

Instructions for Authors of SBC Conferences

Papers and Abstracts

Erick Modesto Campos

¹Instituto de Ciência Exatas e Naturais (ICEN) – Universidade Federal do Pará (UFPA)
Laboratório de Visualização, Interação e Sistemas Inteligentes (LabVis - UFPA)
Cep 66075110 – Guamá– Belém – Pará – Brazil

erick.c.modesto@gmail.com / erickcampos@ufpa.br

Abstract. *This meta-paper describes the style to be used in articles and short papers for SBC conferences. For papers in English, you should add just an abstract while for the papers in Portuguese, we also ask for an abstract in Portuguese (“resumo”). In both cases, abstracts should not have more than 10 lines and must be in the first page of the paper.*

Resumo. *Este meta-artigo descreve o estilo a ser usado na confecção de artigos e resumos de artigos para publicação nos anais das conferências organizadas pela SBC. É solicitada a escrita de resumo e abstract apenas para os artigos escritos em português. Artigos em inglês deverão apresentar apenas abstract. Nos dois casos, o autor deve tomar cuidado para que o resumo (e o abstract) não ultrapassem 10 linhas cada, sendo que ambos devem estar na primeira página do artigo.*

1. Introdução

O processamento de imagens é um método que executa uma série de operações matemáticas em uma imagem. O intuito é obter um aprimoramento ou extrair algumas informações úteis a cerca da imagem a ser processada. Esse método nada mais é do que um processamento digital de sinais onde a entrada é uma imagem e a saída pode ser uma imagem ou características (*features*) associadas com a determinada imagem processada [Tartu 2019].

A área de processamento de imagens existem diversos algoritmos que são utilizados para diversos propósitos. O reconhecimento de objetos é um bom exemplo de aplicação das técnicas de processamento. No entanto, assim como outros algoritmos, é necessário realizar várias aplicações chamadas de pré-processamento. E geralmente os sistemas que implementam o reconhecimento de objetos em uma imagem, utilizam conversão da imagem original para a escala de cinza como primeira etapa de pré-processamento.

Apesar desses algoritmos serem executados geralmente em máquinas mais robustas, é possível também empregar essas tarefas em sistemas embarcados. Os sistemas embarcados são sistemas de computação de propósito específico que geralmente são desenvolvidos para realizar algumas funções dedicadas, muitas vezes com restrições computacionais de tempo real. São chamados de embarcados por serem parte de um dispositivo completo, incluindo *hardware* e partes mecânicas [Lamb 2015].

Um sistema embarcado bastante conhecido atualmente entre os desenvolvedores é o Raspberry Pi [Raspberry 2019], uma plataforma de baixo custo com o intuito de ser um computador *desktop* “completo”. Esse dispositivo possui um grande poder computacional, se comparado com os seus concorrentes. Em relação ao processamento digital de imagens, existem muitos projetos que utilizam o Raspberry Pi para realizar essa tarefa como em [S et al. 2015].

Nesse sentido, tem como proposta utilizar a plataforma Raspberry Pi, mais especificamente a versão Raspberry Pi 3 modelo B, um dispositivo *quad core* que possui 1 GB de RAM e é muito utilizado na comunidade. A ideia é aplicar algoritmos de conversão em escala de cinza em plataformas de baixo custo, como os sistemas embarcados, e que possuem uma arquitetura *multicore* para que seja capaz de aplicar técnicas de paralelismo, aproveitando ao máximo o poder de processamento da plataforma utilizada neste trabalho.

2. Trabalhos Relacionados

Esta seção apresenta trabalhos que utilizaram algum tipo de sistema embarcado para realizar tarefas de processamento digital de imagens. Apesar deste trabalho utilizar o Raspberry Pi, os trabalhos apresentados a seguir utilizam também outras plataformas embarcadas. O objetivo desta seção é mostrar os trabalhos que utilizaram processamento de imagens através de uma abordagem sequencial e paralela.

2.1. Processamento Sequencial

Técnicas de processamento digital de imagens foram aplicadas no trabalho desenvolvido em [Karthik G. and Praburam N. 2016] para detectar doenças em bananeiras através do reconhecimento de padrões em imagens de folhas de bananeiras. O algoritmo elaborado foi executado em uma BeagleBone Black [BeagleBone 2019], uma plataforma embarcada que possui um ARM Cortex-A8 com dois núcleos de processamento. Apesar de ser *dual core* todas as tarefas do algoritmo foram projetadas para serem executadas de forma sequencial, visto que não era realizado um processamento em massa, já que bastava uma foto capturada por uma *webcam* no momento desejado para que a detecção da imagem fosse concluída.

