



DEPARTAMENTO
DE COMPUTACION

Facultad de Ciencias Exactas y Naturales - UBA

Trabajo Práctico II

Filtros de Imagen

Organización del Computador II
Primer Cuatrimestre - 2015

Integrante	LU	Correo electrónico
Christian Cuneo	755/13	chriscuneo93@gmail.com
Ignacio Lebrero	751/13	ignaciolebrero@gmail.com
Jorge Porto	376/11	cuanto.p.p@gmail.com



Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
Universidad de Buenos Aires

Ciudad Universitaria - (Pabellón I/Planta Baja)

Intendente Güiraldes 2160 - C1428EGA

Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Rep. Argentina

Tel/Fax: (54 11) 4576-3359

<http://www.fcen.uba.ar>

Resumen

Los filtros de imagen son una herramienta poderosa a la hora de retocar una imagen, usados ampliamente en fotografía, publicidad, videojuegos, etc. Su uso brinda una gamma de opciones para modificar las imagenes de manera que sea mas flexible su edicion o analisis.

En este trabajo practico presentamos los metodos blur, merge y hsl ya existentes y los implementamos en lenguaje de ensamblador. Damos dos implementaciones de cada filtro siendo la segunda una optimizacion de la primera en merge y blur, y una variacion de implementacion C/Assembler a Assembler en hsl.

Nuestros experimentos demuestran.....

Índice

1. Introducción	5
2. Desarrollo	5
2.1. Merge	5
2.1.1. Implementación en Assembler 1	5
2.1.2. Implementación 2	6
2.1.3. Implementación en C	6
3. Conclusiones y trabajo futuro	6

Índice

Resumen

En el presente trabajo se describe la problemática de ...

1. Introducción

El lenguaje C es uno de los más eficientes en cuestión de performance, pero esto no quiere decir que..
En este trabajo practico se realizan implementaciones en assembler..

2. Desarrollo

2.1. Blur

El filtro blur genera una imagen desenfocada artificialmente, que usa un metodo muy simple para lograrlo, a cada pixel se lo promedia con todos sus pixeles vecinos y se guarda ese resultado en el mismo pixel.

2.1.1. Implementación en Assembler 1

El principio basico de la implementacion en assembler es que el barrido que se le hace a la imagen se realiza de arriba a abajo y de izquierda a derecha (viendo la imagen siempre como una matriz). Con este metodo se obtiene una ventaja muy interesante, uno reutiliza las filas ya cargadas a la hora de procesar el siguiente pixel, y solo tiene que cargar una fila mas por cada pixel a procesar, esto es una ventaja ya que uno busca una menor lectura de memoria, ya que es una tarea muy costosa. En el pseudocodigo siguiente se vera mas detalladamente el funcionamiento de este metodo:

```

1 for (x = 1 to n - 2):
2   xmm1 <-- img[x-1][0] , img[x][0] , img[x+1][0] , img[x+2][0]
3   xmm2 <-- img[x-1][1] , img[x][1] , img[x+1][1] , img[x+2][1]
4   xmm1 <-- borrarprimero(xmm1)
5   xmm2 <-- borrarprimero(xmm2)
6   xmm1 <-- sumapixels(xmm1)
7   xmm2 <-- sumapixels(xmm2)
8   for (y = 1 to n - 2):
9     xmm0 <-- xmm1
10    xmm1 <-- xmm2
11    xmm3 <-- img[x-1][y+1] , img[x][y+1] , img[x+1][y+1] , img[x+2][y+1]
12    xmm3 <-- borrarprimero(xmm3)
13    xmm3 <-- sumapixels(xmm3)
14    xmm0 <-- xmm0 + xmm1 + xmm2
15    xmm0 <-- promedio(xmm0)
16    img[x][y] <-- xmm0
17  end
18 end

```

Cada pixel contiene 4 valores de 1 byte (R, G, B y A), por lo tanto entran 4 pixels en un registro xmm, entonces cargo directamente 4 pixels de memoria. Hay que tener en cuenta que se cargan los pixels del [x-1] al [x+2], pero en el registro van a quedar al revez, siendo primero el [x+2].

