INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO GRÁFICA, PROCESSAMENTO DE IMAGEM E VISÃO COMPUTACIONAL

Prof. Dr. Bianchi Serique Meiguins Prof. Dr. Carlos Gustavo Resque dos Santos

O que é a Computação Gráfica?

processamento de imagens Imagem digital síntese de visão imagens computacional (rendering) Modelos e dados

O que é uma imagem?

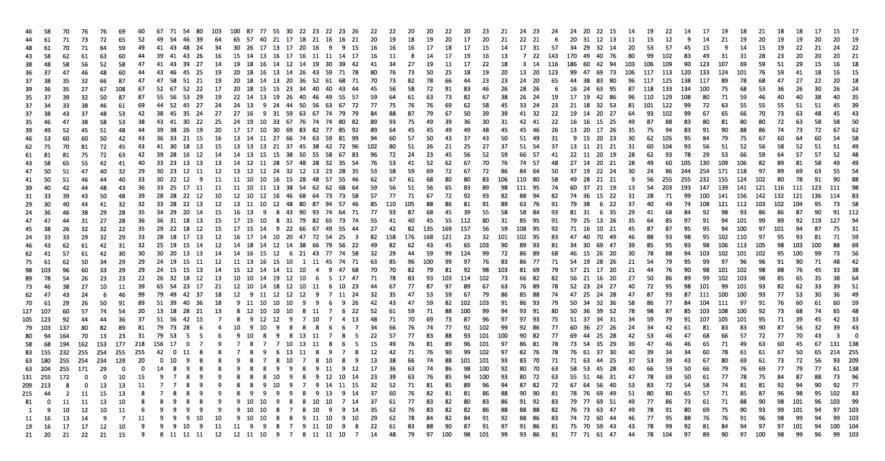
- □ Imagens são fotos ou representações visuais
- □ Como as imagens são armazenadas?
 - Papiro
 - Papel
 - □ Filme
 - Quadro
 - □ Paredes de Pedra
 - □ Etc.



O que é uma imagem digital?

- Imagens digitais são fotos ou representações visuais armazenadas por valores discretos.
- Como as imagens digitais são adquiridas (geradas)?
 - □ Camera Digital, Scanner, Software
- Como as imagens digitais são armazenadas?
 - Em memória usando um formato específico (PNG/JPEG/GIF/...)

O que é uma imagem digital?



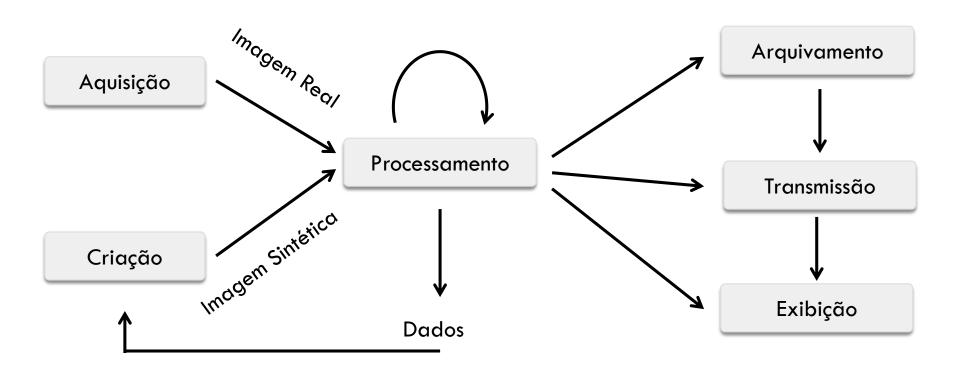
Array de números (50x50)

O que é uma imagem digital?