O trabalho proposto em [Batista et al. 2017] utilizou algoritmos sequenciais de processamento de imagens para realizar o reconhecimento de gestos da cabeça do usuário e transformá-los em comandos de controle para um televisor. Para isso, foi utilizados as plataformas embarcadas C.H.I.P. [C.H.I.P 2019] e Arduino [Arduino 2019]. O C.H.I.P. é uma placa de baixo custo, assim como o Raspberry Pi, mas que possui um processador *single core* o que inviabilizou o uso de técnicas de processamento paralelo para o reconhecimento de gestos da cabeça do usuário. Já o Arduino, é uma plataforma que possui um microcontrolador de 8 bits que foi utilizado apenas para o envio de sinais infravermelho de controle para o televisor a ser controlado.

Já em [Li et al. 2009] foi utilizado um FPGA (do inglês *Field-Programmable Gate Array*), são dispositivos semicondutores baseados em uma matriz de blocos lógicos configuráveis (BLC) conectados via interconexões programáveis [Xilinx 2019], para realizar a tarefa de aquisição e também de processamento de imagens. O objetivo do trabalho era realizar tarefas de processamento de imagens utilizando uma plataforma simples e relativamente mais barata. Os algoritmos foram utilizados de forma sequencial, pois as tarefas consistiam basicamente em calculos matemáticos simples baseados nos espaços de cores.

2.2. Processamento Paralelo

O trabalho proposto em [Sivaranjani and Sumathi 2015] utilizou algoritmos de processamento de imagens para extração de características de impressões digitais dos mãos e dos pés. Para isso, foi utilizado um Raspberry Pi com uma distribuição do Debian modificada para plataformas embarcadas. O algoritmo necessário para o reconhecimento de imagens para extração de recursos biométricos é realizado usando o OpenCV-2.4.9 [OpenCV 2019] — uma biblioteca de código aberto multiplataforma voltado para visão computacional — usando o CMake, g ++, Makefile. Para realizar essa detecção, quatro diferentes algoritmos foram modificados para serem executados de forma paralela com o intuito de aproveitar ao máximo o poder de processamento da plataforma utilizada.

Em [Markovic et al. 2018] foi utilizado um *cluster* contendo dez Raspberry Pi Modelo B foram utilizados com o intuito de aumentar o poder computacional para realizar tarefas de processamento de imagens utilizando um processamento paralelo. Foi aplicado um algoritmo de detecção de bordas de objetos com a intenção de segmentar a imagem em bordas. O experimento conduzido no trabalho utilizou três tarefas de segmentação. A primeira tarefa foi segmentar três imagens, em seguida seis imagens e por fim nove imagens. Cada experimento foi executado utilizando técnicas de processamento paralelo em apenas um arduíno e também no *cluster*.

3. Objetivos

O objetivo geral do trabalho é aplicar algoritmos e processamento de imagem em plataformas embarcadas de modo que as tarefas sejam executadas de forma eficiente e de forma paralela para que seja utilizado todo o poder de processamento da arquitetura escolhida. A princípio, apenas algoritmos referentes a conversão em escala de cinza foram implementados, como prova de conceito, utilizando a biblioteca de computação visual Opencv [OpenCV 2019] em um Raspberry Pi 3 Modelo B [Raspberry 2019]. No entanto, o sistema projetado pode ser ampliado para ser utilizado em outros sistemas embarcadas. É importante também que o trabalho seja de baixo custo (por isso a utilização de sistemas embarcadas) e que os algoritmos implementados de forma sequencial e paralela seja livremente disponibilizado.

3.1. Objetivos Específicos

Os objetivos específicos são: 1) estudo da biblioteca utilizada e dos algoritmos de conversão em escala de cinza; 2) implementação sequencial; 3) implementação paralela.

Uma breve descrição sobre cada tópico é feita a seguir.

1. Estudo da biblioteca utilizada e dos algoritmos de conversão
 - Estudo da biblioteca OpenCV com o intuito de como funciona a manipulação dos dados de cada *pixel*.
2. Implementação sequencial
 - Implementação sequencial da forma mais eficiente dos algoritmos de conversão em escala de cinza utilizados neste trabalho.
3. Implementação paralela
 - Implementação paralela das tarefas de conversão em escala de cinza de modo que a execução dessas tarefas sejam executadas de forma mais rápida e aproveitando ao máximo o poder de processamento da plataforma embarcada utilizada.

