

Seminarium magisterskie

Wykorzystanie cyfrowej analizy obrazu w metodykach pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym

Jakub Lebedziński

269096

Wstęp

Prawdopodobnie czytając te słowa w niedalekiej odległości kilku metrów od czytelnika znajdują się co najmniej trzy urządzenia elektroniczne podłączone do Internetu. Dzieje się tak, ponieważ obecny świat wymaga dostępu do małych komputerków z potężną mocą obliczeniową (porównując oczywiście do urządzeń sprzed kilku dekad), dzięki której nasze życie jest równie proste co skomplikowane. Dlaczego? Nie, nie dlatego, że nie potrafimy kupić elektronicznego biletu z aplikacji. Również nie dlatego, że momentami mamy wrażenie jakoby telefon był mądrzejszy od jego posiadacza i sam mówił mu co ma robić. Możliwości jakie dają nam urządzenia wykorzystujące dzisiejszą technologię przekraczają wszelkie wyobrażenie normalnego człowieka. Potęgą mocy obliczeniowej i wielozadaniowości w jaką wyposażona jest niemalże każda maszyna, począwszy od kamery monitoringu, skończywszy na serwerowni wielkiej korporacji OVH zaopatrującą pół Europy w dostęp do sieci WWW, stawia przed nami wyzwanie. Wyzwaniem tym jest umiejętne jej wykorzystanie w celu poprawy i ułatwienia naszego życia jednocześnie balansując między prostotą a skomplikowaniem. Celem niniejszej pracy magisterskiej będzie wskazanie na rosnącą rolę technologii cyfrowej w kontekście edukacji w ujęciu ogólnym. Praca podzielona jest na 4 rozdziały.

Pierwszy z nich jest wstępem do tematyki ogólnej edukacji dzieci z elementami wykorzystującymi pomoce dydaktyczne. Zwraca szczególną uwagę na postrzeganie świata przez dzieci i doświadczanie go za pomocą zmysłów. Czytając go przemierzamy tysiące lat, od starożytności po czasy nowożytne skupiając się na roli i potrzebie nauki. Poznajemy metody kształcenia, które w swoich czasach uważano za skuteczne, a także podważamy je porównując z dowodami lat późniejszych.

W drugim rozdziale niniejszej pracy kładę większy nacisk na edukację w dwudziestym wieku i początek epoki przemysłowej, która niewątpliwie była początkiem rozwoju technologii informatycznej, o której mowa w poniższych rozważaniach.

Trzeci rozdział poświęcam czysto technologicznym rozważaniom na tematy cyfrowej analizy i przetwarzania obrazów. Wskazuję wady i zalety niektórych rozwiązań. Rozbijam na czynniki pierwsze prototypy fotografii cyfrowej i analizuje sposób działania analogowych

urządzeń do uwieczniania świata na “kawałku taśmy”.

Czwarty i ostateczny rozdział opisuje najświeższe rozwiązania współczesnej techniki wykorzystujące obraz jako kontener z danymi do analizy i implementacji różnego rodzaju algorytmów. Dodatkowo zawiera moje przypuszczenia i przewidywania kierunku, w którym zmierza dzisiejsza technologia w kontekście cyfrowej analizy i przetwarzania obrazów.

Całość pracy jest okraszona fotografiami schematów, porównań, fragmentami oprogramowania stworzonego na potrzeby badań oraz bibliografią, na podstawie której zebrałem informacje do napisania poniższej pracy.

1 Historia edukacji w pojęciu nauczania najmłodszych

1.1 Edukacja kiedyś a edukacja dziś

Edukacja jest z nami od zarania dziejów. Już w starożytnej Grecji powstawały pierwsze ‘szkoły’, gdzie słuchacze mogli śledzić wykłady najznamienszych filozofów ówczesnego świata. Platon, Arystoteles czy Sokrates byli uważani za mistrzów retoryki, etyki czy filozofii. Warto wspomnieć, że nie każdy obywatel antycznego państwa miał obowiązek pobierania nauki. Edukacja była bowiem przywilejem, na który stać było tylko najbogatszych. Dzisiaj jest to nie do pomyślenia. Z czasem jednak edukacja stawała się coraz bardziej dostępna dla niższych warstw społecznych. Dawni nauczyciele wspomagali się w edukowaniu swoich słuchaczy wskaźnikami, elementami natury, mapami, malunkami i tak dalej. Podobnie jest i teraz. Różnicą jest stopień zaawansowania ‘pomagaczy’ i procent ich wykorzystania w szkolnictwie.

Nie sposób napisać ile się zmieniło przez tysiące lat, ale jedno jest pewne - jak napisał [1] Marcin Bojarski w swoim felietonie “Przekazywanie wiedzy młodszym przez osoby doświadczone jest najpewniej procesem tak starym jak człowiek”. Trudno się nie zgodzić. Od momentu poczęcia, jeszcze zanim ujrzymy świat, w naszym zachowaniu da się dostrzec pewne schematy wyuczone przez te kilka miesięcy etapu płodowego, który trwa między jedenastym, a czterdziestym tygodniem okresu prenatalnego.

Nie będę cofał się aż do czasów Adama i Ewy, ale postaram się zacząć od spojrzenia na edukację w czasach antycznych. Do czasu wynalezienia pisma starsi przekazywali swoje mądrości w sposób werbalny i wymagający zapamiętania dla przyszłych pokoleń. Jakże wielkim wynalazkiem było wynalezienie pisma i zdjęcie obowiązku z człowieka z zapamiętywania wszystkiego co mówił dziadek - niech żyje pismo! Od tego momentu edukacja jako przekazywanie wiedzy nabrała tempa. W starożytnym Egipcie i Mezopotamii wybrańcami, którzy posiadli umiejętność zapisywania i czytania była kasta skrybów, którzy służyli władcy i jego rodzinie. W głównej mierze uczono matematyki, ale też czytania i pisanie, co wówczas nie należało do podstawowych umiejętności dorosłego człowieka. Swoistym testa-

mentem tamtych czasów są zachowane, nierzadko w idealnym stanie, hieroglify i kamienne płyty z wyrzeźbionymi symbolami, bądź rzadziej literami alfabetu. Początki nie zawsze były kolorowe. Zanim pozwolono młodym uczniom na samodzielne zapiski na papirusie musieli oni uprzednio osiąść fach w pisaniu na tak zwanych ostrakach czyli glinianych tabliczkach.

