# **COMPRESIÓN Y DESCOMPRESIÓN DE IMÁGENES PARA LA GANADERÍA DE PRECISIÓN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Camilo Ortegón Saugster  Universidad Eafit  Colombia  cortegons@eafit.edu.co | Santiago Echeverri  Universidad Eafit  Colombia  saecheverm@eafit.edu.co | Simón Marín Universidad Eafit Colombia smaring1@eafit.edu.co | Mauricio Toro  Universidad Eafit  Colombia  mtorobe@eafit.edu.co |

**Texto negro =** Contribución de Simón y Mauricio

**Texto en verde** = Completar para el 1er entregable

**Texto en azul** = Completar para el 2º entregable

**Texto en violeta** = Completar para el tercer entregable

# **RESUMEN**

En este documento se tiene como objetivo analizar, explicar y mejorar los algoritmos de compresión y descompresión de imágenes a larga distancia; el problema planteado es poder diseñar un algoritmo basado en árboles o tablas hash teniendo como prioridad reducir la cantidad de tiempo consumido en la compresión y descompresión de imágenes, la problemática es importante debido a la cantidad de productos derivados a través de la ganadería para el consumo humano, por lo que debemos identificar el estado de salud de distintos animales, mejorar su calidad de crianza y mejorar la productividad.

# **1. INTRODUCCIÓN**

# Las tecnologías de la información y comunicación han tenido un gran avance en los últimos años, siendo implementadas en distintos campos, siendo este caso la ganadería. Gracias a la unión de estos dos conceptos, se ha creado la ganadería de precisión, lo que nos permite una mejor optimización de los recursos lo que a su vez significa una mayor productividad.

Este concepto de ganadería de precisión trae consigo también nuevos desafíos que debemos solucionar, siendo el objetivo de este informe el de la clasificación de la salud de los animales. Es importante esta clasificación debido a que los productos derivados de la ganadería van destinados al consumo humano, por lo que debemos tener unos estándares de calidad. Para este fin, necesitamos de los algoritmos de compresión y descompresión de imágenes para lograr clasificar a los animales de manera efectiva y rápida.

# **Problema**

# El problema a tratar es la optimización de recursos como energía y tiempo en la clasificación de la salud del ganado en el contexto de la ganadería de precision. Este problema es de suma importancia debido a el gran consumo de alimentos derivados de la ganadería, siendo estos el 33% de la proteína consumida por el ser humano. Es importante hallar una solución a este problema debido a que así podremos reducir los costos generados por este sector de la industria alimenticia y a su vez mejorar la calidad de los alimentos producidos.

**1.2 Solución**

En este trabajo, utilizamos una red neuronal convolucional para clasificar la salud animal, en el ganado vacuno, en el contexto de la ganadería de precisión (GdP). Un problema común en la GdP es que la infraestructura de la red es muy limitada, por lo que se requiere la compresión de los datos.

Hemos elegido utilizar el algoritmo de transformada de coseno discreto debido a que consideramos que nos presenta una sencilla solución al problema, basándonos en las librerías que el lenguaje Python nos brinda, además, cabe resaltar que este es un método de compresión que utiliza JPG.

**1.3 Estructura del artículo**

En lo que sigue, en la Sección 2, presentamos trabajos relacionados con el problema. Más adelante, en la sección 3, presentamos los conjuntos de datos y los métodos utilizados en esta investigación. En la Sección 4, presentamos el diseño del algoritmo. Después, en la Sección 5, presentamos los resultados. Finalmente, en la Sección 6, discutimos los resultados y proponemos algunas direcciones de trabajo futuras.

**2. TRABAJOS RELACIONADOS**

## En lo que sigue, explicamos cuatro trabajos relacionados. en el dominio de la clasificación de la salud animal y la compresión de datos. en el contexto del PLF.

## **3.1 A systematic literature review on the use of machine learning in precision livestock farming**

Las principales aportaciones de este artículo son las siguientes. Primero, una presentación de las técnicas de ML más utilizadas, en los últimos cinco años, para el análisis del pastoreo y la salud animal. En segundo lugar, una visión general de las técnicas de adquisición de datos de PLF más utilizadas en la literatura. Como resultado final, una visión general de los trabajos relacionados con el ML y el PLF, y las futuras direcciones de investigación según nuestro análisis de las investigaciones anteriores. Se hace uso de un algoritmo de aprendizaje automático (Machine Learning).

## **3.2 Cloud services integration for farm animals’ behaviour studies based on smartphones as activity**

En este nos plantean que desean estudiar la conducta animal, hablan entonces de cómo aprovechar las herramientas que los smartphones nos brindan, específicamente los iPhone, adaptándolas para así llegar a este cometido. Las personas detrás de este proyecto utilizaron una arquitectura Lambda que luego fue conectada a la nube para almacenar, procesar y archivar diferentes datos numéricos.

