

Processamento de Imagens

Paulo César Moraes de Menezes

9 de março de 2024

Sumário

1	Algumas informações iniciais sobre o documento	3
2	Créditos	3
3	Introdução	3
3.1	O que é Processamento Digital de Imagens?	3
3.1.1	Processos de baixo nível	4
3.1.2	Processos de médio nível	4
3.1.3	Processos de alto nível	4
3.2	As origens do Processamento Digital de Imagens	4
3.3	Aplicações do Processamento Digital de Imagens	5
3.3.1	Imagens Raio-Gamma	5
3.3.2	Imagem de Raio-X	6
4	Fundamentos de Imagens Digitais	7
4.1	Elementos da percepção visual	7
4.1.1	A visão humana	7

1 Algumas informações iniciais sobre o documento

Este documento terá todo o meu estudo direcionado ao tema de Processamento Digital de Imagens, a ideia é adicionar informações que foram adquiridas tanto na disciplina Processamento de Imagens (DCE536) quanto em outras fontes de conhecimento. A ideia é que este documento seja uma espécie de guia para o meu estudo, e que possa ser útil para outras pessoas que estejam interessadas no tema. Além disso dedico o meu estudo para aprofundar o meu conhecimento em Inteligência Artificial, que é a área que pretendo seguir na minha carreira profissional.

2 Créditos

Algumas das informações presentes nesse documento foram extraídas do conteúdo fornecido pelo professor Luiz Eduardo da Universidade Federal de Alfenas. Quero agradecer a ele por compartilhar seu conhecimento na área. Além disso, algumas outras informações serão extraídas de fontes externas, que serão devidamente referenciadas.

3 Introdução

3.1 O que é Processamento Digital de Imagens?

Uma imagem pode ser definida como uma função de duas dimensões $f(x, y)$, onde x e y são coordenadas espaciais em um plano e a amplitude de f em qualquer par de coordenadas (x, y) é chamada de intensidade ou nível de cinza da imagem naquele ponto. Quando os valores de x , y e f são todos finitos e discretos, chama-se a imagem de imagem digital. No que diz respeito ao campo de processamento digital de imagens (PDI), o termo refere-se a processar uma imagem por meio de um computador digital. É válido destacar que uma imagem digital é composta por finitos elementos, cada elemento possui um valor de intensidade e posição associado a ele.

Com essas informações em mente, também é válido destacar um dos grandes responsáveis por dar vida a capacidade de reconhecer imagens: a visão humana. A visão humana é um dos grandes sentidos que o ser humano possui, e é também um dos mais complexos. A visão é capaz de capturar e processar informações visuais de forma extremamente rápida e eficiente. Entretanto, a visão humana não é perfeita, e também possui limitações, como por exemplo não ser capaz de enxergar certos comprimentos de onda de luz, ou ser limitado pelo espectro EM (Eletromagnético) que é capaz de capturar.

Contudo, as máquinas conseguem capturar quase todo o espectro EM, e com isso é possível processar imagens de forma extremamente eficiente, e é aí que entra o Processamento Digital de Imagens, que é a área que estuda técnicas e métodos para processar imagens de forma eficiente, e é uma das áreas que possui grande importância na área de Inteligência Artificial, pois é uma das áreas que estuda a capacidade de reconhecer padrões em imagens, que é uma das capacidades que o ser humano possui.

As máquinas conseguem operar em faixas de frequência que o ser humano não consegue, como por exemplo raios-x, raios gama, entre outros.

É comum existir um debate do que seria processamento de imagens e visão computacional. Esse debate é comum, pois as duas áreas possuem muitos pontos em comum, e muitas vezes são

utilizadas de forma intercambiável, entretanto, é válido destacar que as duas áreas possuem diferenças, e que a visão computacional é uma área que estuda como as máquinas podem ser capazes de interpretar e entender o mundo visual, enquanto que o processamento de imagens é uma área que estuda como as imagens podem ser processadas de forma eficiente. O processamento de imagens concentra-se principalmente em técnicas e algoritmos para manipular e melhorar imagens digitais. Isso inclui operações como filtragem, realce de borda, remoção de ruído, entre outros, com o objetivo de melhorar a qualidade ou extrair informações úteis das imagens.

3.1.1 Processos de baixo nível

Esses processos são conhecidos também como processos primitivos ou pré-processamento, e são processos para reduzir ruído, realçar bordas, corrigir desfoque, entre outros.