Odmienny stan rzeczy, według obecnej wiedzy naukowców, miał miejsce we wschodniej Azji, a dokładniej w Chinach. Ówczesnymi osiągnięciami chińskiej nauki był niesamowity rozwój medycyny co skutkowało wynalezieniem akupunktury, akupresury czy moksy. Dostęp do nauki był znacznie szerszy niż we wspomnianym Egipcie i nie dotyczył tylko władcy oraz jego najbliższego otoczenia. Zachowały się informacje mówiące o tym, że już w czasach dynastii Zhou (lata 1045 - 256 przed naszą erą) dość powszechne były szkoły dla najmłodszych. Początkowo uczono w nich, zależnie od płci, praktycznych rzeczy, które przydadzą im się w dalszym życiu. Nauki te nosiły nazwę "Sześć sztuk" i składały się na wiedza o matematyce, kaligrafii, muzyce czy łucznictwie. Z drugiej strony płęć piękna szlifowała fach w tkactwie, hafcie czy jedwabnictwie. Również w astronomii chińscy uczeni udowodnili swoje umiejętności dokładnie opisując zjawiska zachodzące w przestrzeni kosmicznej. Mowa tu o zaćmieniach Słońca czy Księżyca, opisami gwiazdozbiorów czy układem gwiazd na niebie. To ostatnie było bardzo ważne, bowiem wierzyli oni, że ułożenie gwiazd nie jest przypadkowe i w zależności od ich pozycji może zwiastować przepych i dobrobyt albo zgubę i zagładę. Wszystko w kontekście panującego władcy. Nie muszę dodawać jak oddanym narodem są Chińczycy. Ich ciężka praca i lojalność są nieocenione i skutkowały wynalezieniem, a z czasem zrewolucjonizowaniem ówczesnej gospodarki, czterech najważniejszych wynalazków. Są to kolejno papier, proch, kompas oraz druk. Tysiące lat później większości z nich wciąż używa się na co dzień, choć w zmienionej formie to nie można zapominać kto był prekursorem do ich wynalezienia.

Kolejnymi cywilizacjami, które niejako dopełniają obraz starożytnej nauki są Cesarstwo Rzymskie i Grecja. W pierwszej z nich wyróżnia się dwa etapy kształcenia świadomości dziecka - granica jaka rozgranicza niejako te dwa etapy jest wiek siedmiu lat. Do tego czasu za wychowanie moralne zarówno córki jak i syna odpowiadała wyłącznie ich matka. Z kolei tuż po osiągnięciu wyżej wymienionego wieku synowie przechodzili pod opiekę drugiego rodzica - ojca, który miał zadbać o edukację i wykształcenie syna z zakresu wojskowości i wiedzy ogólnej niezbędnej w życiu prywatnym. Na te drugie składały się: umiejętność pracy na roli, podstawy zarządzania zasobami ludzkimi w kontekście nadzoru nad służbą i niewolnikami, a także elementy rzemiosła połączone z wykorzystaniem narzędzi do celów obronnych w zakresie wojskowości. Lwią część wiedzy rzymskie dzieci nabywały na wolnym powietrzu wraz ze swoimi rówieśnikami wspólnie biorąc udział w grach terenowych mających na celu przygotowanie młodych do trudów związanych z warunkami panującymi na terenie działań wojennych. Do gier i zabaw, które sprzyjały rozwojowi i świadomości młodych

Rzymian należały między innymi jazda konna, umiejętność posługiwania się bronią czy elementy musztry i kamuflażu w trudnym terenie.

1.2 Edukacja dzieci w wieku przedszkolnym

W tym podrozdziale skupię się na dzieciach w wieku przedszkolnym, ponieważ od najmłodszych lat można dostrzec schematy i utrwalanie pewnych zachowań w nauce podstawowych czynności takich jak mówienie, pisanie czy postrzeganie świata. Józef Bednarek w swojej książce pod tytułem 'Multimedia w kształceniu', iż każdy uczeń chce się uczyć, ale to podejście pedagoga jest niezbędnym elementem, aby ta nauka 'nie poszła w las'. Porównanie ww. autora, tablicy i kredy do telewizji i gier komputerowych wydaje się trafnym porównaniem podkreślającym rolę jaką odgrywa współczesny nauczyciel. Z pomocą przychodzi już wspomniana technologia.

Dzieci w wieku przedszkolnym tj. 3-6 lat są niezwykle wrażliwe na bodźce ze świata zewnętrznego. Przy oglądaniu zdjęć, obrazów, malunków ich mózg skupia się na rozpoznawaniu kształtów, kolorów, osób, a z wiekiem potrafi zauważyć analogię pewnych zestawień liter, kolorów, a nierzadko jest w stanie je nazywać. W swojej pracy wykorzystuje autorskie rozwiązanie interaktywnej kolorowanki w czasie rzeczywistym. Ów narzędzie opiera się na rozpoznawaniu kolorów, rysowaniu kształtów oraz stymuluje prawidłowy rozwój dziecka w myśl zasady - nauka poprzez zabawę. Zakresem badań będą przeprowadzenie serii eksperymentów i zapis obserwacji oraz wnioski z zachowań dzieci bawiących się wyżej opisanym narzędziem.

