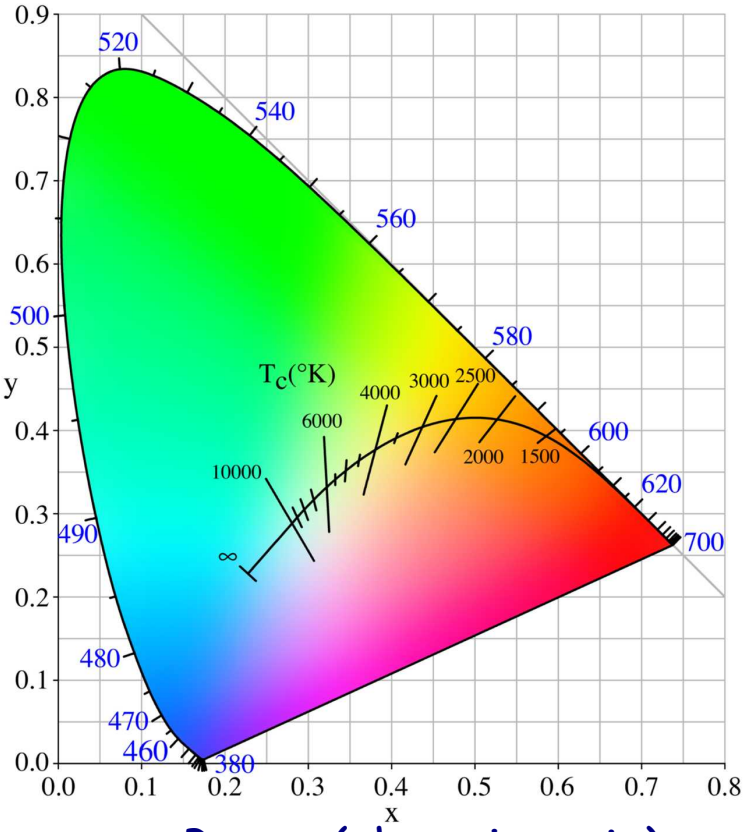
Eyrian, Wikipedia



Temperatura koloru

- źródło światła emitujące światło monochromatyczne (o określonej długości fali) można scharakteryzować temperaturą tej barwy w kelvinach (K)
- odnosi się to do promieniowania ciała doskonale czarnego w tej temperaturze
- ciało doskonale czarne to pojęcie abstrakcyjne (nie istnieje w rzeczywistości); nie odbija ono żadnego światła, które na nie pada, wszystko pochłania, zatem całe emitowane światło pochodzi z promieniowania temperaturowego
- barwa ta odnosi się do maksimum spektrum emitowanego przez to ciało

PAR, Wikipedia

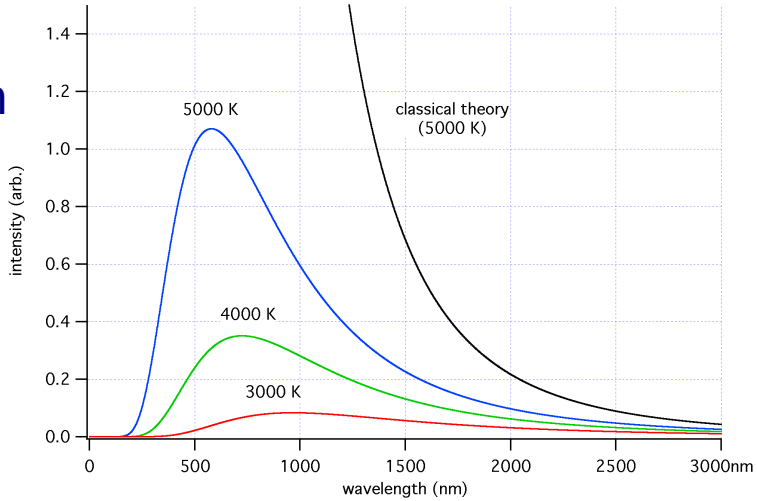


Barwa (chrominancja)
w zależności od temperatury
w układzie CIE XYZ 1931



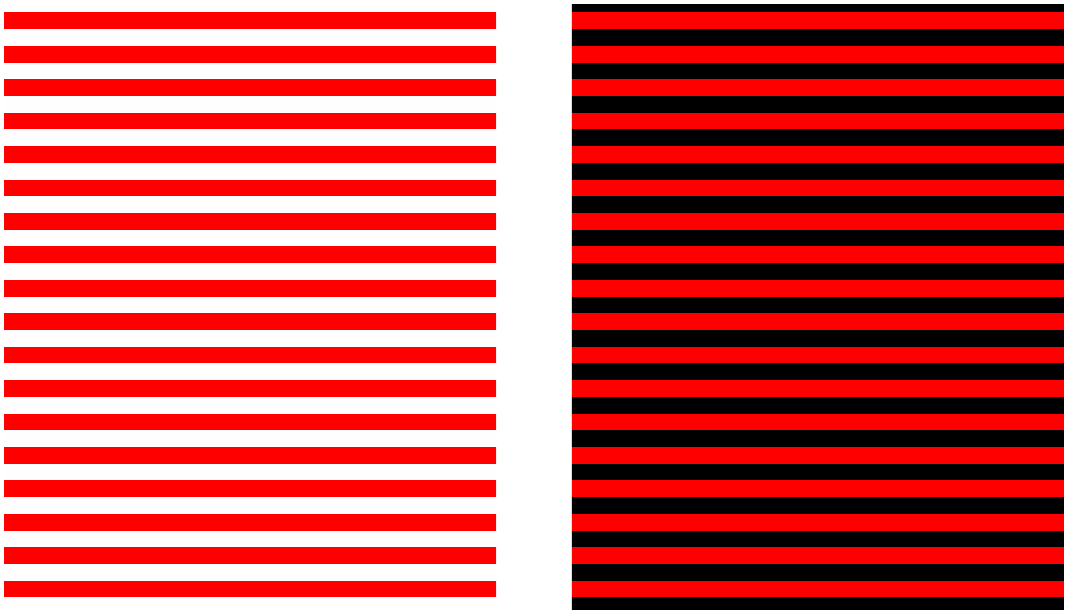
Barwa koloru

Drphysics, Wikipedia



- barwa o temperaturze T odnosi się do maksimum spektrum fal emitowanego przez to ciało
- niektóre temperatury popularnych barw:
  - 1700 K: zapałka
  - 1850 K: świeca
  - 2800 K: żarówka wolframowa
  - 3400 K: lampy studyjne
  - 4100 K: światło księżyca
  - 5000 K: typowe światło dzienne w ciepły dzień
  - 5500–6000 K: typowe światło dzienne w chłodny dzień, lampy błyskowe
  - 6420 K: lampy ksenonowe
  - 6500 K: wzorcowe światło dzienne (D65)
  - 9300 K: analogowy ekran TV
- charakterystyka monitorów – jaką biel mogą wyświetlić

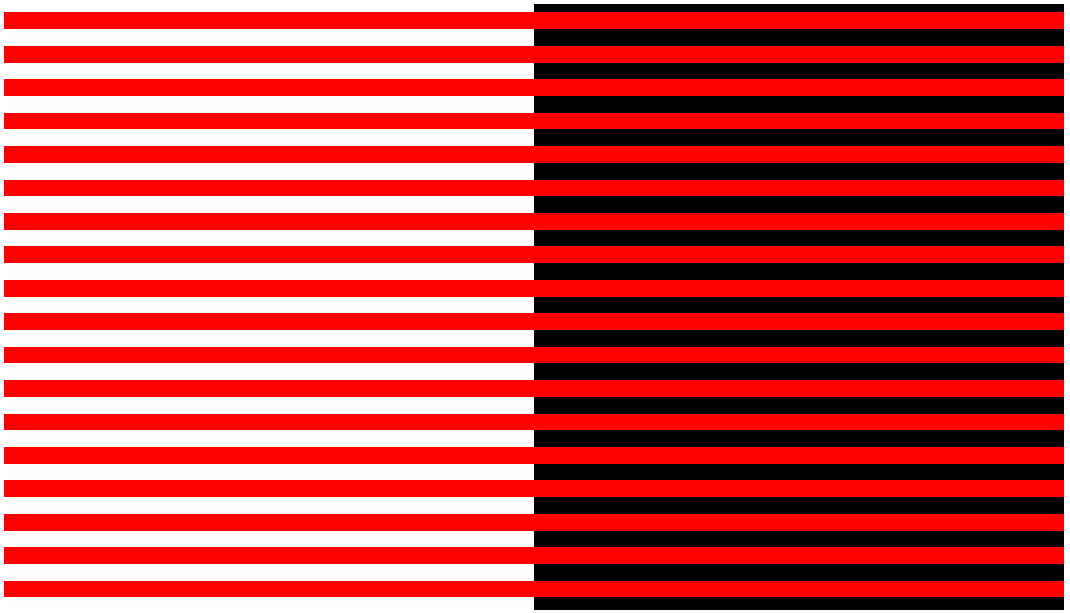
Pułapki w percepcji kolorów (1)



