

UNIVERSIDADE DO MINHO



Visão por Computador

Sessões práticas com o sistema Khoros/Cantata (v3.2)

João Luís Ferreira Sobral

Departamento de Informática

Braga, Setembro 2003

Sessão prática 1 - Familiarização com o sistema Khoros

1.1 Introdução ao sistema Khoros

O sistema Khoros é uma colecção de funções e ferramentas para processamento e visualização de imagens/dados. O sistema inclui múltiplas interfaces com o utilizador, geradores de código, várias funções de processamento e visualização dos dados. Todas as ferramentas do sistema, bem como o sistema em si, podem ser modificados garantindo a sua extensibilidade e portabilidade.

Da grande variedade de componentes do sistema são de destacar os seguintes:

- a biblioteca de processamento de dados, em especial as funções de processamento de imagem;
- a linguagem de programação visual abstracta, **cantata**, para a utilização do sistema Khoros através da interface gráfica;
- o utilitário **animate** que permite a visualização de sequências de imagens;
- os interpretadores e geradores de código que permitem a extensão do sistema com novas ferramentas ou com novas funções de processamento de dados (**preview**, **composer**, **ghostwriter** e **conductor**).

A biblioteca de processamento de dados contempla principalmente o processamento de imagem, embora também inclua funções para processamento de sinal. A biblioteca de processamento de imagem contém as funções mais comuns no nível mais baixo de visão por computador. De entre a grande variedade de funções destacam-se as funções geométricas (rotação, translação, redução, ...), aritméticas (soma, subtração, divisão, inversão, ...), lógicas (ou, e, ou exclusivo, ...), filtros espaciais 2D (convolução, mediana, ...), filtros de frequências 2D (passa-banda, passa-baixo, passa-alto, ...), histograma (equalização, histograma, ...) e segmentação (binarização dinâmica, determinação de eixos, fecho de contornos, ...). Existem ainda outros grupos de funções, tais como conversões de dados, transformadas e funções baseadas em máscaras. Praticamente todas estas funções processam uma imagem e originam uma imagem como resultado do processamento.

O formato de imagem (dados) usado pelo Khoros designa-se por VIFF (Visualization/Image File Format). O formato contém um cabeçalho seguido dos dados, podendo estes ser de vários tipos; os mais frequentes são: bits, bytes, inteiros e real. Também é possível guardar informação relativa à cor e informação dispersa (pares [x,y]).

1.2 Utilização do sistema através da linha de comandos

1. Iniciar as variáveis de ambiente

- a. execute o seguinte comando para disponibilizar o sistema Khoros

```
source <directoria do khoros>/khoros
```

2. Visualizar e manipular imagens

- a. experimente algumas das ferramentas deste sistema. A sintaxe utilizada é do tipo UNIX: por convenção, todos os argumentos do comando são precedidos por um sinal '-' seguido de uma etiqueta. Por exemplo, **-i** tipicamente indica o ficheiro de entrada e **-o** o ficheiro de saída. A variável `$KHOROS`, refere-se à directoria onde se encontram os ficheiros deste sistema. Visualize uma imagem no ecrã com o seguinte comando

```
putimage -i $KHOROS/sampled/data/images/ball.xv
```

- b. faça desaparecer a imagem com um duplo clique na imagem
- c. reduza o tamanho de uma imagem (um factor de 2) e grave-a com o nome `saida` com o comando

```
kshrink -i $KHOROS/sampled/data/images/ball.xv -o saida  
-wmag 0.5 -hmag 0.5
```

- d. visualize o ficheiro `saida` com o comando anterior
- e. veja os parâmetros possíveis para um comando com a etiqueta **-usage**. Experimente

```
kshrink -usage
```

- f. o `stdin` pode ser utilizado como ficheiro de entrada, especificando '-' como nome do ficheiro. É possível utilizar, de modo semelhante, o `stdout` como ficheiro de saída. Experimente o comando:

```
kshrink -i saida -o - -wmag 0.5 | putimage -i -
```

1.3 Utilização do sistema através do ambiente gráfico

Além da interface através da linha de comandos, os principais programas do sistema Khoros disponibilizam uma interface gráfica.

