



Fundamentos de Processamento Gráfico

Aula 3

Introdução ao Processamento de Imagens

Profa. Fátima Nunes

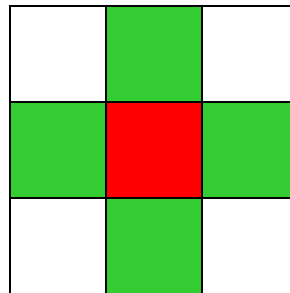
Sobre o pixel são definidas
algumas relações básicas:
vizinhança, conectividade,
distância ...

Questões

- O que é vizinhança de um pixel?

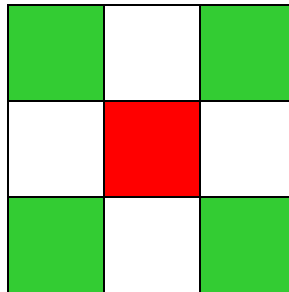
- Vizinhança

- seja p , um pixel nas coordenadas (x,y) . A vizinhança de 4 (ou $N_4(p)$) de um pixel é composta por seus vizinhos na horizontal e na vertical, cujas coordenadas são: $(x+1,y)$, $(x-1,y)$, $(x,y+1)$, $(x,y-1)$.



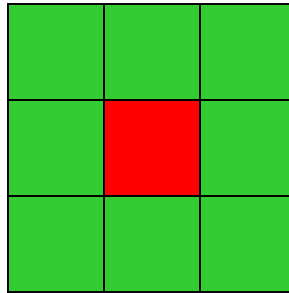
- Vizinhança

- A vizinhança diagonal (ou $N_D(p)$) de um pixel é constituída por seus vizinhos com coordenadas: $(x+1,y+1)$, $(x+1,y-1)$, $(x-1,y+1)$, $(x-1,y-1)$.



- Vizinhança

- A vizinhança de 8 (ou $N_8(p)$) é o conjunto de todos os pixels vizinhos, ou seja: $N_4(p) \cup N_D(p)$.



Questões

- O que é adjacência de um pixel?

- Adjacência

- É característica de um par de pixels vizinhos que compartilham uma borda ou um vértice, sendo que:
 - par de pixels que compartilham uma borda ▶
“adjacente por borda” ou “4-adjacente”;
 - par de pixels que compartilham um vértice ▶
“adjacente por vértice” ou “8-adjacente”.

Questões

- O que é conectividade entre pixels?

- Conectividade

- Conceito importante para estabelecer bordas de objetos e componentes de regiões em uma imagem.
- Dois pixels são conectados se:
 - a) são adjacentes
 - b) obedecem a um critério de similaridade dentro de uma escala de cinza, isto é, seus valores estão dentro de um conjunto pré-estabelecido de valores de cinza.

- Conectividade

- Seja $V = \{G_1, G_2, \dots, G_k\}$ o conjunto de “k” valores de níveis de cinza usado para definir a conectividade. São definidos três tipos de conectividade:

- Conectividade-4
 - Conectividade-8
 - Conectividade-m

- **Conectividade**

- **Conectividade-4:** dois pixels p e q com valores em V e $q \supset N_4(p)$
- **Conectividade-8:** dois *pixels* p e q com valores em V e $q \supset N_8(p)$
- **Conectividade-m (mista):** dois pixels p e q com valores em V e:
 - i) $q \supset N_4(p)$ ou
 - ii) $q \supset N_D(p)$ e $N_4(p) \cap N_4(q) = \emptyset$.

- Exercício

1	2	3
4	5	6
7	8	9

- Quem são os pixels que fazem parte da conectividade do pixel 5 (conectividade-4, conectividade-8 e conectividade mista)?

- Exercício

1	2	3
4	5	6
7	8	9

- Quem são os pixels que fazem parte da conectividade do pixel 5 (conectividade-4, conectividade-8 e conectividade mista)?
- Conectividade mista elimina a dupla conexão ou o “caminho duplo” entre dois pixels p e q .

Questões

- Para que serve a mensuração da distância entre pixels?
- Como se faz?

- Distância entre pixels

- Geralmente é um valor mensurável e:

- $d(x,y) = 0$, se $x = y$;
- $d(x,y) = d(y,x)$;
- $d(x,y) + d(y,z) \geq d(x,z)$.

- Diversas fórmulas empregadas para a definição de distância.

- São definidas e adaptadas fórmulas para aplicações específicas.

- Distância entre pixels

- Algumas das métricas mais conhecidas, aplicadas para dois pixels $p=(x_1, y_1)$ e $q=(x_2, y_2)$:

- Distância Euclidiana:

$$d(p, q) = \sqrt{(x_1 - x_2)^2 + (y_1 - y_2)^2}$$

- Distância “City Block”:

$$d(p, q) = |x_1 - x_2| + |y_1 - y_2|$$

- Distância “Chessboard”:

$$d(p, q) = \max \{|x_1 - x_2|, |y_1 - y_2|\}$$

Definições

- Qual o valor dessas distâncias para os pixels destacados em vermelho?

1	2	3
4	5	6
7	8	9

- $$d(p, q) = \sqrt{(x_1 - x_2)^2 + (y_1 - y_2)^2}$$
- $$d(p, q) = |x_1 - x_2| + |y_1 - y_2|$$
- $$d(p, q) = \max \{|x_1 - x_2|, |y_1 - y_2|\}$$

- Processamento de imagens ▶ três níveis.
 - **Processamento de baixo nível:** responsável pela remoção de dados indesejáveis e realce de dados importantes;
 - **Processamento em nível médio:** parte do processamento que identifica formas significantes. A esse processo damos o nome de “segmentação”.
 - **Processamento em alto nível:** responsável pela ligação da imagem com algum banco de conhecimento.

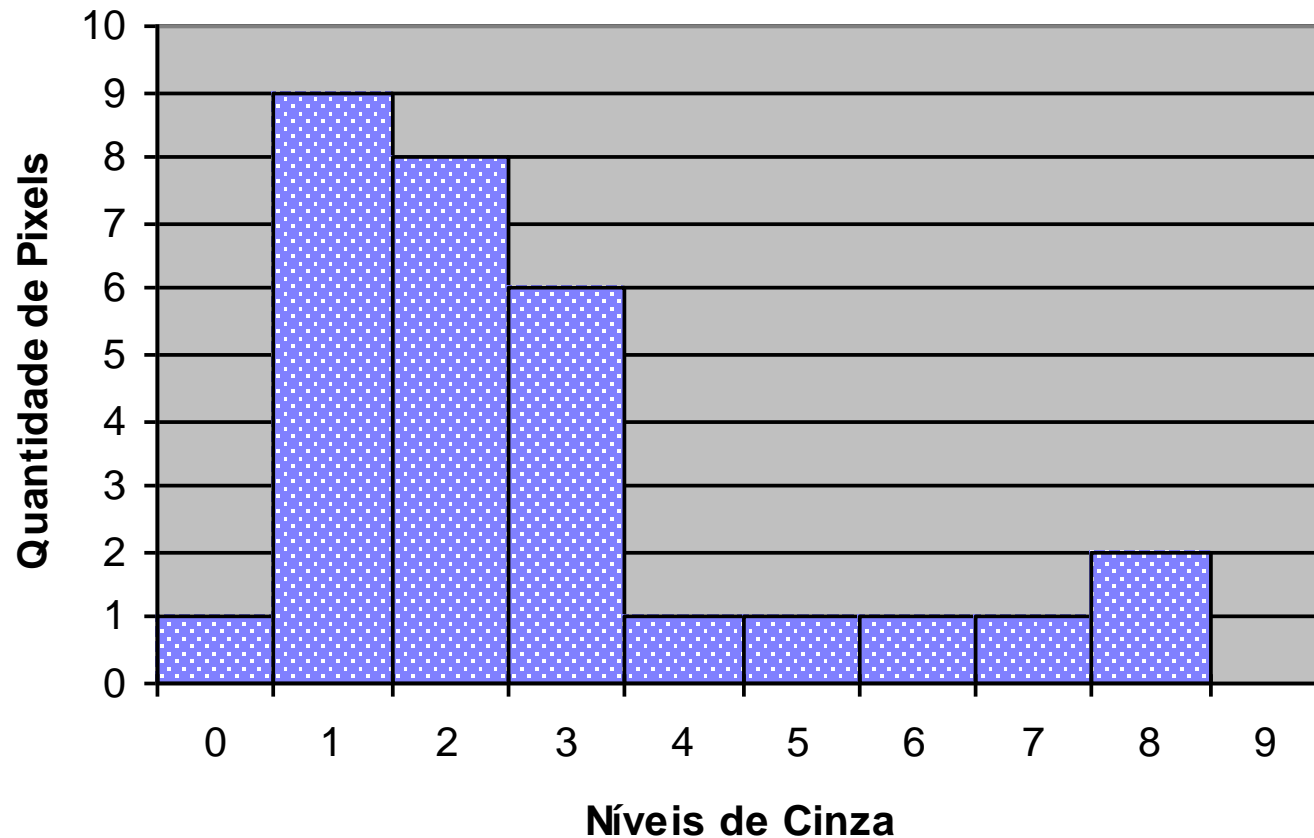
Questões

- O que é histograma de uma imagem?

- **Histograma de uma imagem**

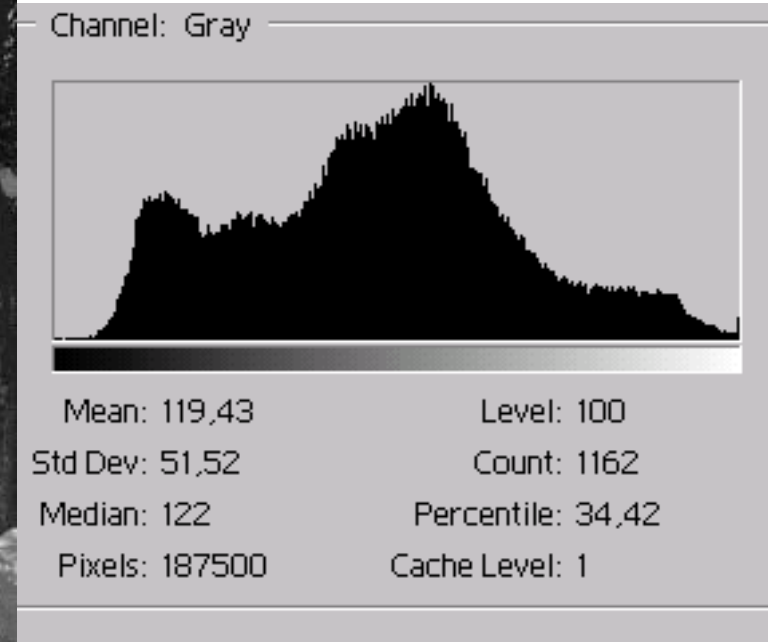
- Função que fornece a frequência de cada nível de cor na imagem.
- Valor do histograma em um nível de cinza
 - ▶ $H(k)$ ▶ quantidade de pixels da imagem com aquele nível de cinza.
- Útil para alterações globais na imagem.
- Impossível aplicá-lo em processamentos que necessitem de conhecimento sobre a localização de pixels.

Exemplo de Histograma de uma imagem



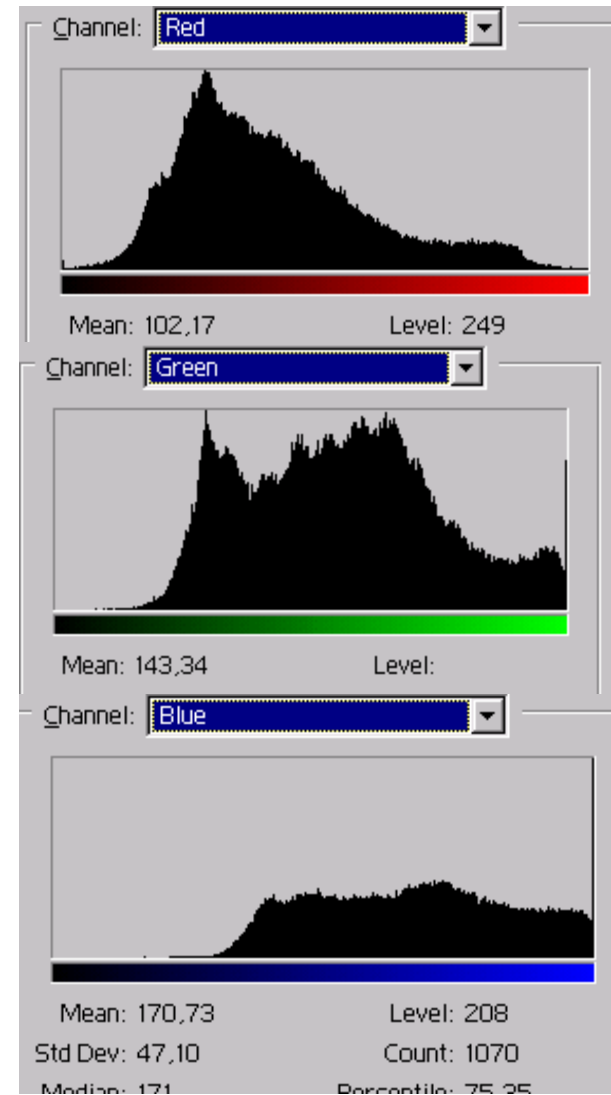
Processamento de Baixo Nível

Exemplo de Histograma de uma imagem



Processamento de Baixo Nível

Exemplo de Histograma de uma imagem colorida



Histograma de uma imagem

Algoritmo

Histograma de uma imagem

Várias técnicas de processamento de baixo nível são aplicadas com base no histograma da imagem e/ou acarretam alterações no histograma.

