

# LESSON 2... 画像の一部を加工する

佐藤 聖

ここでは、もともと正常だった画像の一部を、異常があるように加工して出力します。この加工には Stable Diffusion のインペインティング技術を利用します。インペインティング技術の流れは次の通りです。

1. 修復したい部分や消去したい部分をマスクで覆う
2. マスクされた画像を Stable Diffusion の拡散モデルに入力
3. マスクされた部分に新しい画像を生成
4. 生成された画像を元の画像に合成

このプロセスを通じて、本格的に異常画像を作り上げていきます。

## ステップ1... 道路のひび割れ画像を作る①

道路の異常には、アスファルトにできた穴やひび割れがあります。ここではひび割れ画像を画像生成AIで作ります。前章で紹介した Text-to-Image 用の Python プログラムを元に、インペインティング用のプログラムを作成します。前章のプログラムの流れやコードの構造が理解できていれば、この変更はそれほど難しくありません。基本的な流れをリスト1に示します。

### ● Python ライブラリを読み込む (1行目～)

今回は、Diffusers ライブラリから、パイプラインを AutoPipelineForInpainting で作ります。インペインティングを行う入力画像は、load\_image で読み込みます。

### ● 画像生成パイプラインを設定する (6行目～)

このプロセスでは画像生成パイプラインを設定しています。モデルに stable-diffusion-inpainting を利用し、重みとバリエーションに float16 の半精度を使用します。インスタンスを作り初期化します。また、このパイプラインは、CUDA コアで処理するように、pipe.to('cuda') を設定しています。

### ● パイプラインを実行する (14行目～)

このステップでは、画像生成パイプラインを実行し

リスト1 インペインティング機能を使って画像の一部を加工する Python プログラム (inpainting-01.py)

```
1 # ライブラリを読み込み
2 from diffusers import AutoPipelineForInpainting
3 from diffusers.utils import load_image
4 import torch
5
6 # 画像生成パイプラインを設定
7 model_id = 'runwayml/
                        stable-diffusion-inpainting'
8 pipe = AutoPipelineForInpainting.from_pretrained(
9     model_id,
10    torch_dtype=torch.float16,
11    variant='fp16') # float16半精度の重みを使用
12 pipe.to('cuda') # fp16重みを使用
13
14 # パイプラインを実行
15 init_image = load_image('init_image_01.JPG')
16 mask_image = load_image('mask_01.jpg') # 初期画像
17 generator = torch.Generator( # マスク画像
18     'cuda').manual_seed(138629319) # 乱数のシード値
19 image = pipe(prompt='Deep cracks on the road,
20             highly detailed', # プロンプト
21             image=init_image, mask_image=mask_image,
22             generator=generator).images[0]
23
24 # 画像を保存
25 image.save('sample_01.png')
```

ます。15行目で画像修復に投入する初期画像、16行目に修復する部分を指定するのに使用するマスク画像のファイル名を設定しています。マスク画像の白い部分に画像がプロンプトに従った修復が行われます。

17行目に乱数シード値を使って、ジェネレーター・オブジェクトをCUDAコアにより生成して、変数 generator に格納します。18行目でパイプラインを実行します。実行する際にパラメータを設定します。最初にプロンプトを設定しており、日本語訳すると「道路の深い亀裂、非常に詳細」という内容にしています。その後、初期画像、マスク画像、ジェネレーターを設定しています。生成された画像は、変数 image に出力しています。

### ● 生成された画像を保存する (21行目～)

22行目で生成された画像を png ファイルとして保存します。