Lockal, Wikipedia

Efekt Bezolda – różnica w intensywności koloru w zależności od otoczenia

Pułapki w percepcji kolorów (1)



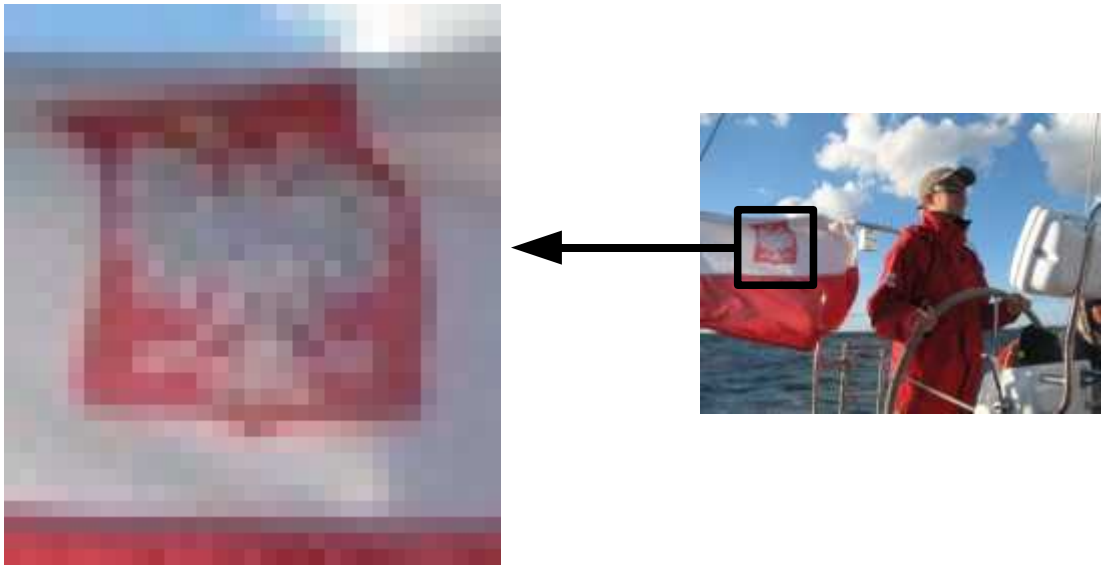
Lockal, Wikipedia

Efekt Bezolda – różnica w intensywności koloru w zależności od otoczenia



Obraz cyfrowy rastrowy (bitmapa)

- macierz MxN (lub MxNxO)



- komórki macierzy nazywane są **pikselami** (**wokselami** w 3D)
- każdy piksel zawiera wektor (kanałow) opisujący kolor:
  - 1-bitowy dla obrazów binarnych
  - 1-elementowy dla obrazów monochromatycznych
  - 3-elementowy dla obrazów barwnych ([R G B], [H S V], [L a b], ...)
  - wieloelementowy dla obrazów multimodalnych
- różne są zakresy tych kanałów, np: [0-255] lub [0-1]



Obrazy indeksowane (z paletą kolorów)

- nie zawsze wszystkie kolory są potrzebne
- ze względu na objętość obrazu używa się **palety** – tablicy kolorów użytych w obrazie, ponumerowanych i w pełnej formie
- obraz zawiera wtedy ich indeksy w palecie
- palety można wymieniać bez ingerencji w sam obraz
- palety systemowe

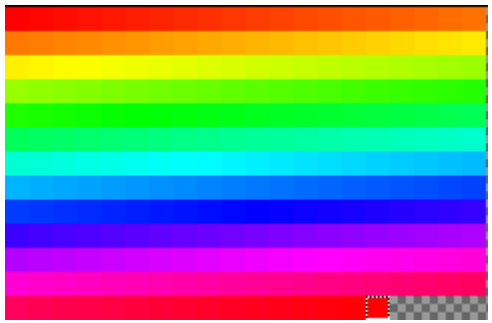
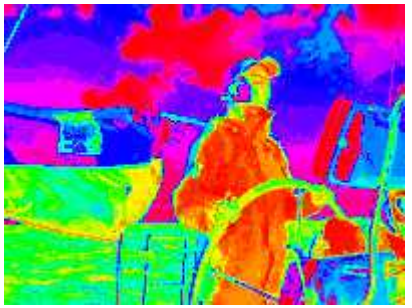
obraz cyfrowy indeksowany

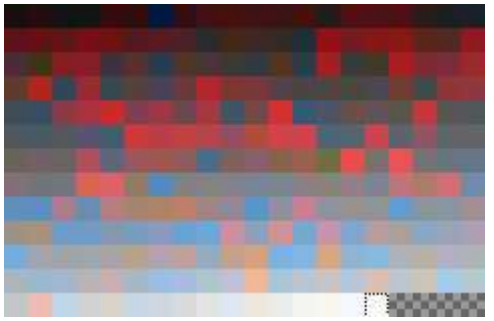
1	1	2	3	4	4
1	2	2	3	4	4
1	1	1	1	3	4
1	1	1	2	3	4

paleta kolorów

Indeks	R	G	B
1	245	23	12
2	12	33	122
3	123	123	123
4	0	0	255

ten sam obraz zwizualizowany z z różnymi paletami kolorów

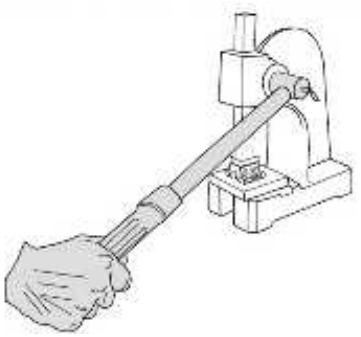


Obraz rastrowy a obraz wektorowy

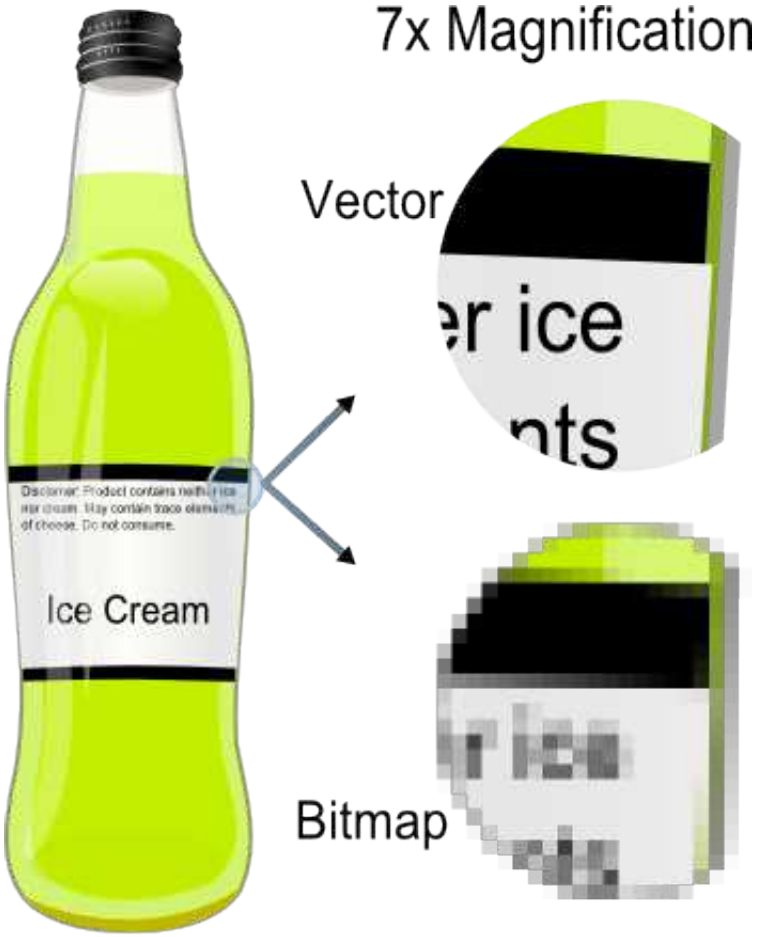
- obiekty w obrazie reprezentowane są przez prymitywy (proste, krzywe, punkty) o rzeczywistych współrzędnych/wymiarach
- możliwa jest dowolna zmiana rozdzielczości bez utraty informacji
- zastosowania:
  - fonty TrueType
  - obrazy CorelDraw, SVG
- na tym wykładzie obraz cyfrowy to głównie obraz **rastrowy**
- przed wyświetleniem zmiana na obraz rastrowy
- odwrotny proces to wektoryzacja