1. Visualizar uma sequência de imagens

- a. a visualização interactiva de sequências de imagens é possível através do programa **animate**. As sequências são especificadas através de imagens com várias bandas ou através de ficheiros descrevendo um conjunto de imagens. Esta ferramenta permite a visualização da sequência, imagem a imagem, para a frente ou para trás. Experimente os seguintes comandos (para iniciar a sequência utilize o botão >>):

```
animate -i $KHOROS/sampled/data/sequences/bushes.viff
```

```
animate -i $KHOROS/sampled/data/sequences/hog_heart.viff -cmap
$KHOROS/sampled/data/sequences/solid.xv
```

2. Editar imagens

a. para editar uma imagem experimente

```
editimage -i $KHOROS/sampled/data/images/feath.eye
```

b. para desenhar um conjunto pré-definido de pontos experimente

```
xprism -il $KHOROS/sampled/data/signals/strokec.xv
```

```
xprism -il $KHOROS/sampled/data/images/ball.xv
```

```
putplot2 -i $KHOROS/dipcourse/data/2dfft.viff
```

```
putplot3 -i $KHOROS/dipcourse/data/2dfft.viff
```

1.4 Utilização do sistema através da interface visual

A invocação dos comandos do sistema Khoros é efectuada através de linhas de comando textuais. O sistema dispõe no entanto de uma linguagem de programação visual, **cantata**, o qual, através de uma janela X.Windows, converte as instruções icónicas do utilizador em linhas de comandos. A programação visual representa com uma caixa cada função seleccionada num menu, como num utilitário de desenho. O encadeamento de várias operações para obter um dado processamento é efectuado no **cantata** ligando as caixas que representam cada operação. Como algumas funções possuem várias entradas ou várias saídas é possível múltiplas ligações entre caixas. Podem ainda existir entradas ou saídas de uso facultativo. Através da linguagem visual é extremamente fácil construir protótipos de processamento.

Para carregar um exemplo execute:

```
cantata -wksp $KHOROS/sampled/examples/workspaces/vol_elel_time.wk
```

Podem executar este exemplo seleccionando o ícone de execução.

Sessão prática 2 - Filtros espaciais (filtros no domínio (x,y))

Nota:

As imagens abingdon.viff e emma.viff e as máscaras para convolução (laplace.viff e realce.viff) podem ser descarregadas da página da disciplina

As restantes imagens encontram-se na directoria \$KHOROS/sampledata/data/images/

Inicie o sistema Khoros (ver sessão 1.2 - 1.a) e o programa Cantata (cantata&)

2.1 Operações básicas com o cantata

1. Visualizar uma imagem

- a. crie um Glyph que representa a imagem a visualizar (menu `Input/Output -> Data Files -> User defined`) e posicione-o no ecrã com um clique do rato
- b. crie agora um Glyph para visualizar essa imagem (menu `<Vizualization, Non-Interactive Display, Display Image>`)
- c. ligue a saída do Glyph da imagem à entrada do Glyph de visualização com um clique na seta amarela de cada Glyph
- d. no menu do Glyph da imagem escolha uma imagem e pressione o ícone RUN do espaço de trabalho para executar a sequência criada

2. Gravar e ler o espaço de trabalho

- a. é possível gravar e posteriormente recuperar o espaço de trabalho utilizando os ícones correspondentes ou o menu Files

3. Outras operações com os Glyph

- a. seleccione a bomba do Glyph para o destruir e seleccione o interruptor quando pretender executar só um Glyph
- b. pode copiar, colar e duplicar um ou vários Glyphs. Para seleccionar vários Glyphs marque com o rato uma região no espaço de trabalho contendo os Glyphs desejados ou faça um clique em cada Glyphs, mantendo a tecla de SHIFT premida

2.2 Propriedades Estatísticas e Alteração do histograma

1. Visualizar as propriedades estatísticas de uma imagem

- a. utilize o Glyph `<Data Manip, Analysis & Information, Statistics>` para calcular várias propriedades estatísticas de uma imagem. Esta informação é textual e deve ser visualizada com `<Input/Output, Information, File Viewer>`

2. Visualizar o histograma de uma imagem
 - a. seleccione os glyphs <Data Manip, Histogram Operator, Histogram> e <Visualization, Plot Display, 2D Plot> para ver um histograma. Este segundo Glyph desenha o histograma.
 - b. visualize o histograma da imagem fusca.viff
 - c. verifique a resultado da aplicação da equalização do histograma <Data Manip, Histogram Operators, Equalize>
 - d. ligue os dois histogramas ao Glyph <Visualization, Plot Display, Interactive 2D/3D Plot> para comparar os histogramas das duas imagens
 - e. compare o resultado da aplicação da equalização do histograma à imagem (alínea c) com o resultado de uma transformação logarítmica da imagem (<Arithmetic, NonLinear Functions, Logarithm>)