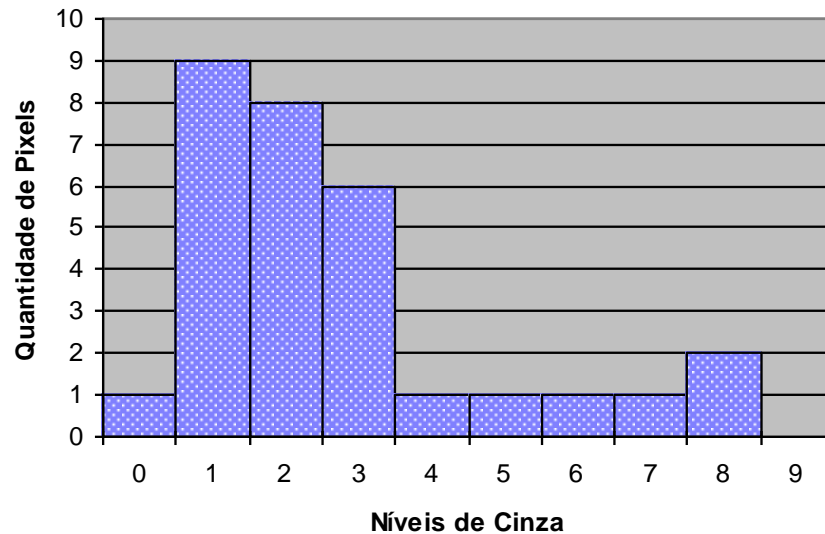
- **Alterações globais no brilho**

- Para tornar uma imagem mais clara ou mais escura ► soma ou subtração de uma constante em todos os pixels da imagem.
- Acarreta **alteração no histograma**

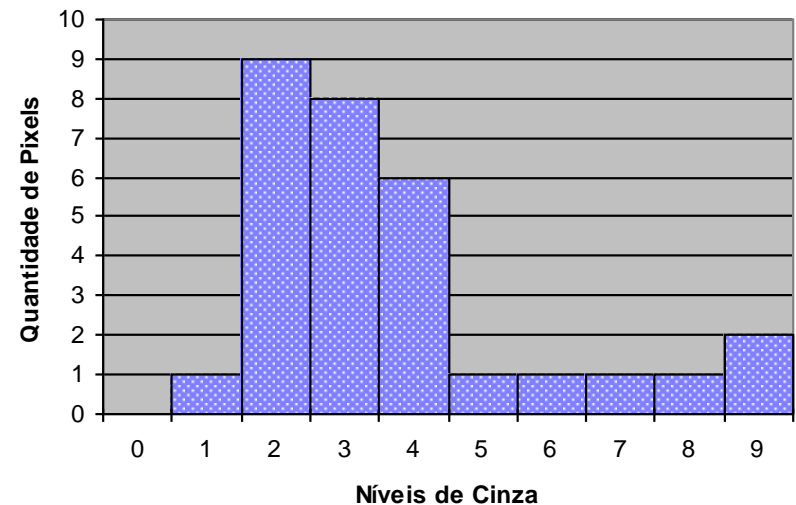
Processamento de Baixo Nível

- Alterações globais no brilho

Histograma antes da alteração no brilho

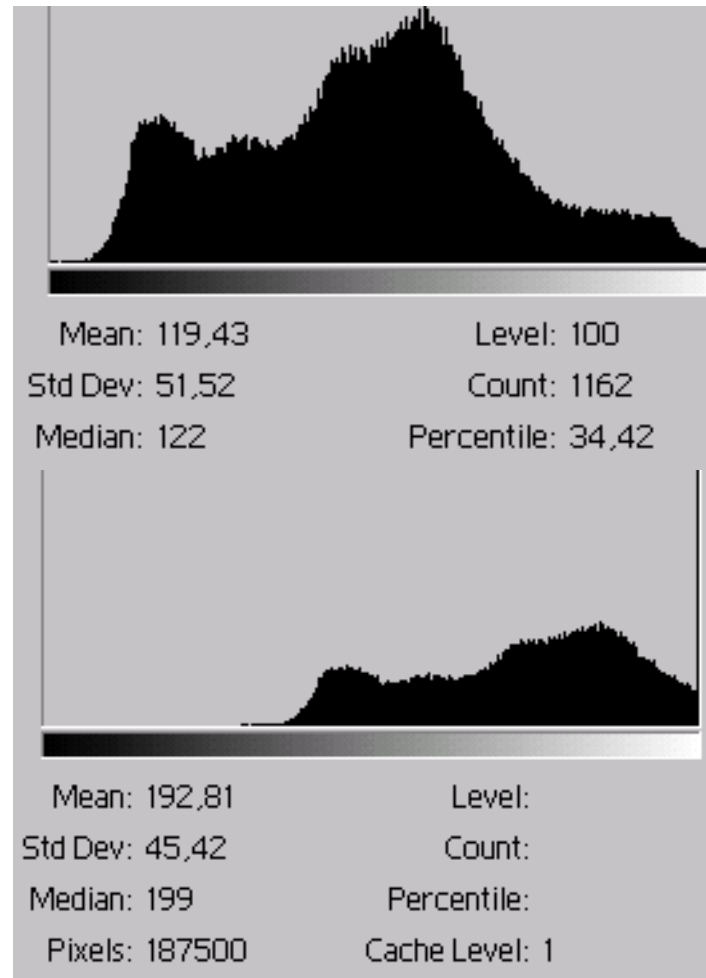


Histograma com alteração na intensidade no brilho



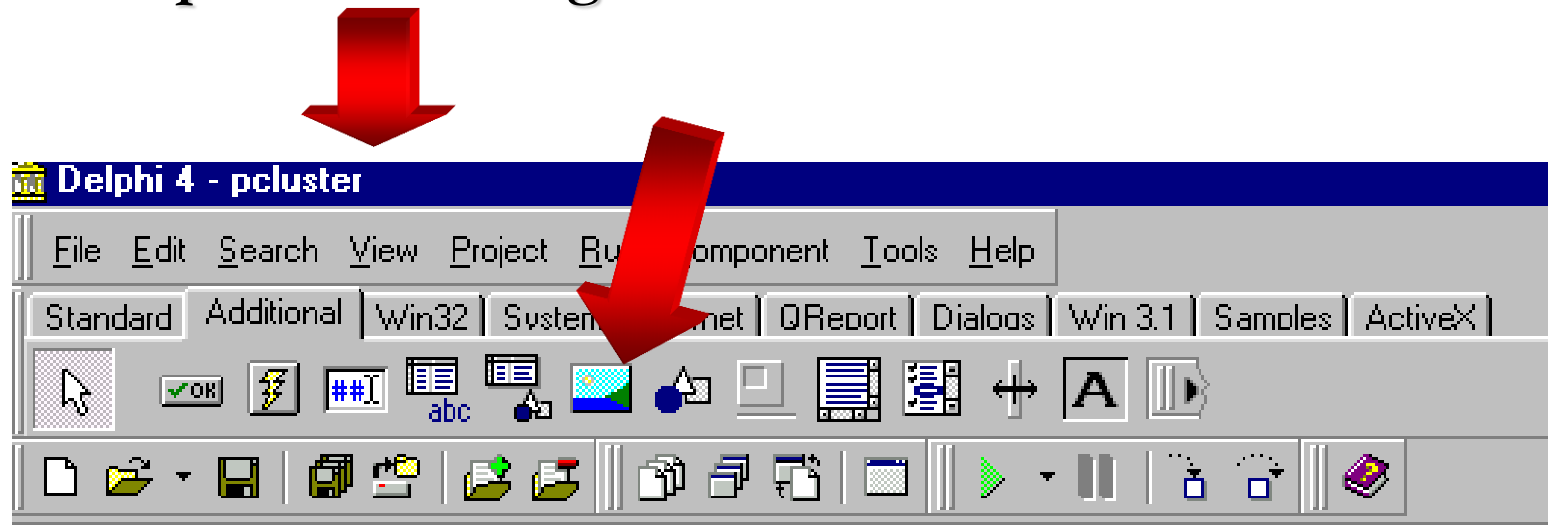
Processamento de Baixo Nível

Alterações globais no brilho

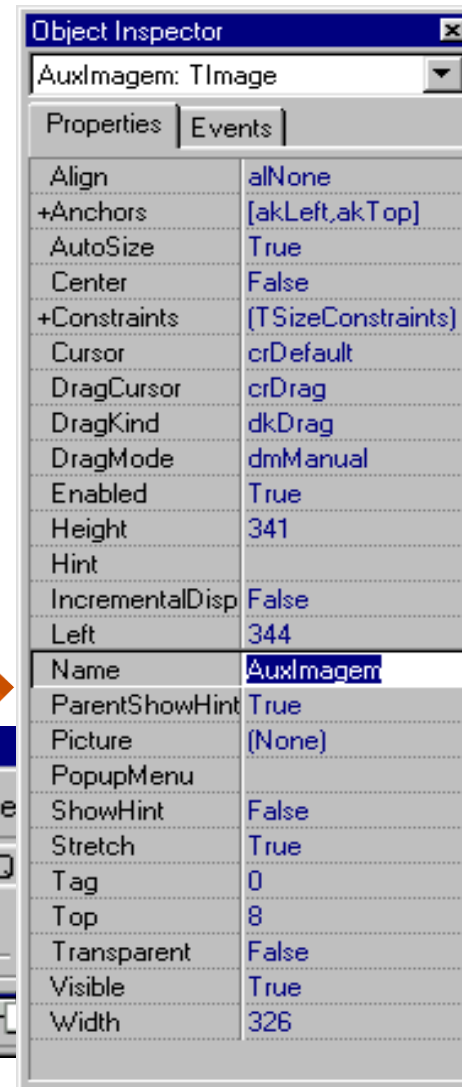


- ⇒ *Como manipular uma imagem?*
- ⇒ *Exemplo em linguagem Delphi*

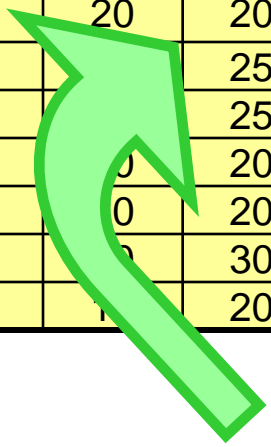
⇒ **Componente TImage**



⇒ **Componente
TImage**



⇒ **Componente TImage**



0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	10	0	0	0	0	0	0	0	0
10	20	20	10	0	0	0	0	0	0
10		25	25	25	20	0	0	0	0
20		25	25	25	30	30	30	0	0
20		20	20	30	40	40	50	40	0
15		20	30	40	40	50	80	80	0
30		30	30	30	50	50	50	50	0
10		20	20	20	40	40	40	50	10

```
Imagem.canvas.pixels[coluna,linha] := numero;
```

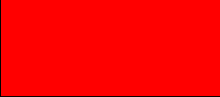








⇒ *Como são formadas as cores?*

⇒ *Combinação de três canais: R, G, B*

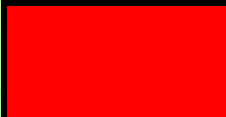




⇒ *R = RED (vermelho)*

⇒ *G = GREEN (verde)*

⇒ *B = BLUE (azul)*


Cor	R	G	B
	255	0	0
	0	255	0
	0	0	255
	250	125	50
	250	20	200
	100	100	100
	0	0	0
	255	255	255

⇒ *Como são formadas as cores?*

Cor	R	G	B
	255	0	0
	0	255	0
	0	0	255
	250	125	50
	250	20	200

Em linguagem Delphi:

```
Imagem.canvas.pixels[col,lin] :=  
RGB(250,20,200);
```



⇒ *Para percorrer a imagem: trecho de repetição.*

⇒ Exemplo:

```
for linha := 1 to QuantLinhas do
  for coluna := 1 to QuantColunas do
    begin
      valorpixel := GetRValue(Imagem.canvas.pixels[coluna,linha]);
      valorpixel := valorpixel + 10;
      Imagem.canvas.pixels[coluna,linha] :=
        RGB(valorpixel, valorpixel, valorpixel);
    end;
```

Implementação

```
for linha := 1 to QuantLinhas do  
  for coluna := 1 to QuantColunas do  
    begin  
      valorpixel := GetRValue(Imagem.canvas.pixels[coluna,linha]);  
      valorpixel := valorpixel + 10;  
      Imagem.canvas.pixels[coluna,linha] :=  
        RGB(valorpixel, valorpixel, valorpixel);  
    end;  
  end;
```

0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
10	10	0	0	0	0
10	20	20	10	0	0
10	20	25	25	25	20
20	20	25	25	25	30
20	20	20	20	30	40
15	20	20	30	40	40
30	30	30	30	30	50
10	10	20	20	20	40

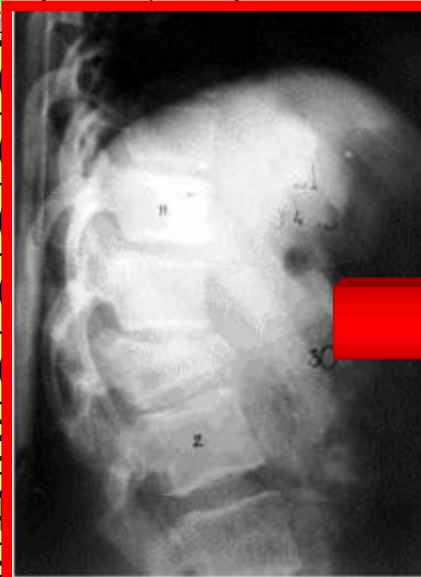


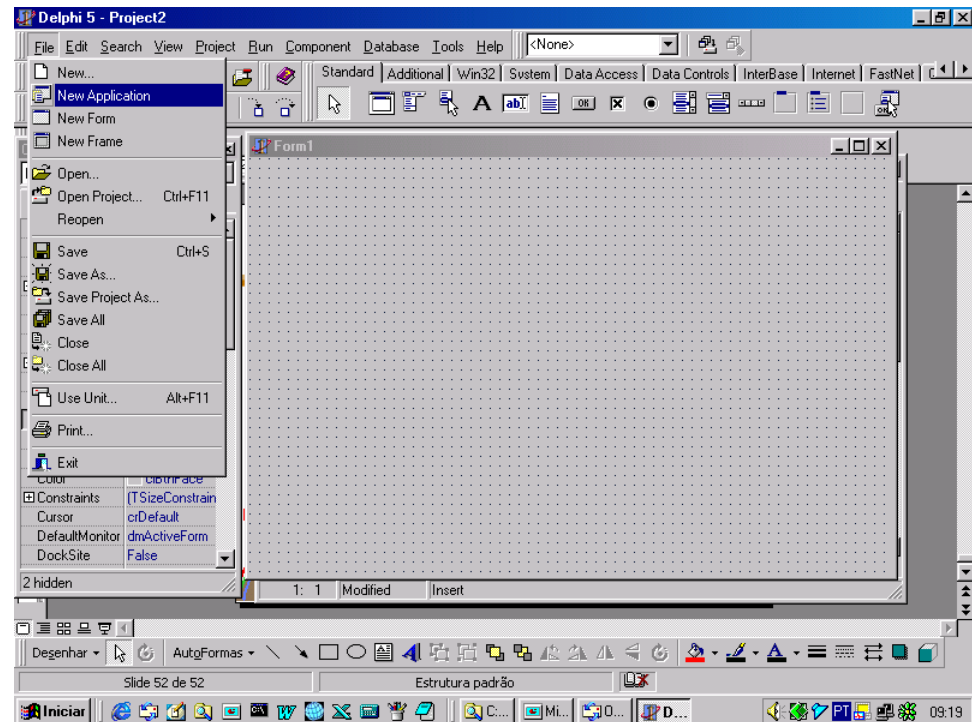
Imagem original

10	10	10	10	10
10	10	10	10	10
20	20	10	10	10
20	30	30	20	10
20	30	35	35	35
30	30	35	35	35
30	30	30	30	40
25	30	30	40	50
40	40	40	40	40
20	20	30	30	30