Yyy, Wikipedia



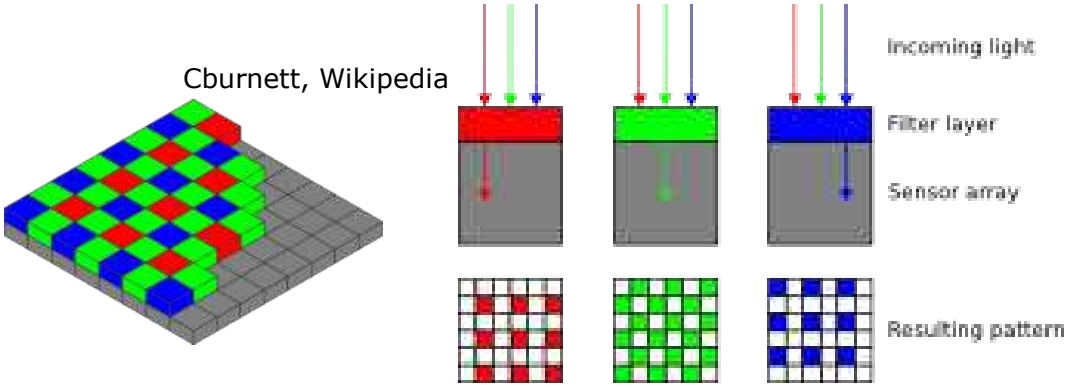
Mahlum, Wikipedia



Powstawanie obrazu cyfrowego

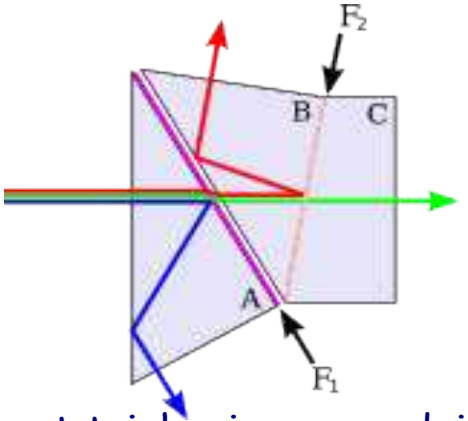
- pozyskiwanie obrazu w formie cyfrowej (kamery cyfrowe, ...)
- digitalizacja obrazów analogowych (skanery, ...)
- w obu przypadkach źródłem jest „w przybliżeniu” *coś* analogowego
  światło jest reprezentowane przez fotonu – dualizm korpuskularno-falowy
- matryce światłoczułe(głównie CCD lub CMOS)
  - złożone, 3 kolory na 1 chipie, tańsze
  - monochromatyczne (po rozdzieleniu kolorów), droższe, wyższa jakość obrazu

Cburnett, Wikipedia



Filtr Bayera na matrycy złożonej.
Kolor zielony przenosi większość informacji o luminancji.
Obraz finalny jest interpolowany z takiej matrycy.

Hankwank, Wikipedia



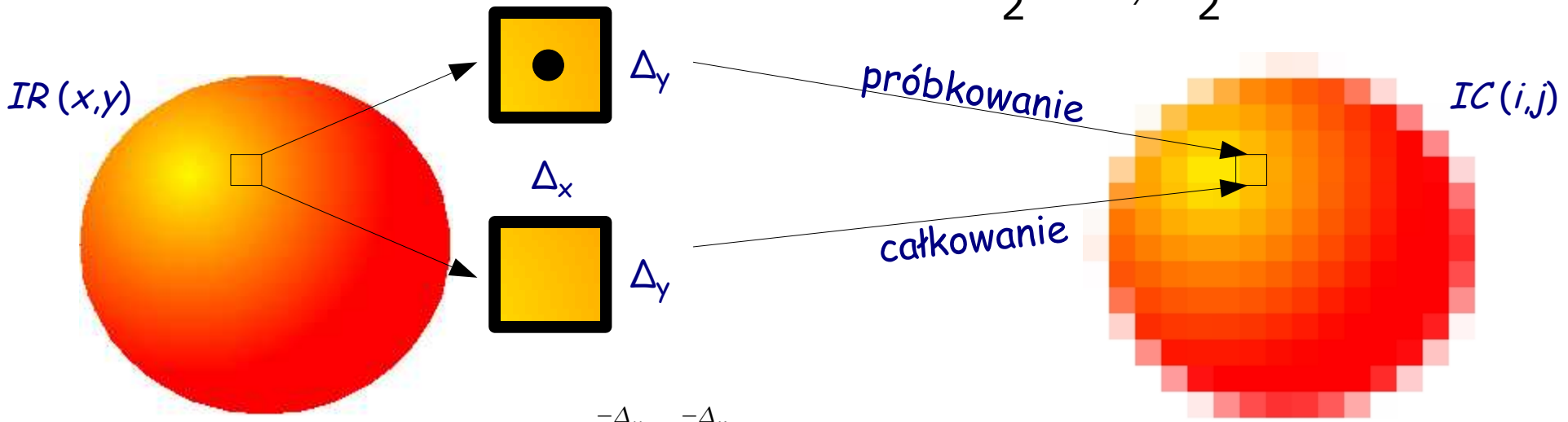
Pryzmat trichroiczny rozdzielający światło na 3 składowe.
F1 – filtr dolnoprzepustowy
F2- filtr górnoprzepustowy

Pikselizacja



- przejście z obrazu o **praktycznie** nieskończonej rozdzielczości na obraz cyfrowy
- Δ_x, Δ_x, i=0,...,M-1, j=0,..,N-1definiują rozdzielczość i rozmiar obrazy cyfrowego
- próbkowanie (ang. *sampling*) kontra całkowanie

$$IC(i,j)=IR(i\cdot\Delta_x+\frac{\Delta_x}{2},j\cdot\Delta_y+\frac{\Delta_y}{2})$$



$$IC(i,j)=\int_{\frac{-\Delta_y}{2}}^{\frac{-\Delta_y}{2}}\int_{\frac{-\Delta_x}{2}}^{\frac{-\Delta_x}{2}} IR(i\cdot\Delta_x+x,j\cdot\Delta_y+y)\,\mathrm{d}x\,\mathrm{d}y$$