2.3 Operador de gradiente e operador laplaciano - Filtros passa-alto

1. Visualizar o resultado do operador de gradiente
 - a. aplique uma convolução <Arithmetic, Linear Transforms, Linear Operator>, com o filtro de gradiente Sobel X <Input/Output, Data Files, 2D Filter Kernels>, à imagem emma.viff (ligue o Glyph da imagem à primeira entrada e o Glyph do filtro à segunda entrada)
 - b. uma vez que as linhas e colunas mais exteriores de uma imagem após a convolução deixam de conter informação relevante, obtém-se melhores resultados se estas forem desprezadas. Seccione (<Data Manip, Size and Region Operators, Extract>, indicando como coordenadas (x,y) (2,2) e como dimensão da imagem extraída (252,252).
 - c. Repita as alíneas a) e b) para o filtro Sobel Y (basta apenas copiar e colar os Glyphs e alterar o filtro)
 - d. calcule o resultado da aplicação simultânea dos dois filtros, calculando a normal das duas imagens (i.é., componentes) com <Arithmetic, Trigonometry, Hypotenuse>
2. Visualizar o resultado do operador laplaciano
 - a. verifique o resultado da convolução da mesma imagem com o operador laplaciano (ligue a imagem laplace.viff à segunda entrada do Glyph)
 - b. repita as operações anteriores com a imagem fusca.viff (para tal basta alterar a imagem no Glyph correspondente)

Nota: no final desta documento encontra as matrizes correspondentes a cada máscara.

2.4 Realce de contornos

Existem duas formas de realçar os contornos de uma imagem: através de um filtro especializado ou adicionando a imagem original à obtida pelo operador laplaciano.

1. Realçar contornos através de um filtro
 - a. efectue a convolução da imagem emma.viff com o kernel realce.viff e visualize o resultado
2. Realçar contornos através da adição da imagem à obtida com o operador laplaciano
 - a. adicione <Arithmetic, Two Operators Arithmetic, Add> a imagem resultante do operador laplaciano com a imagem original e visualize o resultado
 - b. compare o resultado obtido com o realce de contornos com a imagem original e com o resultado da aplicação de uma equalização do histograma à imagem original

2.5 Filtros de suavização – Filtros passa-baixo

1. Suavizar imagens com filtros lineares
 - a. aplique um filtro de média às imagens emma.viff e abingdon.viff executando a convolução com os kernels avg3x3, avg5x5 e avg7x7 <Input/Output, Data Files, 2D Filter Kernels>
 - b. verifique as diferenças resultantes da variação do tamanho dos filtros
2. Suavizar imagens com filtros não-lineares
 - a. experimente utilizar filtros de mediana <Image Proc, Non-Linear Filters, Median> com vários tamanhos (3x3, 7x7, 11x11) para suavizar a imagem
 - b. compare com os resultados da alínea 1 anteriores

2.6 Combinação de filtros passa-alto com passa-baixo

1. Aplicar um filtro passa-baixo seguido de um passa-alto
 - a. aplique uma detecção de contornos (filtro de gradiente <Image Proc, Spatial Filters, Gradient>) à imagem abingdon.viff
 - b. execute a mesma operação depois de aplicar um filtro de mediana, 11x11, à imagem
 - c. explique as diferenças obtidas

Filtros para convolução

$$\text{Sobel X} = \begin{bmatrix} -1 & -2 & -1 \\ 0 & 0 & 0 \\ 1 & 2 & 1 \end{bmatrix} \quad \text{Sobel Y} = \begin{bmatrix} -1 & 0 & 1 \\ -2 & 0 & 2 \\ -1 & 0 & 1 \end{bmatrix} \quad \text{laplace} = \begin{bmatrix} 0 & -1 & 0 \\ -1 & 4 & -1 \\ 0 & -1 & 0 \end{bmatrix}$$

$$\text{realce} = \begin{bmatrix} 0 & -1 & 0 \\ -1 & 5 & -1 \\ 0 & -1 & 0 \end{bmatrix} \quad \text{avg3x3} = \begin{bmatrix} ,11 & ,11 & ,11 \\ ,11 & ,11 & ,11 \\ ,11 & ,11 & ,11 \end{bmatrix}$$

$$\text{avg7x7} = \begin{bmatrix} ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 \\ ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 \\ ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 \\ ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 \\ ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 \\ ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 \\ ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 & ,02 \end{bmatrix}$$