La funcion "borrarprimero" va a utilizar la instruccion PINSRD para insertar 0 en los primeros 4 bytes, eliminando asi los datos de el primer pixel en el registro, que seria el pixel x+2, ya que es el pixel que no nos interesa, porque solo hay que promediar con los vecinos del pixel $img[x][y]$, es decir los pixeles $img[i][j]$ con $i \in (x-1, x, x+1)$ y $j \in (y-1, y, y+1)$.

La funcion "sumarpixels" va a sumar los pixeles dentro del registro por valor (R, G, B y A). Para lograr esto sin saturacion se necesita extender (con ceros) los valores de 1 byte a 2 bytes, para poder representar sin nungun problema la suma de todos los valores posibles. Para esto se utiliza la instruccion PUNPCKLBW y PUNPCKHBW (ambas con un registro nulo como source), para guardar en un registro los 2 pixels menos significativos y los 2 pixels mas significativos respectivamente. Se necesita guardar en dos registros ya que al ocupar cada dato el doble, van a entrar la mitad de datos en el registro. Luego de extender los valores se procede a sumar horizontalmente cada registro y luego se suman de forma empaquetada a word los dos registros, y nos queda en el qword menos significativo el pixel suma de los pixels que habia originalmente en el registro.

La función "promedio", dado un registro con la suma (de todos los píxeles a promediar) en el qword menos significativo, va a devolver un píxel con cada valor original dividido por 9, y va a devolver este píxel de forma que quede listo para ser grabado a memoria (quiere decir los R, G, B y A de 1 byte cada uno y ordenados). Para ello primero extiende (con ceros) de word a dword cada valor del píxel, utilizando la instrucción PUNPCKLWD con un registro nulo como source. Luego se convierte cada valor de entero de 32 bits a single-precision floating point, que es también de 32 bits, con la instrucción CVTDQ2PS. Entonces se procede a dividirlos por 9 en forma empaquetada utilizando la instrucción DIVPS, usando como source un registro previamente cargado con cuatro "9.º float. Luego se van a convertir de nuevo a enteros utilizando la instrucción CVTPS2DQ. En este punto ya sabemos que no importe que valores hayan tenido los 9 píxeles sumados, al promediarlos van a dar números entre 255 y 0 únicamente, entonces al convertirlos de nuevo a enteros sabemos que van a quedar valores que van a ocupar como mucho los 8 bits menos significativos de cada dword. Teniendo en cuenta esa información se puede proceder a hacer un shuffle (con la instrucción PSHUFB) para mover cada byte menos significativo de cada dword a la posición correcta del registro, quedando en el dword menos significativo del registro el píxel a guardar, con sus valores en el orden correcto. En esta instrucción se utiliza una máscara específica que se puede ver en la implementación.

Finalmente se graba a memoria el resultado utilizando la instrucción PEXTRD [mmx], xmm, 00b, siendo mmx el puntero al destino donde guardar los datos y xmm el resultado del promedio, se utiliza "00b" para marcar que se extrae el dword menos significativo, que es donde quedó guardado el resultado de calcular el promedio.

Una cuestión a tener en cuenta de esta implementación es que, al ser el array "img" la imagen a procesar y el destino donde guardar el resultado, se tuvo que asignar un espacio de igual tamaño al de "img" para guardar el resultado en ese espacio, ya que si se guarda en el mismo "img" se estarían promediando los píxeles con píxeles que son un promedio de por sí. Entonces se guarda el resultado en este espacio pedido usando malloc, y luego de procesar toda la imagen, se copia todo el contenido de este resultado a la imagen original usando un loop construido con jumps condicionales, y luego se hace un free de esta memoria.

2.1.2. Implementación 2

Es...

256-256*value	256-256*value	256-256*value	256-256*value	256-256*value	256-256*value	256-256*value	256-256*value
256*value	256*value	256*value	256*value	256*value	256*value	256*value	256*value

Figura 1: Contenido de los registros utilizados para multiplicar

El...

2.1.3. Implementación en C

2.2. Merge

El merge nos permite a partir de dos imágenes y un valor entre cero y uno, obtener una combinación de estas últimas según la proporción indicada por el valor.