Inne zastosowania pikselizacji



- ukrycie pewnych fragmentów obrazu





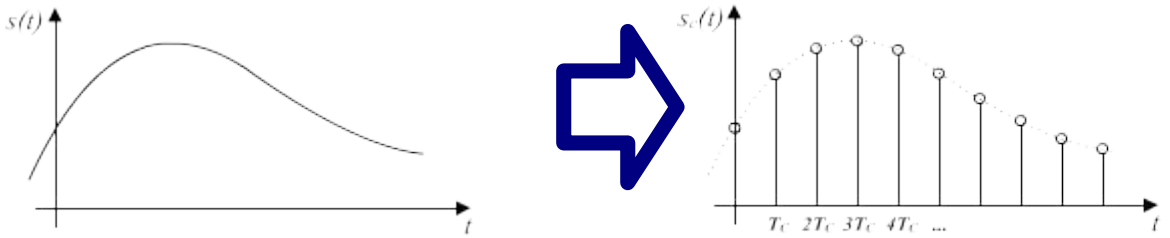


- zmniejszenie obrazu, oszczędność pamięci





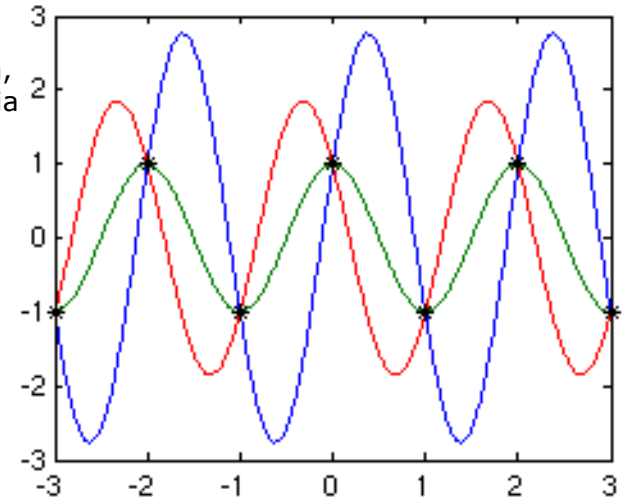
Problemy z próbkowaniem



Ivan.Romero, Wikipedia

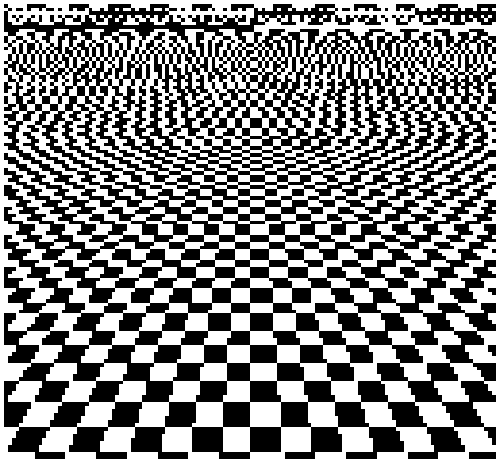
- minimalna częstotliwość próbkowania musi być 2 razy większa niż częstotliwość Nyquist'a aby zapewnić jednoznaczność rekonstrukcji
- próbkowanie z mniejszą częstotliwością (ang. *subsampling*) w przypadku obrazów cyfrowych prowadzi do **aliasingu**

Dicklyon, Wikipedia



f próbkowania = 2 * *f* Nyquist'a

trzy sygnały dopasowane do sygnału cyfrowego

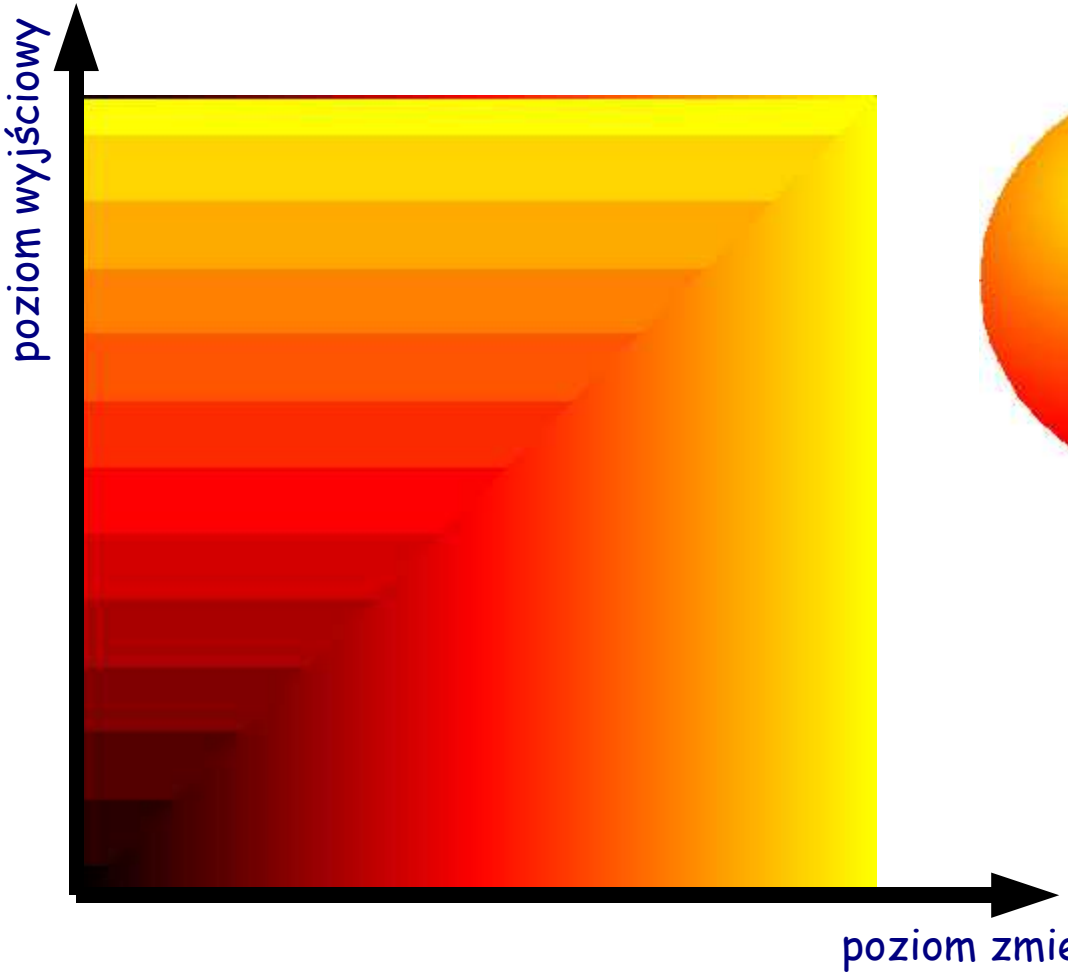


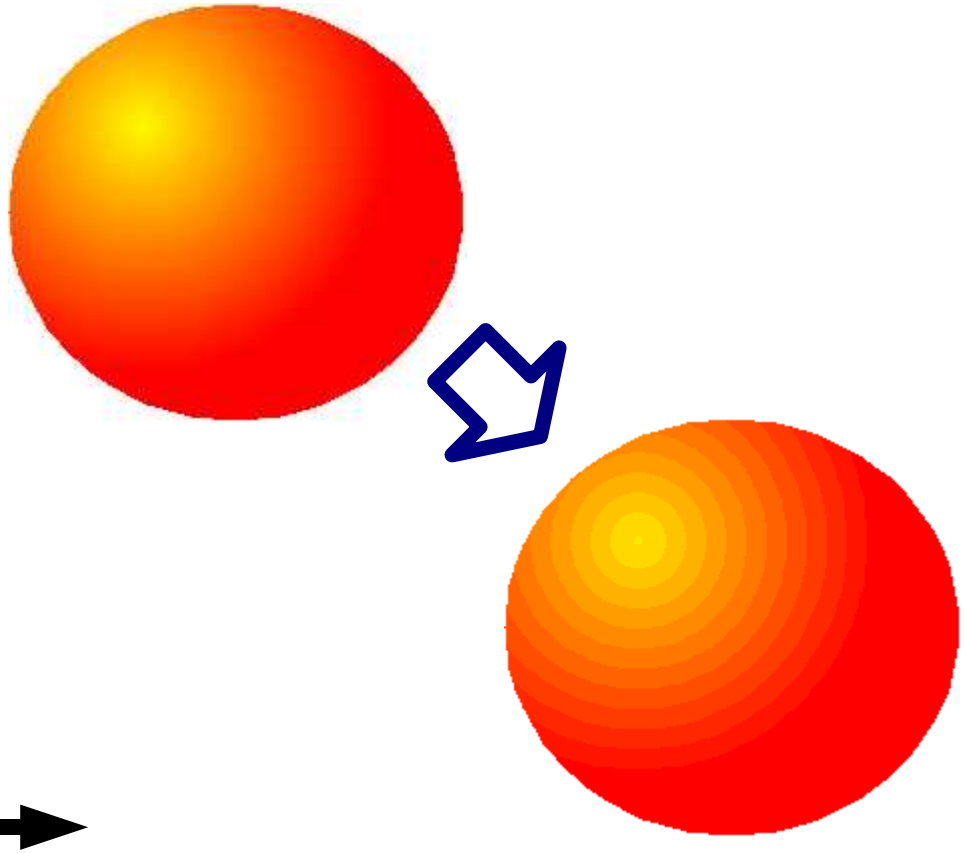
Loisel, Wikipedia



Kwantyzacja kolorów

- urządzenia cyfrowe nie umożliwiają zapisu ciągłych wartości
- zmierzone wartości kanałów R, G, B, luminancji, chrominancji, ... muszą być zmapowane na skończony zbiór wartości
- najprostsze mapowanie proporcjonalne w przypadku pojedynczego kanału





