PROCESSAMENTO DIGITAL DE IMAGENS PDI – Aula 1

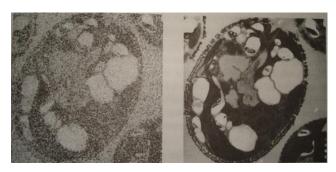
Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Unidade Acadêmica Especializada em Ciências Agrárias
Escola Agrícola de Jundiaí
Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Profa. Alessandra Mendes

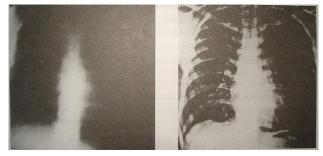
"Uma imagem vale mais do que mil palavras"
(Anônimo)

- Livro base da disciplina
 - ▶ Processamento Digital de Imagens 3ª edição, Rafael C. Gonzalez, Richard E. Woods
- Softwares
 - Octave
 - Matlab

- Principais áreas de aplicação:
 - Melhoria das informações visuais para interpretação humana:



Remoção de ruído



Melhoramento de contraste



Debluring





Manipulação de imagens

- Principais áreas de aplicação:
 - Processamento de dados de imagens para armazenamento, transmissão e representação, considerando a percepção automática por máquinas:



Vigilância visual



Monitoramento de tráfego



Automação industrial



Aplicativos comerciais



Interação homem/máquina



Identificação de indivíduos

Desafios/erros:













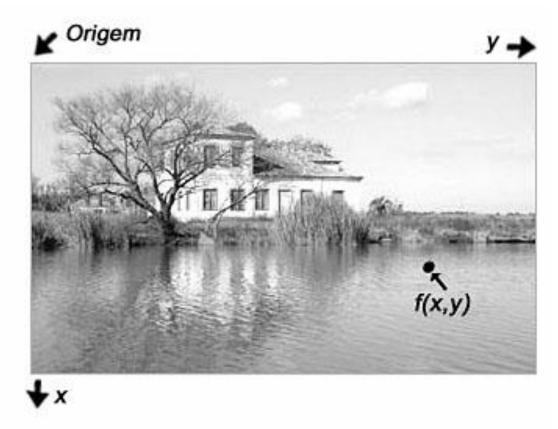


Imagem

▶ Imagem

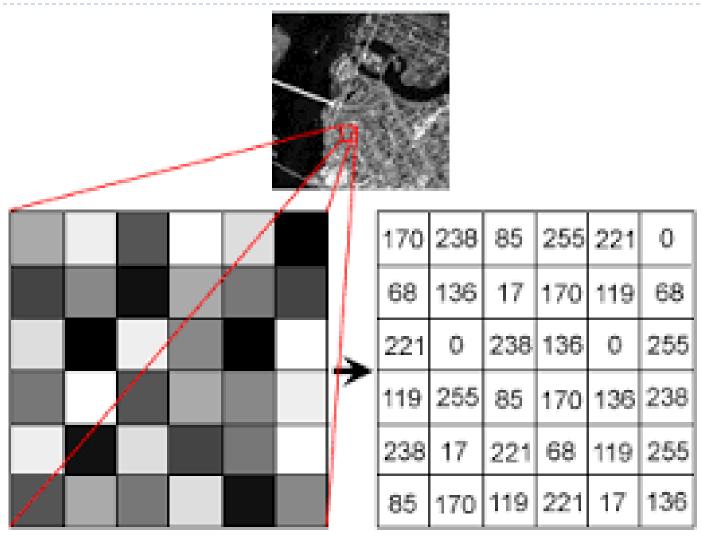
- Função bidimensional, f(x,y), em que x e y são coordenadas espaciais (plano), e a amplitude de f em qualquer par de coordenadas (x, y) é chamada de intensidade ou nível de cinza.
- Quando x, y e f são quantidades finitas e discretas, chamamos de imagem digital.
- Os elementos que compõe a imagem são chamados de *pixels* ou elementos de imagens.
- O campo de PDI refere-se ao processamento de imagens digitais por um computador digital.