2.2.1. Implementación en Assembler 1

Se recibe por parámetro dos punteros a dos imágenes almacenadas en memoria como una matriz de píxeles. Como los píxeles de estas imágenes ocupan 4 bytes, y la cantidad de píxeles de las mismas es múltiplo de 4, utilizando los registros xmm podemos traer de a 4 píxeles. Luego incrementamos los punteros a la imagen en 16 bytes y volvemos a traer los píxeles de memoria. De esta manera tenemos un ciclo principal cuya cantidad de iteraciones es la cantidad de píxeles dividido cuatro. Cada una de

estas consiste en levantar de memoria cuatro pixeles y almacenarlos en un registro xmm, cuyo contenido puede verse en la figura 1

B	G	R	A	B	G	R	A	B	G	R	A	B	G	R	A
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Figura 2: Contenido del registro xmm al levantar de memoria cuatro pixeles

Luego utilizando la instrucción pshufb y una máscara apropiada ordenamos su contenido para que quede como se muestra en la figura 2

B	B	B	B	G	G	G	G	R	R	R	R	A	A	A	A
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Figura 3: Contenido del registro xmm luego de utilizar la instrucción pshufb

Utilizamos las instrucciones de desempaqueo de SIMD y un registro xmm lleno de ceros, para desempaquear la parte alta y baja, obteniendo registros xmm con el contenido como se muestra en la figura 3.

0	B	0	B	0	B	0	B	0	G	0	G	0	G	0	G
0	R	0	R	0	R	0	R	0	A	0	A	0	A	0	A

Figura 4: Contenido resultante de desempaquear parte alta y baja

Luego volvemos a desempaquear parte alta y baja de los dos registros obtenidos, y obtenemos cuatro registros xmm como se indica en la figura 4.

0	0	0	B	0	0	0	B	0	0	0	B	0	0	0	B
0	0	0	G	0	0	0	G	0	0	0	G	0	0	0	G
0	0	0	R	0	0	0	R	0	0	0	R	0	0	0	R
0	0	0	A	0	0	0	A	0	0	0	A	0	0	0	A

Figura 5: Contenido resultante de desempaquear parte alta y baja nuevamente

Utilizando la instrucción cvtdq2ps convertimos los cuatro valores de los registros 4, excepto el que contiene los bytes de transparencia(A), a tipo flotante. El objetivo es multiplicar cada color por value. Para hacer esto, previo al ciclo, utilizando la instrucción shufps, conseguimos en un registro xmm cuatro valores de tipo flotante con el valor que indica el índice de combinación de imágenes pasado por parametro, y en otro cuatro valores con 1-value tal como se indica en la figura 5.

value	value	value	value
1 - value	1 - value	1 - value	1 - value

Figura 6: Contenido de los registros utilizados para multiplicar por value los colores

Utilizando la instrucción de simd mulps, multiplicamos los colores transformados a tipo flotante por value.

Se repite el procedimiento para la segunda imagen, excepto que no se desempaqueta el byte de transparencia(A), ya que solo interesa el byte de transparencia de la primera imagen. En este caso multiplicamos por 1-value. Sumamos con la instrucción addps los valores obtenidos en la multiplicación, para los colores azul, verde y rojo. Luego convertimos a enteros de 32 bit, y con la instrucciones packusdw, y packuswb empaquetamos de forma que queden en un xmm los bytes en orden azul, verde, rojo y transparencia. Este

ultimo se consideran los bytes de la primera imagen almacenados en un registro xmm como se muestra la figura 4. Finalmente con la instrucción pshufb ordenamos los colores para que queden en el mismo orden en que ingresaron, y escribimos en memoria el resultado.

2.2.2. Implementación 2

Es analoga a la implementación anterior, pero en este caso se hacen la suma y multiplicación en numeros enteros. Se tiene en cuenta que la multiplicación de dos enteros, da como resultado un entero que puede ocupar el doble de tamaño. Para esto la para obtener el mismo resultado(aunque se pierdan decimales) es multiplicar a todo por 256, hacer las multiplicaciones en enteros y finalmente dividir por 256.

Antes de empezar el ciclo, multiplicamos en punto flotante 256 y value, y al resultado lo convertimos a enteros. En este proceso se pierden decimales. Como value es un numero entre cero y uno, al multiplicar por 256 y pasarlo a enteros, tenemos un valor entre 0 y 256, con lo que ocupa menos de un byte de tamaño. Utilizando la instrucción pshufb y una mascara, almacenamos en un registro xmm 8 replicas de este valor. Luego hacemos la resta en enteros entre 256 y el valor obtenido en la multiplicación. Nuevamente tenemos un valor entero entre 0 y 256 que entra en un byte, almacenamos 8 replicas del mismo en un registro xmm tal como se ve en la figura 6. Estos registros seran utilizados para multiplicar los colores.