Wracając do rozwoju dziecka w wieku przedszkolnym nie sposób zauważyć, że ten trzyletni okres jest na tyle ważny dla poprawnego zrozumienia świata, które dopiero co to dziecko poznało, że należy go podzielić na pewne etapy. Spotkałem się z podziałem na cztery etapy, ale skupię się na pierwszych trzech, gdyż uważam je za fundamentalne i kluczowe we właściwym procesie odbioru bodźców wysyłanych przez ten świat.

Pierwsza faza jest typowo wrażliwa i cechuje się brakiem dostosowania się dziecka do otoczenia. Ma ono problemy ze zmianami zachodzącymi w jego życiu. Naturalnie w tej fazie dziecko jest najmniej samodzielne i wymaga ciągłej pomocy w podstawowych czynnościach. Faza druga to tak zwana. "faza pytań". Dziecko nieustannie zadaje odpowiedzi czym zaznacza rozwój świadomości istnienia i coraz częściej potrafi samodzielnie wykonać rzeczy, których nie potrafiło w fazie pierwszej. W tej fazie najbardziej zauważalny jest postęp w mowie i rozwoju myślenia dziecka. Dodatkowym atutem dla rodziców (choć nie zawsze) jest wyraźne zaciekawienie dziecka elementami otoczenia czyli innymi słowy poszerzana jest przez dziecko wiedza o swoich zmysłach takich jak dotyk czy węch.

Trzecia faza rozwoju dziecka w wieku przedszkolnym naznaczona jest drobnymi poleceniami do wykonania przez dziecko. Coraz śmielej podejmuje ono inicjatywę w niesie-

niu pomocy dorosłym, jest na tyle samodzielne, że nie wymaga ciągłego nadzoru dorosłego. Chętnie bierze udział w grach i zabawach, nie ma problemu z nawiązywaniem kontaktu z rówieśnikami. W tej fazie dziecko jest w stanie skoncentrować swoją uwagę na dłużej i nie stanowi to dla niego dużego problemu.

Ostatnia faza to okres dziecka od około 5 do 7 lat, dlatego przyjęło się, że wówczas jest ono gotowe na podjęcie edukacji w szkole podstawowej. Dziecko jest na tyle samodzielne i potrafi rozwiązywać proste problemy, że jest w stanie słuchać poleceń nauczyciela i wspólnie pracować w grupie innym dzieci. Niewątpliwie bardzo dużo zależy od tego jak przebiegały wszystkie trzy fazy rozwoju dziecka. Czy miało ono wystarczająco dużo czasu na poprawne zinterpretowanie bodźców, czy jego rozwój stymulowany był w odpowiedni sposób przez rodziców. Zdarza się, że dziecko nie nadąża nad zmianami i potrafi “utknąć”, w którejś z trzech faz dlatego tak ważna jest obserwacja i pomaganie dzieciom w uczeniu się pewnych zachowań. Z pomocą przychodzą gry dydaktyczne, kolorowanki, a we wcześniejszych fazach zabawki sensoryczne pozwalające dziecku poznać siebie i swoje zmysły.

2 Multimedia w szkolnictwie

Z biegiem lat zauważamy coraz to nowsze rozwiązania technologiczne wprowadzane począwszy od szkół podstawowych, a skończywszy do szkolnictwie wyższym. Kiedyś hitem były tablice multimedialne, które stawały się niemalże wizytówką placówki oświatowej. Tak było kilka lat temu. Rok 2020 okazał się jeszcze bardziej wymagający i zmusił szkoły, organy oświatowe a także samorządy i placówki administracyjne do zakupu wszelkiego rodzaju tabletów, laptopów, notebooków, smartfonów etc. Nagle okazało się, że podstawowy ekwipunek ucznia o wadze 11 kilogramów został zastąpiony jednym 800g tabletem, w którym znajdują się elektroniczne wersje niezbędnych do nauki podręczników i ćwiczeń. W przedszkolach również zauważa się wzrost technologii wykorzystywanej do nauki dzieci. Co prawda komputery już wcześniej były obecne w salach zabaw, a dzieci potrafiły w mniej lub bardziej logiczny sposób wyjaśnić obecność elektroniki, ale elektroniczna kolorowana to coś całkiem nowego dla całego półświatka przedszkolnego.

3 Język C++

Zapewne każdy aspirujący programista musiał miał styczność z tym językiem. Prosty, niewymagający, wybaczący błędy - idealny do rozpoczęcia przygody z programowaniem. Język C++ to nie jest “związek” tylko na chwile. Jego zastosowanie można zaobserwować w takich produktach jak Windows, Mac OS, pakiet Adobe czy Office. Dlaczego? Odpowiedź jest prosta - język C++ jest bardzo wydajny i zużywa o wiele mniej zasobów przy kompilacji. Jak słusznie zauważa Karol Kuczmarski w swojej książce “Kurs C++. Od zera do

gier kodera” [5] mocnym atutem języka C++ jest jego popularność i dostępność rozwiązań. Cytując jego słowa można stwierdzić, że “[...] C++ zdaje się być bardziej uniwersalny (od języka Delphi, przyp. tłum.). Dobrze rozumie się z ważnymi dla nas bibliotekami graficznymi, jest także bardzo szybki i posiada duże możliwości” Jak to się stało, że język C++ osiągnął taką przewagę nad innymi językami? Żeby odpowiedzieć na to pytanie należy cofnąć się do początków lat siedemdziesiątych kiedy to niejaki Dennis Ritchie finalnie zaimplementował z pomocą języka C jądro systemu operacyjnego Unix. Uznaje się to wydarzenie za początek dominacji języka C (i jego późniejszych ewolucji, o których wspomnę w dalszej części). Po roku 1980 język C (a także jego późniejsza wersja z dwoma plusami) wiódł prym w programowaniu systemów i aplikacji czego dowodem był produkt Microsoftu pod nazwą Windows, przy którego budowanie w znacznej mierze opierano się na wyżej wymienionym języku programowania. Warto zaznaczyć, że język C/C++ posiadał bardzo ważną cechę jaką niewątpliwie jest możliwość przenoszenia go na inne urządzenia. Dodatkowym atutem, o którym trzeba powiedzieć jest to, że większość dzisiejszych sterowników do kart graficznych, dźwiękowych i tak dalej są pisanie niskopoziomowo z wykorzystaniem właśnie języka C/C++.