Imagem



- f(x, y)é a *intensidade* ou *nível de cinza*;
- ▶ Imagem digital → valores são quantidades finitas e discretas;

Imagem



© 1992–2008 R. C. Gonzalez & R. E. Woods

O que é PDI?

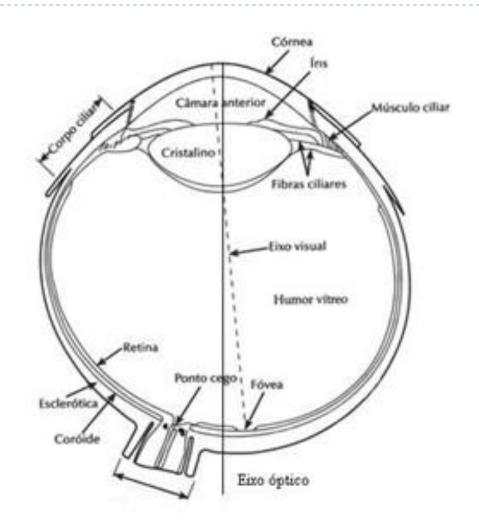
"O Processamento digital de imagens envolve processos cujas entradas e saídas são imagens e, além disso, envolve processos de extração de atributos de imagens até – e inclusive – o reconhecimento de objetos individuais."
(Gonzalez & Woods, 2006)

- PDI x Visão computacional x Análise de imagens x Outras áreas
 - Os limites não são claros

Fundamentos da Imagem Digital

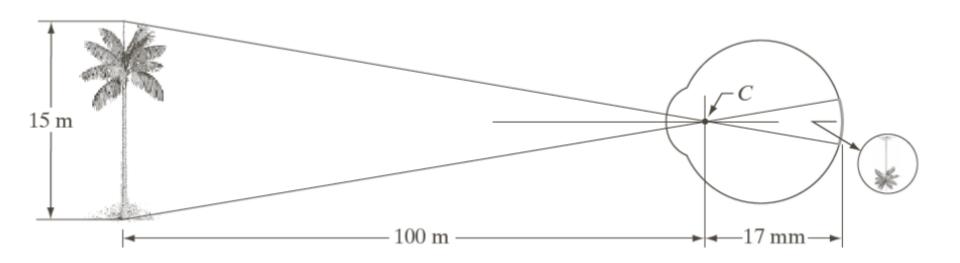
Olho humano

- Diagrama
 simplificado de uma
 seção do olho humano;
- É esférico (diâmetro de 2 cm);
- Processamento e reconhecimento (cérebro).



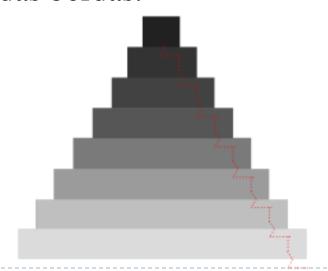
Formação da imagem no olho

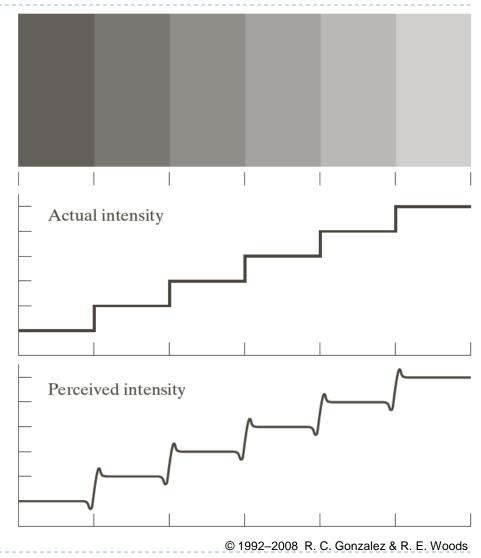
- Representação gráfica do olho vendo uma palmeira.
- Do ponto C é o centro óptico da lente.