Interpretando **0** como **preto, 255** como **branco** e o números entre ele como **escalas de cinza** temos esta imagem

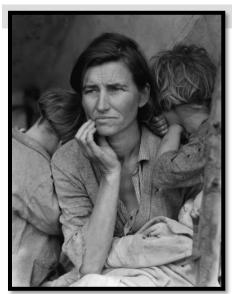
Pipeline gráfico de Imagens Digitais



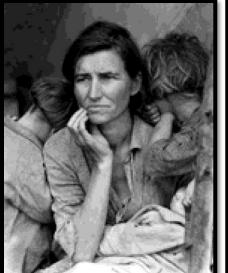
Perdas no meio do caminho

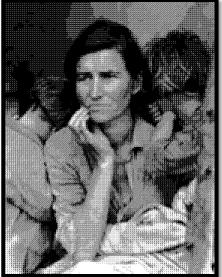
□ Perdas que sempre existem: ■ Aquisição Quantização Amostragem □ As perdas algumas vezes são propositais. Compressão □ Transmissão ■ Simplificação

Perdas no meio do caminho









Α	В
O	D

A: Cena

B: Adquirida

C: Arquivada

D: Mostrada



Computação Gráfica é Difícil

 O que é fácil e intuitivo para os seres humanos é difícil para um computador.

- Imagens Digitais
 - Vetores
 multidimensionais ou
 formulas matemáticas.

9cal97af64736d708a82808c8l948f8e94887l7b6d9e98a2989bdl717b7a876d 9b99a4ad687a6e778290878a8380818885818b816895989f9a9bd5647d7d864e 9da4aea766756a6e79908e8c9681798784707b7e7587a3a19da38cda72845d35 a3b495a160656a74787a807d809ea3c580868d7c7785969a989697cf98 ab969b9a5d626c7e807f8f74869ca9b4c9d37b7364819a9b958e978fd5393e38 9e619cb361616e727b7f6b86857aadadc7d2d860698e9a6f908d8ea33635365b 7556959a63686a77816a747781989faac6c6c3e5548c9c497992a12b4740479b 635f96ad5e5673729776828a898cbfc0d3d3clc6e67b9c5527d3773c3f428fa6 626198a655686b77b075767f6eb1adbfbec7c2cecd7c9a3dacd1da3b2b35a3a1 697196b760615d6e9f6f79788aa3aeaca8bbb9c8c4c4d7d8c7c5823f36a3a2a0 6e5e9db25c606865ab7e5f84a58fabaaa29db7a2a7d4c2c3d2822b398f9c9ba2 686balac5d636754b38d749e8f8f839a838a359eb8b9c7c154d732378fa5a09d 6a6996ae66606d6cbe8f827e8c823e763b2fcdb0b8ca6592bc322c70a4a8a6a1 6e5f96ae645963705d72847a424331505abcc2a7c2955fcc343e3c879ea5a293 6c6e96ae6862697d657a8143324434229fbfblbed8c83350323538a6979e999b 666b99b664666479867d60413f342ca0c794afbfc9d53b8b3d3788a6a498988c 626c98af686e6d809c60316f6d3283b9646d7ca3ca4848b3453e8ca3a59aa38d 6a6594b76d696fac37356639283fc47e69c7849a83ad37b13630a299999c8e8a 6b6088c1736f7832863b843635bb5f9aaeae898cb57f34a22f90a19a9982acc9 50548fb26e7232318e36328f68a7678ba6b2908e9f893e6c3f969a9a9584bbd2 5d498bb7756d709b9b382d2bb133628a9ca27876b18c3e2f24a29b9284bed4cb 56439db66c6b41406c68354f343a6d8a8a9997b3953141386c96989a83c5ccd0 3d3e9ab36d9a29447134d42f3e534d8a95707a85993962389c98928784d3cbce 31348dbd6f3d4c2d66852b4035313e3b3789b28e2e376a36998e9d8b7cd1d5b8 813c7ab3702626654366a93f303a366a7b9597c4cb606a4897816b6e93d49f4d 2e9e72afa2363227307a71a73c3c6764898e8fa2abcad322988b77bade746a65 27b75dbca1303848265c652f5737806e91849a9fb9cbcf31999280cdd27c6c6c 28b759b8823f4c4b308c412c2b5c7e85928e9494abbbdcde56698b8fc154746f

Objetivos do Curso

- Pretende-se que ao final do curso o aluno:
 - Compreenda de forma abrangente os assuntos que permeiam a computação gráfica;
 - Aprenda os principais algoritmos utilizados para síntese, processamento e reconhecimento de imagens;
 - Seja capaz de programar e testar alguns algoritmos utilizados na área;
 - Seja capaz de resolver potencias problemas da área.