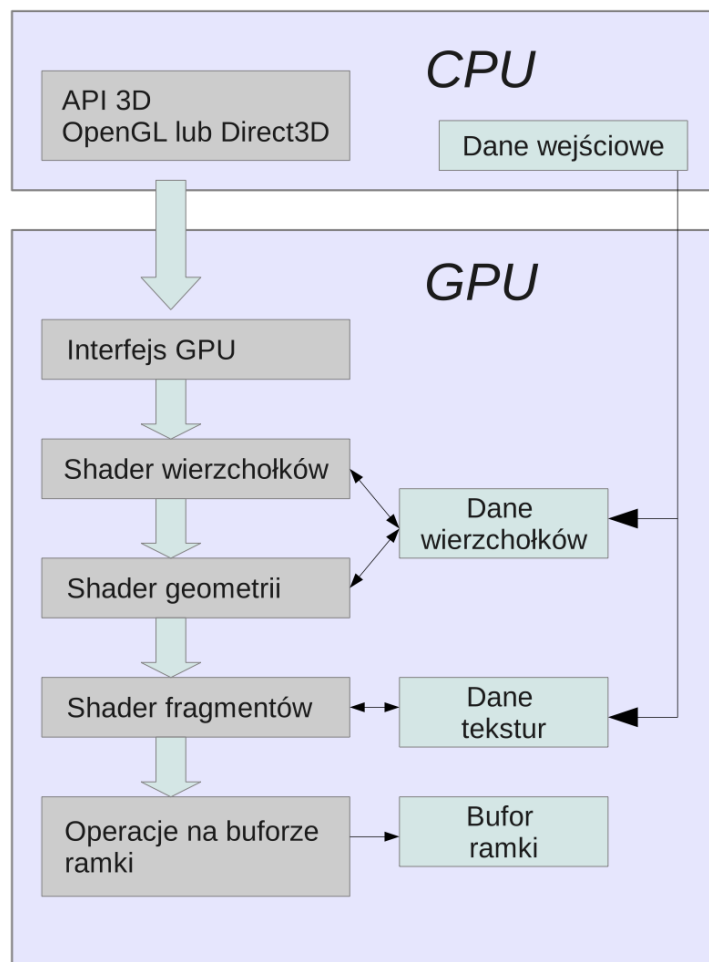
Ewolucji ciąg dalszy czyli język C Sharp

W końcu lat dziewięćdziesiątych zaczęto zastanawiać się na stworzeniem od podstaw języka programowania opartego na obiektowości, który mógłby rywalizować z zyskującą popularność Javą. Narodził się pomysł utworzenia zespołu projektowego, którego zadaniem byłoby stworzenie mocnego konkurenta na “rynku obiektowości” w myśl zasady głoszonej przez model PME (Properties - Methods - Events). Na czele projektu stanął charyzmatyczny Duńczyk Anders Hejlsberg - znany i ceniony programista w środowisku informatycznym. W swoim dorobku miał doświadczenie w pracy nad takimi językami jak wspomniany już wcześniej Delphi, Pascal, a później również TypeScript. W swojej książce pod tytułem “The C# Programming Language” [6] wspominał, że praca przy nowym języku była dla niego nie lada wyzwaniem, ale zaznaczył, że traktował to jako ciekawą rozrywkę, żeby nie powiedzieć zabawę. Dodał, że miarą rozwiązywania problemów jest dodanie wartości tworzonemu produktowi przy poszukiwaniu solucji.

Programowanie GPU

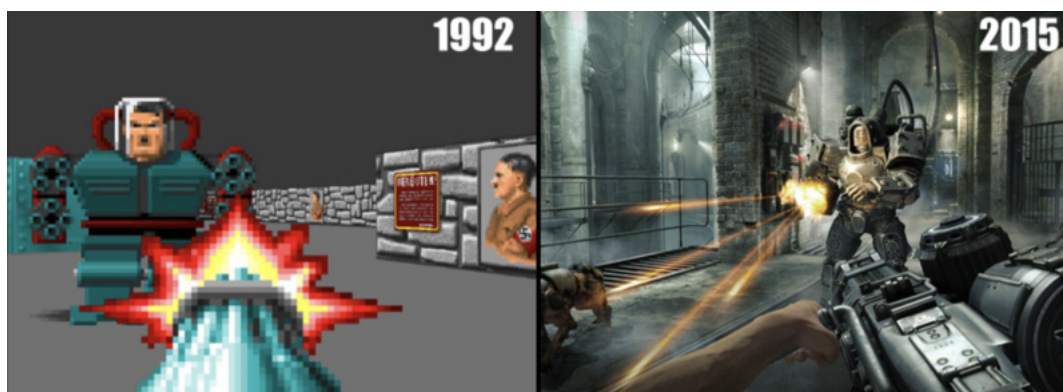
Jak wspomniałem jedną z zalet języka C/C++ jest szeroki zasób i dostępność do bibliotek o bardzo różnym charakterze. Od napisania mikrokontrolera przez fotokomórkę aż po grę komputerową. W dzisiejszym świecie coraz więcej elementów otaczającego nas świata zależy właśnie od technologii. Częściej musimy zasięgnąć opinii przysłowiowych “informatyków”, aby Ci wytłumaczyli nam chociażby jak kupić bilet na autobus z poziomu