**3.3 Visual Localisation and\_Individual Identification of Helstein Friesian Cattle via Deep Learning**

En este documento se nos habla de utilizar UAVs (Unnamed Aerial Vehicles) con el fin de demostrar que es posible identificar ganado bovino, específicamente la vaca Holstein Friesian bajo el uso de arquitecturas neurales profundas y aplicando Deep learning, que es un tipo de ML que permite el uso de algoritmos para crear una red neuronal artificial que permita a la máquina ser autómata y tomar sus propias decisiones a la hora de identificar al ganado.

## **3.4 An Animal Welfare Platform for Extensive LivestockProduction Systems**

El problema que se plantea es el seguimiento y la monitorización de la actividad y el comportamiento de los animales en las explotaciones ganaderas, obteniendo indicadores que sustenten el bienestar de los animales. La solución es un sistema automatizado con un único tipo de sensor inalámbrico capaz de registrar indicadores de bienestar animal (es decir, movimiento, velocidad e información de geolocalización del animal) con un bajo coste de implementación, basado en algoritmos de reconocimiento de patrones de redes neuronales profundas.

## **3. MATERIALES Y MÉTODOS**

En esta sección, explicamos cómo se recogieron y procesaron los datos y, después, diferentes alternativas de algoritmos de compresión de imágenes para mejorar la clasificación de la salud animal.

## **3.1 Recopilación y procesamiento de datos**

Recogimos datos de *Google Images* y *Bing Images* divididos en dos grupos: ganado sano y ganado enfermo. Para el ganado sano, la cadena de búsqueda era "cow". Para el ganado enfermo, la cadena de búsqueda era "cow + sick".

En el siguiente paso, ambos grupos de imágenes fueron transformadas a escala de grises usando Python OpenCV y fueron transformadas en archivos de valores separados por comas (en inglés, CSV). Los conjuntos de datos estaban equilibrados.

El conjunto de datos se dividió en un 70% para entrenamiento y un 30% para pruebas. Los conjuntos de datos están disponibles en https://github.com/mauriciotoro/ST0245-Eafit/tree/master/proyecto/datasets .

Por último, utilizando el conjunto de datos de entrenamiento, entrenamos una red neuronal convolucional para la clasificación binaria de imágenes utilizando *Teachable Machine* de Google disponible en https://teachablemachine.withgoogle.com/train/image.

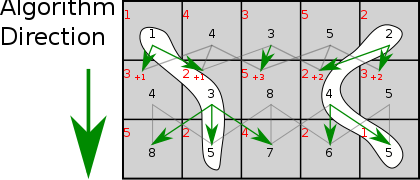
## **3.2 Alternativas de compresión de imágenes con pérdida**

## En lo que sigue, presentamos diferentes algoritmos usados para comprimir imágenes con pérdida. *(En este semestre, ejemplos de tales algoritmos son el tallado de costuras, el escalado de imágenes, la transformación de coseno discreto, la compresión con ondeletas y la compresión fractal).*

**3.2.1 Tallado de costuras**

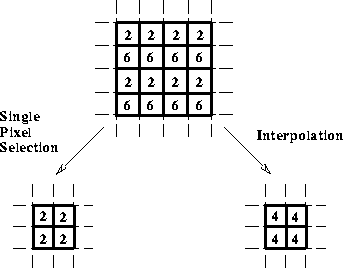
Funciona estableciendo una serie de uniones (trayectorias de menor importancia) en una imagen y elimina automáticamente las uniones para reducir el tamaño de la imagen o inserta uniones para extenderlo. El tallado de costuras también permite definir manualmente áreas en las que no se pueden modificar los píxeles y presenta la capacidad de eliminar objetos completos de las fotografías.

El propósito del algoritmo es la reorientación de imágenes, que es el problema de mostrar imágenes sin distorsión en medios de varios tamaños (teléfonos celulares, pantallas de proyección) utilizando estándares de documentos, como HTML.



**3.2.2 Escalado de imágenes**

El escalado de imágenes se puede interpretar como una forma de remuestreo de imágenes o reconstrucción de imágenes desde el punto de vista del teorema de muestreo de Nyquist. De acuerdo con el teorema, la reducción de resolución a una imagen más pequeña de un original de mayor resolución solo se puede realizar después de aplicar un filtro anti-aliasing 2D adecuado para evitar artefactos de aliasing. La imagen se reduce a la información que puede llevar la imagen más pequeña.