Adaptação ao brilho e discriminação

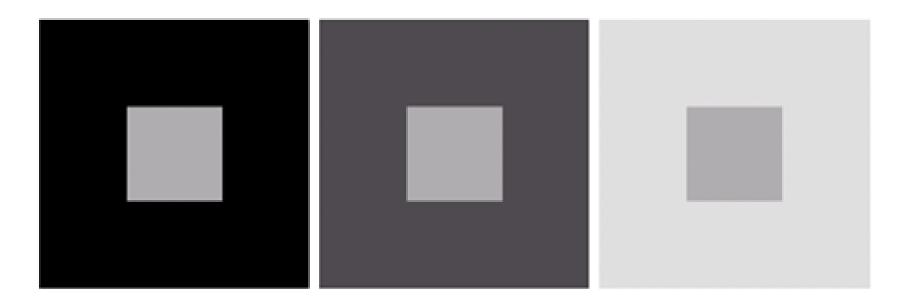
Ilustração do efeito de banda de Mach – embora o nível de cinza das linhas seja constante, percebe-se um padrão de brilho fortemente alterado perto das bordas.





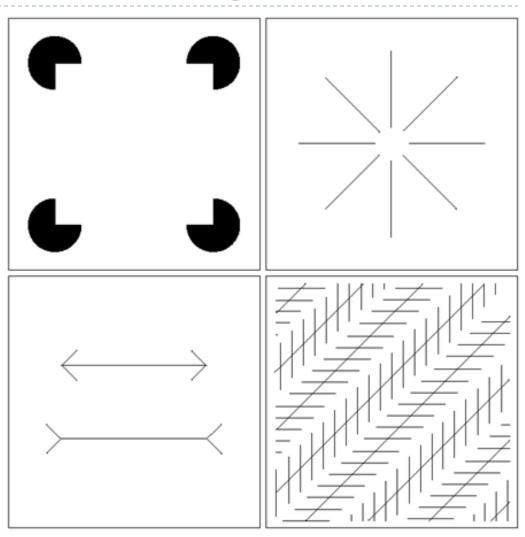
Contraste simultâneo

- ▶ Todos os quadrados internos *tem a mesma intensidade*, porém, eles parecem escurecer a medida que o fundo vai clareando.
- Do brilho de uma região *não depende apenas* de sua intensidade.



A luz e o espectro eletromagnético

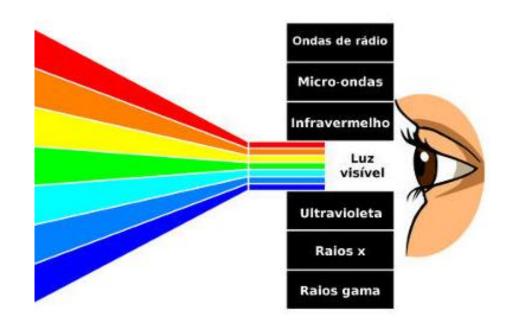
- Fenômenos da percepção humana.
- O olho preenche lacunas de informação ou percebe propriedades geométricas equivocadas.
- Algumas ilusões de óptica bem conhecidas.



© 1992–2008 R. C. Gonzalez & R. E. Woods

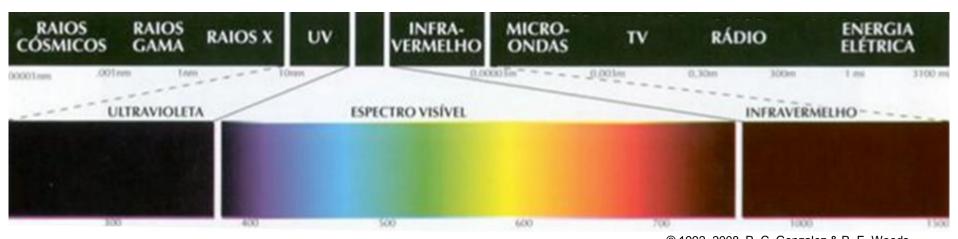
A luz e o espectro eletromagnético

- O *espectro eletromagnético* é o intervalo de todas as frequências de ondas eletromagnéticas existentes.
- As cores são determinadas pela natureza da luz refletida pelo objeto. Um objeto que reflete uma *luz relativamente equilibrada* em todos os comprimentos de onda visíveis é visto como *branco*.