Kwantyzacja jednokanałowa

obraz oryginalny
256 poziomów



128 poziomów



64 poziomy



32 poziomy



16 poziomów



8 poziomów



6 poziomów



4 poziomy



3 poziomy



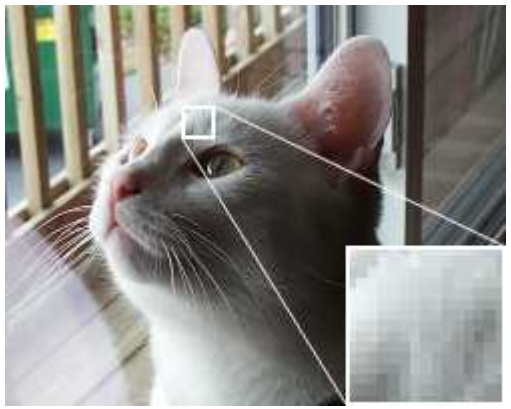
2 poziomy



Dithering (rozsiewanie, rozpraszanie)

- symulacja większej liczby kolorów niż ich rzeczywista liczba (paleta) przez złożenie wzorca z istniejących kolorów
- również „złagodzenie” krawędzi (przejścia kolorów)

Wapcaplet, Wikipedia



oryginalny obraz
pełna skala poziomów

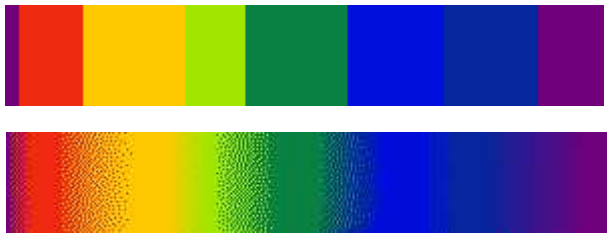


ograniczona skala poziomów
bez ditheringu

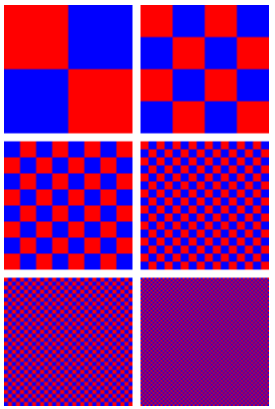


ograniczona skala poziomów
z ditheringiem

Wikipedia



złagodzenie przejścia
8 kolorów



Wapcaplet, Wikipedia

symulacja koloru różowego z 2 kolorów: czerwonego i niebieskiego



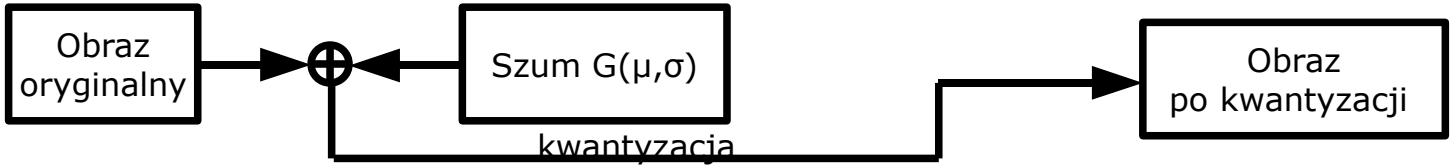
Gerbrant, Wikipedia

obraz binarny udający obraz w skali szarości



Rozsiewanie losowe

- czasami wystarczy przed kwantyzacją dodać do obrazu losowy szum o rozkładzie Gaussa (μ=0, σ=M/(4q)) gdzie: M – maksymalna wartość intensywności (zwykle 255) a q – liczba bitów kolorów w skwantyzowanym obrazie



	16 kolorów	8 kolorów	4 kolory
kwantyzacja bez szumu			
kwantyzacja po dodaniu szumu			

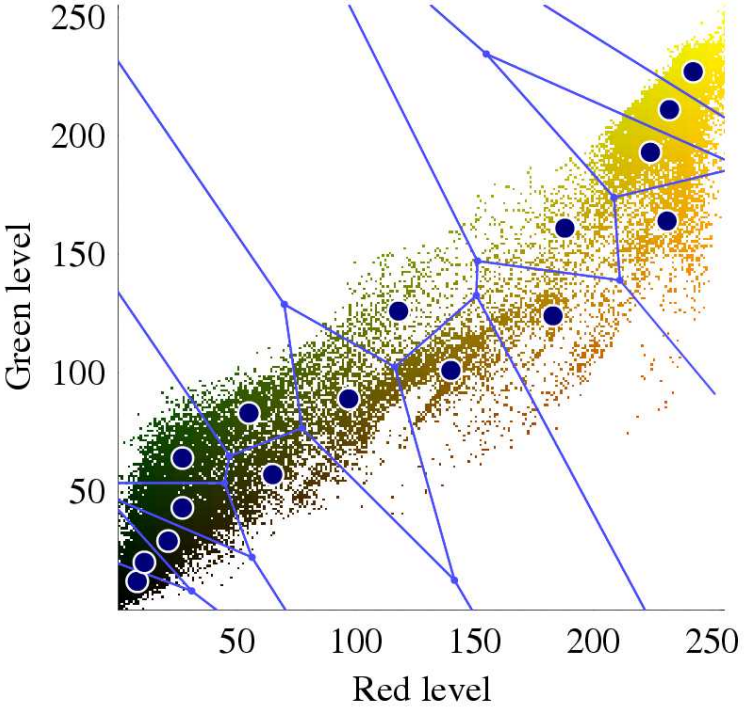
Kwantyzacja wielokanałowa



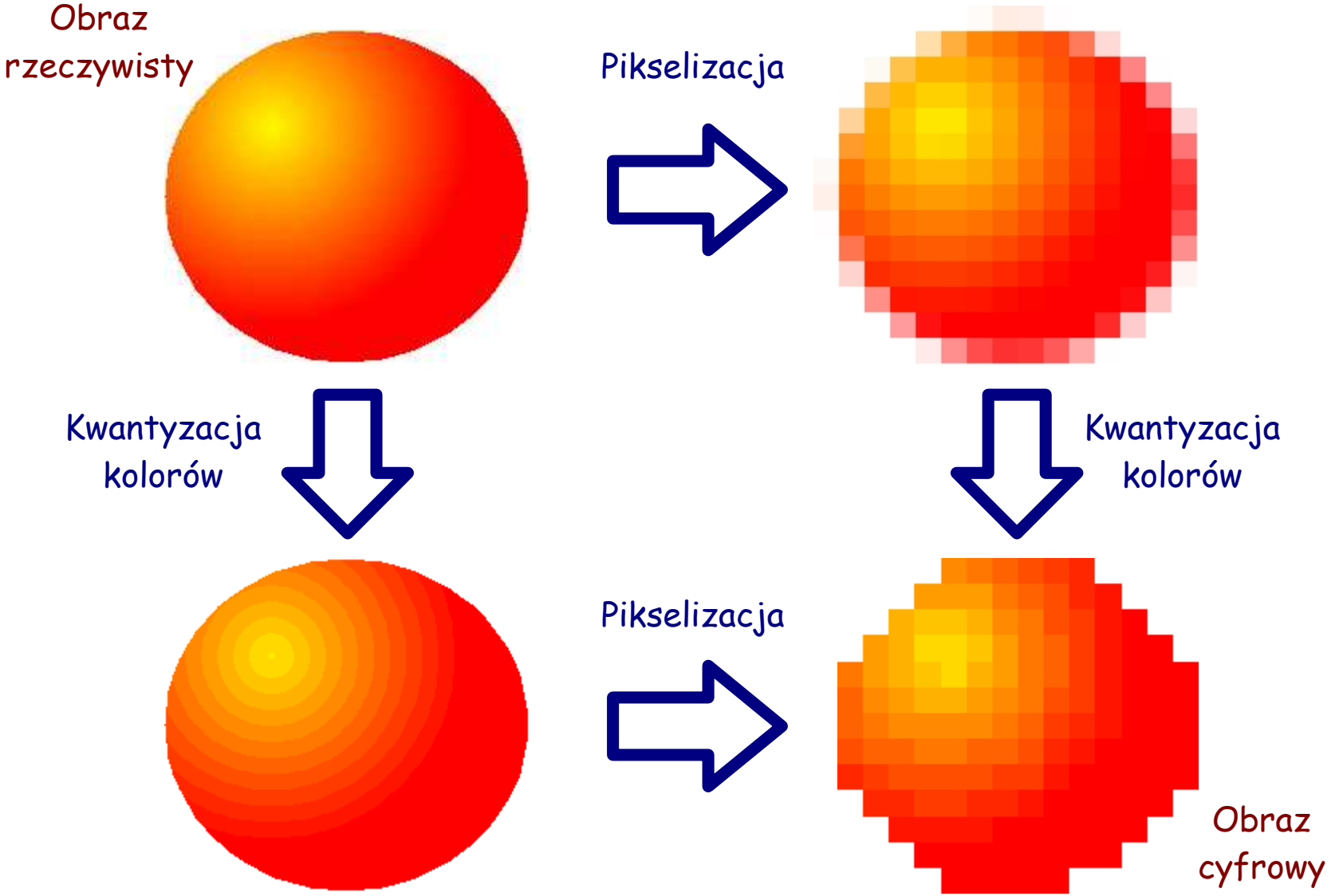
- obrazy barwne są zlokalizowane w trójwymiarowej przestrzeni kolorów
- każdy kanał można kwantyzować oddzielnie, ale np. w modelu RGB nie prowadzi to do zbyt dobrych wyników (nienaturalne kolory)
- statyczna kwantyzacja stosuje stałe poziomy
- dynamiczna kwantyzacja dopasowuje poziomy wyjściowe do występujących najczęściej kolorów (analiza skupień w przestrzeni 3D, ang. *clustering*)