Um processo de baixo nível é caracterizado pelo fato de que a sua entrada e saída são imagens, e que não existe um conhecimento prévio sobre o conteúdo da imagem, ou seja, o processamento é feito de forma cega, sem saber o que está sendo processado.

3.1.2 Processos de médio nível

O processo de médio nível envolve técnicas de segmentação, que é o processo de dividir a imagem em partes, ou seja, é o processo de dividir a imagem em partes que são de interesse, e partes que não são de interesse. Essa segmentação pode ser feita separando a imagem em regiões ou em objetos. Além disso esse tipo de processo envolve uma descrição sobre os objetos segmentados de modo a reduzi-los de uma forma adequada para o processamento computacional e a classificação de objetos individuais.

Além disso uma outra característica desse tipo de processo está no fato de que as entradas são imagens, mas as saídas são atributos extraídos dessas imagens, como por exemplo, a forma, a cor, a textura, entre outros.

3.1.3 Processos de alto nível

Esse tipo de processo envolve dar sentido ao conteúdo da imagem, ou seja, envolve a interpretação do conteúdo da imagem, e é um dos processos mais complexos, e que envolve a utilização de técnicas de inteligência artificial, como por exemplo, redes neurais, entre outros.

3.2 As origens do Processamento Digital de Imagens

Uma das primeiras aparições das imagens digitais foi no jornal industrial no começo dos anos 1920, na qual foi enviado através de submarinos entre Londres e Nova York, e foi a primeira vez que uma imagem foi transmitida de forma eletrônica. Esse feito reduziu para horas um trabalho que levava semanas para ser feito.

Essas capturas pioneiras tinham capacidade de reconhecer até 5 tons de cinza. Esse valor foi aumentando até que em 1929 alcançou a incrível marca de 15 tons de cinza.

Um grande fator que limitou o avanço das imagens digitais foi a falta de tecnologia para armazenar essas imagens, é nítida a relação de dependência entre poder computacional e armazenamento de imagens.



Figura 1: Imagem digital produzida por fita codificada.

Ao longo do século XX, o PDI foi se desenvolvendo, e foi se tornando uma área de grande importância para a sociedade, e com a medida que a tecnologia computacional evoluía, principalmente durante a corrida espacial, o PDI foi se tornando uma área de grande importância para a sociedade.



Figura 2: Primeira imagem digital da Lua, em 1964.

Além disso, durante a década de 70, o PDI começou a ter aplicações em medicina, e com isso o PDI começou a ter um grande impacto na sociedade, principalmente com o desenvolvimento de Tomografias Computadorizadas, que é uma das grandes aplicações do PDI.

3.3 Aplicações do Processamento Digital de Imagens

Atualmente praticamente todas as áreas da sociedade possuem aplicações do PDI, e é uma área que exerce grande influência na sociedade.

3.3.1 Imagens Raio-Gamma

A vasta maioria dos usos nesta área é para aplicações de medicina nuclear e observações astronômicas.

A ideia para a medicina nuclear é aplicar isótopos radioativos em um paciente, e com isso é possível observar o decaimento desses isótopos. Desse modo, é possível coletar imagens do interior do corpo humano, e com isso é possível diagnosticar doenças.

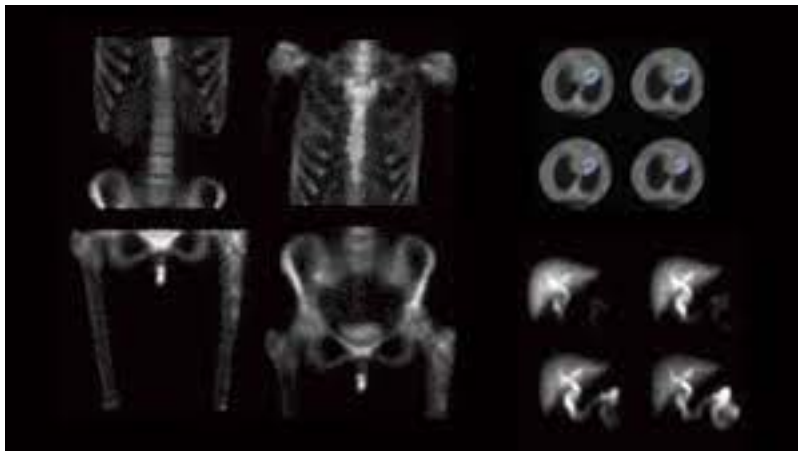


Figura 3: Gamma Ray Image

3.3.2 Imagem de Raio-X

Esta é uma das aplicações mais antigas do PDI, e é uma das aplicações mais conhecidas do PDI. Usada principalmente para diagnóstico médico, mas pode ser utilizada em outras áreas, como por exemplo, para inspeção de bagagens em aeroportos.