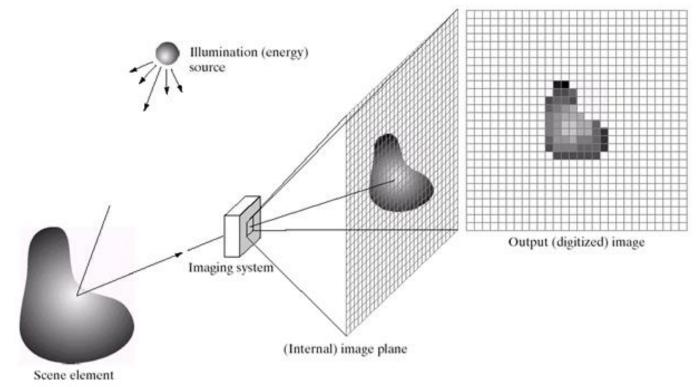
A luz e o espectro eletromagnético

- Dintervalo do espectro eletromagnético que pode ser visto pelo olho humano é conhecido como *espectro visível*, cujo comprimento de onda estende-se entre 400 nm e 700 nm,
- Todas as imagens que vemos tratam-se da interpretação que o cérebro produz das ondas eletromagnéticas que forem emitidas ou refletidas pelos corpos ao redor de nós



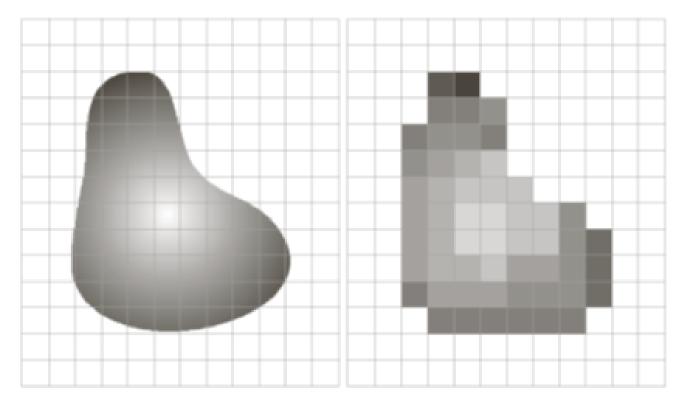
Processo de aquisição

Exemplo: iluminação, elemento de cena, sistema de imageamento, projeção da cena num plano e imagem digitalizada.



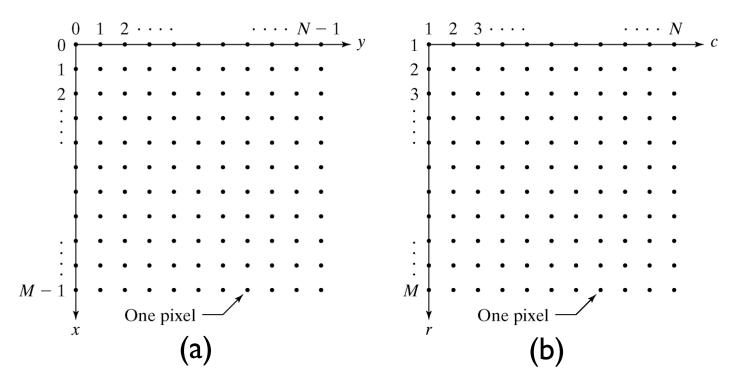
Amostragem e quantização

- Imagem contínua projetada numa matriz de sensores;
- Resultado da imagem *amostrada* e *quantizada*.



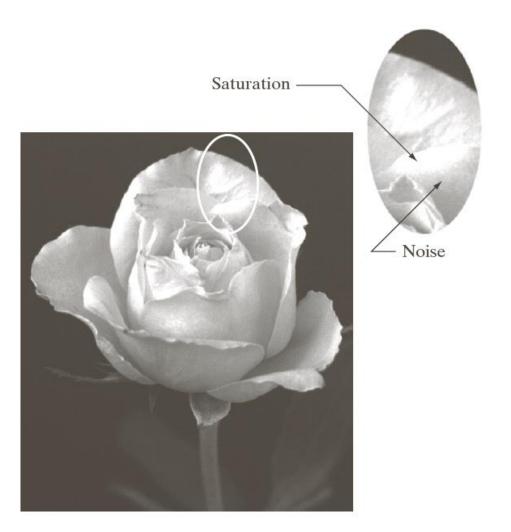
Geração de uma imagem digital

- Convenções de coordenadas:
 - a) Na maioria dos livros;
 - b) No Octave e no Matlab.