telefonu komórkowego. Wraz z rozwojem sektora oprogramowania graficznego na znaczeniu, w kwestii mocy obliczeniowej, zyskały układy graficzne oparte głównie na dwóch architekturach - NVIDIA CUDA oraz OpenCL. Zauważono, że obecnie układy te pozwalają na wykonanie serii bardziej skomplikowanych operacji niż dotychczas sądzono. Nowoczesne procesory graficzne są w stanie generować żądany obraz w czasie rzeczywistym i co więcej są w stanie zmodyfikować go według określonych zasad ustanowionych przez programistę. Dzieje się tak, gdyż układ CPU komunikuje się z układem GPU z pomocą specjalnego API (Application Programming Interface) w charakterze komunikatora pomiędzy dwoma układami. Poniższy schemat powinien nieco rozjaśnić powyższe rozważania.



Dzięki takiemu rozwiązaniu powszechne stało się wykorzystanie mocy obliczeniowej procesorów graficznych w tworzeniu oprogramowania wykorzystującego funkcje przetwarzania obrazu przechwyconego z kamery. Przykładem takiego rozwiązania jest na przykład rozpoznawanie twarzy w nowoczesnych telefonach, skanowanie numerów rejestracyjnych samochodów wyjeżdżających z parkingów, algorytmy rozpoznawania elementów na obrazie w celu identyfikacji i opisanie rzeczy znajdujących się przed obiektywem kamery. W nowych samochodach można znaleźć system odpowiadające za śledzenie toru, po którym porusza się

pojazd, albo oprogramowanie odpowiadające za detekcję znaków drogowych i stosowanie odpowiednich ograniczeń wbudowanych w oprogramowanie komputera pokładowego. Można by wymienić i wymienić, ale żeby “namacalnie” (a przynajmniej w teorii) móc poczuć wcześniej wspomniany skok technologiczny warto chociażby zdobyć i porównać zdjęcia dwóch gier wideo, których daty premier oddalone są na osi czasu o raptem 20 lat. W ciągu tak krótkiego czasu zrobiono więcej niż przez ostatnie 50 lat w kwestii motoryzacji (choć Elon Musk każe sądzić inaczej). Jestem bardzo ciekaw jak będzie wyglądać rozgrywka za drugie tyle lat. Prawdopodobnie niemożliwym zadaniem będzie odróżnienie gry od rzeczywistości. Sekret realistycznej grafiki w grach komputerowych jest skomplikowanie algorytmów odpowiedzialnych za renderowanie w czasie rzeczywistym tekstur w bardzo wysokiej rozdzielczości. Swoim artykule Christoph Liedtke z redakcji GameStar (gamestar.de) [7] zwraca szczególną uwagę na nowe efekty graficzne, które pojawiły się wraz z rozwojem mocy obliczeniowej kart graficznych “Również efekty graficzne takie jak np. mapowanie wypukłości (bump mapping), multiteksturowanie czy też oparta na rzeczywistych obrazach technika fotogrametrii, a także pakiety tekstur o wysokiej jakości tworzone przez fanów, sprawiają że pod względem graficznym gry stają się coraz bardziej imponujące.”



Cyfrowa analiza obrazu

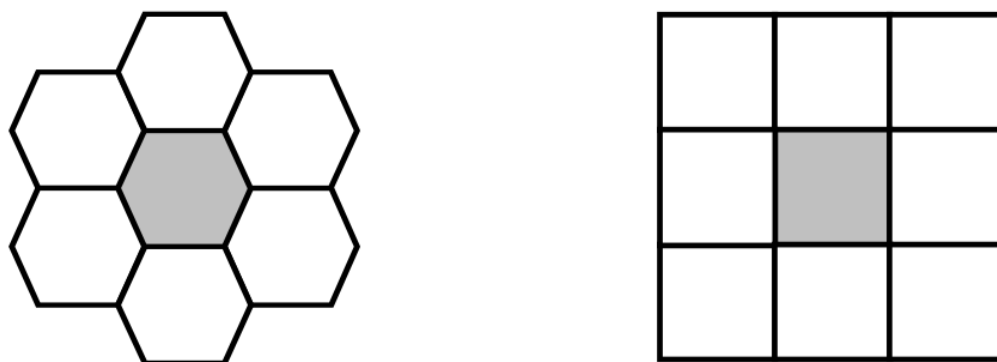
Aby wyjaśnić sposób działania algorytmów odpowiedzialnych za analizę fotografii czy obrazu z aparatu/kamery trzeba nieco cofnąć się w czasie do klasycznej fotografii. W czasach, gdy ludzie chcieli upamiętnić ważną chwilę trudno szukać jako takiej technologii znanej nam dzisiaj. Czy można powiedzieć, że wraz z rozwojem fotografii cyfrowej, wymyślono aparat na nowo?. O tym za chwilę. Na ten moment zostaniemy jeszcze chwilę w tematach, jak to się dziś ładnie mówi - retro. Klasyczne, żeby nie powiedzieć stare, aparaty fotograficzne działają w oparciu o nośniki wykorzystujące materiały światłoczułe (np. klisze). Trzeba zaznaczyć, że klasyczny nie jest równy analogowy. W rozumieniu analogowy mamy na myśli te, które nie wykorzystują sygnału cyfrowego do zapisu obrazu na materiale światłoczułym.

