

Comparação entre os metodos de registro Demons e Thin Plate Splines aplicados a imagens médicas

Thiago de Gouveia Nunes¹

¹IME-USP, Rua do Matão 1010, São Paulo, Brasil

ABSTRACT

O registro de imagens é um passo muito utilizado dentro da área de visão computacional, ainda mais no processamento de imagens médicas. Usado para auxiliar o médico no processo cirúrgico retirando as deformações geradas pelos tecidos do corpo ou em estudos populacionais alinhando as imagens de vários indivíduos diferentes, retirando as diferenças morfológicas entre eles. Esse estudo tem como objetivo a avaliação e comparação de dois métodos conhecidos na literatura de registro médico, o Demons e o Thin Plate Splines.

Keywords: registro, demons, thin plate splines

1. INTRODUÇÃO

O registro de imagens já é um problema bem firmado e com várias soluções para problemas¹ como a junção de duas imagens de um mesmo objeto ou cena que foram adquiridas em ângulos diferentes, ou a reversão de algum tipo de distorção, natural ou não, que uma imagem possa vir a sofrer. Os algoritmo de registro são amplamente aplicados em várias áreas de pesquisa em visão computacional, como em Imagens Médicas, com o objetivo de reverter os movimentos naturais do corpo entre tomadas de imagens de um paciente, ou em Reconhecimento de Padrões, onde o registro é aplicado para unificar várias imagens obtidas de um satélite para formar um mapa por exemplo.

Esse trabalho tem como objetivo a comparação dos métodos *Demons*² e *Thin Plate Splines*³ (TPS) para recuperar deformações aplicadas a imagens médicas. Ambos são voltados para a recuperação de deformações não-rígidas, algo extremamente comum em imagens médicas, o simples ato de respirar entre as tomadas de uma ressonância magnética gera uma deformação não-rígida na imagem final.

O algoritmo de registro recebe como entrada duas imagens, a imagem de referência (R) e a alvo (A). A imagem referência é usada para estimar os parâmetros da transformação que foi aplicada a imagem alvo, e assim a transformação inversa possa ser calculada e aplicada para retirar a transformação da imagem alvo. Esse processo será explicado em mais detalhes com relação a cada algoritmo, já que eles variam muito entre si. Normalmente o processo de descoberta dos parâmetros utiliza pontos conhecidos como características, que mapeiam pontos nas duas imagens que tenham um grau de informação igual, mas como veremos adiante esse não é o caso do Demons.

Na seção 2, Conceitos, cada método é apresentado. Na seção 3, Experimentos, o processo de comparação é explicado e os métodos são comparados tanto em relação aos seus resultados quanto as metodologias que aplicam para resolver o problema proposto.

2. CONCEITOS

2.1 Demons

O Demons foi proposto por Jean-Philippe Thirion em 1995. Ele tem como base o modelo de atratores, em que pontos são definidos das duas imagens e os pontos da imagem alvo são atraídos por pontos da imagem referência usando alguma métrica. A métrica mais básica é a de vizinhos próximos, que leva cada ponto ao ponto mais próximo da imagem de referência, mas técnicas mais elaboradas como a similaridade de curvatura ou intensidade podem ser utilizadas para aumentar a acurácia. Os pontos da imagem alvo então movimentam a imagem até que eles encontrem algum ponto da imagem de referência.

E-mail: nunes@ime.usp.br

O Demons aplica uma dimensão de informação a mais ao modelo de atratores, acrescentando a cada ponto uma direção associada ao gradiente da imagem. Chamamos cada um desses pontos de Demon. Com essa informação o algoritmo é capaz de identificar pontos dentro e fora do modelo gerado a partir dos Demons e direcionar a força para empurrá-los ou atraí-los, respectivamente. Para obtermos o melhor resultado possível adotamos um Demon por pixel/voxel.