Saturação e ruído - ilustração

- A saturação é o valor mais alto além do qual todos os níveis de intensidade são cortados.
- O ruído aparece como uma granulação na textura.



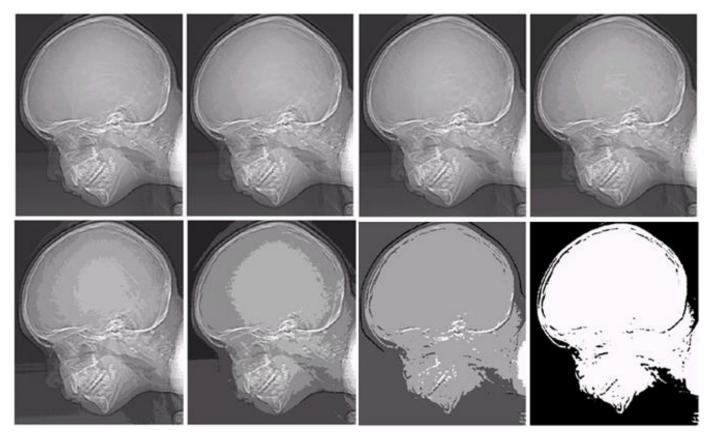
- A resolução espacial é a medida do menor detalhe discernível em uma imagem (pontos por polegada dpi);
- De tamanho da imagem por si só não diz tudo.
- A resolução de intensidade é a menor variação discernível de nível de intensidade em uma imagem (8 bits níveis de cinza, 16 bits, 32 bits).

- ▶ 1250 dpi (3.692 x 2.812 pixels)
- ▶ 300 dpi
- ▶ 150 dpi
- ▶ 72 dpi (213 x 162 pixels)



© 1992-2008 R. C. Gonzalez & R. E. Woods

Imagem 452 x 374 de 256 níveis de cinza (intensidade) mostrada a 128, 64, 32, 16, 8, 4 e 2 níveis.



© 1992–2008 R. C. Gonzalez & R. E. Woods

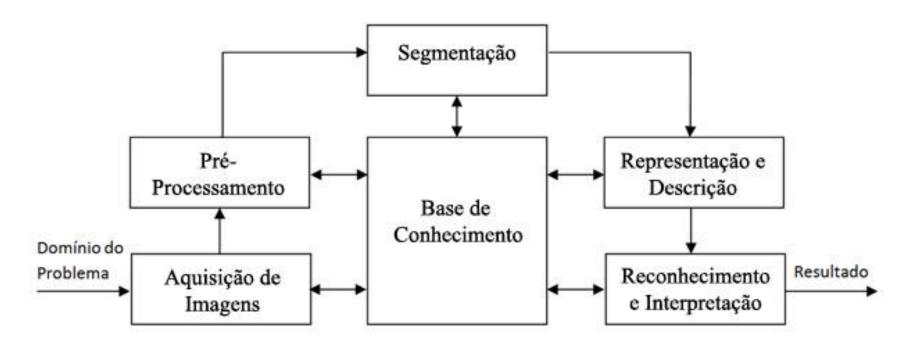
Imagens com, respectivamente, baixo, médio e alto níveis de detalhes.