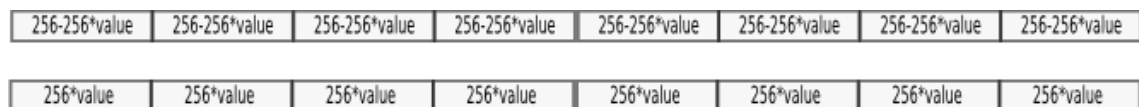


Figura 7: Contenido de los registros utilizados para multiplicar en enteros

El ciclo comienza igual que la implementación anterior, trayendo a un registro xmm 4 pixeles de la primer imagen desde memoria, ordenandolos con pshufb con una mascara para que queden como se indica en la figura 2. Utilizando punpcklbw y punpckhbw y un registro lleno de ceros obtenemos dos registros xmm, como pueden verse en a figura 3. Utilizando punpcklwd y psrldq, obtenemos finalmente tres registros xmm con el contenido tal como se indica en la figura ??.

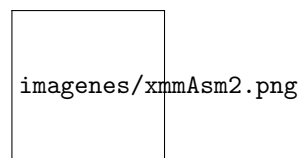


Figura 8: Contenido de los registros luego de hacer operaciones de desempaqueado

Utilizamos las instrucciones pmullw y pmulhuw para obtener las partes altas y bajas de la multiplicación de los colores(sin contar la transparencia) con el valor 256*value(convertido a entero) que se encuentra almacenado en un registro como se indica en la figura 6. Finalmente utilizamos la instrucción punpcklwd y punpckhwd para obtener el resultado final de la multiplicación. De esta manera realizamos multiplicaciones de enteros de 16 bit, con lo que obtenemos enteros de 32 bit. El registro que contiene los bytes de transparencia queda inalterado.

Se repite el procedimiento para la segunda imagen, pero sin guardar los bytes de transparencia. Dividimos los enteros por 256 utlizando un corrimiento a derecha de 8 bit con la instrucción "psrld xmm, 8". Y luego sumamos en enteros con las instrucciones paddb. Se decide dividir primero y luego sumar para evitar una posible saturación. Con las instrucciones packusdw y packuswb empaquetamos el resultado, de forma que queden en un xmm los bytes en orden azul, verde, rojo y transparencia. Finalmente con la instrucción pshufb ordenamos los colores para que queden en el mismo orden en que ingresaron, y escribimos en memoria el resultado.

2.3. HSL

El espacio RGB que usamos hasta ahora esta dado por un cubo donde cada componente corresponde a la intensidad de los colores primarios de la luz(rojo, verde y azul), para este filtro nos trasladamos al espacio HSL, este esta dado por tres componentes: HUE(color), Saturation(Saturación) y Lightness(Luminosidad). Este espacio se representa graficamente como un bicono donde cada punto esta determinado con: altura de la circunferencia a la que pertenece, radio de dicha circunferencia y ángulo dentro de la circunferencia, donde el color corresponde al ángulo, la saturacion al radio y la luminosidad a la altura. El filtro consta de 3 etapas: (a)Transformación del espacio RGB a HSL del pixel, (b)suma de componentes y (c)transformacion del espacio HSL a RGB cuyas formulas iremos viendo a lo largo de las implementaciones.

2.3.1. Implementacion 1

OBS: Para esta implementación usamos dos funciones provistas por la catedra(rgbTOhsl — hslTOrgb) y nos concentramos en (b), donde el algoritmo general va a recorrer la imagen como si fuera un vector, tomando pixel por pixel, transformandolo a HSL, luego procesandolo y finalmente transformandolo a RGB para devolverlo a memoria(para mas información sobre otras posibles implementaciones ver sección 3).

Recibimos como parametros una imagen representada en memoria de la misma manera que en los anteriores filtros, ancho, alto y tres valores hh, ss y ll, los cuales modificaran los 3 elementos de la representacion HSL del pixel. Primero acomodamos los datos de entrada de manera que nos queden dentro de un registro xmm, dado que cada dato ocupa 16bits los acomodaremos de manera tal que los 3 elementos queden empaquetados.