Błędne określenie aparatów analogowych klasycznymi pojawiło się wraz z rozwojem fotografii cyfrowej. Trzeba z tego zapamiętać tyle, że w dawnych aparatach klasycznych nie stosowano zapisu obrazu za pomocą sygnału analogowego. Tymczasem świat poszedł naprzód, a to co najważniejsze, ludzie zaczęli “zapamiętywać” swoje życie na cyfrowych matrycach nowoczesnych aparatów. Cyfrowy zapis od analogowego różni się tym, że w tym pierwszym fotografia utrwalana jest binarnie na matrycach cyfrowych, które po błyskawicznym “przetłumaczeniu” oddaje obraz w różnych barwach reprezentowanych przez ciąg zero-jedynkowy. Każdy taki obraz składa się z setek, tysięcy pikseli. Każdemu pikselowi odpowiada konkretny obszar i zapis na ww. cyfrowej matrycy. Innymi słowy, działanie aparatu takie same, ale zapis już niekoniecznie. Mając zapis binarny zdjęcia możemy dzięki algorytmom zastosować szereg operacji mających na celu np. rozpoznanie tekstu, detekcję ruchu, zliczanie elementów czy wspomnianą już wcześniej asystę dla kierowcy przy zjeździe z pasa na jezdni. Maszyna mając zero-jedynkowe przedstawienie fotografii widzi macierz liczb, która zawiera reprezentację barw.

67	67	66	68	66	67	64	65	65	63	63	69	61	64	63	66	61	60
69	68	63	68	65	62	65	61	50	26	32	65	61	67	64	65	66	63
72	71	70	87	67	60	28	21	17	18	13	15	20	59	61	65	66	64
75	73	76	78	67	26	20	19	16	18	16	13	18	21	50	61	69	70
74	75	78	74	39	31	31	30	46	37	69	66	64	43	18	63	69	60
73	75	77	64	41	20	18	22	63	92	99	88	78	73	39	40	59	65
74	75	71	42	19	12	14	28	79	102	107	96	87	79	57	29	68	66
75	75	66	43	12	11	16	62	87	84	84	108	83	84	59	39	70	66
76	74	49	42	37	10	34	78	90	99	68	94	97	51	40	69	72	65
76	63	40	57	123	88	60	83	95	88	80	71	67	69	32	67	73	73
78	50	32	33	90	121	66	86	100	116	87	85	80	74	71	56	58	48
80	40	33	16	63	107	57	86	103	113	113	104	94	86	77	48	47	45
88	41	35	10	15	94	67	96	98	91	86	105	81	77	71	35	45	47
87	51	35	15	15	17	51	92	104	101	72	74	87	100	27	31	44	46
86	42	47	11	13	16	71	76	89	95	116	91	67	87	12	25	43	51
96	67	20	12	17	17	86	89	90	101	96	89	62	13	11	19	40	51
99	88	19	15	15	18	32	107	99	86	95	92	26	13	13	16	49	52
99	77	16	14	14	16	35	115	111	109	91	79	17	16	13	46	48	51

Jest to jedna ze struktur obrazów cyfrowych, które “rozumie” maszyna. W głębszym rozumieniu, pozyskiwanie obrazów cyfrowych i translację ich na język komputerowy nazywamy dyskretyzacją obrazu. Ryszard Tadeusiewicz i Przemysław Korohoda w “Komputerowej analizie i przetwarzanie obrazów” [8] zaznaczają, że ów sztuczna reprezentacja i sposób jej kreowania posiada swoje ograniczenia wynikające z wydajności dzisiejszych maszyn. Niestety (a może i stety) nie osiągnęliśmy jeszcze poziomu maszyn, które można byłoby określić szybszymi i mądrzejszymi niż zmysły ludzkie (w tym wypadku mam na myśli zmysł wzroku).

Na ten moment uważa się, że przybliżone przetwarzanie danych w czasie rzeczywistym przez ludzkie oko plasuje się na poziomie około stu megabajtów na sekundę co przekracza możliwości komputerów w znanym nam świecie. Być może, a raczej wielce prawdopodobnie, jest to, że maszyna oparta o technologię kwantową sprostałaby wyżej wymienionym wymaganiom, ale na tę chwilę musimy te rewelacje odsunąć na bok i skupić się nad dostępnością dzisiejszych rozwiązań. Co możemy zrobić, aby ograniczyć reprezentację obrazu? Ryszard Tadeusiewicz i Przemysław Korohoda wymieniają między innymi możliwość ograniczenia fotografii poprzez zmniejszenie ilości szczegółów, ale też uproszczenie i ujednolicenie stanów elementów (na przykład poprzez wykorzystanie czarno-białej palety barw). Autorzy sugerują również analizowanie obrazu płaskiego zamiast przestrzennego i statycznego zamiast dynamicznego. Ten ostatni przypadek odnosi się do ciągu klatek (obrazów) dlatego w dalszej części nie będę go brał pod uwagę. Warto mieć to jednak na uwadze. Dzisiejsze algorytmy przetwarzające fotografie wykorzystują jeden z dwóch sposobów umieszczenia cyfrowych odpowiedników elementów obrazu (pikseli). Są to: heksagonalne i kwadratowe.



Wspomniana macierz reprezentująca barwy, a dokładniej nasycenie jednej z trzech barw modelu RGB (Red - Green - Blue), służy komputerowi jako źródło kilku istotnych danych. Maszyna rozpoznaje nasycenie, barwę oraz potrafi rozpoznać co znajduje się na pierwszym, drugim planie i tak dalej. Niemniej jednak to wciąż za mało, aby być pewnym otrzymanych wyników. Na dane wejściowe nierzadko stosuje się szereg zabiegów mających na celu zniwelowanie niedoskonałości powstałych przy wykonywaniu fotografii. Zanim jednak zajmiemy się wyżej wymienionymi operacjami należy sobie wyjaśnić z czego biorą się błędny przy pracy ze źle przygotowanymi danymi wejściowymi. Niestety czynnik ludzki ma tutaj ogromne znaczenie dla wysokiej wartości tych danych. Często nie przywiązujemy należytej uwagi do jakości aparatów i ich podzespołów co prowadzi od początku do niewystarczającej ostrości, naświetlenia i tym podobne. Również pośpiech nie jest dobrym doradcą w tych sprawach. Ważną cechą dobrego zdjęcia jest odpowiednie światło i ostrość - co w przypadku obiektów poruszających się jest niezwykle utrudnione, żeby nie powiedzieć niemożliwe.