4. Metodologia

Esta seção tem como objetivo mostrar a metodologia para implementação do trabalho proposto. Primeiramente é mostrada a forma sequencial de como foi implementado os algoritmos. Logo em seguida é apresentada a proposta de paralelização das tarefas sequenciais utilizando a metodologia PCAM.

4.1. Forma Sequencial Implementada

A Figura 1 mostra o fluxograma da forma sequencial das tarefas implementadas neste trabalho. Cada algoritmo realiza a conversão em escala de cinza de imagens contidas em uma base com 5 mil imagens que são processadas um por vez por cada algoritmo seguindo uma ordem sequencial de cada algoritmo aplicado.

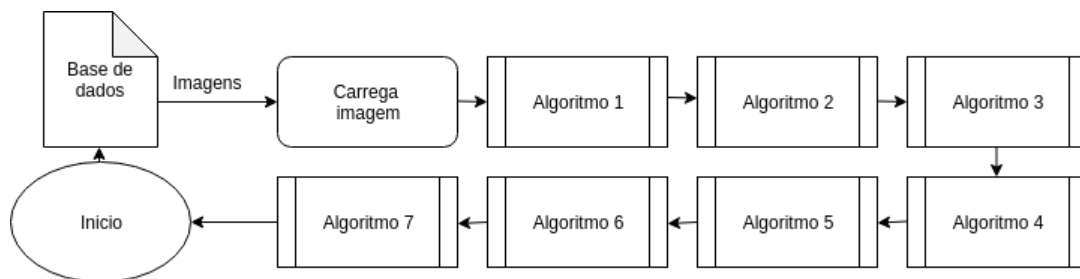


Figura 1. Forma sequencial do algoritmo.

A maioria das imagens digitais é composta por três canais de cores separados: um canal vermelho, um canal verde e um canal azul. A sobreposição desses canais em camadas cria uma imagem colorida. Modelos de cores diferentes têm canais diferentes (às vezes os canais são cores, às vezes são outros valores como luminosidade ou saturação), mas este trabalho se concentra apenas no RGB.

Todos os algoritmos de conversão do canal RGB para escala de cinza utilizam o mesmo processo básico que consistem em três etapas:

- Obter os valores dos canais vermelho, verde e azul de um *pixel*.
- Relacionar esses valores para transformar em apenas um valor.
- Substituir os valores originais de vermelho, verde e azul pelo valor calculado

```
for each pixel na imagem{  
  
    vermelho = pixel.Red()  
    verde = pixel.Green()  
    azul = pixel.Blue()  
  
    Obter_Valor_Cinza = cinza  
  
    pixel.Red = cinza  
    pixel.Green = cinza  
    pixel.Blue = cinza  
}
```

A Figura 2 mostra o resultado da conversão em escala de cinza para cada algoritmo utilizado neste trabalho. Os métodos para obtenção do valor cinza para cada algoritmo são apresentados a seguir.

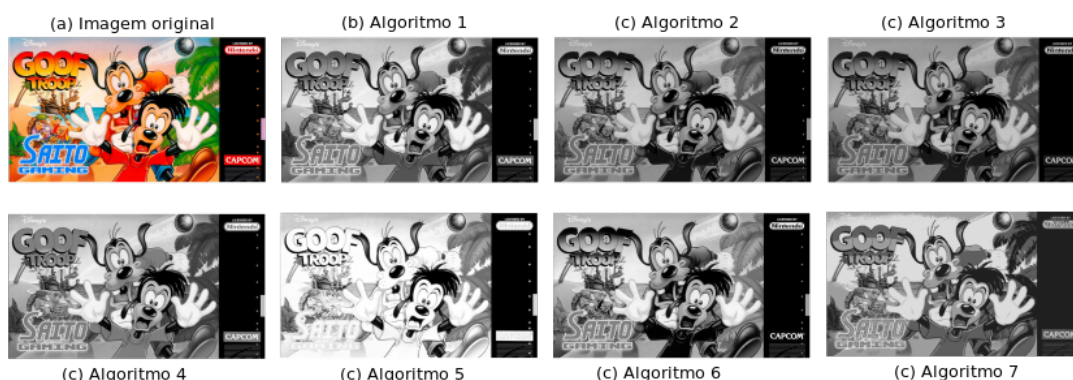


Figura 2. Resultado dos algoritmos.

