

Detecção de Objetos Baseada em Subtração de Fundo, Fluxo Óptico e Clusterização

Princípios de Visão Computacional - UnB - 2º/2013

Professor : Flávio Vidal

Aluno : Juarez Aires Sampaio Filho - 11/0032829

I. OBJETIVOS

Desenvolver um segmentador de objetos em movimento utilizando para isso técnicas de subtração de fundo, fluxo óptico e clusterização. A aplicação em mente é a detecção de carros em uma câmera de rodovia.

II. INTRODUÇÃO

Um problema recorrente em visão computacional é a segmentação de objetos, isto é, definir quais pixels de uma imagem estão associados com objetos. Neste trabalho usamos subtração de fundo para detecção de objetos em movimentos e um algoritmo baseado em fluxo óptico e clusterização de pontos para segmentar os diferentes objetos. Isto é, não apenas detectamos objetos se movendo, mas pretendemos também identificar que esses objetos são diferentes entre si.

A técnica de subtração de fundo consiste em subtrair pixel a pixel a imagem atual de uma imagem base considerada como fundo. O fundo, ou background, é calculado a partir da média dos valores do pixel para um número dado de quadros. A técnica é útil para detecção de objetos desde que o fundo seja estático, isto é, o fundo e a câmera estão fixos no tempo. Um dos problemas que surgem na aplicação do método é a detecção de sombra, uma vez que o objeto e sua sombra podem passar percebidos como um único objeto, sendo que na maioria dos casos estamos interessados apenas no objeto em si.

O fluxo óptico consiste em calcular o campo de velocidade da função intensidade de brilho para a cena. O fluxo é calculado de um frame para o seu seguinte e nos dá uma informação do movimento que ocorre entre os dois quadros. Os princípios do método requerem que a luminosidade total da cena se mantenha aproximadamente constante e, portanto, grandes variações de brilho são um problema para o método.

Clusterização consiste em agrupar os dados em diferentes classes. O método utilizado é o kmeans, que consiste em minimizar a distância entre os pontos e os centros das classes. Essa distância é um conceito abstrato e sua definição fica a critério da aplicação.

III. MATERIAIS

O código elaborado foi feito em C++ as bibliotecas:

- core
- imgproc
- highgui
- background_segm
- tracking

do **OpenCV** versão 2.4.6.

IV. PROCEDIMENTOS

A. Subtração de Fundo

Para o cálculo e a subtração de fundo utilizamos a classe **cv::BackgroundSubtractorMOG2** do cabeçalho **background_segm.hpp**. A classe possui métodos para calcular o plano de fundo e subtrair este de uma imagem de entrada, obtendo assim o primeiro plano, ou foreground. Além disso, a classe já implementa um algoritmo de detecção de sombra. O funcionamento dos métodos pode ser controlado por meio de parâmetros do objeto. Para esse controle foi necessário abrir o .hpp da biblioteca e alterar a permissão de acesso dos atributos de controle de private para public. Seja BGMOG2 um objeto da classe, os principais atributos e métodos são:

- **BGMOG2.bShadowDetection** : deve ser setado para true para ativar a detecção de sombras
- **BGMOG2.fTau**: controla a sensibilidade da detecção de sombras. Se unitário nada é sombra, se zero, tudo é sombra.
- **BGMOG2.operator ()(Mat frame, Mat foreG)**: subtrai o fundo de frame e escreve o resultado em foreG, além disso atualiza o plano de fundo com informação de frame.
- **BGMOG2.getBackgroundImage(backG)**: retorna o plano de fundo.

Para a calibração dos parâmetros envolvidos cria-se trackbars para controle destes em tempo de execução.

B. Fluxo Óptico

Para o cálculo do fluxo óptico utilizou-se a rotina **calcOpticalFlowFarneback** do cabeçalho `tracking.hpp`. A rotina recebe duas imagens de entrada e escreve em uma de saída o fluxo relativo. Além disso outros parâmetros devem ser informados, como o critério de fim de parada algoritmo dentre outros. Esse algoritmo está na categoria dos algoritmos densos, pois calcula o fluxo para todos os pixels da imagem. Para tratamento futuro dos dados, faz-se necessário uma filtragem destes.