Sessão prática 3 - Filtros no domínio das frequências

Nota:

As imagens bola.viff, bola1.viff, bola2.viff, bola3.viff e noisy.viff podem ser descarregadas da página

As restantes imagens encontram-se na directoria \$KHOROS/sampled/data/images/

3.1 Introdução à Transformada de Fourier (FFT)

1. Visualizar a imagem a transformar
 - a. Crie um Glyph para seleccionar a imagem bola.viff
 - b. Visualize a imagem
2. Visualizar a magnitude do espectro da imagem
 - a. Aplique a transformação de Fourier <Arithmetic, Linear Transforms, FFT> à imagem anterior
 - b. Calcule a magnitude da transformada <Arithmetic, Complex Operators, Magnitude> e visualize o resultado (espectro da imagem)
 - c. Compare o resultado anterior com o obtido calculando o logaritmo da magnitude+1 e logaritmo da magnitude (altere os parâmetros do glyph). Qual a diferença entre os vários espectros?
 - d. Calcule a fase da transformada com a função <Arithmetic, Complex Operators, Phase> e visualize o resultado

3.2 Propriedades da transformada de Fourier

1. Visualizar a imagem a transformar e associar objectos da imagem a partes do espectro
 - a. Visualize a imagem bola.viff
 - b. Visualize o espectro da imagem e tente identifique a parte do espectro correspondente a cada objecto da imagem inicial. Que propriedade utilizou para essa identificação? Se não consegue responder visualize o espectro da imagens bola1.viff, bola2.viff e bola3.viff.
2. Visualizar as alterações do espectro introduzidas por rotações e translações da imagem
 - a. Aplique uma rotação à imagem <Image Proc, Geometric Manip, Rotate> de 45° centrada em 128,128 (para tal seleccione *W center* e *H center*). Verifique a alteração introduzida no espectro.
 - b. Aplique uma translação à imagem de 10 pixels <Data Manip, Reorganize Data, Translate>. Verifique se existem alterações na imagem transformada (veja também as alterações na fase).

3.3 Filtros passa-baixo e passa-alto

1. Aplicar um filtro passa-baixo no domínio das frequências
 - a. Visualize a imagem emma.viff
 - b. Aplique a transformada de Fourier à imagem
 - c. Multiplique a imagem `<Arithmetic, Two Operand Arithmetic, Multiply>` por um filtro passa-baixo ideal `<Image Proc, Frequency Filter, Low-Pass>`. Indique um raio de corte de 0.2 nos parâmetros do filtro (este número representa a distância do centro, em percentagem, da frequência de corte).
 - d. Visualize o espectro da imagem resultante
 - e. Visualize o efeito da filtragem na imagem original, aplicando a transformada inversa à imagem filtrada (.../FFT com direcção *Inverse*). Visualize apenas a parte real da transformada inversa. Quais as alterações relativamente à imagem original? Quais os filtros no domínio do espaço (x,y) que produzem um efeitos semelhantes?
 - f. (*) Compare a imagem obtida efectuando a mesma operação, agora utilizando um raio de corte de 0.3 e utilizando o filtro de Butterworth de ordem 2 e raio de corte de 0.2.
2. Aplicar um filtro passa-alto no domínio das frequências
 - a. Repita a alínea 1, agora aplicando um filtro passa-alto `<Image Proc, Frequency Filter, High-Pass>` à mesma imagem. Quais os filtros espaciais que produzem efeito semelhante?

3.4 Aplicações da FFT

1. Remover ruído através de um filtro rejeita-banda
 - a. Visualize a imagem noisy.viff e o respectivo espectro. Este imagem possui ruído numa determinada frequência (pico visível no espectro)
 - b. Aplique um filtro rejeita-banda `<Image Proc, Frequency Filter, Stop-Band>` para remover o ruído da imagem (passos 1c e 1e de 3.3).
 - c. No grupo de filtros de frequências, seleccione um que permita obter uma imagem apenas com o ruído.
2. Remover ruído através de um filtro passa-baixo
 - a. Visualize a imagem abingdon.viff. Retire o ruído desta imagem através da aplicação de um filtro no domínio das frequências.