**3.2.3 Compresion fractal**

Un problema de la investigación sobre la representación fractal de la imagen es como elegir ƒ1,...,ƒN de tal forma que su punto fijo se aproxime a la imagen de entrada, y cómo hacer esto de forma eficiente. Una simple aproximación 1 para hacer esto es la siguiente:

* Particionar la imagen en bloques Ri de tamaño s×s.
* Para cada Ri, buscar en la imagen para encontrar un bloque Di de tamaño 2s×2s que sea similar a Ri.
* Seleccionar las funciones de mapeo tal que H(Di) = Ri para cada i.

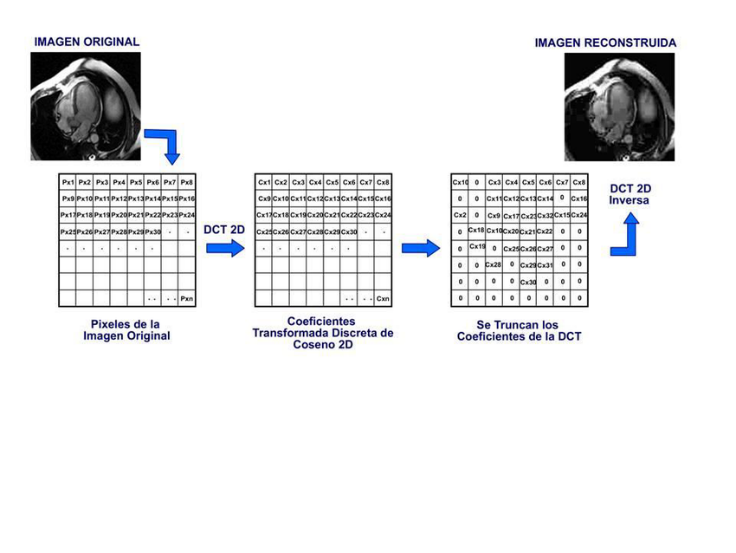
En el segundo paso, es importante encontrar un bloque similar para que el SFI represente fielmente la imagen de entrada, así que necesitan ser considerados un número suficiente de bloques candidatos para Di. Por otro lado, una larga búsqueda considerando muchos bloques es computacionalmente costoso.



**3.2.4 JPEG**

**Transformación discreta de coseno (DCT)**

## Cada componente de la imagen se divide en pequeños bloques de 8×8 píxeles, que se procesan de forma casi independiente, lo que disminuye notablemente el tiempo de cálculo. De esto resulta la típica formación cuadriculada, que se vuelve visible en las imágenes guardadas con alta compresión. Si la imagen sufrió un submuestreo del color, los colores quedarían en la imagen final en bloques de 8×16 y 16×16 píxeles, según fuese 4:2:2 o 4:2:0. Después, cada pequeño bloque se convierte al dominio de la frecuencia a través de la transformación discreta de coseno, abreviadamente llamada DCT.