Dcoetzee, Wikipedia



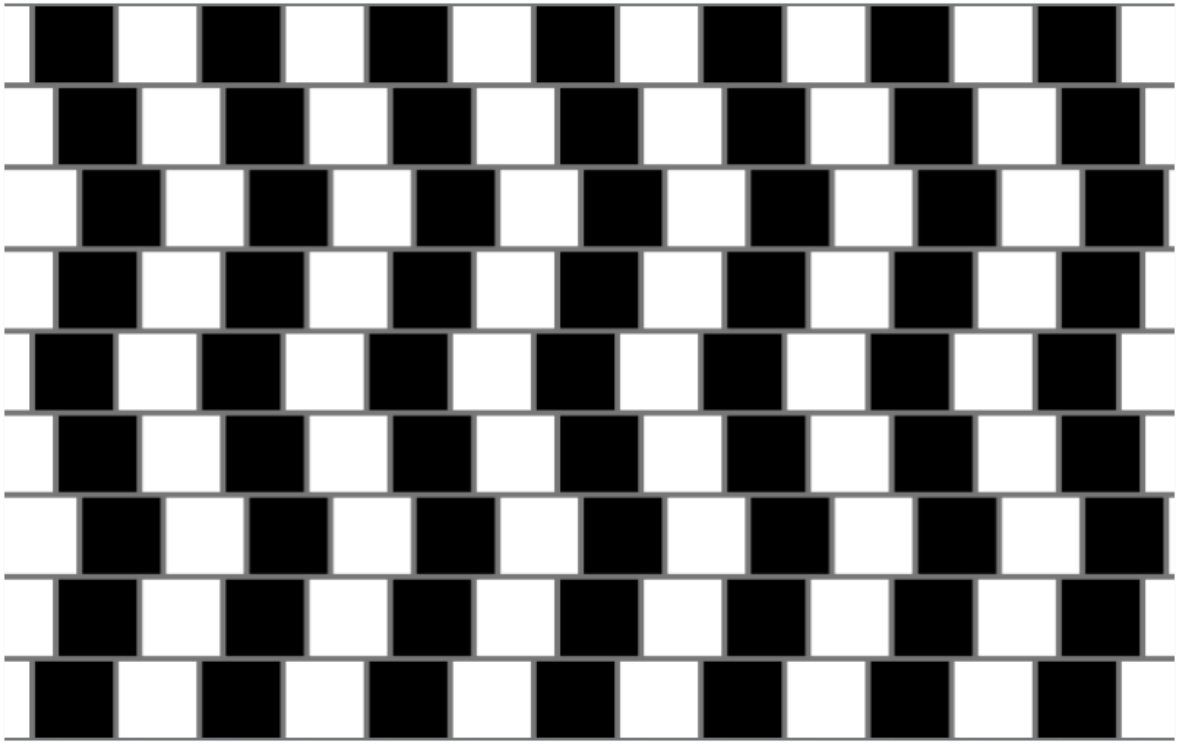
Obraz cyfrowy



Pułapki w percepcji kształtów (1)

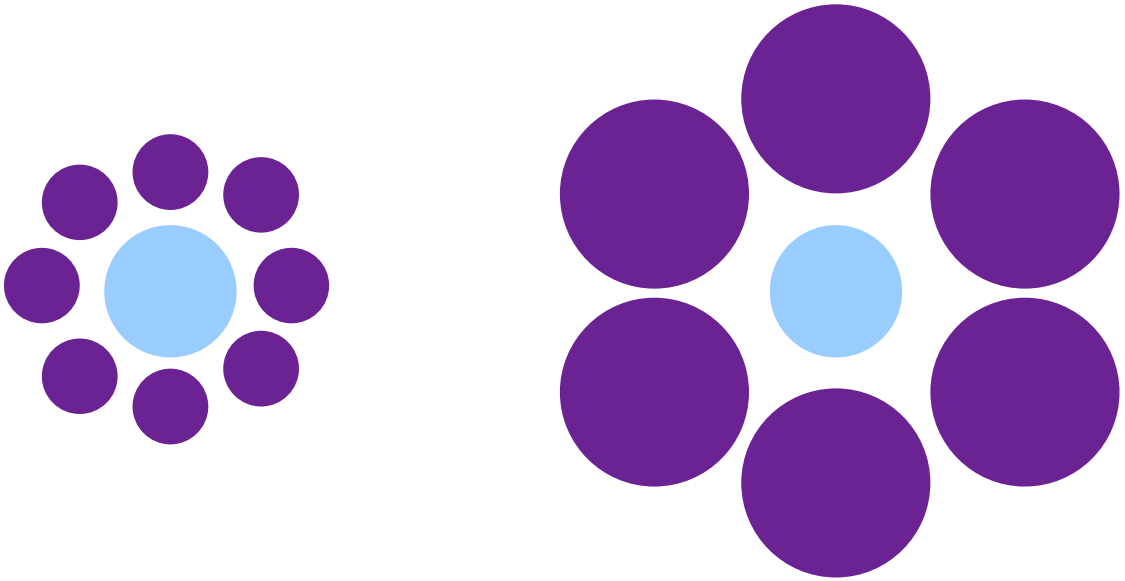


Fibonacci, Wikipedia



Iluzja 'Café Wall' – linia są równoległe czy nie ?

Pułapki w percepcji kształtów (2)

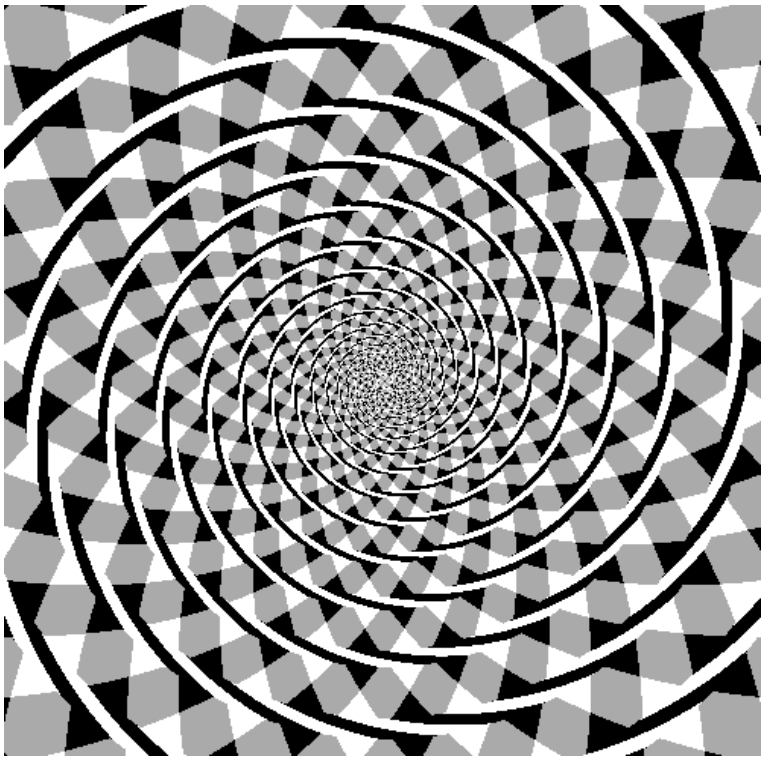


Iluzja Ebbinghausa – które z niebieskich kół jest większe ?

