

Rilevamento quantistico dei bordi

Manuel Di Agostino *Università degli studi di Parma*

Parma, Italia

manuel.diagostino@studenti.unipr.it

Leonardo Ongari *Università degli studi di Parma*

Cremona, Italia

leonardo.ongari@studenti.unipr.it

Sommario—Il rilevamento dei bordi è un processo fondamentale nell'estrazione delle caratteristiche di un'immagine ed è ampiamente utilizzato per analizzare la struttura degli oggetti rappresentati. Tuttavia, con l'aumento della risoluzione delle immagini, i metodi classici affrontano significative sfide computazionali a causa delle operazioni pixel-per-pixel necessarie. Il *Quantum Image Processing* (QIP), offre il potenziale per accelerazioni esponenziali in determinati scenari, sfruttando algoritmi e rappresentazioni in forma quantistica. Questo articolo esplora l'applicazione dell'algoritmo *Quantum Hadamard Edge Detection* (QHED), implementato utilizzando la rappresentazione *Quantum Probability Image Encoding* (QPIE). Utilizzando i principi quantistici e il framework Qiskit, si analizzano i vantaggi e le prospettive di questo nuovo approccio per il rilevamento dei bordi.

Keywords—Rilevamento dei bordi, Quantum computing, Sobel.

I. INTRODUZIONE

L'identificazione dei bordi è una tecnica fondamentale nell'elaborazione delle immagini, utilizzata per individuare i contorni degli oggetti e le variazioni di intensità in una scena. Questa metodologia rappresenta una componente cruciale in numerosi ambiti, dalla computer vision alla robotica, fino all'analisi medica delle immagini. Nonostante i progressi significativi nell'elaborazione classica delle immagini, l'aumento della risoluzione e della complessità dei dati visivi ha portato a sfide computazionali sempre maggiori, rendendo spesso i metodi tradizionali onerosi in termini di tempo e risorse.

Nei primi anni '60, i filtri di Sobel [1] e Prewitt furono introdotti come i primi metodi strutturati per il rilevamento dei bordi. Entrambi basati su operatori convolutivi, questi algoritmi utilizzano maschere¹ discrete per approssimare il gradiente di intensità in un'immagine, rilevando così variazioni significative nei livelli di grigio. Sebbene semplici ed efficienti, essi risultano sensibili al rumore e con conseguente difficoltà nel gestire bordi sfumati. Negli anni '80, l'algoritmo di Canny [2] rappresentò una svolta significativa grazie all'introduzione di un approccio più sofisticato al rilevamento dei bordi; ancora oggi, rimane uno tra i metodi più utilizzati. Con l'avanzare della tecnologia e l'aumento della potenza computazionale, il rilevamento dei bordi ha beneficiato dell'utilizzo di tecniche basate sull'intelligenza artificiale, come le *reti neurali convoluzionali* (CNN). Soltanto recentemente l'elaborazione

quantistica delle immagini ha iniziato a emergere come un campo innovativo e promettente, aprendo la strada a potenziali accelerazioni esponenziali.

In questo progetto sarà presentata un'applicazione del *Quantum Hadamard Edge Detection* (QHED) [3]. La Sez. II offre una panoramica sulle attuali tecniche di rappresentazione quantistica delle immagini e una disamina delle tecniche utilizzate nell'esperimento. La Sez. III è invece dedicata all'implementazione della soluzione proposta, utilizzando la libreria Qiskit [4]. In ultimo, sono analizzati i risultati (Sez. IV).

II. BACKGROUND

A. Soluzioni classiche

Le tecniche classiche per la rilevazione dei contorni prevedono l'utilizzo di kernel specifici, che permettono di calcolare nuovi valori di intensità per i pixel dell'immagine. Tra i metodi più famosi vi è sicuramente l'operatore di Sobel, che si può descrivere tramite l'applicazione di 2 kernel all'immagine originale:

$$\mathbf{G}_x = \begin{bmatrix} +1 & 0 & -1 \\ +2 & 0 & -2 \\ +1 & 0 & -1 \end{bmatrix}, \mathbf{G}_y = \begin{bmatrix} +1 & +2 & +1 \\ 0 & 0 & 0 \\ -1 & -2 & -1 \end{bmatrix}$$

Un'altra opzione, forse tra le più utilizzate al giorno d'oggi, è l'operatore di Canny. Questo metodo ha un funzionamento del tutto analogo al precedente, ma aggiunge meccanismi per la riduzione del rumore nell'immagine [5]. La complessità di queste tecniche è lineare rispetto al numero di pixel totali dell'immagine, dato che è necessaria una visita completa.