3.5 Teorema da convolução ($f(x)*g(x) \Leftrightarrow F(u) \times G(u)$)

1. Visualizar o espectro de filtros para convolução
 - a. Transforme um dos filtros de convolução (p.ex. avg3x3) numa imagem de 256x256 com a função <Data Manip, Size & Region Operators, Pad>
 - b. Aplique a FFT à imagem resultante e visualize o espectro do resultado
 - c. Através do teorema da convolução, interprete o espectro do filtro
 - d. Repita as alíneas anteriores para os filtros avg7x7, Sobel X, Sobel Y, laplace e realce
2. Ilustrar o teorema da convolução
 - a. Calcule a transformada de Fourier da imagem emma.viff e a transformada de Fourier do filtro de convolução avg3x3 (como em 1.a)
 - b. Multiplique as duas transformadas anteriores (i.é., calculando $F(u) \times G(u)$)
 - c. Calcule transformada inversa do resultado anterior (i.é., $\mathcal{F}^{-1}(F(u) \times G(u))$).
 - d. Compare o resultado anterior com a imagem obtida através da aplicação do mesmo filtro no domínio espacial através da convolução (i.é., $f(x)*g(x)$). Obterá resultados melhores se rejeitar as duas primeiras linhas e as duas primeiras colunas (<Data Manip, Size and Region Operators, Extract>) das imagens obtidas, visualizando assim, apenas a parte das imagens efectivamente processada.

Sessão prática 4 – Restauração de imagem

Nota:

As imagens `lenina.viff`, `gauss-kernel-21x1.viff`, `lenina-blur-float.viff`, `map-roi.viff`, `map-roi-4x.viff`, `avg4x4.viff`, `interpolacao.viff` encontram-se na página da disciplina

4.1 Restauração de imagem

1. Restaurar uma imagem degradada
 - a. A imagem `lenina.viff` foi degradada, através de uma convolução, com o kernel `gauss-kernel-21x1`. Visualize estas duas imagens (nota: o kernel de convolução é uma imagem 1D). Visualize também a imagem degradada `lenina-blur-float.viff`.
 - b. calcule a transformada (FFT) da imagem degradada e a transformada do filtro (não se esqueça de transformar o filtro numa imagem de 256x256 com a função `<Data Manip, Size & Region Operators, Pad>`. Nota: utilize *Unity Scaling* em FFT).
 - c. divida a transformada da imagem degradada pela transformada do filtro `<Arithmetic, Two Operand Arithmetic, Divide>`, aplique a transformada inversa ao resultado e visualize a imagem restaurada.
2. Restaurar uma imagem degradada com ruído
 - a. o exemplo anterior corresponde à situação ideal. No entanto, na prática a imagem a restaurar irá conter ruído aleatório. Para simular este ruído converta a imagem `lenina-blur-float.viff` para o tipo `unsigned byte` `<Data Manip, Data Conversion, Convert Data Type>` e Subtraia as duas imagens para calcular o ruído introduzido `<Arithmetic, Two Operand Arithmetic, Subtract>` e visualize o resultado.
 - b. aplique o processo da alínea 1 à imagem com ruído. Tente encontrar uma justificação para o resultado obtido, para tal compare os espectros do kernel, da imagem degradada e da imagem restaurada.
3. Restauração de imagem com filtragem inversa e com o filtro de Wiener
 - a. um dos problemas da filtragem inversa surge na presença de valores pequenos na transformada do filtro. Estes valores pequenos, ao serem utilizados como divisores na filtragem inversa, podem amplificar fortemente o ruído existente na imagem. Daí surge a explicação para os resultados anteriores. Uma solução para este problema baseia-se em desprezar estes valores ao efectuar a divisão, tornando o resultado para esses pontos igual a zero. Esta operação é efectuada pelo filtro `<Data Manip, Frequency Filter, InvFilter>`. Utilize este filtro como alternativa à divisão da alínea 2 e visualize o resultado.
 - b. experimente a mesma operação, utilizando o filtro de Wiener `<Data Manip, Frequency Filter, Wiener>`, com o valor de 0.05. Compare o resultado dos dois filtros para o mesmo parâmetro e visualize as alterações introduzidas pela modificação do valor do parâmetro.