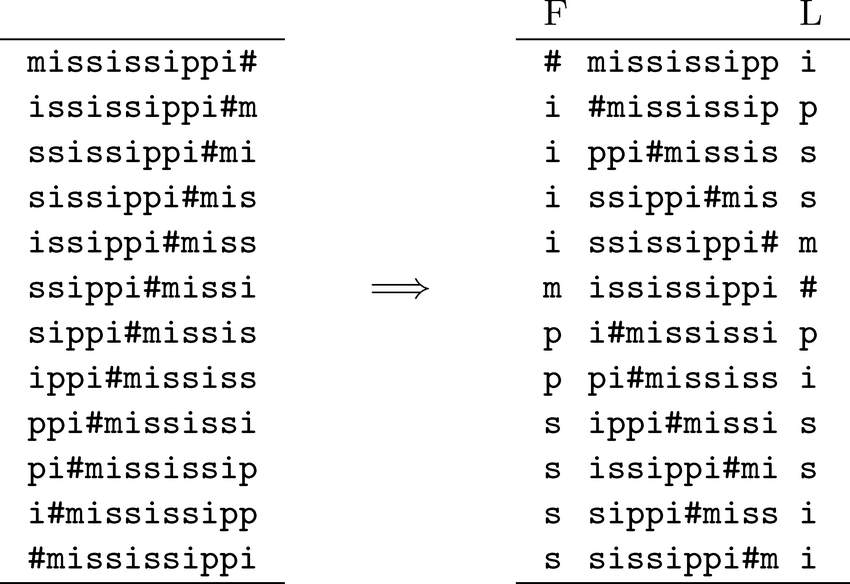


## **3.3 Alternativas de compresión de imágenes sin pérdida**

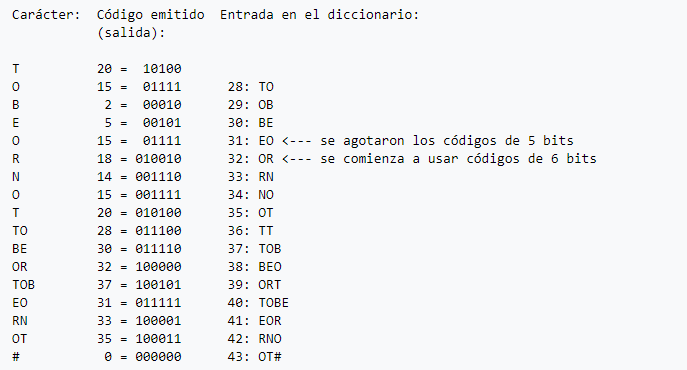
## En lo que sigue, presentamos diferentes algoritmos usados para comprimir imágenes sin pérdida. *(En este semestre, ejemplos de tales algoritmos son la transformada de Borrows y Wheeler, LZ77, LZ78, la* *codificación Huffman y LZS).*

**3.3.1 Transformación de Burrows-Wheeler**

Este algoritmo reordena las cadenas de caracteres para dar series de caracteres similares. Esta transformación es reversible y no requiere guardar ningún dato adicional más allá de el primer caracter de la cadena original. Su complejidad es de orden O(|texto|\*|patrones|)

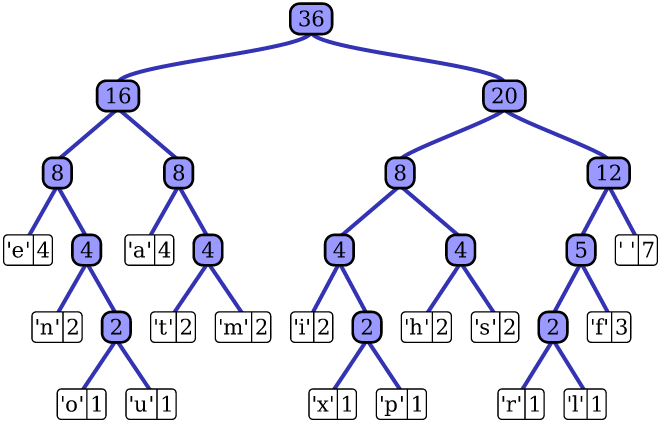


**3.3.2 LZW**

Siendo una versión mejorada del algoritmo LZ78, la clave del método LZW reside en que es posible crear sobre la marcha, de manera automática y en una única pasada un diccionario de cadenas que se encuentren dentro del texto a comprimir mientras al mismo tiempo se procede a su codificación. Dicho diccionario no es transmitido con el texto comprimido, puesto que el descompresor puede reconstruirlo usando la misma lógica con que lo hace el compresor y, si está codificado correctamente, tendrá exactamente las mismas cadenas que el diccionario del compresor tenía. 

**3.3.3 Codificación Huffman**

Es un algoritmo usado para compresión de datos. El término se refiere al uso de una tabla de códigos de longitud variable para codificar un determinado símbolo (como puede ser un carácter en un archivo), donde la tabla ha sido rellenada de una manera específica basándose en la probabilidad estimada de aparición de cada posible valor de dicho símbolo. La codificación Huffman usa un método específico para elegir la representación de cada símbolo, que da lugar a un código prefijo (es decir, la cadena de bits que representa a un símbolo en particular nunca es prefijo de la cadena de bits de un símbolo distinto) que representa los caracteres más comunes usando las cadenas de bits más cortas, y viceversa. Su complejidad es de orden O(nL) donde L es la longitud de la palabra más larga.



**3.3.4 Lz77**

 es un compresor basado en algoritmos sin pérdida se utilizan cuando la información a comprimir es crítica y no se puede perder información, por ejemplo, en los archivos ejecutables, tablas de bases de datos, o cualquier tipo de información que no admita pérdida. El modelo lz77 es muy usado porque es fácil de implementar y es bastante eficiente.

En este algoritmo el codificador analiza el texto como una secuencia de caracteres, mediante una ventana deslizable compuesta por dos partes; un buffer de anticipación que es la opción que está a punto de ser codificada y un buffer de búsqueda *(la ventana en sí)*, que es la parte dónde se buscan secuencias iguales a las existentes en el buffer de anticipación. Para codificar el contenido, o parte de él, del buffer de anticipación, se busca la secuencia igual en el buffer de búsqueda y la codificación resulta en indicar esta repetición como una tripleta [offset, longitud, carácter siguiente].