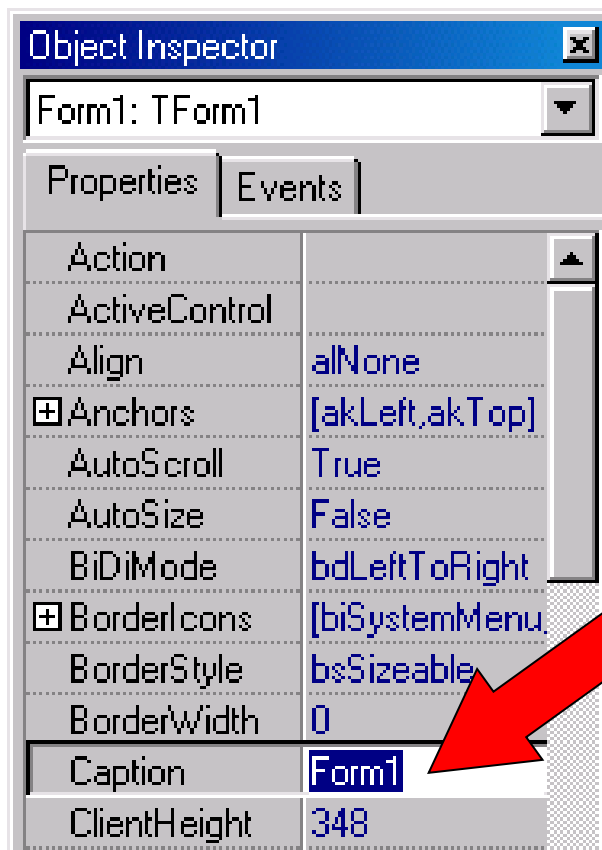


Imagem mais clara

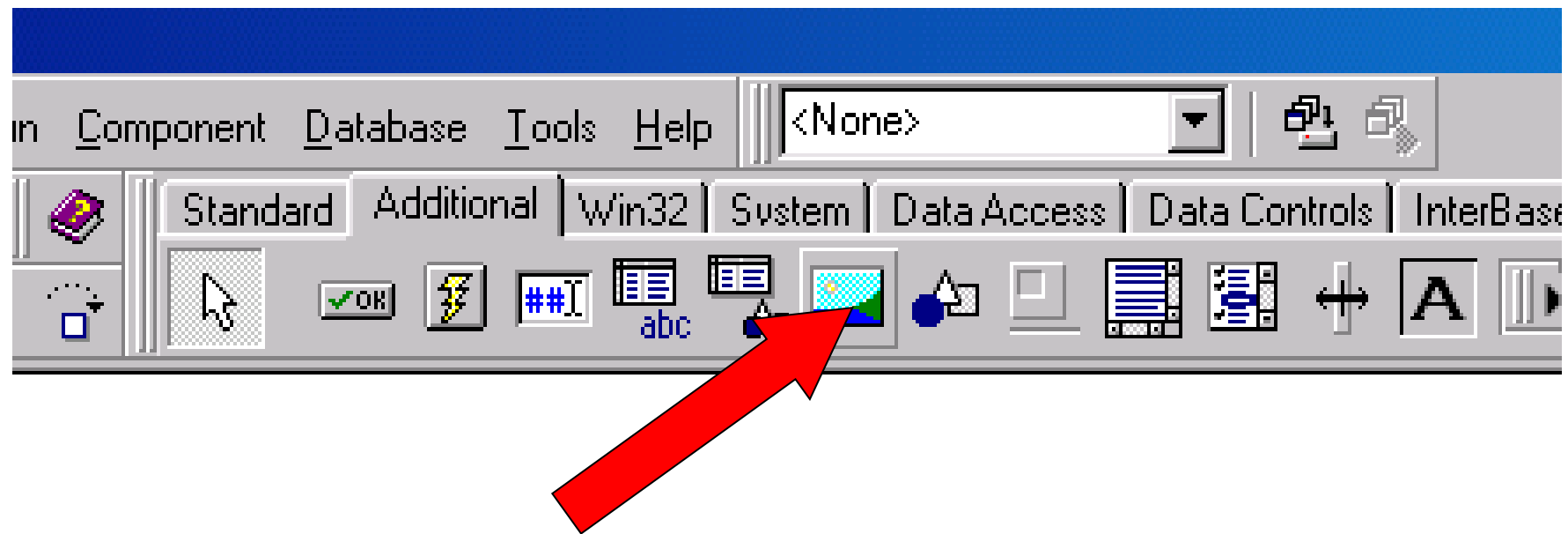
- Em Delphi:
 - Abrir uma nova aplicação: File/New Application
 - Salvar a Unit como *principal.pas*: File/Save
 - Salvar o projeto com o nome *prog1.dpr*: File/Save



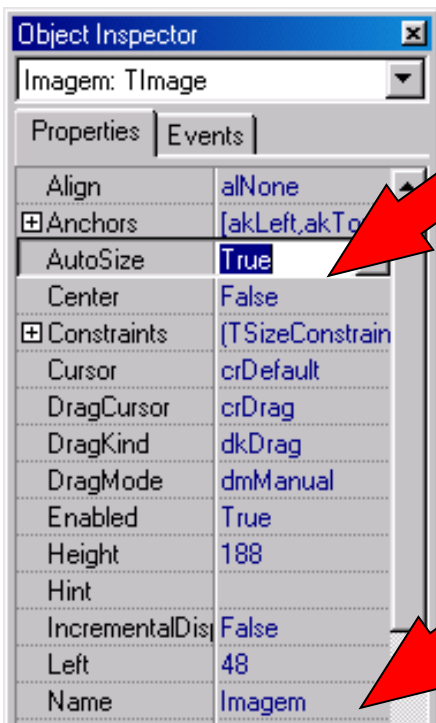
- Em Delphi:
 - Mudar o nome do Formulário para *Principal*



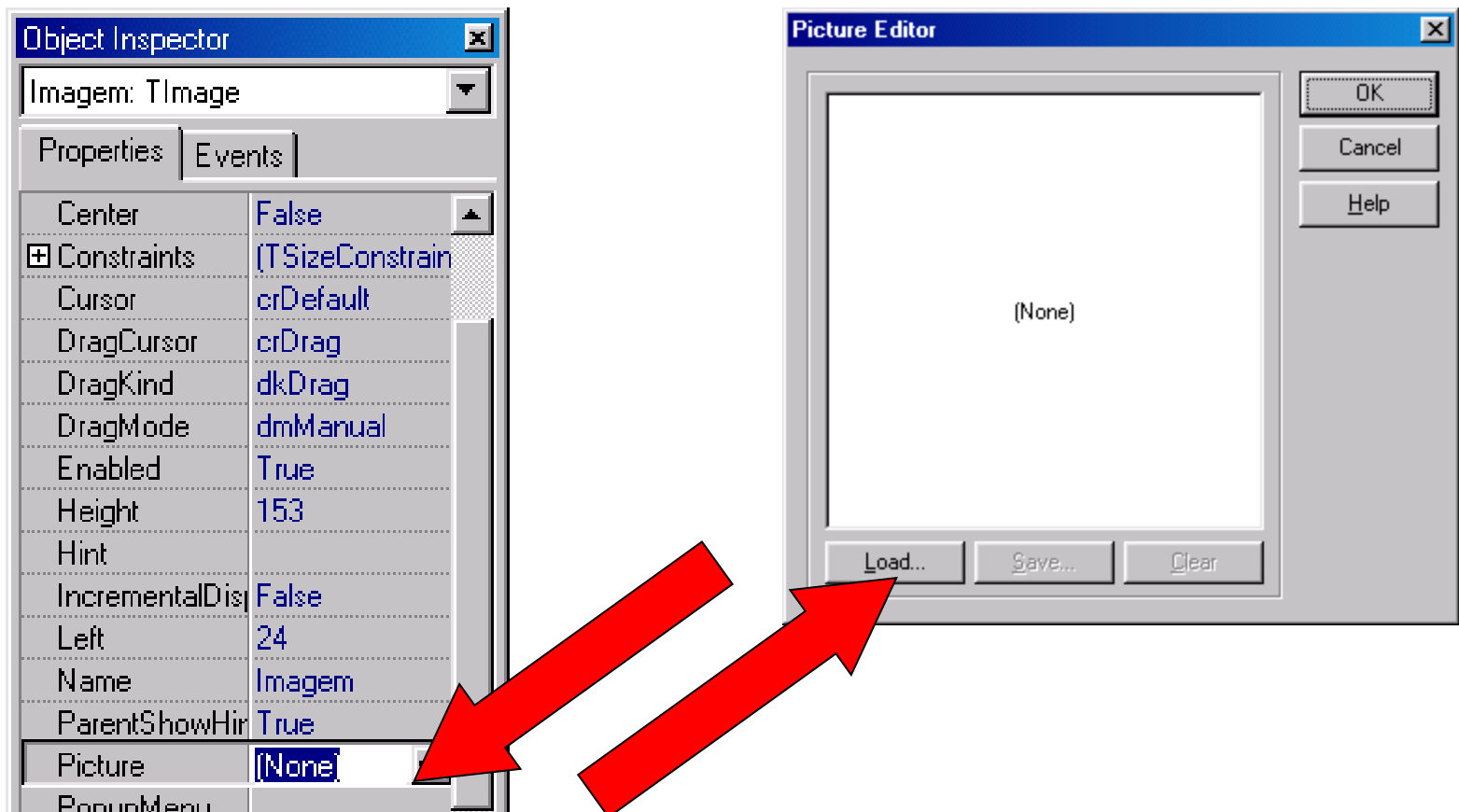
- Em Delphi:
 - Inserir um componente Timage: Barra de Ferramentas Additional



- Em Delphi:
 - Mudar o nome do componente para Imagem
 - Mudar o atributo AutoSize para True

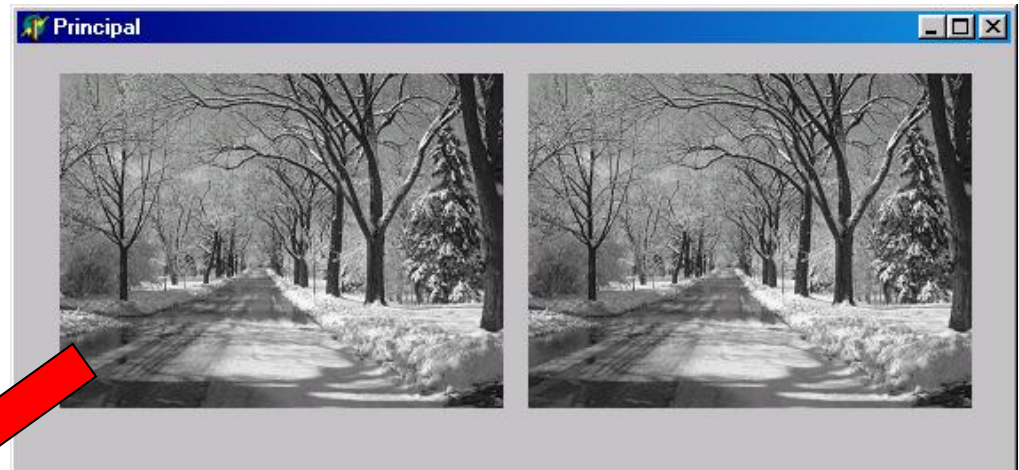
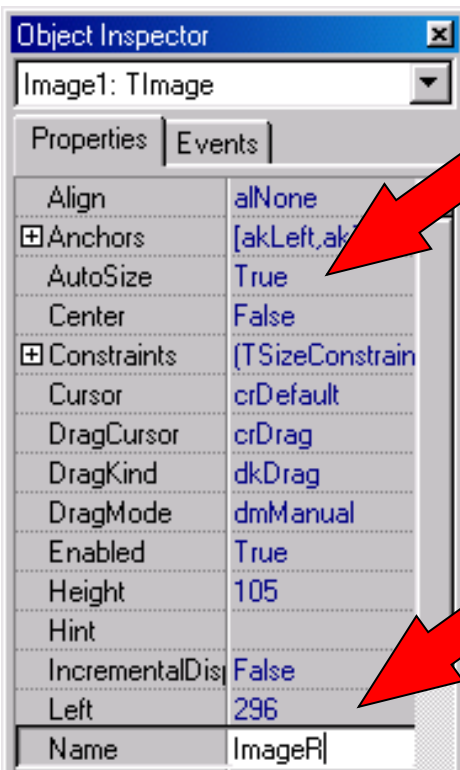


- Em Delphi:
- Carregar a imagem foto1.bmp



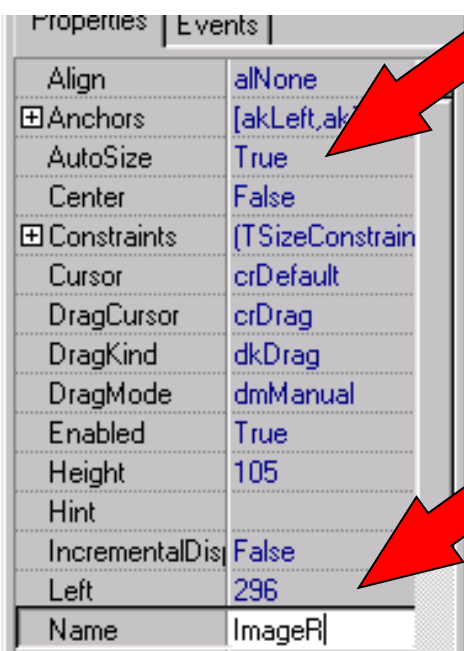
•Em Delphi:

- Inserir outro componente Timage. Mudar o nome para ImagemR e mudar o atributo Autosize para True.
- Carregar a mesma imagem no componente.



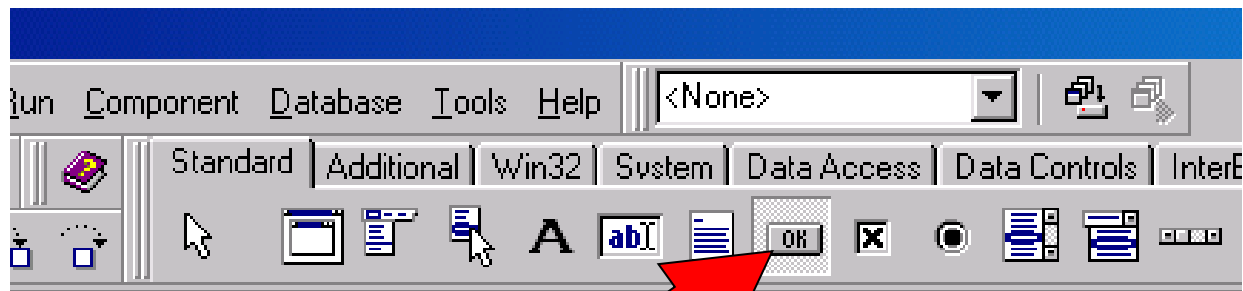
- Em Delphi:

- Inserir outro componente Timage. Mudar o nome para ImagemR e mudar o atributo Autosize para True.
- Carregar a mesma imagem no componente.