4.1.1. Algoritmo 1: Média

O algoritmo baseado na média é a rotina de conversão mais comum em escala de cinza e o cálculo do valor de cinza é obtido a partir da Equação 1.

$$cinza = (vermelho + verde + azul)/3 \quad (1)$$

Essa fórmula gera um equivalente em escala de cinza razoavelmente boa e sua simplicidade facilita a implementação e otimização. No entanto, esse método não deixa de ter falhas — embora rápida e simples, ela faz um mau trabalho em representar tons de cinza em relação à maneira como os seres humanos percebem a luminosidade (brilho).

4.1.2. Algoritmo 2: Luminância

Esse segundo algoritmo mostra que a densidade do cone no olho humano não é uniforme entre as cores. Os seres humanos percebem o verde mais fortemente que o vermelho e o vermelho mais fortemente que o azul. Isso faz sentido do ponto de vista da biologia evolucionária — grande parte do mundo natural aparece em tons de verde, de modo que os humanos desenvolveram maior sensibilidade à luz verde.

Como os humanos não percebem todas as cores da mesma forma, o “método da média” de conversão em escala de cinza é impreciso. Em vez de tratar as luzes vermelha, verde e azul igualmente, uma boa conversão em escala de cinza pondera cada cor com base na maneira como o olho humano a percebe. Uma fórmula comum em processadores de imagem (Photoshop, GIMP) é apresentada na Equação 2.

$$cinza = (0.3 * vermelho + 0.59 * verde + 0.11 * azul) \quad (2)$$

4.1.3. Algoritmo 3: Luma

Assim como no algoritmo 2, este método tenta uniformizar a forma como o ser humano perceber as cores. Para isso, também é utilizada uma média ponderada entre os canais como é mostrado na Equação 3

$$cinza = (0.2126 * vermelho + 0.7152 * verde + 0.0722 * azul) \quad (3)$$

4.1.4. Algoritmo 4: Dessaturação

A maioria dos programadores usa o modelo de cores RGB. Embora seja uma boa maneira de uma máquina descrever cores, o espaço de cores RGB pode ser difícil para a percepção humana. Nesse sentido, o espaço de color HSL (do inglês *hue*, *saturation*, *lightness*) é algumas vezes utilizado para a visualização das cores. A matiz (*Hue*) pode ser considerada o nome da cor — vermelho, verde, laranja, amarelo etc. A saturação (*saturation*) descreve como uma cor é vívida; uma cor muito vívida tem saturação total, enquanto o cinza não tem saturação.

A dessaturação de uma imagem funciona convertendo o espaço RGB no espaço HSL e forçando a saturação para zero. Um pixel pode ser dessaturado encontrando o ponto médio entre o máximo de (R, G, B) e o mínimo de (R, G, B), como mostra a Equação 4.

$$cinza = (Max(vermelho, verde, azul) + Min(vermelho, verde, azul))/2 \quad (4)$$

4.1.5. Algoritmo 5: Decomposição

A decomposição de uma imagem pode ser considerada uma forma mais simples de dessaturação. Para decompor uma imagem, cada *pixel* é forçado para o valor mais alto (máximo) ou mais baixo (mínimo) de seus valores em vermelho, verde e azul. As Equações 5a e 5b mostram como calcular a decomposição máxima e mínima, respectivamente.

$$cinza = Max(vermelho, verde, azul) \quad (5a)$$

$$cinza = Min(vermelho, verde, azul) \quad (5b)$$

4.1.6. Algoritmo 6: Canal de cor única

Este algoritmo representa o método computacional mais simples para conversão em escala de cinza. Ao contrário de todos os métodos apresentados, este método não requer cálculos. Apenas é necessário escolher o valor de um determinado canal e aplicar para ao valor de cinza, como mostrado na Equação 6a, 6b e 6c

$$\text{cinza} = \text{vermelho} \quad (6a)$$

$$\text{cinza} = \text{verde} \quad (6b)$$

$$\text{cinza} = \text{azul} \quad (6c)$$

4.1.7. Algoritmo 7: Tons de cinza

Este método permite ao usuário especificar quantos tons de cinza a imagem resultante utilizará. O algoritmo definir o número de tons de cinza da imagem convertida. Esse método é um pouco mais trabalhoso se comparado com os demais algoritmos apresentados. Os procedimentos do algoritmo é mostrado a seguir.

```
for each pixel na imagem{
    fator = 255 / (TonsDeCinza - 1)
    metodo = (vermelho + verde + azul)/3
    cinza = (int)((medio / fator) + 0.5) * fator

    //TonsDeCinza: valor entre 2 e 256
}
```

4.2. Projeto da Forma Paralela

O projeto da forma paralela segue a metodologia PCAM (Particionamento, Comunicação, Agrupamento e Mapeamento) descrita a seguir.