4.2 Interpolação de imagem

1. Interpolação por replicação de pixels
 - a. visualize a imagem map-roi.viff e o respectivo espectro. A imagem map-roi-4x.viff resulta da expansão desta imagem 4 vezes, sem interpolação. Visualize também esta imagem e o respectivo espectro.
 - b. efectue uma convolução da imagem expandida com o kernel avg4x4; visualize a imagem resultante e o respectivo espectro.
2. Interpolação por replicação pesada de pixels
 - a. repita a alínea 1, agora utilizando o kernel interpolacao.viff
3. Interpolação no domínio das frequências
 - a. aplique a transformada de Fourier à imagem map-roi-4x.viff
 - b. aplique um filtro passa baixo (Butterworth de ordem 6 e raio 0.10) à transformada (Multiplique a transformada <Arithmetic, Two Operand Arithmetic, Multiply> por um filtro passa-baixo <Image Proc, Frequency Filter, Low-Pass>)
 - c. calcule a transformada inversa e visualize a imagem resultante. Qual das três alternativas lhe parece produzir melhores resultados?

Sessão prática 5 – Processamento de imagens a cores

5.1 Pseudo-cor

Atribuir cores a uma imagem em tons de cinzento

1. Visualizar a imagem a colorir
 - a. Crie um Glyph para seleccionar a imagem retina.viff
 - b. Visualize a imagem
2. Criar uma imagem para referência com todos os tons de cinzento
 - a. Crie uma imagem de 128x20 pixels em tons de cinzento utilizando o Glyph *Khoros 1, Generate Data, Piecewise Linear*
Altere os seguintes parâmetros: Number Rows=128, Number of Cols=10, Sampling Freq=1, Maximum Value=255, Y Period=128 e Y Rise Time=128
 - b. Converta a imagem para unsigned byte com o Glyph *Data Manip, Data Conversion, Convert Type*
 - c. Use o operador *Data Manip, Size & Region Operators, Pad* para acrescentar uma borda branca com um pixel
Altere os seguintes parâmetros: Padded Width=10+2, Padded Height=128+2, Width Offset=1, Height Offset=1 e Real Pad Value=255
3. Juntar as duas imagens
 - a. Utilize o operador *Data Manip, Size & Region Operator, Inset* para juntar as duas imagens
 - b. Visualize a imagem resultante
4. Colorir a imagem a visualizar
 - a. Adicione um mapa de cores à imagem anterior com o Glyph *Visualization, Map Display & Manip, Autocolor*
 - b. Visualize a imagem
 - c. Experimente utilizar outros mapas de cores (designadamente o mapa SA-Pseudo)

5.2 Cor completa

5.2.1. Compor uma imagem RGB partindo dos três componentes

1. Criar 3 imagens sintéticas de um círculo, cada uma com o centro numa posição diferente.
 - a. Crie um Glyph para gerar um círculo *Khoros 1, Generate Data, Circle Image*. Altere os parâmetros: Rows=128, Columns=128, Diameter=80, X of center=64 e Y of center=70
 - b. Efectue uma translação do círculo: *Data Manip, Reorganize Data, Translate*. Altere os parâmetros: Width Offset=0, Height Offset=-30
 - c. Duplique duas vezes os Glyphs anteriores e altere os parâmetros de translação de cada um deles para (-25,15) e (25,15)
 - d. Visualize cada um dos círculos
2. Combinar as três imagens numa imagem RGB.
 - a. Junte as três imagens com o Glyph *Data Manip, Size & Region Operators, Append*. Ligue cada uma das saídas de Translate a uma entrada de Append. Altere o parâmetro Dimension de Append para “Elements”
 - b. Transforme a imagem resultante numa imagem RGB com o Glyph *Data Manip, Object Attributes, Set Attribute*. Altere o parâmetro Colorspace para RGB
 - c. Visualiza a imagem resultante

5.2.2. Decompor uma imagem RGB nos três componentes

1. Visualizar a imagem Mandrill.viff
 - a. Seleccione a imagem a cores com o Glyph *Input/Output, Data Files, RGB Images*. Altere o parâmetro do Glyph para seleccionar a imagem correspondente.
 - b. Visualize a imagem
2. Ler o cabeçalho da imagem para verificar que contém três elementos numa imagem RGB
 - a. Utilize o Glyph *Input/Output, Information, Data Object Info* para gerar um texto que descreve as características da imagem
 - b. Utilize o Glyph *Input/Output, Information, File Viewer* para visualizar a informação gerada pelo Glyph anterior
3. Extrair o plano R (Red)
 - a. Utilize o Glyph *DataManip, Size & Region Operators, Extract*. Altere os parâmetros: Em Specifying Region Size desactivar Width e Height e seleccionar Elements, deixando o valor em 1; em Specifying Region Origin seleccionar Elements deixando o valor em 0 (i.é., Element Origin=0)
 - b. Visualize a imagem resultante
4. Repetir 3 para os planos G e B
 - a. Extraia e visualize o plano G (Elemento 1 – Element Origin=1) e o plano B (Elemento 2 – Element Origin=2).