Pułapki w percepcji kształtów (3)

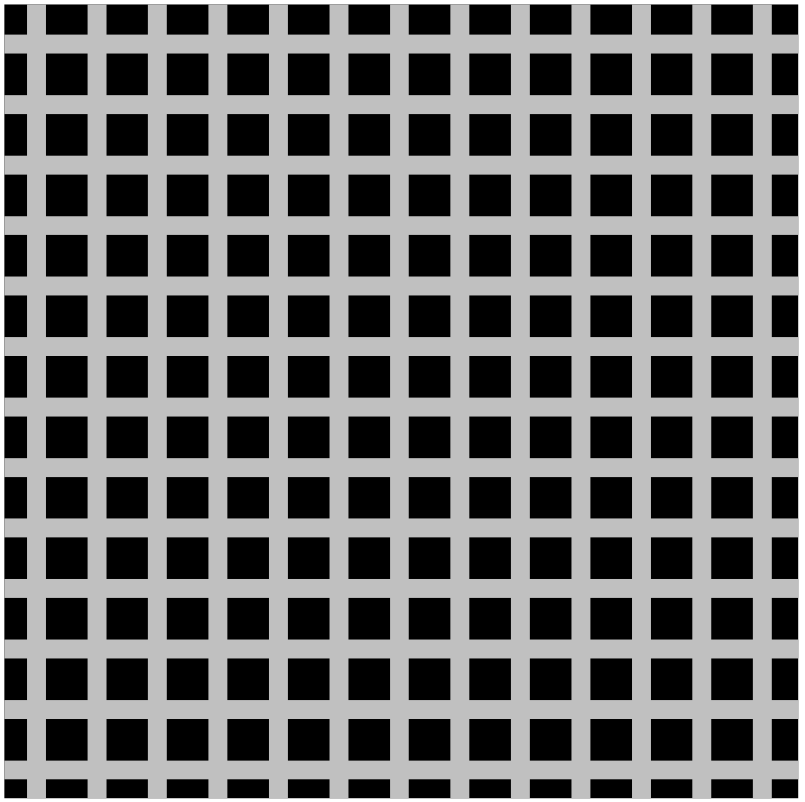


Wikipedia



Spirala Frasera – czy aby na pewno spirala ?

Pułapki w percepcji kształtów (4)

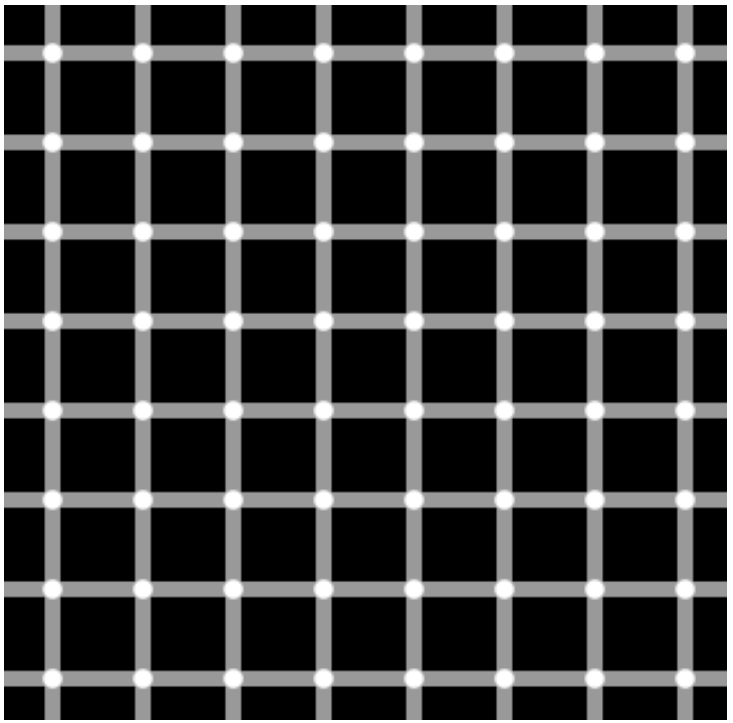


Siatka Hermanna – czy widać czarne kropki ?

Pułapki w percepcji kształtów (4)



Wikipedia

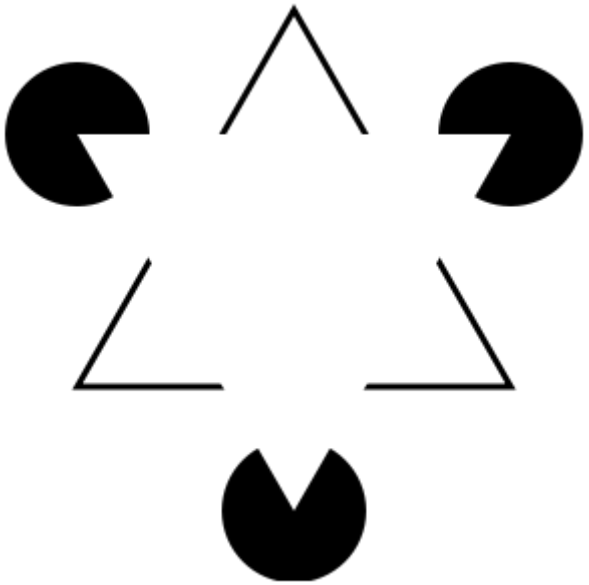


A teraz ?

Pułapki w percepcji kształtów (5)



Fibonacci. Wikipedia

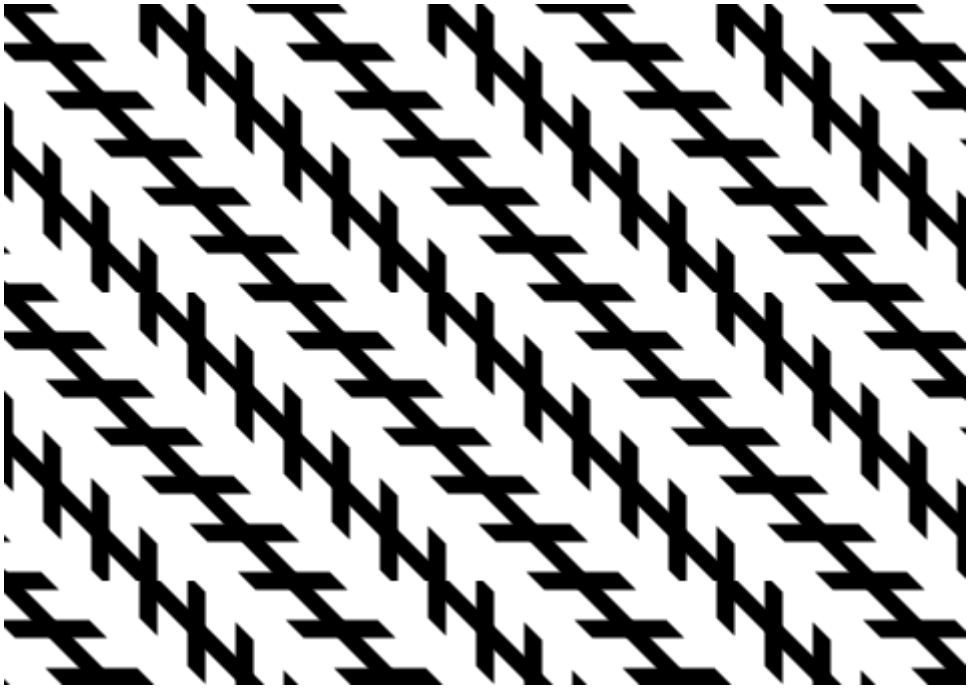


Trójkąt Kanizsa - istnieje czy nie ?