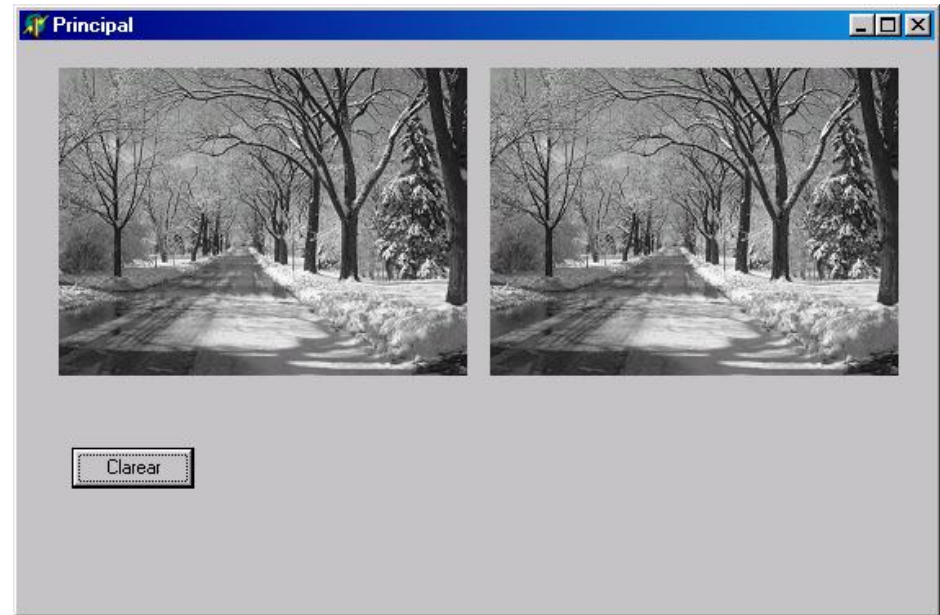
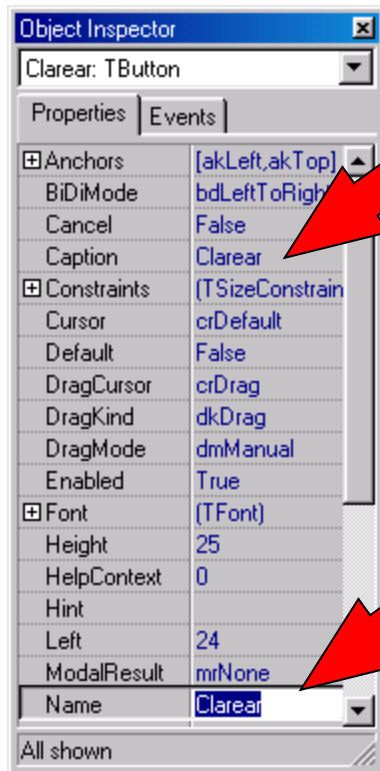


- Em Delphi:

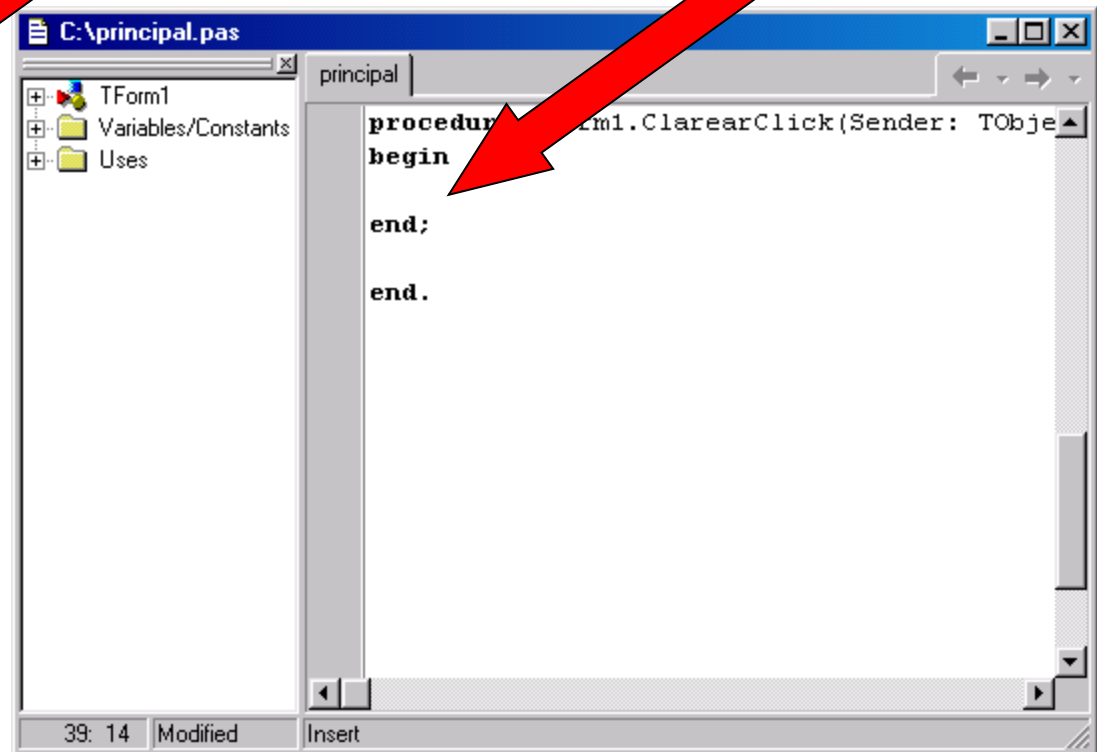
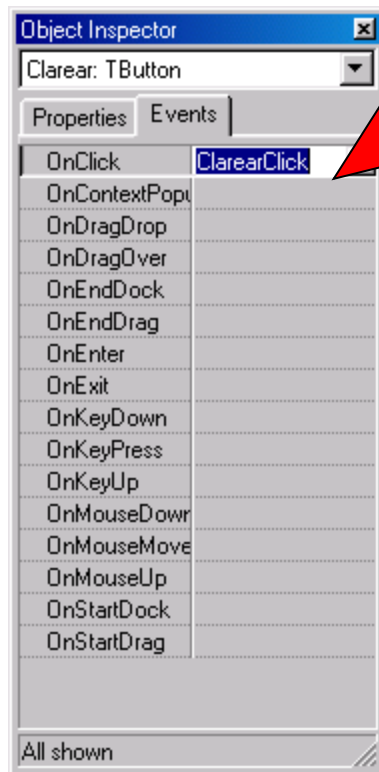
- Inserir um Botão: Barra de Ferramentas Standard



- Em Delphi:
 - Mudar o Nome e o Caption para *Clarear*



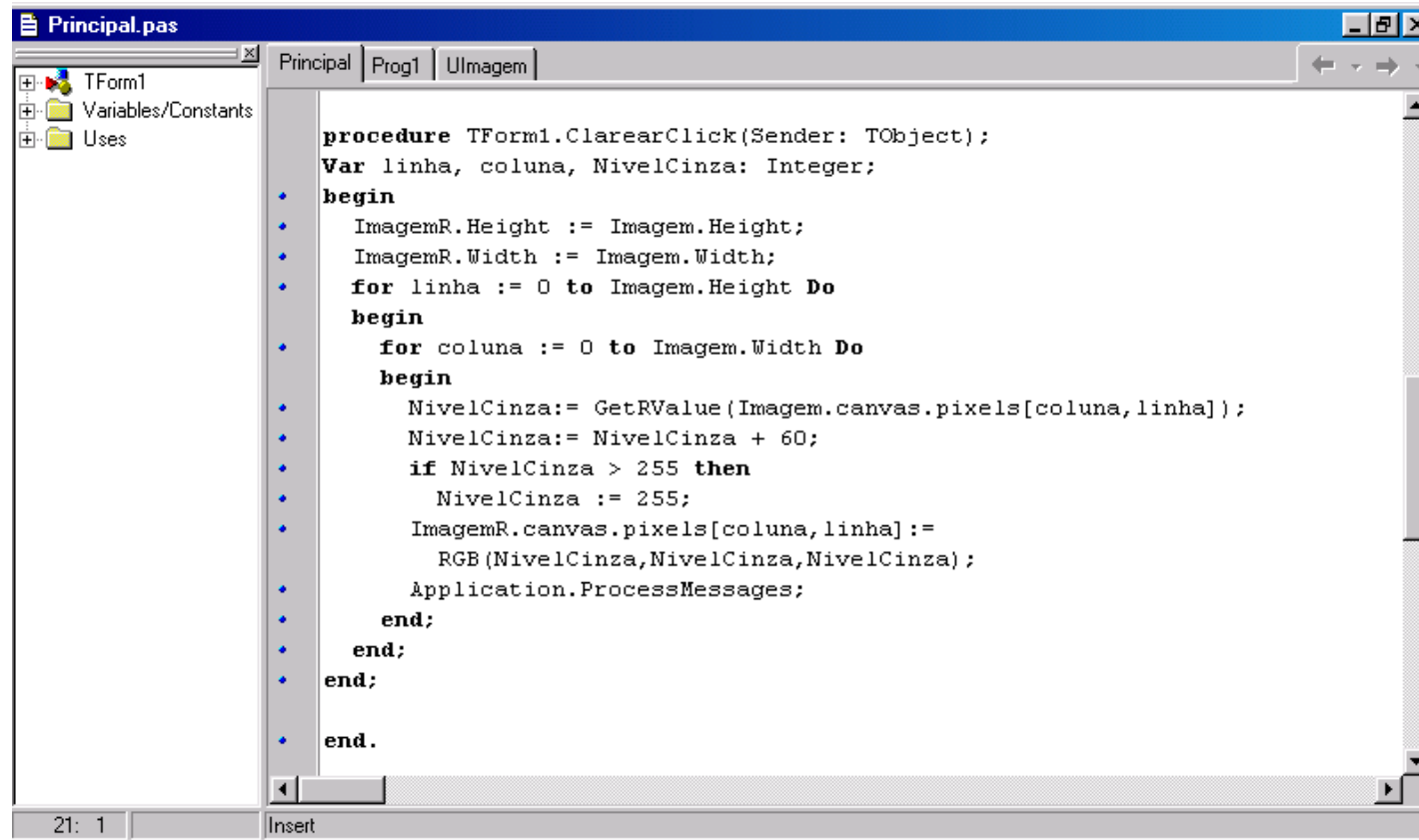
- Em Delphi:
 - Clique duplo no Evento **OnClick** do Botão *Clarear*



- Em Delphi:
- Inserir o seguinte código no local indicado

```
procedure TForm1.ClarearClick(Sender: TObject);
Var linha, coluna, NivelCinza: Integer;
begin
  ImagemR.Height := Imagem.Height;
  ImagemR.Width := Imagem.Width;
  for linha := 0 to Imagem.Height Do
  begin
    for coluna := 0 to Imagem.Width Do
    begin
      NivelCinza:= GetRValue(Imagem.canvas.pixels[coluna,linha]);
      NivelCinza:= NivelCinza + 60;
      if NivelCinza > 255 then
        NivelCinza := 255;
      ImagemR.canvas.pixels[coluna,linha]:=
        RGB(NivelCinza,NivelCinza,NivelCinza);
      Application.ProcessMessages;
    end;
  end;
end;
```

- Em Delphi:
- Tela final abaixo. Executar o programa: F9



Processamento de Baixo Nível

- Processamento de imagens ► três níveis.
 - **Processamento de baixo nível:** responsável pela remoção de dados indesejáveis e realce de dados importantes;
 - **Processamento em nível médio:** parte do processamento que identifica formas significantes. A esse processo damos o nome de “segmentação”.
 - **Processamento em alto nível:** responsável pela ligação da imagem com algum banco de conhecimento.

Processamento de Baixo Nível

- Processamento de imagens
 - **Domínio da frequência**
 - transformadas matemáticas
 - **Domínio espacial**
 - conjunto de pixels

- **Uso de máscaras - *templates***

- *Template* ▶ máscara utilizada para a realização de operações na vizinhança de um pixel.
- Matriz cujo elemento central é posicionado no pixel de interesse.
- Os elementos da vizinhança, incluindo o pixel em questão, são multiplicados pelos valores indicados nas posições correspondentes da matriz.

- **Uso de máscaras - *templates***

- Soma dos resultados obtidos substitui o valor do pixel de interesse na nova imagem.

w_1	w_2	w_3
w_4	w_5	w_6
w_7	w_8	w_9

Máscara de tamanho 3 X 3

Processamento de Baixo Nível

- **Uso de máscaras – Exemplos máscara 3x3**

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	10	0	0	0	0	0	0	0	0
10	20	20	10	0	0	0	0	0	0
10	20	25	25	25	20	0	0	0	0
20	20	25	25	25	30	30	30	0	0
20	20	20	20	30	40	40	50	40	0
15	20	20	30	40	40	50	80	80	0
30	30	30	30	30	50	50	50	50	0
10	10	20	20	20	40	40	40	50	10

Processamento de Baixo Nível

- **Uso de máscaras – Exemplos máscara 3x3**

w_1	w_2	w_3	0	0	0	0	0	0	0
w_4	w_5	w_6	0	0	0	0	0	0	0
w_7	w_8	w_9	0	0	0	0	0	0	0
10	20	20	10	0	0	0	0	0	0
10	20	25	25	25	20	0	0	0	0
20	20	25	25	25	30	30	30	0	0
20	20	20	20	30	40	40	50	40	0
15	20	20	30	40	40	50	80	80	0
30	30	30	30	30	50	50	50	50	0
10	10	20	20	20	40	40	40	50	10

Processamento de Baixo Nível

- **Uso de máscaras – Exemplos máscara 3x3**

0	w_1	w_2	w_3	0	0	0	0	0	0
0	w_4	w_5	w_6	0	0	0	0	0	0
10	w_7	w_8	w_9	0	0	0	0	0	0
10	20	20	10	0	0	0	0	0	0
10	20	25	25	25	20	0	0	0	0
20	20	25	25	25	30	30	30	0	0
20	20	20	20	30	40	40	50	40	0
15	20	20	30	40	40	50	80	80	0
30	30	30	30	30	50	50	50	50	0
10	10	20	20	20	40	40	40	50	10

Processamento de Baixo Nível

- **Uso de máscaras – Exemplos máscara 3x3**

0	0	w ₁	w ₂	w ₃	0	0	0	0	0
0	0	w ₄	w ₅	w ₆	0	0	0	0	0
10	10	w ₇	w ₈	w ₉	0	0	0	0	0
10	20	20	10	0	0	0	0	0	0
10	20	25	25	25	20	0	0	0	0
20	20	25	25	25	30	30	30	0	0
20	20	20	20	30	40	40	50	40	0
15	20	20	30	40	40	50	80	80	0
30	30	30	30	30	50	50	50	50	0
10	10	20	20	20	40	40	40	50	10