Per un'immagine $M \times L = N$, si utilizzano n bit per enumerare i pixel dell'immagine in formato binario, dove $N = 2^n$, ottenendo una complessità rispetto ai bit esponenziale $O(2^n)$. In questo progetto verrà mostrato come, dopo una prima fase di preparazione, è possibile risolvere il problema in tempo costante $O(1)$.

B. Sistemi quantistici

Analogamente a quanto accade nei computer classici, i computer quantistici utilizzano i **quantum bit**, chiamati *qubit*. I qubit rappresentano la più piccola unità di informazione e sono implementati attraverso sistemi quantistici bidimensionali. Le quantità fisiche comunemente usate per questo scopo

¹Con il termine *maschera* o *kernel* di convoluzione si fa riferimento ad una piccola griglia sovrapposta in maniera iterativa a tutti i pixel dell'immagine, aggiornando i valori in base ai primi vicini.

includono lo spin di una particella o gli stati eccitati degli atomi.

Assemblando più qubit, è possibile costruire sistemi quantistici la cui dinamica è descritta da spazi vettoriali complessi. Un sistema composto da un singolo qubit è completamente descritto da

$$|\psi\rangle = \begin{bmatrix} \alpha \\ \beta \end{bmatrix} = \alpha|0\rangle + \beta|1\rangle, \quad \alpha, \beta \in \mathbb{C} \quad (1)$$

Mentre un bit classico può assumere soltanto uno tra due possibili valori (generalmente 0 e 1), un bit quantistico è denotato da una combinazione lineare dei suoi stati base, pesata dai coefficienti complessi α e β . Tali coefficienti sono detti *ampiezze di probabilità* e rispettano la seguente:

$$|\alpha|^2 + |\beta|^2 = 1 \quad (2)$$

Per descrivere lo stato di un sistema quantistico composto da più qubit, è necessario effettuare un'operazione chiamata *prodotto tensoriale* tra i singoli stati coinvolti. Ad esempio, considerati i vettori di stati

$$|\psi_1\rangle = \begin{bmatrix} a_1 \\ a_2 \end{bmatrix}, \quad |\psi_2\rangle = \begin{bmatrix} b_1 \\ b_2 \end{bmatrix},$$

il loro prodotto tensore è definito come:

$$|\psi_1\rangle \otimes |\psi_2\rangle = \begin{bmatrix} a_1 \begin{bmatrix} b_1 \\ b_2 \end{bmatrix} \\ a_2 \begin{bmatrix} b_1 \\ b_2 \end{bmatrix} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a_1 b_1 \\ a_1 b_2 \\ a_2 b_1 \\ a_2 b_2 \end{bmatrix}. \quad (3)$$

Equivalentemente, può essere scritto come $|\psi_1\rangle|\psi_2\rangle$ o $|\psi_1\psi_2\rangle$.

C. Circuiti quantistici

Analogamente a quanto accade nei circuiti digitali classici, i circuiti quantistici eseguono calcoli manipolando le informazioni immagazzinate nei qubit. Questo viene realizzato attraverso dispositivi chiamati **quantum gate** (*porte quantistiche*), che sono l'equivalente quantistico delle porte logiche classiche ma operano secondo i principi della meccanica quantistica. L'applicazione di una matrice *complessa unitaria* ad uno stato quantistico modella matematicamente l'azione di un gate su di esso. Formalmente, data $U \in \mathcal{M}_{n \times n}(\mathbb{C})$ l'unitaria associata ad una porta logica e dato lo stato $|\psi\rangle \in \mathbb{C}^n$, lo stato risultante dall'applicazione è definito come:

$$|\psi'\rangle = U|\psi\rangle \quad (4)$$

D. Quantum Image Processing

La **Quantum Image Processing** (*processamento quantistico dell'immagine*) si concentra sullo sviluppo di algoritmi in grado di codificare immagini all'interno di circuiti quantistici e di processarle utilizzando operazioni quantistiche.