Figura 4: Raio-X

4 Fundamentos de Imagens Digitais

4.1 Elementos da percepção visual

É notório que, baseado no que foi visto até então, o campo do processamento digital de imagens é baseado em alguns elementos matemáticos e físicos, entretanto a análise e a intuição humana de como as coisas funcionam é de grande importância para o desenvolvimento de algoritmos e técnicas de processamento de imagens.

Com isso em mente é fundamental compreender as limitações da percepção humana, e como a percepção humana é capaz de interpretar e entender o mundo visual.

4.1.1 A visão humana

A figura 5 exemplifica a seção transversal do olho humano. O olho é quase uma esfera, com diâmetro aproximado de 24mm.

Três membranas principais cobrem o olho:

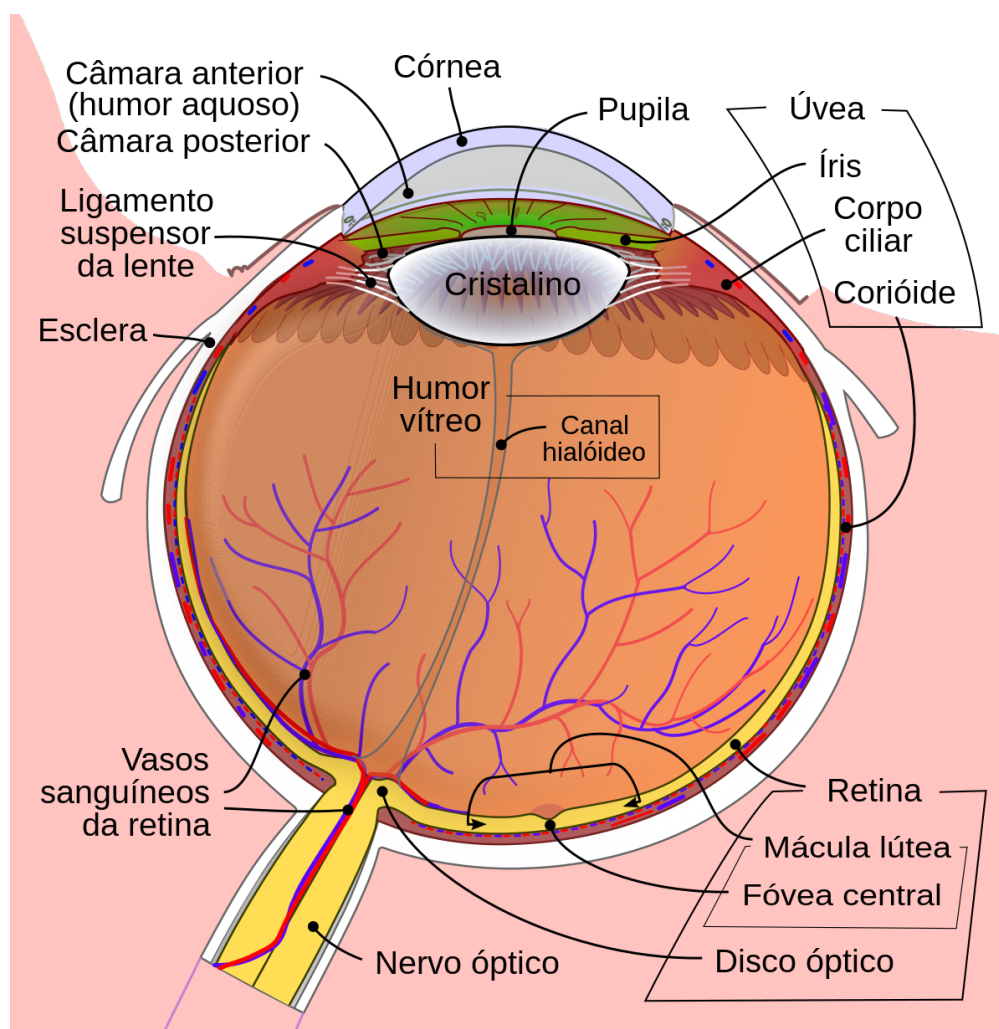


Figura 5: Seção transversal do olho humano.