Conteúdo do curso

- □ Síntese de Imagem (Computação Gráfica)
 - Rasterização, Transformações, Recorte, Projeção,
 Modelagem e Representação
- □ Processamento de Imagem
 - Cores, Operações de Histograma, Características de Imagens, Filtros e Convoluções, Operações Morfológicas.
- Visão computacional
 - □ Trabalhos de aplicações

Metodologia de ensino

- □ Ensino com base em exemplos;
- Exercícios de programação para prática e fixação dos assuntos teóricos;
- Trabalhos individuais e em grupo;
- □ Solução de problemas reais.

- □ 1° Prova 10pts
 - □ 1ª Chamada: Síntese de imagem
 - 2° Chamada: Síntese e Processamento de imagem
 - Sempre individual

□ Trabalho Prático – 10,2pts

□ Artigo − 10pts

□ 1ª Prova – 10pts

- □ Trabalho Prático 10,2pts
 - Bresenham [0.85], Círculos [0.85], Curvas [0.85],
 Preencimento Recur [0.85]. E Scanline [0.85], Recorte de linha [0.85] e poli. [0.85], Transformações (3 básicas [3x0.85]) e Projeções Orto. [0.85] e Perspec. [0.85]).
 - □ Pode ser dupla, ou individual

□ Artigo − 10pts

- □ 1° Prova 10pts
- □ Trabalho Prático 10,2pts
- Artigo 10pts
 - Escrita 7pts, formato IEEE, máx. 4 páginas
 - Apresentação 3pts 20 min (Presença Obrigatória)
 - Escolher um problema que seja resolvido através de síntese de imagem, processamento de imagem ou visão computacional.
 - Estrutura: Introdução, Trabalhos Relacionados, Metodologia,
 Resultados, Conclusão e Referências Bibliográficas.
 - Artigo terá duas avaliações, sendo que a última avaliação sobrescreve a primeira.
 - Pode ser trio, dupla, ou individual.

https://www.ieee.org/confere nces events/conferences/publ ishing/templates.html

- □ 1° Prova 10pts
- □ Trabalho Prático − 10,2pts
- □ Artigo − 10pts
 - Artigos Relacionados podem ser encontrados em conferências nacionais:
 - WVC, SIBGRAPI, WRVA*
 - O artigo pode ser revisão de literatura ou réplica de uma pesquisa publicada.
 - Rev. De Lit.: ter mais de 20 referências citadas no texto.
 - Pesquisa: mostrar experimento com resultados (negativos ou positivos)

https://www.ieee.org/confere nces events/conferences/publ ishing/templates.html

Avaliações (Pontos Extras)

- Até 1 pt extras na nota final podem ser atribuídos conforme:
 - Entrega de Exercícios propostos em sala de aula
 - Assiduidade
 - Comprometimento
 - Esforço
 - Criatividade

Avaliações (Nota Final)

$$\square NF = \frac{NP + NT + NA}{3} + PE$$

- □ NF (Nota Final)
- NP (Nota da Prova)
- NT (Nota do Trabalho)
- NA (Nota do Artigo)
- □ PE (Pontos Extras)

Cronograma

- \square 18/03 até 24/04 Aulas de Síntese
- \square 29/04 Prova 1° chamada
- □ 06/05* Entrega do Trabalho Prático
- □ 13/05 até 03/06 Aulas Processamento
- □ 05/06 Prova 2^a Chamada
- □ 10/06 − 1° Entrega de Artigo
- □ 01/07 Entrega Final Artigo
- □ 03/07*- Apresentação de Artigos

^{*} Quem não consegui apresentar no dia, fica para o próximo dia de aula.

Bibliografia



Computação Gráfica - Teoria e Prática

Azevedo, Eduardo

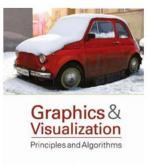
Campus



Computação Gráfica. Teoria e Prática - Volume2

dez 2007

por Aura Conci (Autor), Eduardo Azevedo (Autor)



T. Theoharis • G. Papaioannou • N. Platis • N. M. Patrikalakis

Graphics and Visualization: Principles & Algorithms

1st Edition

por T. Theoharis (Autor), Georgios Papaioannou (Autor), Nikolaos Platis (Autor), Nicholas M. Patrikalakis (Autor)