C. Determinando Pontos de Interesse

Para filtragem dos pontos escolhemos dois critérios:

- os pontos pertencem a uma malha quadrada regular de pontos igualmente espaçados
- o fluxo nos pontos tem um valor mínimo

Definimos então um valor de step e varremos o frame de step em step adicionando esses pontos e seu respectivo fluxo em um vetor de Point's. Depois de selecionados os pontos da malha, varremos estes e descartamos aqueles cujo módulo do vetor fluxo correspondente é menor que um limiar de threshold. Ao final do processo temos um vetor com os pontos de interesse e respectivos fluxos. Esse valor de threshold é escolhido em tempo de execução com uma trackbar.

D. Contando o Número de Objetos em Cena

Para utilizarmos o kmeans precisamos antes determinar o número de objetos na cena. Para isso começamos varrendo cada linha daquela mesma malha de pontos definida anteriormente e contamos, para cada linha, metade do número de vezes que entramos ou saímos em uma região onde o módulo do vetor fluxo é maior que o threshold. A mesma varredura é feita no sentido das colunas. A estimativa do número de objetos é o máximo dessas duas varreduras.

E. Agrupando os pontos de interesse

Tendo os pontos de interesse e o número de objetos a procurar na cena usamos o algoritmo kmeans já implementado na biblioteca para agrupar os dados. O algoritmo recebe os pontos a serem agrupados, o número de grupos e critérios de parada. No trabalho desenvolvido o critério que melhor segmentou os grupos foi a posição (x,y) dos pontos de interesse.

F. Calibrando as Constantes

O uso de trackbars para calibração em tempo de execução das constantes resultou nos seguintes parâmetros:

parâmetro	valor
detecção de sombra fTau	0.03
threshold de fluxo	0.05

Tabela I: constantes para os algoritmos

V. RESULTADOS

A imagens em 1 mostram algumas etapas do algoritmo implementado em quadros onde a detecção foi eficiente. Vemos o cálculo do fluxo óptico e a detecção dos objetos para dois quadros diferentes. Na figura 2 vemos quadros onde a detecção não foi eficiente. Na figura 3 vemos uma imagem da tela com o programa funcionando. Vemos na imagem outras etapas intermediárias, como a subtração de fundo e as trackbars para ajuste de parâmetros em tempo de execução.

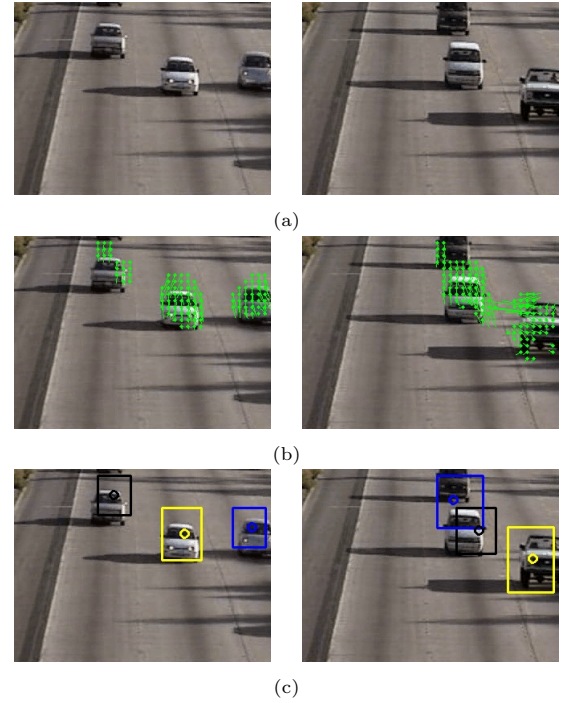


Figura 1: etapas do processamento para dois instantes : (a) imagem original, (b) fluxo óptico e (c) resultado final