Figura 9: Organizacion de valores de entrada

A continuación movemos a un registro xmm el valor que usaremos como limite superior de la suma para 'h' por un lado y 's' y 'l' por otro ya que las modificaciones seran diferentes para los dos casos, como limite inferior simplemente colocaremos 0 en un registro usando pxor.

Dado que la imagen está representada linealmente en memoria vamos a recorrerla como un vector dentro de un ciclo principal que se movera de a un pixel. Una vez dentro del ciclo procedemos a llamar a rgbTOhsl y movemos el pixel resultante a un registro xmm.



Figura 10: Contenido del registro XMM

Ahora sumaremos los valores hsl con los que teniamos como parametro con addps(1) para luego revisar los limites.



Figura 11: Contenido del registro XMM

Para realizar las comparaciones correspondientes primero generaremos los vectores que sumados o restados nos den los resultados que queremos en cada caso, para esto tomamos por un lado un registro con el valor 360(2) en la posicion de h y procedemos al primer caso de h, para esto aplicamos cmpleps para crear una mascara(3) en donde si h es mayor a 360 nos quedaran 1s en los valores donde se deberia ubicar h o 0s en caso contrario, luego aplicamos pand usando (2) y (3) para finalmente restarselo a (1), dando como resultado $h + hh$ ó $h + hh - 360$ dependiendo del caso, a continuacion veremos como se aplica esta idea a s y a l.

0	0	360	0
L + LL	S + SS	H + HH	0

cmpelps

0	0	1	0
0	0	360	0

pand

0	0	360	0
L + LL	S + SS	H + HH	0

subps

L + LL	S + SS	H + HH - 360	0
--------	--------	--------------	---

Figura 12: ejemplo de estados usando cmp y and para el caso h mayor a 360

Para 's' y 'l' como su resultado debe ser 1 en caso de pasar el limite, simplemente colocamos $s+ss-1$ y $l+ll-1$ empaquetados en un registro aparte pero en las mismas posiciones que $s+ss$ y $l+ll$ respectivamente, luego efectuamos la misma idea que en la figura 10 pero comparando contra 1 en lugar de 360 y finalmente sumando $s+ss-1$ o $l+ll-1$ segun corresponda para lograr que quede 1 ó $s+ss/l+ll$ en los valores finales. Estos casos son analogos para los limites inferiores que se realizan inmediatamente despues en el codigo, dando una sucesion de estados con la cual al llegar al final, (1) tendra los valores $l+ll$ ó 1 ó 0, $s+ss$ ó 1 ó 0, $h+hh$ ó $h+hh+360$ ó $h+hh-360$, 0 en sus posiciones empaquetadas.

2.3.2. implementación 2

Para esta implementación reutilizamos el codigo de la primera y nos concentramos en implementar (a) y (c), cuyas reglas son las siguientes:

reglas.....

Transformación del espacio RGB a HSL

Como parametros tenemos el puntero al pixel de la matriz que queremos convertir y un vector de floats donde guardar la version hsl del pixel. Primero levantamos el pixel a un registro de proposito general y lo movemos de a bytes a otros registros para separar los elementos RGBA del pixel, como cada uno ocupa 1B simplemente movemos entre registros de 1B y luego shifteamos al que contiene todo el pixel 1B a la derecha hasta que queden todos separados.

A continuacion pasamos a calcular el maximo entre RGB, para esto acumulamos uno de los tres valores y comparamos contra los otros acarreando siempre al mayor, analogamente para calcular el minimo.

Luego calculamos D, para esto simplemente colocamos el maximo en otro registro y le restamos el minimo.

Despues calculamos H, para esto separamos los casos posibles en donde simplemente seteamos los registros que luego seran operados, esto se logra comparando el maximo contra los posibles valores, saltando, seteando los registros segun los valores que les correspondan, convirtiendolos en valores de punto flotante con cvtdq2ps y finalmente utilizando subps, divps, addps y mulps para llegar a la formula que les corresponda.

$$60 * ((d-b)/d + 4)$$

Figura 13: (contenido del registro xmm al final del caso 3, para mas informacion sobre los casos ver el codigo fuente)

por ultimo revisamos que no haya caido fuera de rango, para esto aplicamos la misma técnica que en la primera implementacion usando una comparacion y luego aplicando pand y subps para llegar a h

ó h-360.