Pułapki w percepcji kształtów (6)

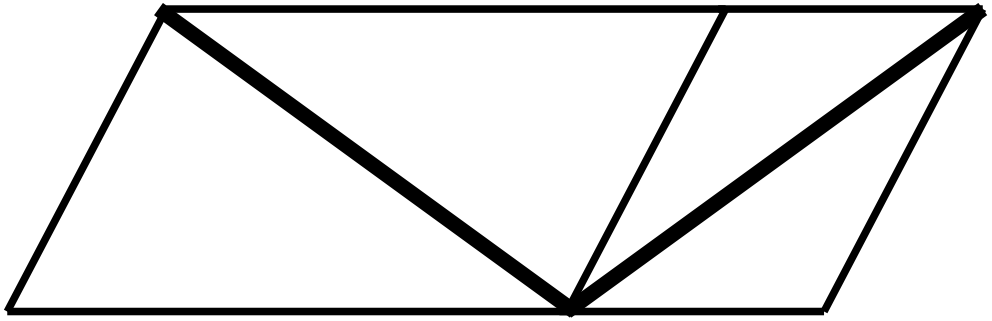


Fibonacci. Wikipedia



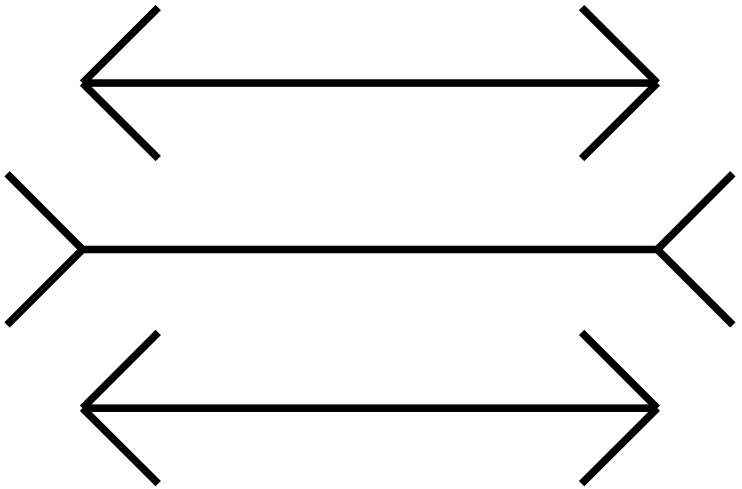
Iluzja Zollnera – wszystkie linie są równoległe !

Pułapki w percepcji kształtów (7)



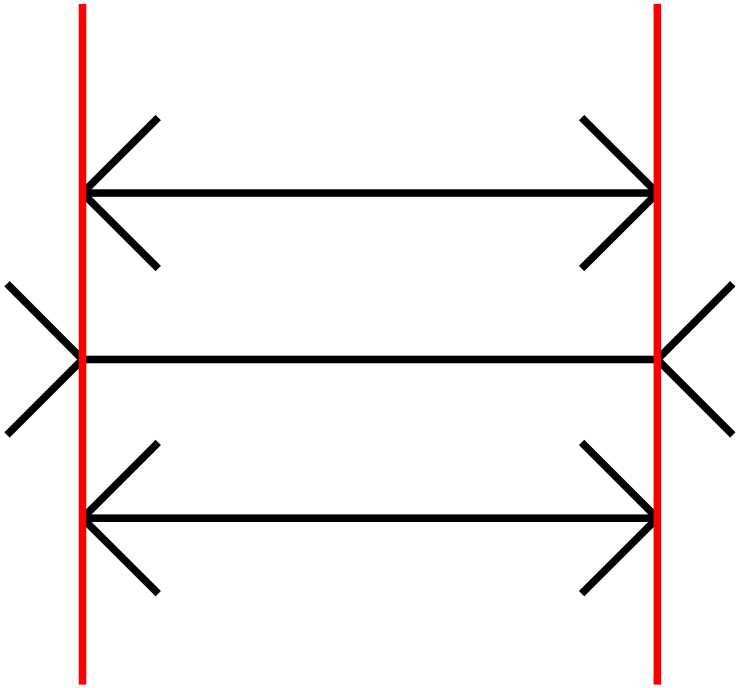
Iluzja Sandera – która z przekątnych jest dłuższa ?

Pułapki w percepcji kształtów (8)

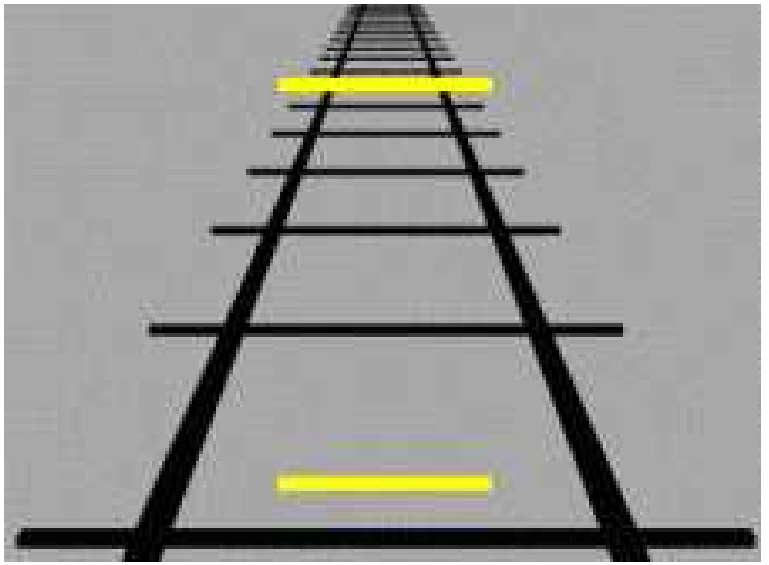


Iluzja Müllera-Lyera – znowu problem z długością !

Pułapki w percepcji kształtów (8)

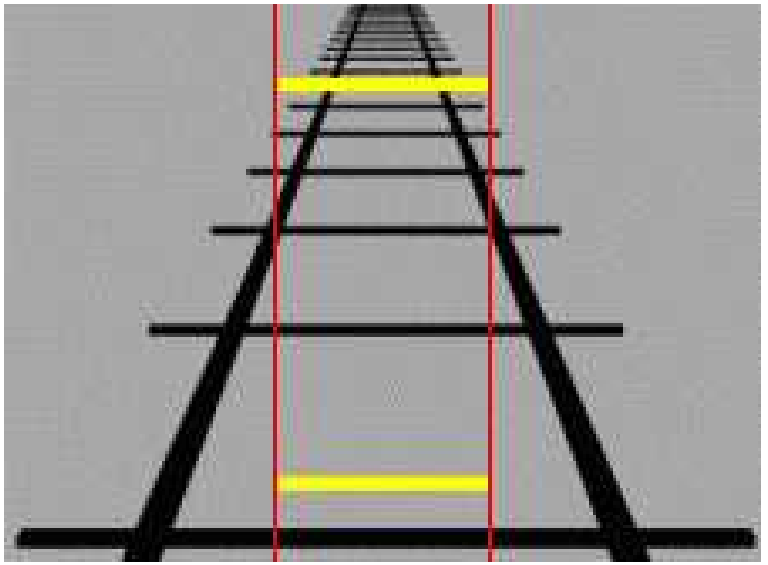


Pułapki w percepcji kształtów (9)



Iluzja Ponza – długość znowu zależy od kontekstu !

Pułapki w percepcji kształtów (9)



Iluzja Ponza – długość znowu zależy od kontekstu !

GNU Free Documentation License



Version 1.2, November 2002

Copyright (C) 2000,2001,2002 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.

0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document "free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondarily, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The "Document", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you". You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A "Modified Version" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

A section "Entitled XYZ" means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as "Acknowledgements", "Dedications", "Endorsements", or "History".) To "Preserve the Title" of such a section when you modify the Document means that it remains a section "Entitled XYZ" according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.



3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document's license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

* A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
* B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
* C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
* D. Preserve all the copyright notices of the Document.
* E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
* F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
* G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
* H. Include an unaltered copy of this License.
* I. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
* J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
* K. For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
* L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
* M. Delete any section Entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.
* N. Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.
* O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties--for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.



6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "Acknowledgements", "Dedications", or "History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See http://www.gnu.org/copyleft/.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled "History" in the various original documents, forming one section Entitled "History"; likewise combine any sections Entitled "Acknowledgements", and any sections Entitled "Dedications". You must delete all sections Entitled "Endorsements."

(not as a draft) by the Free Software Foundation.