Texto

Descripción generada automáticamente

## **4. DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE LOS ALGORITMOS**

## En lo que sigue, explicamos las estructuras de datos y los algoritmos utilizados en este trabajo. Las implementaciones de las estructuras de datos y los algoritmos están disponibles en Github[[1]](#footnote-1).

## **4.1 Estructuras de datos**

## Para este proyecto, hemos utilizado una estructura de matriz, donde almacenamos los datos de los archivos csv, para así luego procesarlos por medio del algoritmo y efectuar la compression. Consideramos ingresar todos los archivos en una matriz mayor, pero hemos evaluado que esto traería un consume de memoria mayor al efectuar las compresiones, debido a que quedarían almacenados todos los archivos mientras termina el proceso, por lo que decidimos recorrer la carpeta entera y a su vez realizar la compresión sin almacenar temporalmente todos los archivos.

**Imagen que contiene Calendario

Descripción generada automáticamenteFigura 1:** Matriz representando posiciones desde X0 hasta Xn (o M1 hasta Mx) y Y0 hasta Yn (o N1 hasta Nx)

**4.2 Algoritmos**

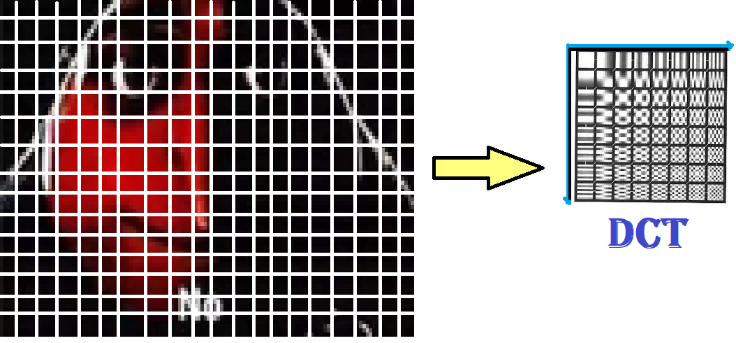
En este trabajo, proponemos un algoritmo de compresión que es una combinación de un algoritmo de compresión de imágenes con pérdidas y un algoritmo de compresión de imágenes sin pérdidas. También explicamos cómo funciona la descompresión para el algoritmo propuesto.

**4.2.1 Algoritmo de compresión de imágenes con pérdida**

Para el proyecto, hemos elegido el algoritmo de la transformada de coseno discreta, también conocida como DCT, que es derivado de la transformación de Fourier, la diferencia es que aquí no se manipulan números complejos y funciones seno, limitándonos a las sumatorias de los cosenos y números reales.

Lo que este algoritmo hace, es dividir la imagen en distintos cuadrantes; cada componente de la imagen es un cuadrante y este se divide en bloques de 8x8 pixeles que se procesan de forma casi independiente, lo que disminuye el tiempo de cálculo. Esto resulta la típica formación cuadriculada en las imágenes comprimidas.

La transformada de coseno discreta, a su vez trae consigo la inversa, que es quien nos permite realizar la descompresión de nuestra imagen para así volverla visible para nosotros.

**Figura 2:** Transformada de coseno discrete en acción.

**4.2.2 Algoritmo de compresión de imágenes sin pérdida**

# Para nuestro algoritmo de compresión sin pérdida, hemos decidido utilizar LZ77, que es un algoritmo muy reconocido por su facilidad de implementación y por su eficiencia.

Los detalles técnicos para la siguiente entrega XD

# **REFERENCIAS**

1.Wikipedia. 2021. WikipediA: la enciclopedia libre. Obtenido de <https://en.wikipedia.org/wiki/Seam_carving>

2.Wikipedia. 2021. WikipediA: la enciclopedia libre. Obtenido de https://en.wikipedia.org/wiki/Image\_scaling

3.Wikipedia. 2021. WikipediA: la enciclopedia libre. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Joint_Photographic_Experts_Group>

4.Wikipedia. 2021. WikipediA: la enciclopedia libre. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Compresi%C3%B3n\_de\_Burrows-Wheeler

5.Wikipedia. 2021. WikipediA: la enciclopedia libre. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/LZW>

6.Wikipedia. 2021. WikipediA: la enciclopedia libre. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Codificaci%C3%B3n\_Huffman

7.EcuRed. 2013. EcuRed. Obtenido de <https://www.ecured.cu/Lz77>

8.Wikipedia. 2021. WikipediA: la enciclopedia libre. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Compresi%C3%B3n\_fractal

1. http://www.github.com/ ????????? /proyecto/ [↑](#footnote-ref-1)