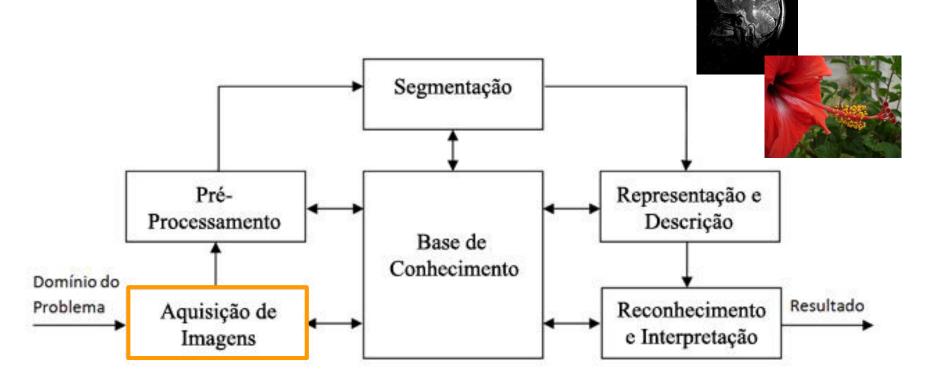




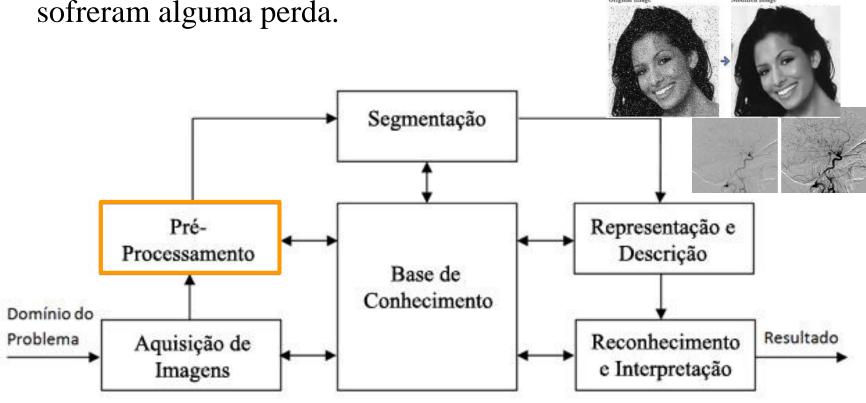
São as etapas a partir das quais são construídos os sistemas de PDI que utilizam imagens como entrada (domínio do problema) e imagens e/ou dados como saída (resultado).



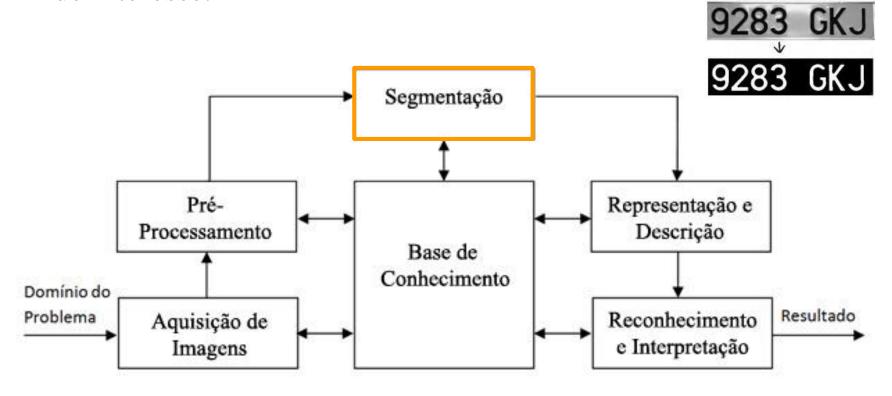
Aquisição: Objetiva obter uma representação da informação visual a partir de dispositivos físicos sensíveis que convertem o sinal elétrico para um formato digital.



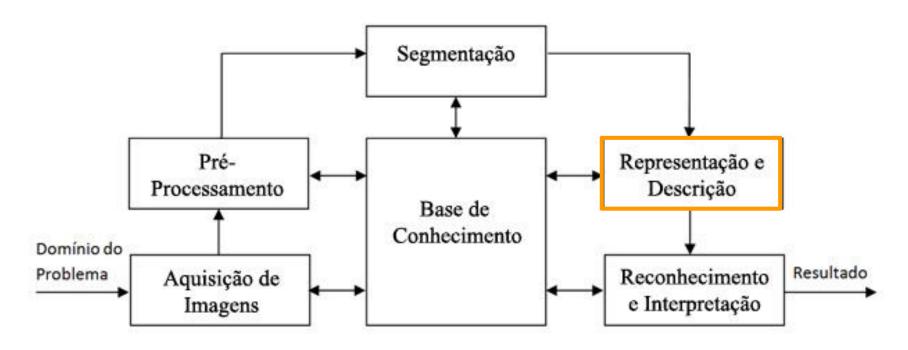
Pré-processamento: Consiste no realce da imagem para enfatizar características de interesse ou recuperar imagens que sofreram alguma perda



