

Trabalho Prático 2

Prof. Marcelo Cohen

Redimensionamento de Imagens Sensível ao Conteúdo

10/2019



(a) Original



(b) Alteração da largura



(c) *Seam carving*

Figura 1 Comparação entre imagens: original, redimensionada e através do algoritmo de *seam carving*.

1 Introdução

Imagine que desejamos exibir uma imagem grande em um dispositivo com a tela mais estreita, por exemplo, um celular. Uma forma de fazer isso é redimensionar toda a imagem, mas ao fazer isso deixamos de usar parte da tela, pois precisamos preservar as proporções. Outra forma seria redimensionar somente a largura da imagem - só que assim a imagem original ficaria distorcida.

Uma técnica publicada em um artigo no SIGGRAPH 2007 [\[link\]](#) [\[vídeo\]](#) por Shai Avidan e Ariel Shamir tenta resolver esse problema: ela consiste essencialmente em **remover as partes menos importantes** da imagem. Na figura 1, a imagem original (a) tem a sua largura alterada (b) e sofre a aplicação do algoritmo (c): observe como em (c) o pássaro não sofre nenhuma distorção.

Seam carving é uma técnica **sensível ao contexto** para redimensionamento de imagens, onde a imagem é reduzida de um pixel de largura (ou altura) por vez. Um *seam* vertical (“costura”) é um **caminho de pixels** conectado do topo à base com apenas um pixel em cada linha. Diferentemente de técnicas tradicionais de redimensionamento (por exemplo, recortar um pedaço da imagem ou mudar a escala inteira), esta técnica preserva melhor as características mais interessantes (ou relevantes) da imagem.

Veja na figura 2 o algoritmo em funcionamento: a linha vermelha corresponde ao **melhor caminho** encontrado a cada momento. Observe que a cada iteração, o algoritmo retira efetivamente uma coluna da imagem, mas em posições diferentes por linha. O algoritmo termina quando a largura desejada é atingida.



Figura 2 Algoritmo de *seam carving* em ação.

O algoritmo consiste em algumas etapas:

1. Calcular a **energia** de cada pixel (veja a seção [1.1↓](#))
2. Construir uma **matriz** com o custo por linha, acumulando a energia de cima para baixo (veja a seção [1.2↓](#)).

3. Encontrar e remover o caminho com **menor energia total acumulada**, isto é, remover um pixel de cada linha, na coluna correspondente.
4. Repetir as etapas 1-3 até atingir a largura desejada.

1.1 Cálculo da energia de cada pixel

A **energia** de cada pixel é relacionada à importância deste para a imagem. Quanto maior a energia de um pixel, menor a probabilidade de ele ser incluído em um *seam*. Ela pode ser calculada de diversas formas, e sabe-se que não há uma técnica que funcione igualmente bem para todas as imagens. Neste trabalho utilizaremos uma técnica simples, denominada *gradiente*. O cálculo do gradiente utiliza a seguinte fórmula:

$$\Delta(x, y) = \Delta_x^2(x, y) + \Delta_y^2(x, y)$$

Onde:

$$\Delta_x^2(x, y) = R_x(x, y)^2 + G_x(x, y)^2 + B_x(x, y)^2$$

E $R_x(x, y)$, $G_x(x, y)$ e $B_x(x, y)$ são as diferenças entre as componentes R, G e B dos pixels $(x - 1, y)$ e $(x + 1, y)$. O quadrado do gradiente para y - $\Delta_y^2(x, y)$ - é definido de forma análoga.

Por exemplo, supondo a seguinte região de uma imagem, onde os valores RGB estão indicados:

67	104	67
82	104	82
29	104	29
92	117	127
92	108	114
92	67	75
233	242	247
200	201	207
175	184	191

Figura 3 Região 3x3 de uma imagem.