Processamento de Baixo Nível

- **Uso de máscaras – Exemplos máscara 3x3**

0	0	0	0	0	0	0	w ₁	w ₂	w ₃
0	0	0	0	0	0	0	w ₄	w ₅	w ₆
10	10	0	0	0	0	0	w ₇	w ₈	w ₉
10	20	20	10	0	0	0	0	0	0
10	20	25	25	25	20	0	0	0	0
20	20	25	25	25	30	30	30	0	0
20	20	20	20	30	40	40	50	40	0
15	20	20	30	40	40	50	80	80	0
30	30	30	30	30	50	50	50	50	0
10	10	20	20	20	40	40	40	50	10

Processamento de Baixo Nível

- **Uso de máscaras – Exemplos máscara 3x3**

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
w ₁	w ₂	w ₃	0	0	0	0	0	0	0
w ₄	w ₅	w ₆	0	0	0	0	0	0	0
w ₇	w ₈	w ₉	10	0	0	0	0	0	0
10	20	25	25	25	20	0	0	0	0
20	20	25	25	25	30	30	30	0	0
20	20	20	20	30	40	40	50	40	0
15	20	20	30	40	40	50	80	80	0
30	30	30	30	30	50	50	50	50	0
10	10	20	20	20	40	40	40	50	10

Processamento de Baixo Nível

- **Uso de máscaras – Exemplos máscara 3x3**

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	10	0	0	0	0	0	0	0	0
10	20	20	10	0	0	0	0	0	0
10	20	25	25	25	20	0	0	0	0
20	20	25	25	25	30	30	30	0	0
20	20	20	20	30	40	40	50	40	0
15	20	20	30	40	40	50	80	80	30
30	30	30	30	30	50	50	50	50	0
10	10	20	20	20	40	40	40	50	10

Processamento de Baixo Nível

- Exercício

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	10	0	0	0	0	0	0	0	0
10	20	20	10	0	0	0	0	0	0
10	20	25	25	25	20	0	0	0	0
20	20	25	25	25	30	30	30	0	0
20	20	20	20	30	40	40	50	40	0
15	20	20	30	40	40	50	80	80	0
30	30	30	30	30	50	50	50	50	0
10	10	20	20	20	40	40	40	50	10

Considerando cada pixel da imagem denominado por $I_{i,j}$ e cada posição da máscara como $M_{k,l}$, qual é o algoritmo para aplicar na imagem toda uma máscara de tamanho 3x3?

Processamento de Baixo Nível

- Exercício

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	10	0	0	0	0	0	0	0	0
10	20	20	10	0	0	0	0	0	0
10	20	25	25	25	20	0	0	0	0
20	20	25	25	25	30	30	30	0	0
20	20	20	20	30	40	40	50	40	30
15	20	20	30	40	40	50	60	50	40
30	30	30	30	30	50	50	50	50	40
10	10	20	20	20	40	40	40	50	10

Considerando cada pixel da imagem denominado por $I_{i,j}$ e cada posição da máscara como $M_{k,l}$, qual é o algoritmo para aplicar na imagem toda uma máscara de tamanho $N \times N$?

Processamento de Baixo Nível

- **Relembrando alguns conceitos**
 - média
 - mediana

- *Suavização - Média da Vizinhança*
 - Nível de cinza de cada pixel ► média dos valores de cinza dos pixels de uma vizinhança pré-definida.
 - Técnica muito empregada para **eliminação de ruídos** na imagem.

- ***Suavização - Média da Vizinhança***

- Considerando a imagem $f(x,y)$ com $N \times M$ pixels, podemos definir a imagem gerada $g(x,y)$ como:

$$g(x, y) = \frac{1}{M} \sum_{(p,q) \in S} f(p, q) \text{ para } x=0,1,\dots,N-1; \\ y=0,1,\dots,M-1$$

onde:

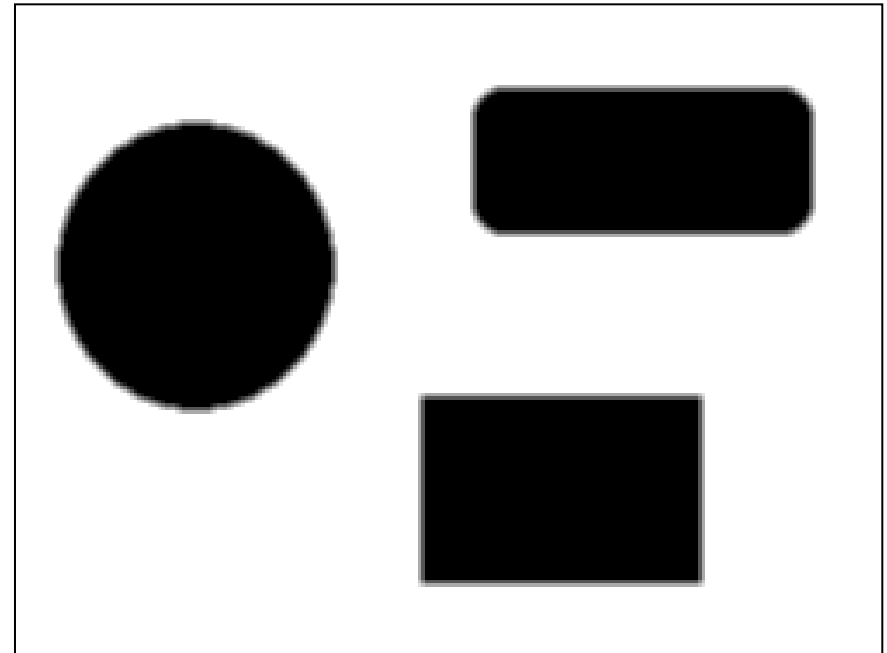
- S é o conjunto de coordenadas de pontos na vizinhança do ponto (x,y) , incluindo o próprio (x,y) ;
- M é o número total de pontos na vizinhança escolhida.

- *Suavização - Média da Vizinhança*
 - Qual é o efeito resultante na imagem?

- *Suavização - Média da Vizinhança*
 - Qual é o efeito resultante na imagem?
 - Apresenta **borramento** na imagem final obtida e consequente perda na definição de bordas.

Média da Vizinhança

Problema - borramento das bordas e outros detalhes que deveriam estar realçados.



Processamento de Baixo Nível

Média da Vizinhança *Exemplo*



Média da Vizinhança

Para deixar regiões com grande variações de níveis de cinza inalteradas:

$$g(x, y) = \begin{cases} \frac{1}{M} \sum_{(p,q) \in S} f(p, q), & \text{se } \left| f(x, y) - \frac{1}{M} \sum_{(p,q) \in S} f(p, q) \right| < T \\ f(x, y), & \text{caso contrário} \end{cases}$$

T é um valor de limiar não negativo.

Média da Vizinhança *Algoritmo*

- ***Suavização - Mediana da Vizinhança***

- Cada pixel da imagem final é substituído pelo nível de cinza mediano em uma vizinhança do pixel.
- Método é eficiente quando a imagem contém ruídos grandes e o realce das bordas é importante.

- ***Suavização - Mediana da Vizinhança***
- Nível mediano m de um conjunto de valores ► metade dos valores no conjunto são menores que m e a outra metade é constituída de valores maiores que m .
- Principal função do filtro mediano ► forçar pontos com intensidades muito diferentes a ser mais parecidos com seus vizinhos.
- Elimina picos da imagem.

Processamento de Baixo Nível

Mediana da Vizinhança - Exemplo



Processamento de Baixo Nível

Média X Mediana



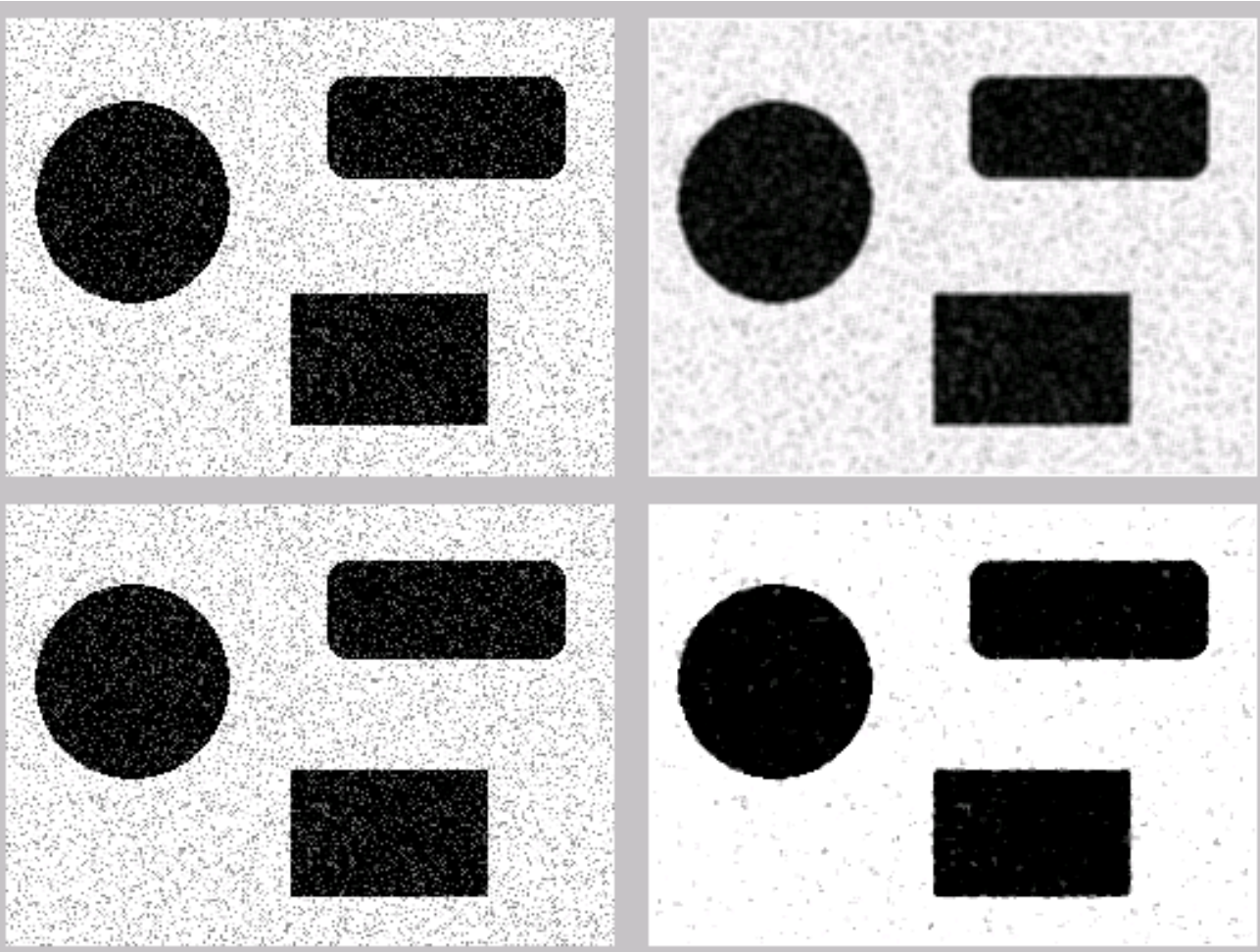
Média



Mediana

Processamento de Baixo Nível

Média X Mediana



Média

Mediana

Mediana da Vizinhança *Algoritmo*

- ***Suavização - Média de múltiplas imagens***
- Considerando uma imagem com ruídos $g(x,y)$, formada pela adição de ruídos $a(x,y)$ em uma imagem original $f(x,y)$:
$$g(x,y) = f(x,y) + a(x,y)$$
- Objetivo deste procedimento: obter uma imagem suavizada resultante da média de várias imagens ruidosas.

Processamento de Baixo Nível

Imagem Ruído 1

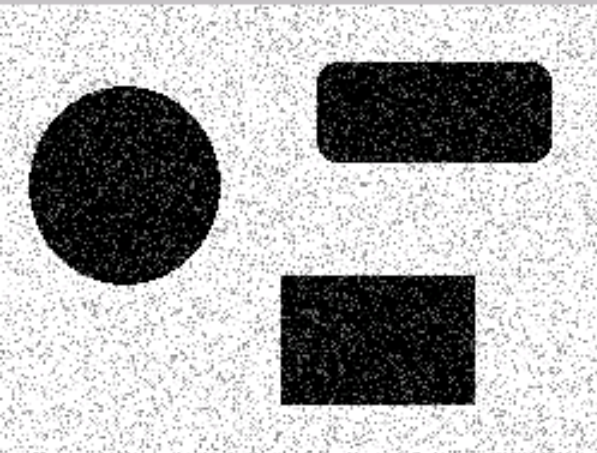


Imagem Ruído 2

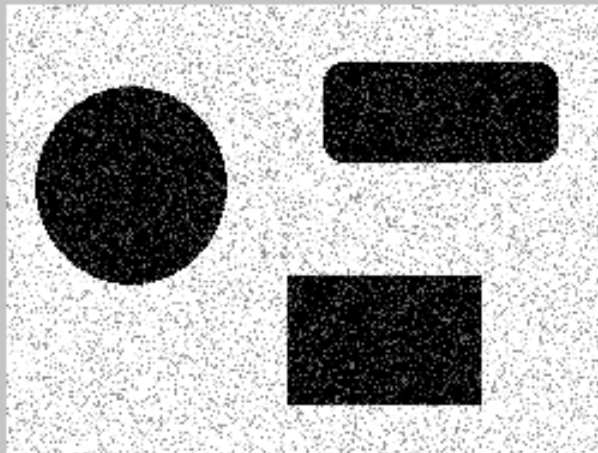
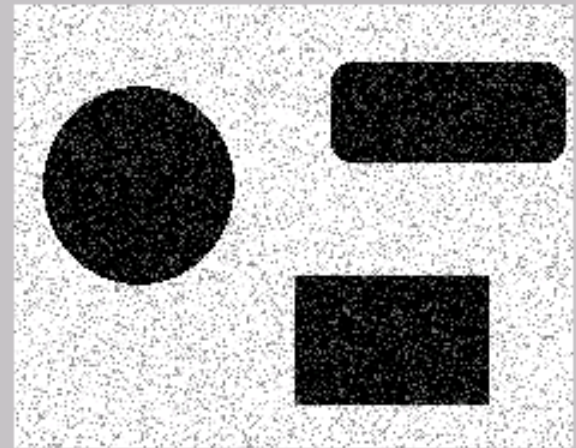
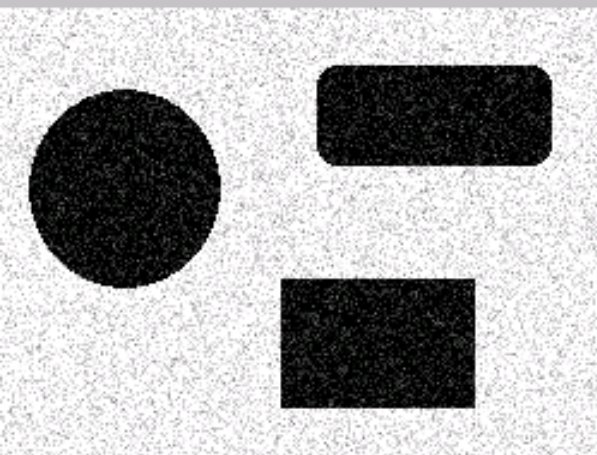