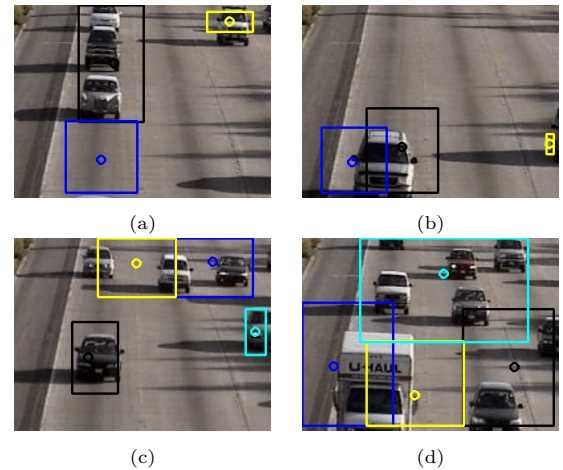


Figura 2: Problemas na detecção

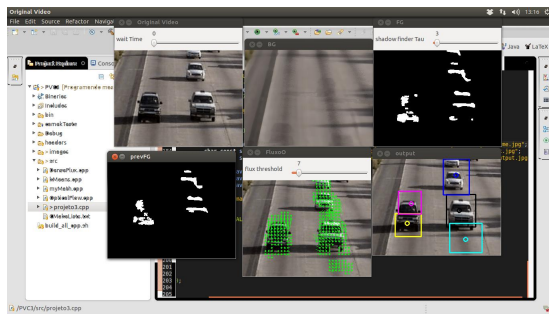


Figura 3: printscreen do programa em funcionamento

VI. DISCUSSÃO

Notamos nas figuras 1 que apesar das filtragens utilizadas o fluxo óptico ainda apresenta ruídos significativos. No vídeo em questão duas fontes de ruído são notáveis:

- a área sendo descoberta pelo objeto é considerada parte do objeto
- a detecção de sombra não é perfeita e a sombra acaba fazendo parte do objeto

Esses dois fatores fazem com que mesmo quando a detecção é eficiente o centro do objeto detectado não seja aquele realmente esperado.

Na figura 2 vemos problemas na detecção quando os objetos e suas sombras se superpõe, de forma que o algoritmo detecta um único grande objeto. Além disso notamos em todas as figuras de 2 que o número de objetos detectados, e portanto o número de objetos a serem procurados pelo kmeans é diferente daquele esperado. Provavelmente o algoritmo simples utilizado para a contagem de objetos não foi adequado para o vídeo em questão e trabalhos futuros devem focar a melhora essa etapa da rotina.

Um fator que influenciou a queda na qualidade da detecção foi a sombra. No vídeo em questão a sombra e boa parte dos objetos apresentam intensidade de brilho muito semelhante, notavelmente, os parabrisas dos carros são tão escuros quanto as sombras. Ao se ajustar os parâmetros de detecção de sombra para pegar quase totalidade das sombras, parte dos objetos também foi descartada, de forma que o cálculo de fluxo e a posterior clusterização pelo kmeans teve de trabalhar com menos pontos, piorando assim o resultado.

VII. CONCLUSÃO

Com o auxílio do OpenCV foi possível desenvolver rapidamente um programa capaz de detectar razoavelmente bem carros em uma rodovia. Os resultados não foram perfeitos e a interferência de sombras impediram uma melhor detecção. O trabalho é um exemplo de como os mais diversos conceitos de visão computacional, como subtração de fundo, cálculo de fluxo óptico e clusterização de dados são utilizados em conjunto no desenvolvimento aplicações simples e possivelmente úteis.

REFERÊNCIAS

- [1] Forsyth, D.A. , *Computer Vision: a Modern Approach*, 1ªed.
- [2] Documentação do OpenCV Disponível em: <http://docs.opencv.org> Acesso em 21 de Novembro de 2013.
- [3] Dan Casas, *how to plot velocity vectors as arrows using single static image*. Disponível em: <http://stackoverflow.com/questions/10161351/opencv-how-to-plot-velocity-vectors-as-arrows-in-using-single-static-image> Acesso em 21 de Novembro de 2013.
- [4] Utkarsh Sinha, *K-Means clustering in OpenCV*. Disponível em: <http://www.aishack.in/2010/08/k-means-clustering-in-opencv/> Acesso em 21 de Novembro de 2013.
- [5] Mateusz Stankiewicz, *Background detection with OpenCV*. Disponível em : <http://mateuszstankiewicz.eu/?p=189> Acesso em 21 de Novembro de 2013.