Supondo as coordenadas 0 a 2 para x e para y, vamos calcular a energia do pixel central (1,1):

$$R_x(1,1) = R_x(2,1) - R_x(0,1) = 127 - 92 = 35$$

$$G_x(1,1) = G_x(2,1) - G_x(0,1) = 114 - 92 = 22$$

$$B_x(1,1) = B_x(2,1) - B_x(0,1) = 75 - 92 = -17$$

Portanto:

$$\Delta_x^2(1,1) = 35^2 + 22^2 + (-17)^2 = 1998$$

Repetindo o processo para y:

$$R_y(1,1) = R_y(1,2) - R_y(1,0) = 242 - 104 = 138$$

$$G_y(1,1) = G_y(1,2) - G_y(1,0) = 201 - 104 = 97$$

$$B_y(1,1) = B_y(1,2) - B_y(1,0) = 184 - 104 = 80$$

Portanto:

$$\Delta_y^2(1,1) = 138^2 + 97^2 + 80^2 = 34853$$

$$\Delta(1,1) = 1998 + 34853 = 36851$$

Observe que o gradiente é muito mais elevado em y do que em x: isso é fácil de entender, uma vez que as cores variam muito mais na vertical do que na horizontal. Mas como interessa ao algoritmo a soma dos gradientes, o pixel central acaba recebendo uma energia alta.

Esse processo é repetido para todos os pixels da imagem. No caso das bordas, onde não há um dos lados, pode-se utilizar o pixel do outro lado da linha ou coluna (ex: no último pixel à direita, pode-se considerar a diferença com o o penúltimo e o primeiro à esquerda).

1.2 Cálculo da matriz de custo acumulado

A partir da matriz com a energia de cada pixel, utilizaremos uma técnica de programação dinâmica para calcular a chamada matriz de custo acumulado: a intenção é identificar o caminho com menor soma acumulada de energia, de cima para baixo.

Observe a figura 4, demonstrando esse cálculo para a segunda linha da imagem:

Algorithm
Direction

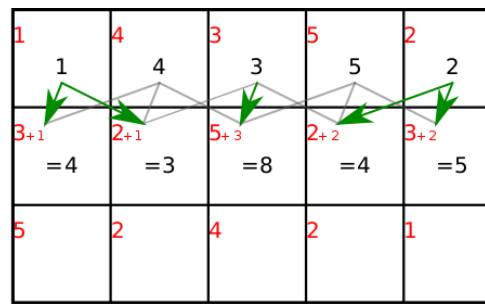


Figura 4 Cálculo do custo acumulado até a segunda linha da imagem. [\[Wikipedia\]](#)

Cada quadrado representa um pixel, onde a energia calculada anteriormente está representada em vermelho. Em preto está a soma acumulada até este ponto (a primeira linha repete o valor da energia, pois não há ninguém acima dela).

Na segunda linha, o primeiro pixel tem soma acumulada de 4, pois há dois caminhos possíveis: vindo pelo pixel com energia 1 ou pelo pixel com energia 4. Nesse caso, opta-se sempre pelo caminho de menor custo. Já o segundo pixel tem soma acumulada igual a 3, pois novamente opta-se pelo caminho através do pixel com soma = 1 (as outras opções seriam 4 ou 3). E assim por diante, até terminar a linha.

Para a terceira linha em diante, o processo é repetido (figura 5):

Algorithm
Direction

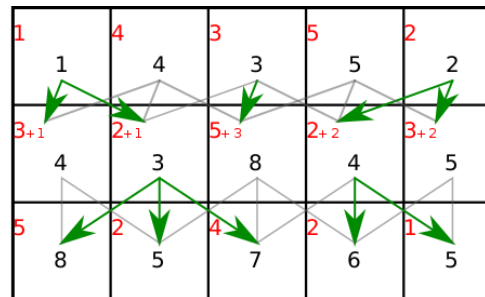


Figura 5 Cálculo do custo acumulado até a terceira linha da imagem. [\[Wikipedia\]](#)

No final, para encontrar o *seam* com menor soma acumulada de energia, basta fazer o caminho inverso, isto é, de baixo para cima. No exemplo simples da figura 6, há duas possibilidades (nesse caso, tanto faz qual será escolhido).

Algorithm
Direction

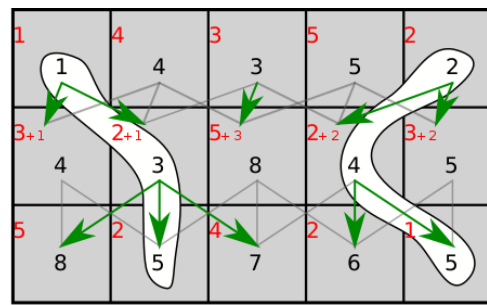


Figura 6 Identificando o caminho com menor soma acumulada de energia. [\[Wikipedia\]](#)

Porém, nem sempre esse algoritmo produz resultados bons de forma automática. Devido a isso, podemos utilizar uma segunda imagem, que representa uma máscara onde marcamos as regiões que desejamos preservar (verde) ou remover (vermelho).