2.1.1 Aproximação matemática da transformação

O Demons supõe que a transformação não muda a função de densidade, ou seja, ela só movimenta os pixels e não muda suas intensidades. A equação seguinte resume isso:

$$i(x(t), y(t), z(t)) = \text{const}, \quad (1)$$

(2)

onde i é a intensidade da imagem na posição $x(t), y(t), z(t)$. Derivando (1) temos:

$$\frac{\partial i}{\partial x} \frac{\partial x}{\partial t} + \frac{\partial i}{\partial y} \frac{\partial y}{\partial t} = - \frac{\partial i}{\partial t} \quad (3)$$

Supondo que as duas imagens que temos diferem de uma unidade de tempo $\partial i / \partial t = r - a$, r e a as intensidades de R e A respectivamente e que a velocidade instantânea $\vec{v} = (dx/dt, dy/dt)$ é aplicada a cada pixel para movê-lo de A para R, chegamos a equação:

$$\vec{v} * \vec{\nabla} r = a - r, \text{ onde } \vec{\nabla} r \text{ é o gradiente de R} \quad (4)$$

O inverso da transformação é aproximado por \vec{v} . Porém essa equação é instável em relação a norma de ∇r . Se a sua norma for muito pequena o Demon em questão é levado para o infinito em alguma direção. Podemos levar em conta a diferença dos pixels de R e A para normalizar a equação (4), obtendo a forma final do Demons:

$$\vec{v} = \frac{\vec{\nabla} r * (a - r)}{\vec{\nabla} r^2 * (a - r)^2} \quad (5)$$

2.1.2 Implementação

Como a formula (5) é degenerada, ou seja, não é possível encontrar uma solução analiticamente para ela, não podemos calcular o valor de \vec{v} sem utilizar algum artifício. Para tal, utilizaremos um algoritmo iterativo. Esse algoritmo recebe como entrada as imagens R e A e um campo vetorial com as dimensões de A que contém uma aproximação da transformação aplicada, esse campo pode ser zero. Cada iteração realiza 3 operações:

- Para cada Demon em A_i , calculamos \vec{v}_i , criando um novo campo vetorial V_i
- Aplicamos um filtro Gaussiano para retirar o ruído introduzido pelo processo em V_i
- Aplicamos V_i em A para obter A_{i+1} ;

Esse processo é feito até que A_i convirja à R. É importante lembrar que é necessário a utilização de um algoritmo de interpolação, já que é extremamente provável que o vetor \vec{v} leve os pontos para posições não inteiras. A interpolação trilinear já é suficiente para tal.

2.1.3 Demons Simétrico

O método acima é conhecido como Demons Assimétrico, pois ele só utiliza informações vindas da imagem referência. No mesmo artigo, Thirion propõe um outro método, conhecido como Simétrico. Nele a equação para o cálculo de \vec{v} leva o gradiente das imagens A_i . Ele obtém resultados melhores ao custo do cálculo do gradiente de A_i em toda iteração. Sua fórmula é dada por:

$$\vec{v} = \frac{4(a - r) * \vec{\nabla} r | \vec{\nabla} r | | \vec{\nabla} a |}{(\vec{\nabla} r + \vec{\nabla} a)^2 * (\vec{\nabla} r^2 + \vec{\nabla} a^2 + 2(a - r)^2)} \quad (6)$$

2.2 Thin Plate Splines

O Thin Plate Splines (TPS) utiliza um outro paradigma para realizar o registro de imagens. Ele utiliza características para criar uma função de interpolação que é utilizada para criar a imagem registrada a partir da imagem referência. Vários algoritmos podem ser utilizados para adquirir as características que serão usadas pelo TPS, mas não abordaremos esse assunto pois ele foge do escopo do trabalho. Assumimos no início da sua execução que 2 conjuntos de características existem, um para cada imagem, e que uma correspondência entre eles já é estabelecida.

Dados as características na imagem referência $(x_i, y_i, i = 1, \dots, n)$ e na imagem alvo $(X_i, Y_i, i = 1, \dots, n)$ o TPS cria uma função que mapeia exatamente cada característica da imagem referência na sua correspondente na imagem alvo e que é capaz de interpolar os pontos restantes para a imagem final. Para realizar essa tarefa é utilizada uma função que define uma superfície que sofre a ação de pesos centrados nas características da imagem referência. A superfície é definida pela seguinte equação:⁴

$$f(x, y) = A_0 + A_1x + A_2y + \sum_{i=0}^n F_i r_i^2 \ln r_i^2 \quad (7)$$

Onde $r_i^2 = (x - x_i)^2 + (y - y_i)^2 + d^2$, d é um fator de rigidez da superfície, quanto mais próximo de zero d é mais a superfície sofre ação dos pontos de controle, e os pontos (x_i, y_i) são os pontos de controle.