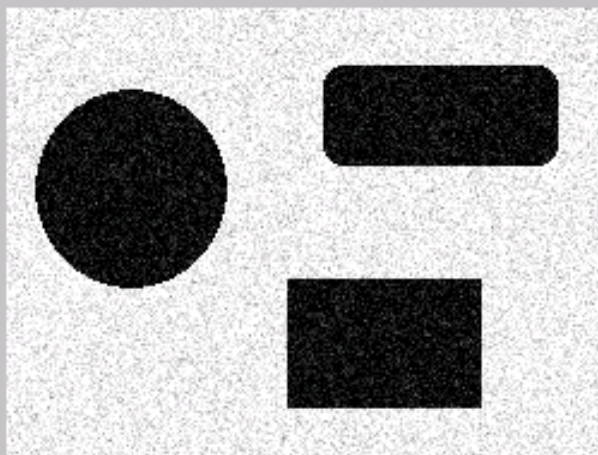
Imagem Ruído 3



R1 - Média imagens 1 e 2



R2 - Média imagens 1, 2 e 3



Subtração R1 - R2



Média 2 Imagens

Media 3 Imagens

Subtração

Média de múltiplas imagens *Algoritmo*

- **Realce de Imagens**

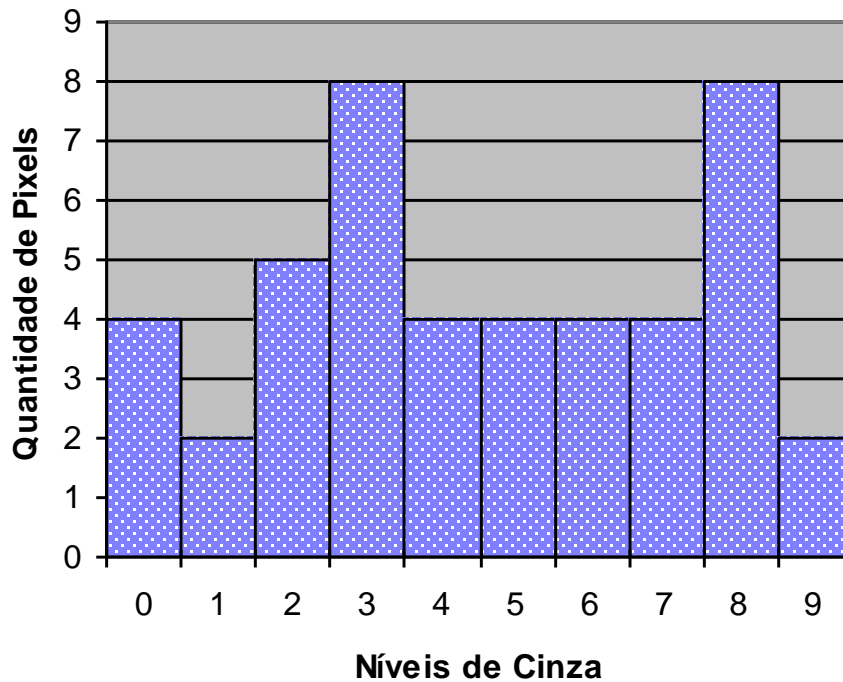
- *Quantização*
- *Splitting*
- *Equalização*
- *Diferenciação*
- *Realce de bordas e detalhes*

- **Quantização**

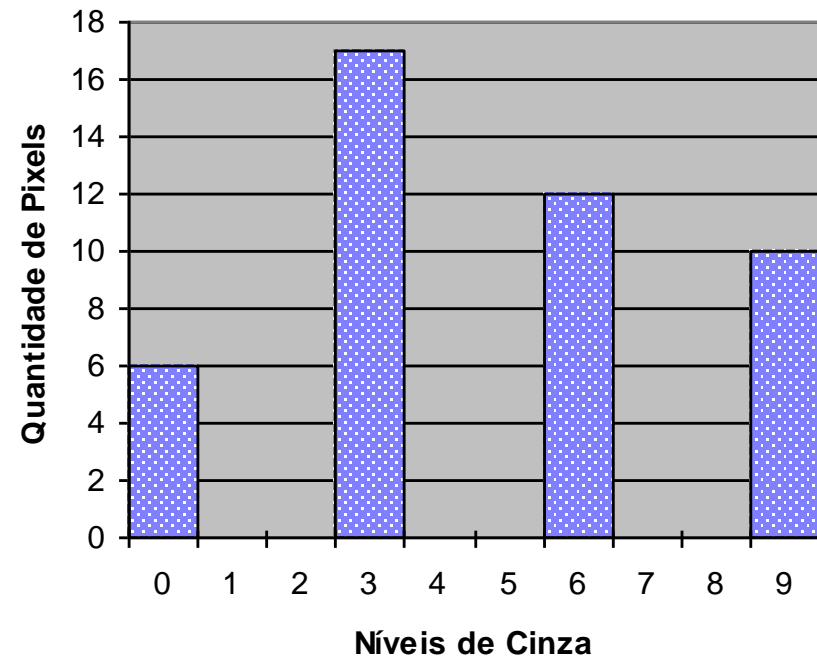
- Redução da quantidade de níveis de cinza diferentes na imagem.
- Útil para remover gradações indesejáveis na imagem.

- Quantização

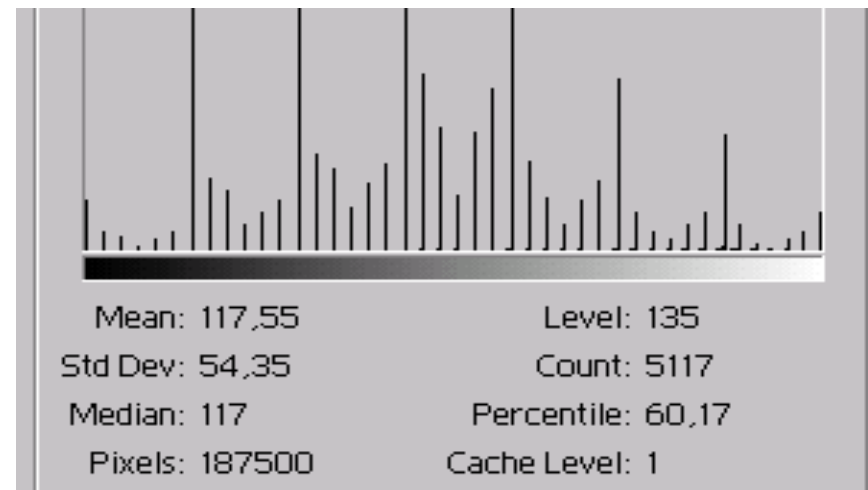
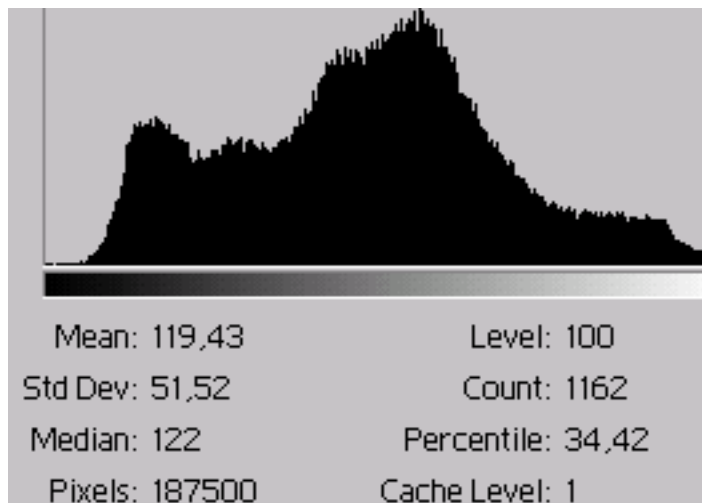
Histograma antes da Quantização



Histograma após Quantização



Quantização – Algoritmo?



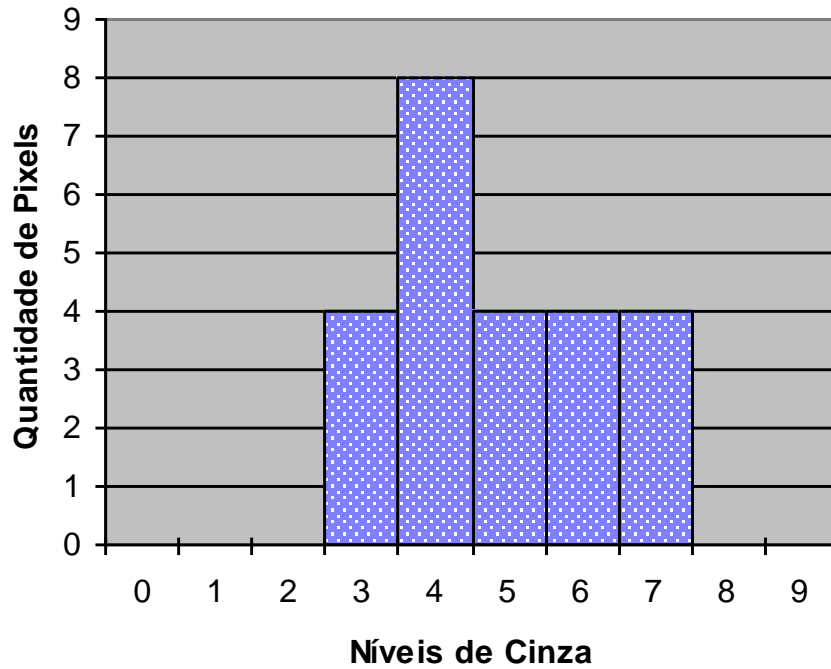
- *Splitting*

- Aumenta o contraste de uma imagem com base no seu histograma.
- Divide os pixels em dois grupos distintos de níveis de cinza

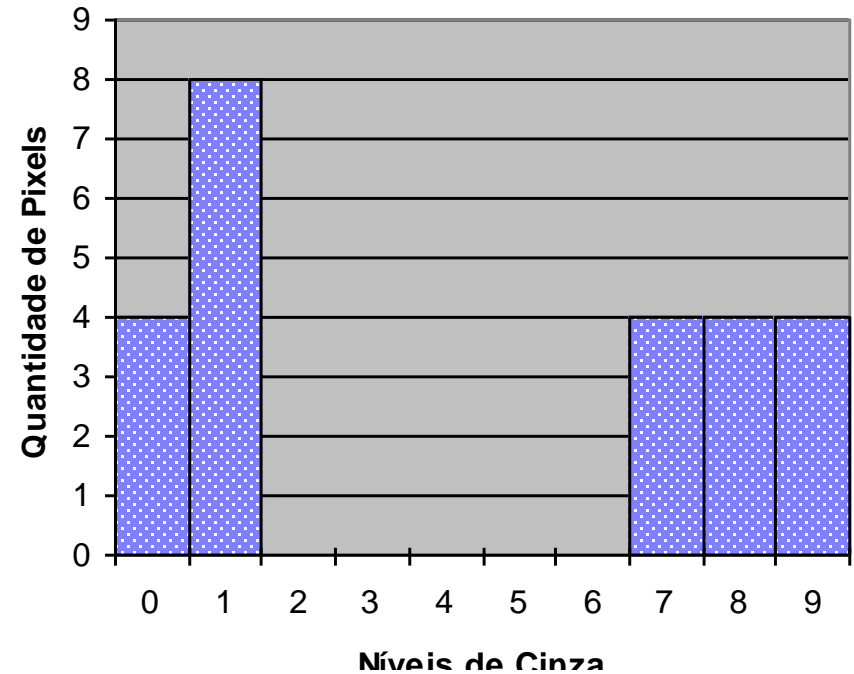
Processamento de Baixo Nível - Realce

- Splitting***

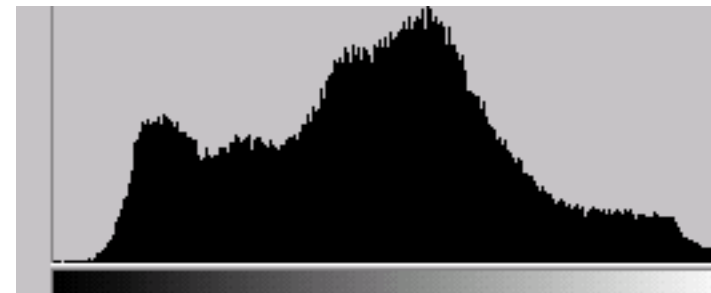
Histograma antes do "Splitting"



Histograma após "Splitting"



Splitting

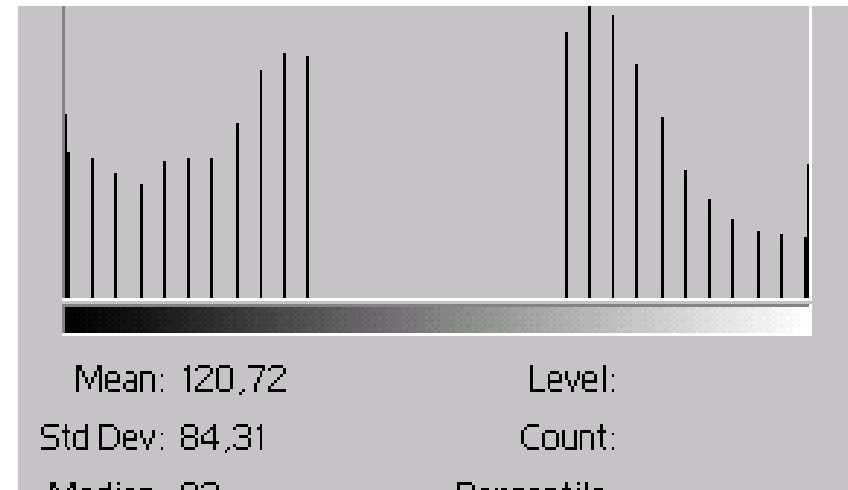
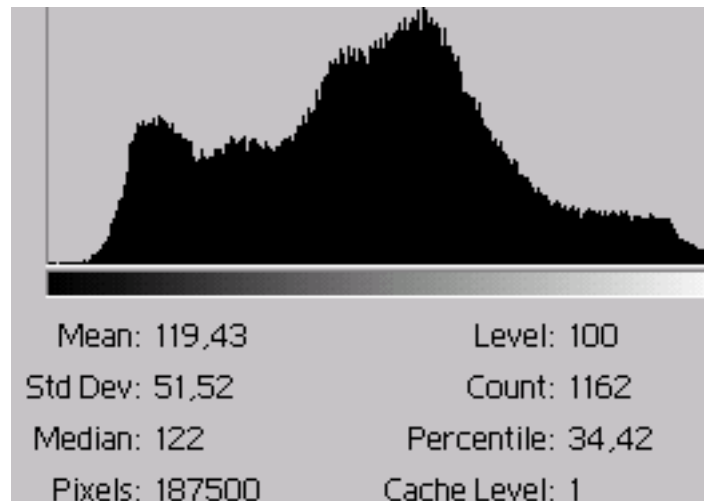


Mean: 119,43 Level: 100
Std Dev: 51,52 Count: 1162
Median: 122 Percentile: 34,42
Pixels: 187500 Cache Level: 1



Mean: 120,72 Level:
Std Dev: 84,31 Count:
Median: 122 Percentile:

Splitting – Algoritmo?