Figura 7 Utilizando uma máscara para marcar regiões a manter (verde) ou remover (vermelho).

Isso não exige uma alteração grande no algoritmo: basta aumentar a energia dos pixels correspondentes à máscara em verde, e reduzir a energia dos correspondentes à máscara em vermelho. Para reduzir a energia, por exemplo, pode-se utilizar um valor "muito negativo" nesses pixels, de forma que o caminho de menor custo sempre passe por eles.

Observe na figura 8 o resultado:



Figura 8 Removendo uma região específica.

2 Funcionamento

Ao ser iniciado, o programa irá carregar dois arquivos de imagem (imagem original e máscara). Para tanto, utilizaremos novamente a biblioteca (integrada no projeto) *SOIL*. O terceiro argumento por linha de comando é a largura desejada (em pixels).

Após a leitura das imagens, o programa deverá realizar o algoritmo de *seam carving*, armazenando o resultado em uma terceira imagem (ver abaixo). O programa é capaz de exibir as 3 imagens, através das teclas “1”, “2” e “3”.

Uma vez que as imagens são armazenadas como grandes vetores, é necessário converter as coordenadas desejadas (x,y) para uma posição nesses vetores. Veja no código abaixo como fazer isso:

```
// Um pixel RGB (24 bits)
typedef struct {
    unsigned char r, g, b;
} RGB;

// Uma imagem RGB
typedef struct {
    int width, height; // largura e altura da imagem
    RGB* img;          // vetor de pixels
} Img;

// As 3 imagens
Img pic[3];
```

```
// Após a leitura, pic[0], pic[1] e pic[2] armazenarão as imagens:
// pic[0] => origem
// pic[1] => máscara
// pic[2] => saída do algoritmo

// Cada pixel está armazenado em pic[X].img[i], onde X é a imagem desejada
// e i é o índice do pixel. Exemplo: acessando os dois primeiros pixels
// da imagem de origem
RGB aux1 = pic[0].img[0];
RGB aux2 = pic[0].img[1];

// Exemplo: acessando o pixel nas coordenadas (x=100,y=300) da primeira imagem:
RGB aux3 = pic[0].img[300 * pic[0].width + 100];
...
```

3 Código base e imagens de teste

O arquivo [seamcarving.zip](#) contém o projeto completo do Code::Blocks para a implementação do trabalho. Esse código já implementa a exibição das 3 imagens na tela gráfica, usando a biblioteca OpenGL. O projeto pode ser compilado no Linux ou no Windows, bastando selecionar o *target* desejado no Code::Blocks. Para compilar em uma máquina pessoal com Linux, você deve instalar o pacote *freeglut3-dev*.

Se for utilizado o Linux ou o macOS, o projeto também pode ser compilado manualmente pelo terminal, usando o *Makefile* fornecido:

```
make
```

Outra alternativa é utilizar o *CMake* (*Cross Platform Make*), nesse caso peça orientações ao professor.

4 Avaliação

Leia com atenção os critérios de avaliação:

- Pontuação:
 - Cálculo da energia: 2 pontos
 - Cálculo da acumulação de energia: 2 pontos
 - Identificação do melhor caminho: 2 pontos
 - Remoção do *seam* com melhor caminho: 2 pontos
 - Utilização da máscara auxiliar para preservação/remoção de regiões: 2 pontos
- Os trabalhos são **em duplas ou individuais**. A pasta do projeto deve ser compactada em um arquivo .zip e este deve ser submetido pelo *Moodle* até a data e hora especificadas.
- Não envie .rar, .7z, .tar.gz - apenas .zip.
- O código deve estar identado corretamente (o *Code::Blocks* **faz isso automaticamente**).
- A nota do trabalho depende da apresentação deste no laboratório, na data marcada. Trabalhos entregues mas não apresentados terão sua nota anulada automaticamente. Durante a apresentação será avaliado o domínio da resolução do problema, podendo inclusive ser possível invalidar o trabalho quando constatada a falta de conhecimento sobre o código implementado.
- **A cópia parcial ou completa do trabalho terá como consequência a atribuição de nota ZERO ao trabalho dos alunos envolvidos. A verificação de cópias é feita inclusive entre turmas.**
- **A cópia de código ou algoritmos existentes da Internet também não é permitida.** Se alguma idéia encontrada na rede for utilizada na implementação, sua descrição e referência deve constar no artigo.