Operacje na fotografiach

Usuwanie szumu z fotografii nie jest czymś nowym. Zasada działania algorytmów “odszumiających” jest całkiem prosta w wytłumaczeniu. Jak wcześniej wspomniałem, komputer widzi obraz jako macierz z setkami małych punktów (pikselami). Filtr odpowiedzialny za usuwanie szumu sprawdza każdy element fotografii i jej bliskie sąsiedztwo analizując wartości pikseli. Założeniem jest to, że każdy punkt o przybliżonej barwie, naświetleniu powinien mieć podobne wartości, a każde odchylenie od tej reguły traktowane jest jako niepożądane zachowanie i modyfikowane w zależności od parametrów “dobrych pikseli”. Metody usuwania szumu są dwie - poprzez średnią arytmetyczną i medianę. W przypadku pierwszej filtr nadpisuje analizowany obszar wartościami średnimi obliczonymi na podstawie barwy i ostrości. W drugiej metodzie piksel otrzymuje medianę z otaczającego go sąsiedztwa co czyni obraz bardziej wyrazistym, ale może powodować skrzywienia i wpływać negatywnie na geometrię obrazu.



```

1  VideoCapture cap(0);
2
3  //sprawdzenie dostępu do kamery urządzenia
4  if ( !cap.isOpened() )
5  {
6      cout << "Cannot open the web cam" << endl;
7      return -1;
8  }
9
10 //uruchomienie okna z przechwyconym obrazem z kamery
11 namedWindow("Control", WINDOW_AUTOSIZE);

```

Listing 1: Początek wywołania

Powyższy fragment kodu jest pierwszymi linijkami głównej metody wywołującej o nazwie main. Na początku sprawdzam czy mamy dostęp do kamery urządzenia. Następnie tworzę okno o automatycznych rozmiarach (skalowane w zależności od ustawień komputera, na którym uruchamiany jest kod).

```

1  if (dArea > 10000) {
2      int posX = dM10 / dArea;
3      int posY = dM01 / dArea;
4
5      if (iLastX >= 0 && iLastY >= 0 && posX >= 0 && posY >= 0) {
6          if (waitKey(60) == 113) {
7              line(imgLines, Point(posX, posY), Point(iLastX, iLastY), Scalar(0,0,255), 15);
8          }
9          if (waitKey(60) == 119) {
10             line(imgLines, Point(posX, posY), Point(iLastX, iLastY), Scalar(0,255,0), 15);
11         }
12         else if (waitKey(60) == 101)
13         {
14             line(imgLines, Point(posX, posY), Point(iLastX, iLastY), Scalar(0,0,0), 15);
15         }
16     }
17     iLastX = posX;
18     iLastY = posY;
19 }

```

Listing 2: Klawisze funkcyjne

Powyżej zaimplementowane jest reagowanie programu na naciśnięte klawisze klawiatury komputera. Każdy przycisk zakodowany jest w formacie liczbowej i ma swoje odzwierciedlenie w tablicy znaków ASCII

Decimal	Hexadecimal	Binary	Octal	Char	Decimal	Hexadecimal	Binary	Octal	Char	Decimal	Hexadecimal	Binary	Octal	Char
0	0	0	0	[NULL]	48	30	110000	60	0	96	60	1100000	140	`
1	1	1	1	[START OF HEADING]	49	31	110001	61	1	97	61	1100001	141	a
2	2	10	2	[START OF TEXT]	50	32	110010	62	2	98	62	1100010	142	b
3	3	11	3	[END OF TEXT]	51	33	110011	63	3	99	63	1100011	143	c
4	4	100	4	[END OF TRANSMISSION]	52	34	110100	64	4	100	64	1100100	144	d
5	5	101	5	[ENQUIRY]	53	35	110101	65	5	101	65	1100101	145	e
6	6	110	6	[ACKNOWLEDGE]	54	36	110110	66	6	102	66	1100110	146	f
7	7	111	7	[BELL]	55	37	110111	67	7	103	67	1100111	147	g
8	8	1000	10	[BACKSPACE]	56	38	111000	70	8	104	68	1101000	150	h
9	9	1001	11	[HORIZONTAL TAB]	57	39	111001	71	9	105	69	1101001	151	i
10	A	1010	12	[LINE FEED]	58	3A	111010	72	:	106	6A	1101010	152	j
11	B	1011	13	[VERTICAL TAB]	59	3B	111011	73	;	107	6B	1101011	153	k
12	C	1100	14	[FORM FEED]	60	3C	111100	74	<	108	6C	1101100	154	l
13	D	1101	15	[CARRIAGE RETURN]	61	3D	111101	75	=	109	6D	1101101	155	m
14	E	1110	16	[SHIFT OUT]	62	3E	111110	76	>	110	6E	1101110	156	n
15	F	1111	17	[SHIFT IN]	63	3F	111111	77	?	111	6F	1101111	157	o
16	10	10000	20	[DATA LINK ESCAPE]	64	40	1000000	100	@	112	70	1110000	160	p
17	11	10001	21	[DEVICE CONTROL 1]	65	41	1000001	101	A	113	71	1110001	161	q
18	12	10010	22	[DEVICE CONTROL 2]	66	42	1000010	102	B	114	72	1110010	162	r
19	13	10011	23	[DEVICE CONTROL 3]	67	43	1000011	103	C	115	73	1110011	163	s
20	14	10100	24	[DEVICE CONTROL 4]	68	44	1000100	104	D	116	74	1110100	164	t
21	15	10101	25	[NEGATIVE ACKNOWLEDGE]	69	45	1000101	105	E	117	75	1110101	165	u
22	16	10110	26	[SYNCHRONOUS IDLE]	70	46	1000110	106	F	118	76	1110110	166	v
23	17	10111	27	[ENG OF TRANS. BLOCK]	71	47	1000111	107	G	119	77	1110111	167	w
24	18	11000	30	[CANCEL]	72	48	1001000	110	H	120	78	1111000	170	x
25	19	11001	31	[END OF MEDIUM]	73	49	1001001	111	I	121	79	1111001	171	y
26	1A	11010	32	[SUBSTITUTE]	74	4A	1001010	112	J	122	7A	1111010	172	z
27	1B	11011	33	[ESCAPE]	75	4B	1001011	113	K	123	7B	1111011	173	{
28	1C	11100	34	[FILE SEPARATOR]	76	4C	1001100	114	L	124	7C	1111100	174	
29	1D	11101	35	[GROUP SEPARATOR]	77	4D	1001101	115	M	125	7D	1111101	175	}
30	1E	11110	36	[RECORD SEPARATOR]	78	4E	1001110	116	N	126	7E	1111110	176	~
31	1F	11111	37	[UNIT SEPARATOR]	79	4F	1001111	117	O	127	7F	1111111	177	[DEL]
32	20	100000	40	[SPACE]	80	50	1010000	120	P					
33	21	100001	41	!	81	51	1010001	121	Q					
34	22	100010	42	"	82	52	1010010	122	R					
35	23	100011	43	#	83	53	1010011	123	S					
36	24	100100	44	\$	84	54	1010100	124	T					
37	25	100101	45	%	85	55	1010101	125	U					
38	26	100110	46	&	86	56	1010110	126	V					
39	27	100111	47	'	87	57	1010111	127	W					
40	28	101000	50	(88	58	1011000	130	X					
41	29	101001	51)	89	59	1011001	131	Y					
42	2A	101010	52	*	90	5A	1011010	132	Z					
43	2B	101011	53	+	91	5B	1011011	133	[
44	2C	101100	54	,	92	5C	1011100	134	\					
45	2D	101101	55	-	93	5D	1011101	135]					
46	2E	101110	56	.	94	5E	1011110	136	^					
47	2F	101111	57	/	95	5F	1011111	137	_					