O TPS deve então determinar os valores das variáveis A_0, A_1, A_2 e dos F_i . Isso é feito através do sistema linear:

$$\begin{aligned} \sum_{i=1}^n F_i &= 0 \\ \sum_{i=1}^n F_i x &= 0 \\ \sum_{i=1}^n F_i y &= 0 \\ f(x_1, y_1) &= A_0 + A_1x + A_2y + \sum_{i=0}^n F_i r_{i1}^2 \ln r_{i1}^2 \\ &\vdots \\ f(x_n, y_n) &= A_0 + A_1x + A_2y + \sum_{i=0}^n F_i r_{in}^2 \ln r_{in}^2 \end{aligned} \quad (8)$$

A equação $\sum_{i=1}^n F_i = 0$ faz com que a soma dos pesos aplicados a superfície seja zero, fazendo com que ele não se mova. As equações $\sum_{i=1}^n F_i x = 0$ e $\sum_{i=1}^n F_i y = 0$ garantem que a superfície não vai girar.

Esse sistema deve ser resolvido duas vezes, uma para $f(x, y) = X$ e outra para $g(x, y) = Y$. Com todas as variáveis encontradas, podemos aplicar as funções de interpolação para desenhar a imagem final.

3. EXPERIMENTOS

Para os experimentos uma das imagens padrão do software BioImage⁵ foi utilizada. As deformações aplicadas a imagem de teste foram baseadas nas encontradas no artigo escrito por Zargorchev.⁶ A primeira delas é:

$$\begin{aligned} X &= x + 50(x - x_c)/r \\ Y &= y + 50(y - y_c)/r \end{aligned} \quad (9)$$

Onde x_c e y_c são o número de linhas e colunas divididos por 2 respectivamente e $r = \sqrt{(x - x_c)^2 + (y - y_c)^2}$. Essa equação cria uma distorção grande no centro da imagem e que diminui ao chegar perto dos cantos. A próxima é:

$$\begin{aligned} X &= x - 8\sin(x/32) \\ Y &= y + 4\cos(x/16) \end{aligned} \tag{10}$$

Ela aplica uma distorção senoidal na imagem referência. A última é uma combinação das duas acima:

$$\begin{aligned} X &= x - 8\sin(y/16) + 50(x - x_c)/r \\ Y &= y + 4\cos(x/32) + 50(y - y_c)/r \end{aligned} \tag{11}$$

Ainda sobre os experimentos, as características necessárias para a execução do TPS foram criadas utilizando uma grade oito por oito de pontos uniformemente distribuídos para a imagem referência. Já as características da imagem alvo são criadas da mesma maneira, mas passam pela deformação respectiva.

3.1 Resultados

3.2 Resultados

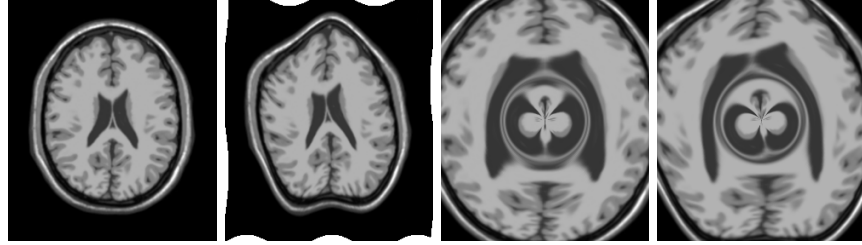
Os resultados são bastante distintos entre os dois algoritmos, principalmente nas duas últimas deformações, que aplicam uma deformação não uniforme nos pontos. O TPS conseguiu registrar boa parte da imagem. A deformação aplicada ao centro foi muito intensa, logo era esperado a baixa eficácia dos algoritmos nessa região, porém o TPS se mostrou melhor ao Demons nas regiões entorno do centro, conseguindo registrar a imagem com um certo grau de aceitação. As bordas da imagem ficaram com uma qualidade menor dado o método de geração das características. Quando a grade uniforme passa pela deformação, várias características ficam aglomeradas nas bordas da imagem, o que compromete o resultado nesse caso.