- **Particionamento:** Quebra do problema em subproblemas menores.
- **Comunicação:** Definição da comunicação entre as várias tarefas que foram subdivididas.
- **Agrupamento:** Combinação das tarefas de forma a se estabelecer a comunicação, se necessário, visando reduzir custos
- **Mapeamento:** Escolha de quais tarefas vão ficar em cada processador.

4.2.1. Particionamento

Como o Raspberry Pi Modelo B utilizado para executar o programa desenvolvido para teste trabalho possui 4 núcleos de processamento, é importante subdividir o problema em subtarefas. Uma alternativa seria dividir os 7 algoritmos entre os processadores. O problema desta abordagem é que um dos processadores ia executar apenas um algoritmo, subutilizando-o em comparação aos demais núcleos. Outra abordagem que pode ser utilizada, e a que provavelmente vai ser utilizada, é o processamento de 4 imagens em paralelo, onde cada núcleo seria encarregado de executar os 7 algoritmos para suas respectivas imagens.

4.2.2. Comunicação

O programa desenvolvida a apresenta 7 algoritmos de conversão em escala de cinza de uma imagem e esses algoritmos são independentes entre si, o que torna a implementação do paralelismo nessas tarefas sem a necessidade de realizar comunicações entre os núcleos de processamento.

4.2.3. Agrupamento

Como não há a necessidade de comunicação entre as unidades de processamento, cada núcleo será responsável por processar uma imagem, visto que se o particionamento fosse projetado levando em consideração as tarefas, o agrupamento de tarefas ficaria desbalanceado, subutilizando uma das unidades de processamento (UP).

4.2.4. Mapeamento

O paralelismo vai ser aplicado na quantidade de imagens que devem ser processadas e não na quantidade de algoritmos de conversão em escala de cinza. Dessa forma, 4 imagens devem ser trabalhadas em paralelo, onde a primeira imagem deve ser processada pela UP1, a segunda imagem pela UP2, a terceira imagem pela UP3 e a quarta imagem pela UP4. Assim que as 4 imagens forem processadas, mais 4 novas imagens são dadas como entrada no sistema que refaz todo o processo.

Referências

Arduino (2019). Arduino - home. <https://www.arduino.cc/>. (Acessado em 09/28/2019).

- Batista, C. T., Campos, E. M., and Neto, N. C. S. (2017). A proposal of a universal remote control system based on head movements. In *Proceedings of the XVI Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems, IHC 2017*, New York, NY, USA. ACM.
- BeagleBone (2019). Beagleboard.org - black. <https://beagleboard.org/black>. (Acessado em 09/28/2019).
- C.H.I.P (2019). Pocket c.h.i.p. formerly from next thing co. <https://shop.pocketchip.co/>. (Acessado em 09/28/2019).
- Karthik G. and Praburam N. (2016). Detection and prevention of banana leaf diseases from banana plant using embeeded linux board. In *2016 Online International Conference on Green Engineering and Technologies (IC-GET)*, pages 1–5.
- Lamb, F. (2015). *Automação Industrial na Prática - Série Tekne*. Tekne. AMGH Editora.
- Li, C., Zhang, Y., and Zheng, Z. (2009). Design of image acquisition and processing based on fpga. In *2009 International Forum on Information Technology and Applications*, volume 3, pages 113–115.
- Markovic, D., Vujicic, D., Dragana, M., and Randić, S. (2018). Image processing on raspberry pi cluster. 2:83 – 90.
- OpenCV (2019). Opencv -the latest release is now available. <https://opencv.org/>. (Acessado em 09/28/2019).
- Raspberry (2019). Teach, learn, and make with raspberry pi – raspberry pi. <https://www.raspberrypi.org/>. (Acessado em 09/29/2019).
- S, S., Hlmg, L., and Shivkumar, H. (2015). Implementation of image processing on raspberry pi. *IJARCCCE*, 4:199–202.
- Sivaranjani, S. and Sumathi, S. (2015). Implementation of fingerprint and newborn footprint feature extraction on raspberry pi. In *2015 International Conference on Innovations in Information, Embedded and Communication Systems (ICIIECS)*, pages 1–6.
- Tartu, U. (2019). Digital image processing. <https://sisu.ut.ee/imageprocessing/book/1>. (Acessado em 09/28/2019).
- Xilinx (2019). What is an fpga? field programmable gate array. <https://www.xilinx.com/products/silicon-devices/fpga/what-is-an-fpga.html>. (Acessado em 09/28/2019).