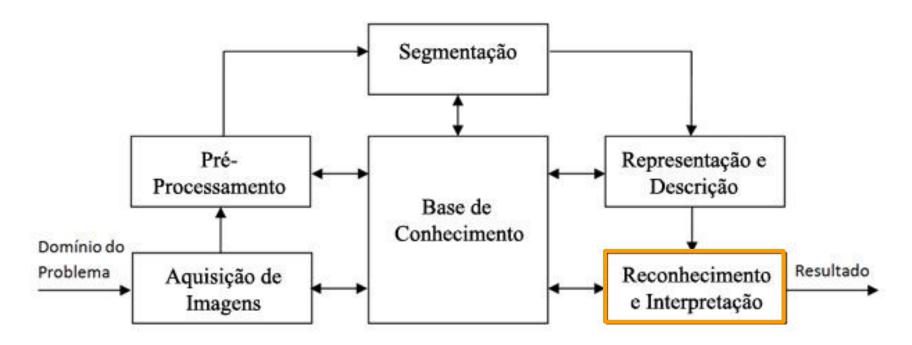
Segmentação: Consiste na extração ou identificação dos objetos contidos na imagem, separando a imagem em regiões de interesse.



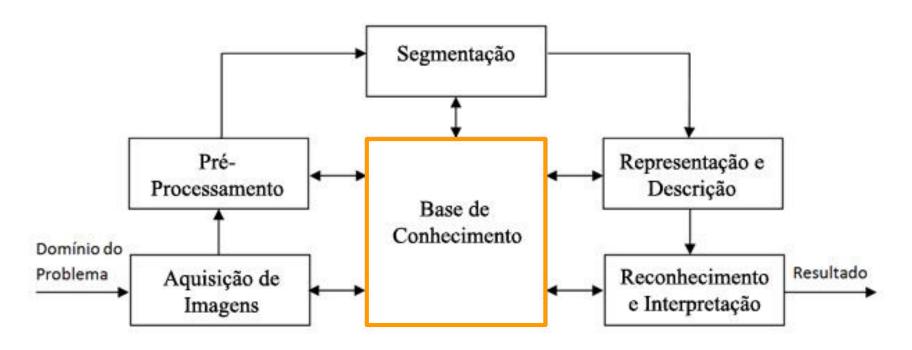
Representação e Descrição: Consiste na representação a partir da descrição das propriedades das regiões segmentadas (descritores) para o reconhecimento dos objetos.



Reconhecimento e Interpretação: Consiste na atribuição de um rótulo (classe) a um objeto ou região baseada nas informações fornecidas pelo seu conjunto de descritores.

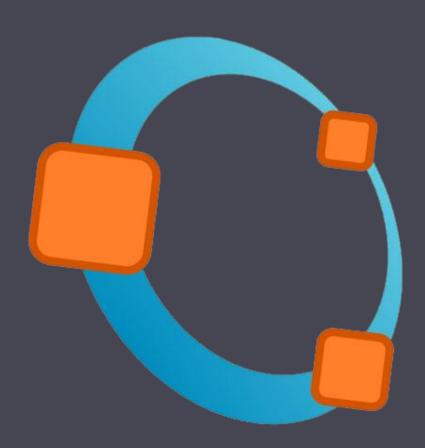


▶ Base de Conhecimento: Agrega ao modelo um conjunto especializado de conhecimentos a respeito do domínio do problema.



PRÁTICA 1

Leitura, exibição e acesso a pixels individualmente.



Disponível no SIGAA