Rappresentazione delle immagini: Tra le varie tecniche proposte negli ultimi anni, la **Quantum Probability Image Encoding (QPIE)** [6] utilizza le ampiezze di probabilità di uno stato quantistico per memorizzare i valori dei pixel di un'immagine classica. Dati n qubit, essa consente di rappresentare un'immagine in toni di grigio di 2^n pixel tramite una superposizione di stati. In generale, il numero di qubit necessari è calcolato tramite:

$$n = \lceil \log_2 N \rceil \quad (5)$$

Come mostrato in Fig. 1, ogni pixel può essere numerato utilizzando stringhe binarie (00, 01, 10, 11); l'intera immagine è quindi rappresentabile come una matrice 2×2 delle intensità di colore. In questa notazione, il singolo termine I_i corrisponde all'intensità del pixel in posizione (x, y) (rispetto all'angolo in alto a destra), tale per cui $i = xy_{10}$.

00 I_0	01 I_1
10 I_2	11 I_3

Figura 1. Rappresentazione di un'immagine B&W 4x4 pixel.

Per rappresentare l'immagine come una superposizione di stati base, è necessario che venga rispettata l'Eq. 2; bisogna infatti normalizzare le singole intensità come segue:

$$c_i = \frac{I_i}{\sqrt{\sum_k I_k^2}} \quad (6)$$

In Fig. 2 viene mostrato il risultato della normalizzazione.

00 c_0	01 c_1
10 c_2	11 c_3

Figura 2. Rappresentazione della Fig. 1 tramite QPIE.

L'immagine può quindi essere scritta come:

$$|\text{Img}\rangle = c_0|00\rangle + c_1|01\rangle + c_2|10\rangle + c_3|11\rangle$$

che generalizzata a n qubit diventa:

$$|\text{Img}\rangle = \sum_{i=1}^{2^n} c_i |i\rangle \quad (7)$$

QHED:

E. Modellazione del rumore

III. IMPLEMENTAZIONE

IV. RISULTATI

V. CONCLUSIONE

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- [1] I. Sobel and G. Feldman, "An isotropic 3x3 image gradient operator," 1968, presented at the Stanford Artificial Intelligence Laboratory (SAIL). [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/281104656_An_Isotropic_3x3_Image_Gradient_Operator
- [2] J. Canny, "A computational approach to edge detection," *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence*, vol. PAMI-8, no. 6, pp. 679–698, 1986.
- [3] X.-W. Yao, H. Wang, Z. Liao, M.-C. Chen, J. Pan, J. Li, K. Zhang, X. Lin, Z. Wang, Z. Luo, W. Zheng, J. Li, M. Zhao, X. Peng, and D. Suter, "Quantum image processing and its application to edge detection: Theory and experiment," *Physical Review X*, vol. 7, no. 3, Sep. 2017. [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.1103/PhysRevX.7.031041>
- [4] Qiskit Development Team, "Qiskit: An open-source framework for quantum computing," <https://qiskit.org/>, 2021, accessed: 2025-01-17. [Online]. Available: <https://qiskit.org/>
- [5] R. C. Gonzalez and R. E. Woods, *Digital Image Processing (3rd Edition)*. USA: Prentice-Hall, Inc., 2006.
- [6] X.-W. Yao, H. Wang, Z. Liao, M.-C. Chen, J. Pan, J. Li, K. Zhang, X. Lin, Z. Wang, Z. Luo, W. Zheng, J. Li, M. Zhao, X. Peng, and D. Suter, "Quantum image processing and its application to edge detection: Theory and experiment," *Phys. Rev. X*, vol. 7, p. 031041, Sep 2017. [Online]. Available: <https://link.aps.org/doi/10.1103/PhysRevX.7.031041>