Figure 1: Tablica znaków ASCII

Fragmenty kodu oprogramowania z wyjaśnieniami

```
1 //Funkcja odpowiedzialna za nałożenie na płotno zadanego obrazu
2 void overlayImage(const cv::Mat &background, const cv::Mat &foreground,
3 cv::Mat &output, cv::Point2i location)
4 {
5     background.copyTo(output);
6     for(int y = std::max(location.y, 0); y < background.rows; ++y)
7     {
8         int fY = y - location.y;
9         if(fY >= foreground.rows)
10            break;
11         for(int x = std::max(location.x, 0); x < background.cols; ++x)
12         {
13             int fX = x - location.x;
14             if(fX >= foreground.cols)
15                 break;
16             double opacity =
17                 ((double)foreground.data[fY * foreground.step + fX * foreground.channels() + 3])
18
19                 / 255.;
20             for(int c = 0; opacity > 0 && c < output.channels(); ++c)
21             {
22                 unsigned char foregroundPx =
23                     foreground.data[fY * foreground.step + fX * foreground.channels() + c];
24                 unsigned char backgroundPx =
25                     background.data[y * background.step + x * background.channels() + c];
26                 output.data[y*output.step + output.channels()*x + c] =
27                     backgroundPx * (1.-opacity) + foregroundPx * opacity;
28             }
29         }
30     }
31 }
```

Listing 3: Nakładanie obrazu do kolorowania

Funkcja `overlayImage` z argumentami: `background`, `foreground`, `output` i `location` jest odpowiedzialna za nałożenie na przechwycony obraz z kamery drugiej warstwy - w tym wypadku jest to fragment obrazka do pokolorowania (same kontury). Funkcja w linii szóstej rozpoczyna pętlę, której zadaniem jest w osiach `x` i `y` przychodzących macierzy `background` i `foreground` obliczenie i ustawienie w środku generowanego okna obrazu. W linii 11 zaczyna się sprawdzenie dla osi `x` po uprzednim sprawdzeniu osi `y`. Następnie po ustawieniu punktów lokalizacyjnych, w linii 20 nanoszone są zmiany na ekran poprzez przypisanie mapie nazwie `data`, która jest elementem zarówno macierzy `background` jak i `foreground`.

Fragmenty kodu

1	Początek wywołania	12
2	Klawisze funkcyjne	12
3	Nakładanie obrazu do kolorowania	14

Bibliografia

- [1] Wikipedia.org
- [2] Wybrane dylematy współczesnej edukacji w kontekście "zmediatyzowanej rzeczywistości" - Frania M.
- [3] Polski Słownik PWN
- [4] Multimedia w kształceniu - Bednarek J.
- [5] Karol Kuczmarski - Kurs C++. Od zera do gier kodera
- [6] Anders Hejlsberg - The C# Programming Language
- [7] Christoph Liedtke - Ewolucja grafiki 3D w grach komputerowych
- [8] Ryszard Tadeusiewicz i Przemysław Korohoda - Komputerowa analiza i przetwarzanie obrazów
- [9] Nowe media, technologie i trendy w edukacji - Frania M.
- [10] Nowe technologie informacyjne w edukacji - Adamkiewicz J.
- [11] Multimedia w kształceniu - Bednarek J.
- [12] Komputer jako środek dydaktyczny w edukacji wczesnoszkolnej - Hassa A.
- [13] Media w edukacji - Gajda J.
- [14] Słownik terminów i pojęć badań jakościowych nad edukacją - Jagieła J.