Ahora calculamos L, para esto tomamos el maximo y le sumamos el minimo, lo pasamos a un registros xmm, lo convertimos y aplicamos una division contra una posicion en memoria que contiene 510.

Por ultimo queda calcular S, en caso de que sea igual al minimo simplemente lo seteamos en 0, caso contrario pasamos a efectuar las cuentas. Movemos d a un registro xmm y lo convertimos a punto flotante y usamos addps, mulps y subps para llegar a $2^{*}1 - 1$ donde aplicamos pand contra una mascara que contiene todos 1 excepto en el bit mas significativo, de esta manera seteamos en 0 el bit de signo de la representación del float que contiene $2^{*}1 - 1$, convirtiendolo en $\text{abs}(2^{*}1 - 1)$. Finalmente dividimos a d por $\text{abs}(2^{*}1 - 1)$ y luego por 255.0001 desde una direccion en memoria que lo contiene.

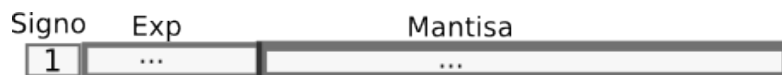


Figura 14: Representación del punto flotante en memoria

Terminado lo anterior procedemos a empaquetar los datos con punpckldq de manera que dentro del registro quede LHSA para que cuando lo volquemos a memoria sea de la forma ASHL.

Transformación del espacio HSL a RGB

Como parametros tenemos un vector de floats donde se encuentra la version hsl del pixel y el puntero al pixel de la matriz donde queremos colocar su version RGB. Primero levantamos el pixel a un registro xmm y separamos sus componentes entre otros registros xmm usando punpckldq, punpckhdq, psrldq y psllldq.

Luego calculamos C, para esto levantamos de memoria un 1 a un registro xmm y pasamos a realizar las cuentas usando addss, mulss y subss hasta llegar a $2^{*}1-1$ donde aplicamos pand contra una mascara de la misma que en la transformacion anterior para lograr $\text{abs}(2^{*}1 - 1)$, luego le restamos a 1 el resultado y lo multiplicamos por S.

A continuación calculamos X, para esto pasamos el valor 60 a un registro xmm, lo convertimos a float y dividimos H por 60, luego para calcular $\text{fmod}(h/60, 2)$, simplemente restamos 60 hasta que el numero sea menor a 2 ya que como el primer operando es $h/60$, ese numero estara entre 0 y 60, como siguiente operacion resto y aplico la misma idea de mascara para lograr $\text{abs}(\text{fmod}(h/60, 2) - 1)$ y finalmente resto 1 y multiplico por C.

En este punto nos queda calcular M y luego ordenar lo que ya calculamos, empecemos con lo primero. Simplemente copio el valor C a otro registro, lo dividimos por dos y se lo restamos a l.

Ahora vamos a calcular RGB, en esta parte nos dedicamos a ver a que valor(r, g o b) corresponden X y C respectivamente, para esto preguntamos linealmente, aumentando de a 60 en que caso cae H, sumandole 60 y comparando contra H con comiss para luego efectuar un jnb de ser necesario. Dentro de cada caso se tiene un registro xmm que contiene a c y un registro de proposito general que contiene a X y, dependiendo del caso, se shiftea c hasta el lugar que corresponda a la componente a la que debe ir y luego se aplica pinsrd para insertar X en la posicion que le corresponda.

Finalmente nos queda calcular la escala, para esto primero colocamos M en un registro xmm y lo copiamos dentro de si mismo hasta que queden tres valores iguales empaquetados en la posiciones donde deben ir r, g y b, a continuacion se suma este registro con addps al que contenia a C y X y se lo multiplica por 255 contra un registro que previamente habia levantado ese valor de memoria, para lograr $(X + m) * 255$ en cada una de las componentes. Luego se inserta A en la ultima posicion y se convierte a entero truncando el valor.

finalmente se aplica pshufb sobre el registro que contiene RGBA para pasarlos a valores de 1B en sus posiciones adecuadas y se lo mueve a memoria.

3. Conclusiones y trabajo futuro