- A córnea é um tipo de tecido mais rígido, e é a parte que cobre a parte frontal do olho.
- Tem-se a esclera que encobre o restante do globo ocular.
- A coróide fica na parte de baixo da esclera e é responsável por fornecer oxigênio e nutrientes para o olho. A importância da coróide fica mais nítida ainda à medida que quaisquer danos a ela podem causar danos irreversíveis à visão.
- O coróide é dividido em duas partes: O corpo ciliar e o íris. O corpo ciliar é responsável por produzir o humor aquoso, que é um líquido que preenche a câmara anterior do olho. O humor aquoso é responsável por manter a pressão do olho e nutrir a córnea e o cristalino. A íris é a parte colorida do olho, e é responsável por controlar a quantidade de luz que entra no olho. A pupila de entrada pode variar de $2mm$ $f/8,3$ em ambientes bem iluminados até $8mm$ $f/2,1$ em ambientes escuros.
- O cristalino é composto de cerca de 65% de água e 35% de proteínas. Ele é responsável por focar a luz que entra no olho na retina. Em alguns casos extremos, o cristalino pode ser coberto por uma membrana chamada catarata, que pode causar cegueira. Ela é responsável por absorver cerca de 8% do espectro da luz visível.
- A membrana mais interna, a retina é responsável por converter a luz que entra no olho em sinais elétricos que são enviados para o cérebro. A retina é composta de dois tipos de células fotorreceptoras: os cones e os bastonetes. Os cones são responsáveis por detectar a cor e funcionam melhor em ambientes bem iluminados. Os bastonetes são responsáveis por detectar a luz e funcionam melhor em ambientes escuros. Uma outra estrutura importante é a Fóvea, que é responsável por fornecer a visão central e é composta apenas por cones.

Uma outra característica importante do olho humano se diz respeito a cones e bastonetes, que são responsáveis por capturar a luz e transformar em sinais elétricos que são enviados para o cérebro.

Cones: Em cada olho formam um total de cerca de 6 milhões de cones, e são responsáveis por capturar a luz e transformar em sinais elétricos que são enviados para o cérebro. Os cones são responsáveis por capturar a cor, e são responsáveis por capturar a luz em ambientes bem iluminados. Esse tipo de visão é chamada de visão fotópica.

Bastonetes: Em cada olho formam um total de cerca de 120 milhões de bastonetes, e são responsáveis por capturar a luz e transformar em sinais elétricos que são enviados para o cérebro. Os bastonetes são responsáveis por capturar a luz em ambientes escuros, e são responsáveis por capturar a luz em ambientes escuros. Esse tipo de visão é chamada de visão escotópica.

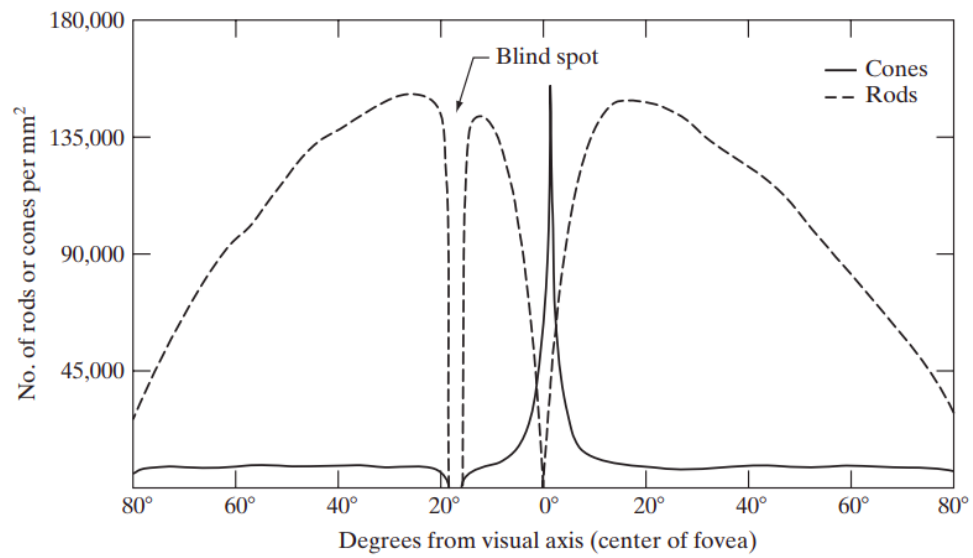


Figura 6: Distribuição de cones e bastonetes na retina.

A figura 6 mostra a distribuição de cones e bastonetes na retina.