Já o Demons obteve um resultado com uma qualidade inferior dado a fórmula usada para calcular o campo vetorial. Como vimos em (6), o Demons calcula a direção da deformação usando o gradiente das duas imagens. Se a transformação aplicada criar regiões com uma grande variação de gradiente o método está fadado a criar vetores que apontam para direções que não são ótimas, gerando os resultados acima vistos.

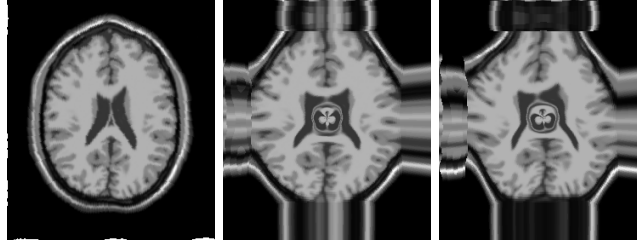
A grande diferença entre o TPS e o Demons é observada no resultado com a melhor qualidade, o da deformação senoidal. Essa deformação foi regular e as características foram geradas sem problemas, o que fez dela o caso ótimo para os dois algoritmos. O TPS foi capaz de registrar quase que cem por cento da imagem, mesmo que acrescentando um serrilhamento resultante da interpolação. O Demons obteve um resultado um pouco pior. Os contornos da imagem foram registrados com sucesso, contudo vários artefatos, principalmente na caixa crâniana, foram gerados, e em vários pontos resíduos da deformação senoidal são encontrados.

4. CONCLUSÃO

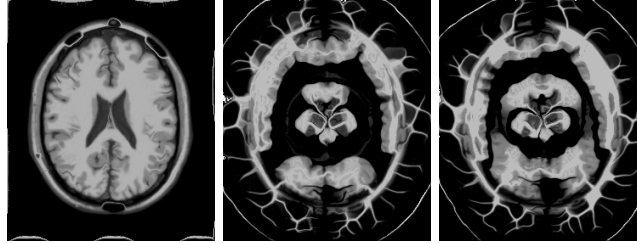
O TPS gerou os melhores resultados, ainda que utilizando em alguns casos um conjunto ruim de características. Dado o seu método que não utiliza as intensidades dos pixels e sim marcações que indicam regiões com correspondências de características ele é capaz de registrar deformações que além de mover os pontos modifiquem suas intensidades. O Demons obteve um resultado pior mas ele conta com a velocidade. Sua execução levou em torno um centésimo do levado pelo TPS. Os próximos passos para esse trabalho são trabalhar com a aceleração desses métodos, todos facilmente paralelizáveis, tanto o TPS na solução do sistema linear quanto na aplicação da função de transformação, e o Demons com sua arquitetura altamente paralelizável, dado que os seus cálculos são totalmente locais a um pixel



(a) Imagem Re-ferência (b) Imagem Deformada Senoidal (c) Imagem Deformada pela Distância Inversa (d) Imagem Deformada Combinada



(e) Imagem Resultante Senoidal pelo TPS (f) Imagem Resultante pela Distância Inversa pelo TPS (g) Imagem Resultante pela Deformação Combinada pelo TPS



(h) Imagem Resultante Senoidal pelo Demon (i) Imagem Resultante pela Distância Inversa pelo Demon (j) Imagem Resultante pela Deformação Combinada pelo Demon

REFERENCES

- [1] Brown, L. G., "A survey of image registration techniques," *ACM computing surveys (CSUR)* **24**(4), 325–376 (1992).
- [2] Thirion, J.-P., "Fast non-rigid matching of 3d medical images," (1995).
- [3] Goshtasby, A., "Registration of images with geometric distortions," *Geoscience and Remote Sensing, IEEE Transactions on* **26**(1), 60–64 (1988).
- [4] Bookstein, F. L., "Principal warps: Thin-plate splines and the decomposition of deformations," *IEEE Transactions on pattern analysis and machine intelligence* **11**(6), 567–585 (1989).
- [5] Papademetris, X., Jackowski, M., Rajeevan, N., Constable, R. T., and Staib, L., "Bioimage suite: An integrated medical image analysis suite," *The Insight Journal* **1**, 3 (2005).
- [6] Zagorchev, L. and Goshtasby, A., "A comparative study of transformation functions for nonrigid image registration," *Image Processing, IEEE Transactions on* **15**(3), 529–538 (2006).