- ***Equalização***

- Um dos métodos mais utilizados para realce de contraste.
- Também conhecida como “**Linearização de Histograma**”
- **Finalidade** ► obter um histograma uniforme, através do espalhamento da distribuição dos níveis de cinza.
- Operação muito poderosa, conseguindo, muitas vezes recuperar imagens consideradas perdidas.

- ***Equalização***

- ◆ Exemplo de método:

- Dada uma Imagem de nXm pixels e g níveis de cinza.
 - Número ideal de pixels em cada nível:

$$I = \frac{nXm}{g}$$

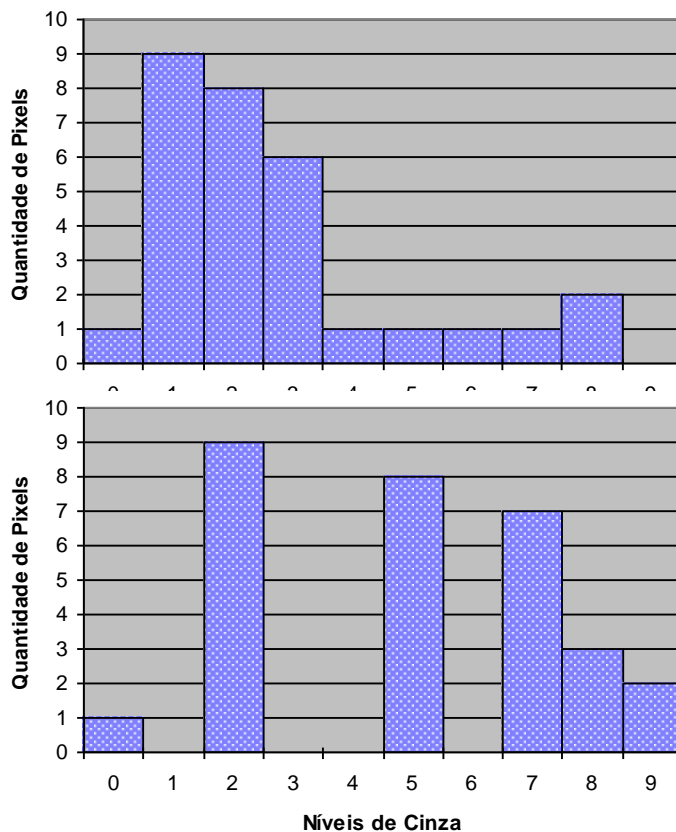
- **Equalização**

- Equalização pode ser realizada, encontrando o novo valor de nível de cinza q para um nível de cinza atual g .

$$q = \max \left\{ 0, \text{arred} \left(\frac{\sum_{j=0}^k n_j}{I} \right) - 1 \right\} \quad 0 \leq k \leq g$$

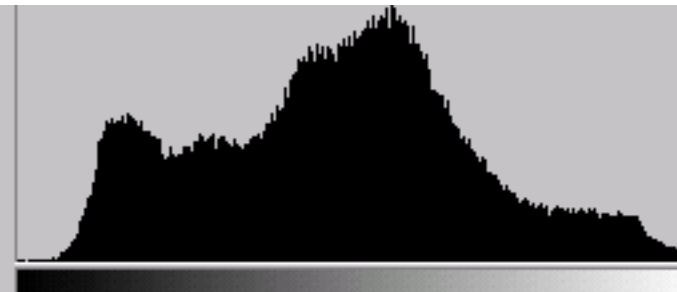
- Equalização - exemplo**

$$q = \max \left\{ 0, \text{arred} \left(\frac{\sum_{j=0}^k n_j}{I} \right) - 1 \right\} \quad 0 \leq k \leq g$$

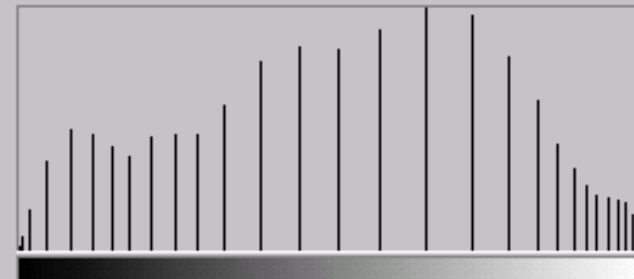


g	$\sum g$	\sum acumulado	q
0	1	1	0
1	9	10	2
2	8	18	5
3	6	24	7
4	1	25	7
5	1	26	8
6	1	27	8
7	1	28	8
8	2	30	9
9	0	30	9

Equalização - aplicação do método visto



Mean: 119,43 Level: 100
Std Dev: 51,52 Count: 1162
Median: 122 Percentile: 34,42



Mean: 132,69 Level:
Std Dev: 73,81 Count:
Median: 131 Percentile:
Pixels: 47000 Cache Level: 1

- **Relembrando Conceitos**

- **Gradiente**

Exemplo: gradiente de $f(x,y) = x^2 + y^2 + xy$

$$G[f(x, y)] = \begin{bmatrix} \frac{\partial f}{\partial x} \\ \frac{\partial f}{\partial y} \end{bmatrix}$$

$$G[f(x, y)] = \begin{bmatrix} 2x + y \\ 2y + x \end{bmatrix}$$

- *Realce de bordas e detalhes*
- *Realce por diferenciação*
 - Maioria dos métodos usados de diferenciação em processamento de imagens é baseada na aplicação de gradientes.
 - Dada uma função $f(x,y)$, o gradiente de f nas coordenadas (x,y) é definido pelo vetor:

$$G[f(x,y)] = \begin{bmatrix} \frac{\partial f}{\partial x} \\ \frac{\partial f}{\partial y} \end{bmatrix}$$

- **Detecção de bordas e detalhes**
- **Realce por diferenciação**
 - Duas propriedades importantes do gradiente são:
 - o vetor $G[f(x,y)]$ aponta na direção do máximo da função $f(x,y)$;
 - a magnitude de $G[f(x,y)]$ é dada por:

$$mag[G] = \sqrt{\left(\frac{\partial f}{\partial x}\right)^2 + \left(\frac{\partial f}{\partial y}\right)^2}$$

- *Detecção de bordas e detalhes*
- *Realce por diferenciação*
 - Para uma imagem digital, a magnitude é aproximada pelas diferenças.
 - Uma aproximação comumente utilizada é:

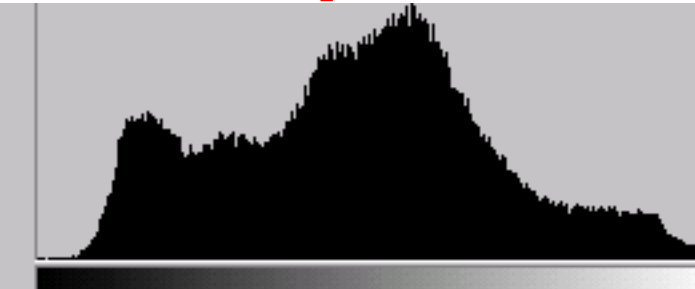
$$G[f(x, y)] \cong \sqrt{\left\{ \left[f(x, y) - f(x+1, y) \right]^2 + \left[f(x, y) - f(x, y+1) \right]^2 \right\}}$$

- ***Detecção de bordas e detalhes***
- ***Realce por diferenciação***
 - A utilização de valores absolutos produz resultados similares:

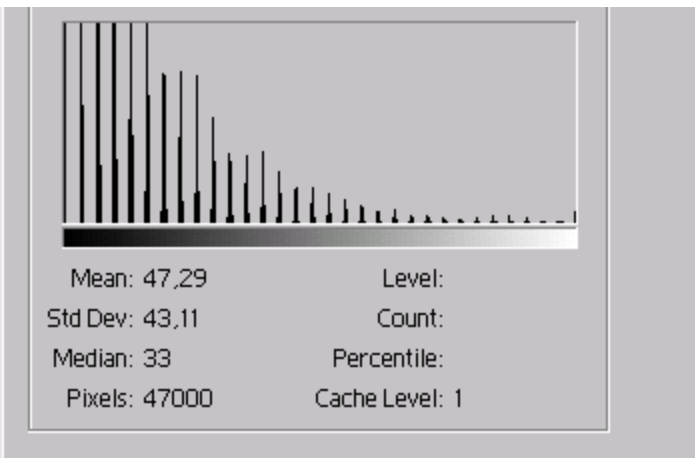
$$G[f(x, y)] \cong |f(x, y) - f(x+1, y)| + |f(x, y) - f(x, y+1)|$$

- Portanto, subtraindo-se ponto a ponto a imagem resultante da diferenciação da imagem original, pode-se obter uma imagem final com detalhes realçados.

Gradiente - Exemplo

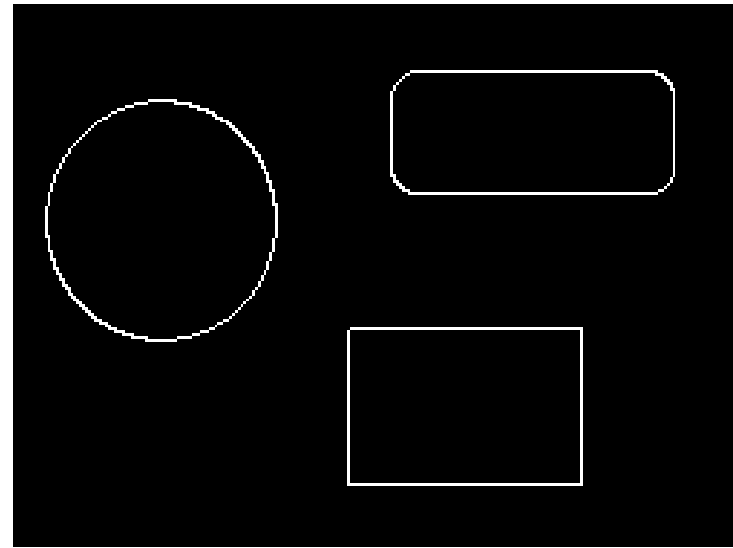
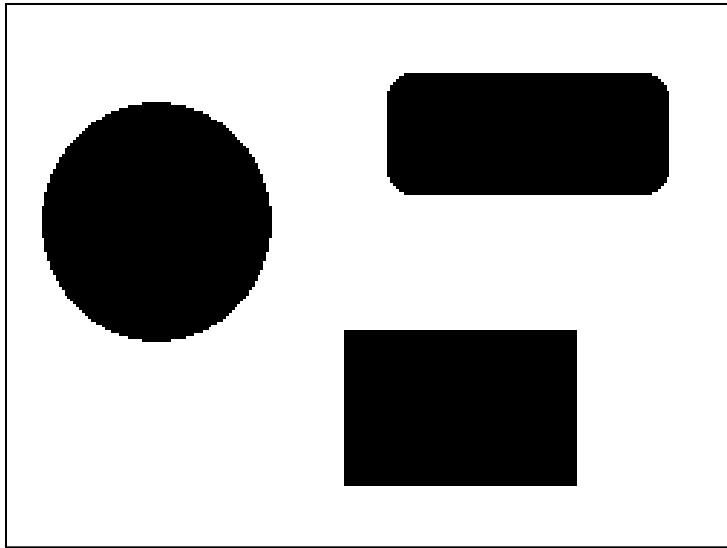


Mean: 119,43 Level: 100
Std Dev: 51,52 Count: 1162
Median: 122 Percentile: 34,42
Pixels: 187500 Cache Level: 1



Mean: 47,29 Level:
Std Dev: 43,11 Count:
Median: 33 Percentile:
Pixels: 47000 Cache Level: 1

Gradiente - Exemplo



- *Realce por diferenciação - algoritmo*

$$G[f(x, y)] \cong |f(x, y) - f(x+1, y)| + |f(x, y) - f(x, y+1)|$$

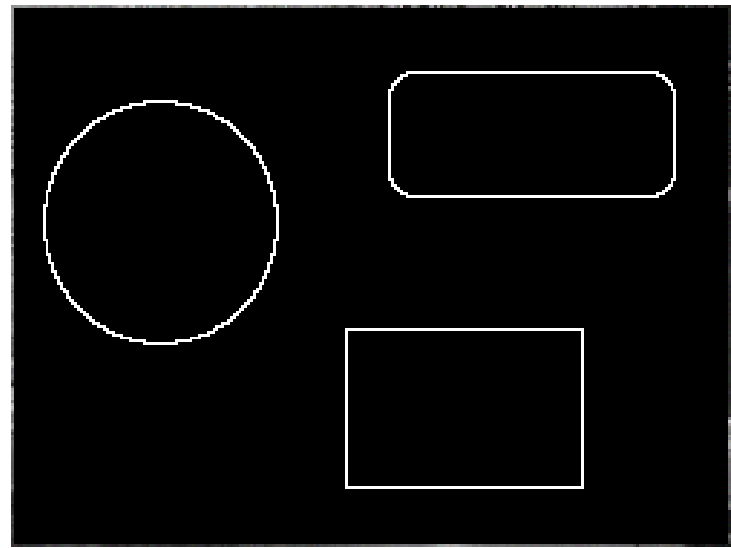
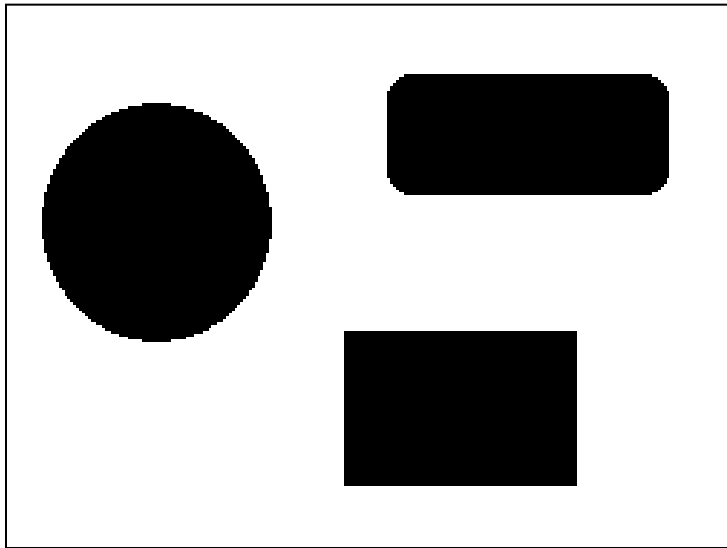
- *Detecção de bordas e detalhes*
- *Filtro passa-alta*
 - Realça componentes de alta frequência - sinais pequenos e bordas.
 - Template:

-1	-1	-1
-1	8	-1
-1	-1	-1

- *Filtro passa-alta*



- *Filtro passa-alta*



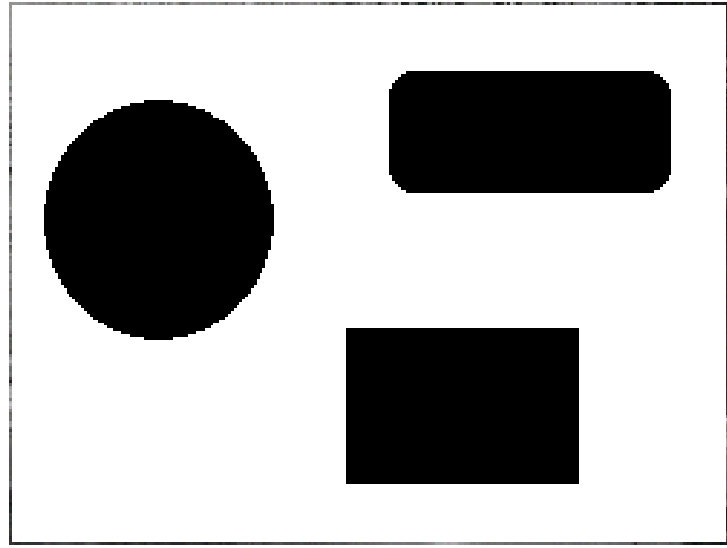
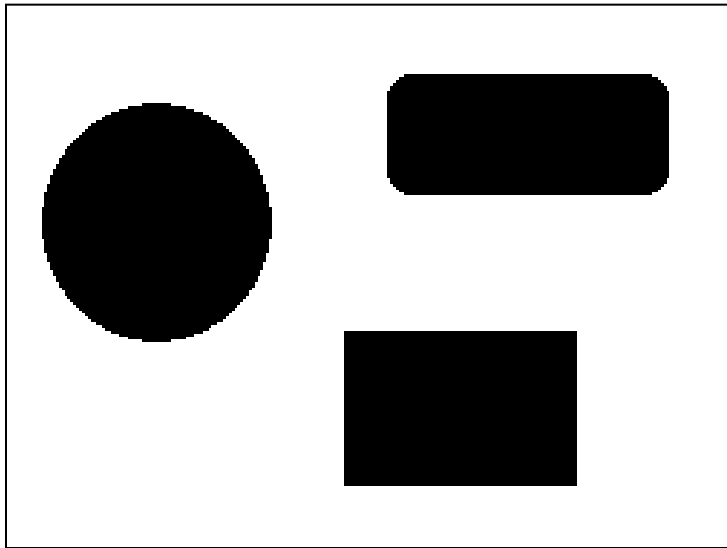
- *Detecção de bordas e detalhes*
- *Operador Laplaciano*
 - *Bom para imagens sem ruídos.*
 - Template:

0	-1	0
-1	4	-1
0	-1	0

- *Operador Laplaciano*



- *Operador Laplaciano*



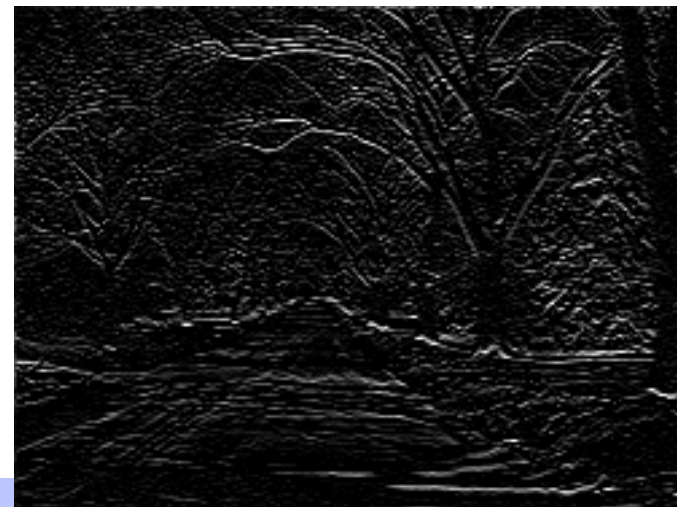
- *Detecção de bordas e detalhes*
- *Operador Gradiente - Borda Horizontal*
 - Template:

-1	-1
1	1

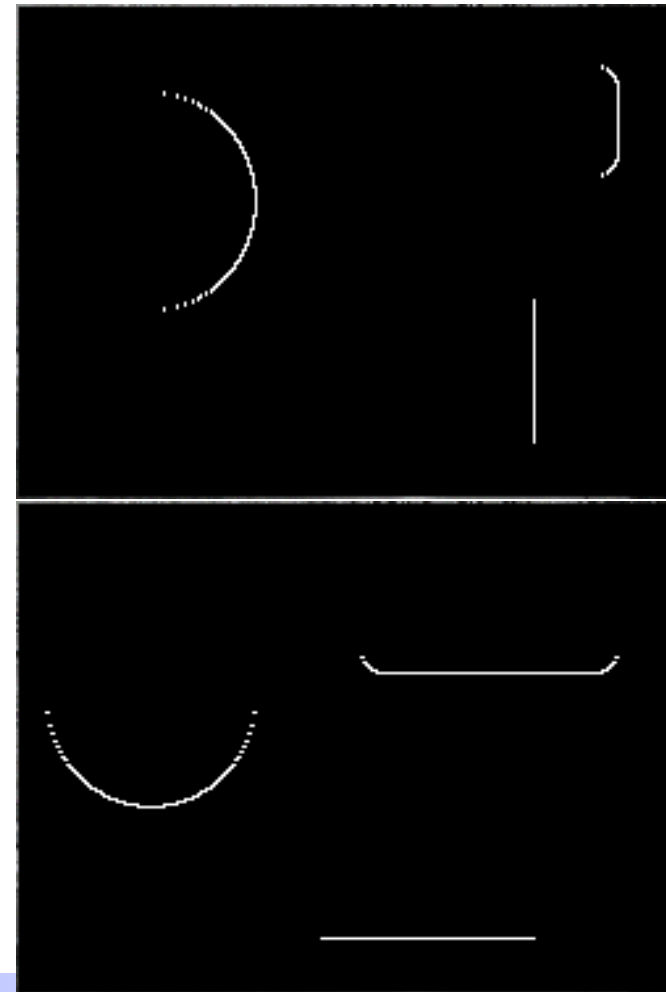
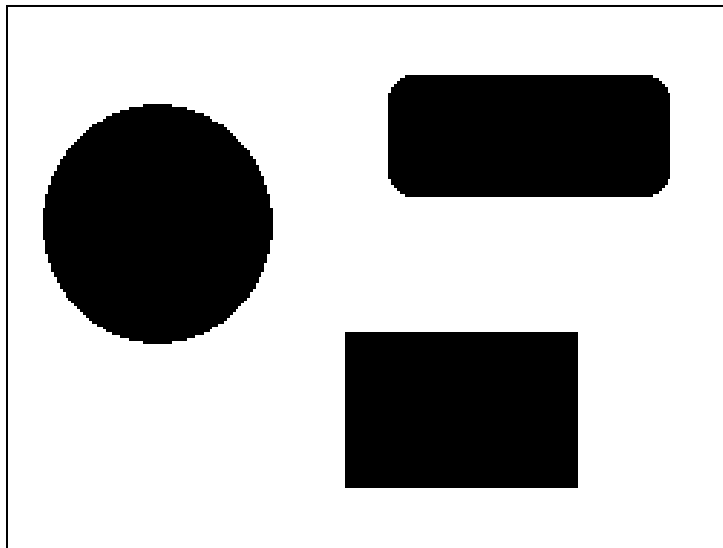
- *Detecção de bordas e detalhes*
- *Operador Gradiente - Borda Vertical*
 - Template:

-1	1
-1	1

- *Borda - Gradiente Vertical e Horizontal*



- *Borda - Gradiente Vertical e Horizontal*



- *Detecção de bordas e detalhes*
- *Detector de Bordas de Sobel*
 - Bom para imagens ruidosas.
 - Templates:

Horizontal

1	0	-1
2	0	-2
1	0	-1

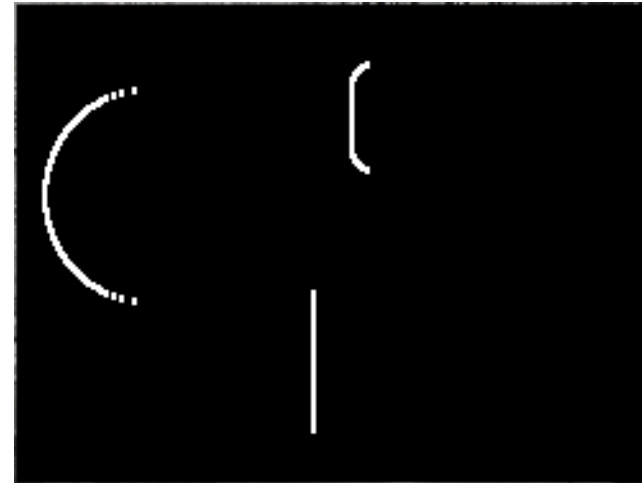
Vertical

1	2	1
0	0	0
-1	-2	-1

- *Sobel - Vertical e Horizontal*



- Sobel - Vertical e Horizontal*



Processamento de Baixo Nível – Realce

- *Detecção de bordas e detalhes*
- *Operador de Prewitt*
 - Templates:

Horizontal

-1	0	1
-1	0	1
-1	0	1

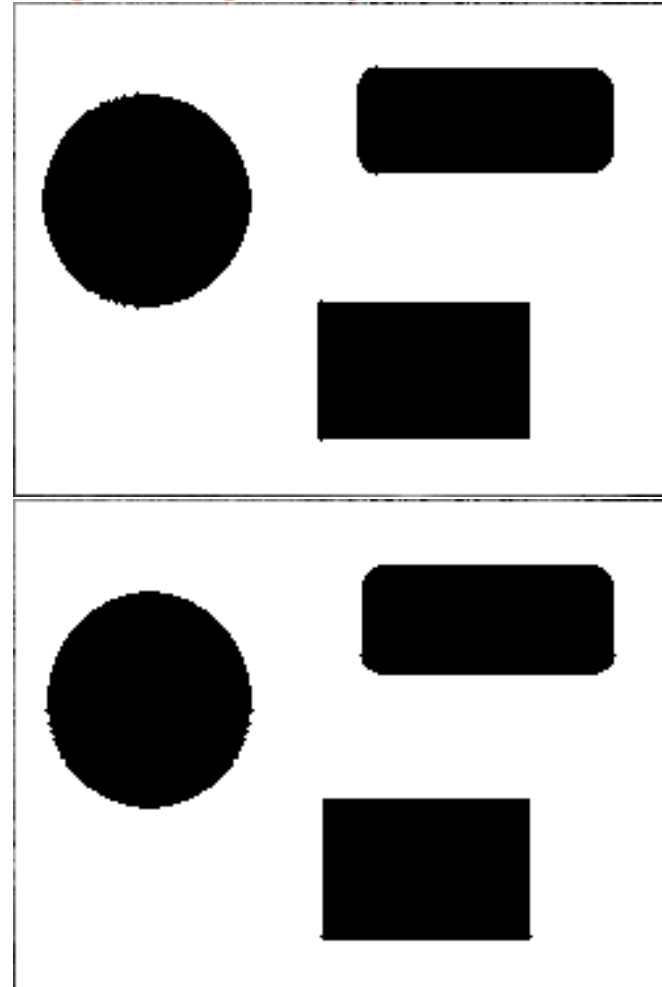
Vertical

1	1	1
0	0	0
-1	-1	-1

- *Prewitt - Vertical e Horizontal*



- Prewitt - Vertical e Horizontal*



Exercícios (para entregar)

- 1) Defina histograma e explique qual é o tipo de informação que pode ser dele retirada
- 2) Além das fórmulas de distâncias citadas, procure na literatura mais uma fórmula e explique a diferença dela para a Distância Euclidiana. Dica: procurar nas bibliotecas digitais indicadas na aula anterior. Cite as referências bibliográficas utilizadas.
- 3) Construa um programa para implementar e mostrar o histograma de uma imagem qualquer. O algoritmo deve receber como parâmetro uma matriz que armazena o conjunto de pixels da imagem. Além do código fonte, deverão ser entregues pelo menos dois exemplos de processamento. Não podem ser usados métodos/funções prontos de bibliotecas para construir o histograma.

Exercícios (para entregar)

- 4) Implemente um programa (método, procedimento, função) em qualquer linguagem de programação que receba uma imagem e a exiba com todos os pixels mais claros ou mais escuros. O nível de clareamento ou escurecimento, assim como a matriz de pixels, devem ser recebidos como parâmetros. Além do código fonte, deverão ser entregues dois exemplos de processamento. Não podem ser usados métodos/funções prontos provenientes de bibliotecas.
- 5) Continuar a implementação do programa iniciado no Exercício 4, incluindo **UMA** das seguintes funcionalidades:
 - filtro de média
 - filtro de mediana
 - equalização
 - filtro passa-alta

Exercícios (para entregar)

- 6) Para cada uma das funcionalidades dos exercícios anteriores (4 e 5):
- processar uma imagem escolhida por você e mostrar a imagem original, a imagem processada e seus respectivos histogramas;
 - escrever um parágrafo explicando o efeito do filtro implementado sobre a imagem processada.
- 7) Preparação da próxima aula:
- Conceitue gradiente de uma função unidimensional e gradiente de uma função bidimensional. Para que são usados? Dê um exemplo (máximo : uma página)
 - Faça um resumo sobre introdução à geometria projetiva, incluindo conceitos básicos e modelo de câmera virtual (máximo: uma página)
 - Faça uma comparação entre Geometria Projetiva e Geometria Euclidiana. Citar as referências usadas (máximo: meia página)



Fundamentos de Processamento Gráfico

Aula 3

Introdução ao Processamento de Imagens

Profa. Fátima Nunes