Sessão prática 6 – Compressão de imagem

6.1 Compressão de imagem (com perda) através da Transformada de Fourier

6.1.1. Comprimir uma imagem através da transformada de Fourier

1. Transformar a imagem para o domínio de Fourier e remover coeficientes.
 - a. Converta a imagem em `emma.viff` para o domínio de Fourier *Arithmetic, Linear Transforms, FFT*
 - b. Extraia uma zona central de 128x128 pixels com a função *Data Manip, Size & Region Operators, Extract*
Altere os seguintes parâmetros: dimensão da imagem a extrair = 128x128, região de origem = (64,64)
 - c. Qual o grau de compressão utilizado?
2. Visualizar a imagem após a remoção dos coeficientes.
 - a. Converta a imagem extraída para 256x256 com a função *Data Manip, Size & Region Operators, Pad*
Altere os seguintes parâmetros: *offset*=(64,64)
 - b. Aplique a transformada inversa
 - c. Visualize a imagem resultante

6.1.2. Comparar imagens com vários graus de compressão

1. Repetir o processo anterior para blocos de 96x96 e 64x64.
 - a. Duplique os glyphs anteriores e altere os parâmetros de *Extract* para 96x96 e origem em (80,80) e o *offset* de *Pad* para (80,80)
 - b. Duplique novamente os glyphs anteriores e altere os parâmetros de *Extract* para 96x96 e origem em (80,80) e o *offset* de *Pad* para (96,96)
 - c. Visualize cada uma das imagens e compare a sua qualidade
 - d. Qual o grau de compressão utilizado em cada imagem?

6.1.3. Comparar metodologias de escolha de coeficientes a eliminar

1. Elaborar um processo que permita remover os coeficientes baseado no seu valor e comparar o resultado com os resultados anteriores.
 - a. Utilize uma binarização do espectro para obter um filtro passa-baixo que permita remover as componentes da transformada cuja magnitude é inferior a 0.02
 - b. A quantidade de coeficientes removida pode ser obtida contando (i.é., histograma) o número de elementos a zero no filtro obtido anteriormente

Sessão prática 7 - Operações básicas de segmentação

7.1 Segmentação baseada nos contornos

A divisão de uma imagem em regiões pode ser efectuada com base nos contornos existentes na imagem. Para que essa operação seja efectuada com sucesso é necessário que os contornos formem regiões fechadas. Em geral, quando se determinam os contornos de uma imagem surgem vários segmentos (correspondentes a contornos) sem ligação entre si, sendo necessário aumentar os vários segmentos para que estes se liguem uns aos outros, formando regiões fechadas. Uma técnica para efectuar esta operação baseia-se no gradiente da imagem.

1. Determinar os contornos de uma imagem através do gradiente
 - a. Visualize a imagem emma.viff
 - b. Aplique o operador de gradiente (*Image Proc, Spatial Filters, Gradient Operator*) à imagem. Altere o parâmetro que indica o tipo de gradiente para Prewitt
 - c. Aplique uma binarização (*Data Manip, Threshold and Clip Operators, Thres Above*) ao resultado anterior. Altere o nível de binarização (Cutoff Value) para 60
 - d. Visualize a imagem resultante
2. Determinar os contornos através de um filtro especializado
 - a. Aplique o filtro GEF (*Khoros 1, Spatial Filters*) novamente à imagem emma
 - b. Visualize a imagem resultante e compare com a imagem obtida na alínea anterior
3. Fechar os contornos
 - a. Utilize o operador *Khoros 1, Segmentation, Edge Close* para fechar os contornos resultantes do filtro GEF. À segunda entrada deste filtro deve ligar o resultado do operador de gradiente (sem binarização), uma vez que esta informação é a base para fechar os contornos
 - b. Compare a imagem obtida com a da alínea 2
4. Detectar os contornos depois de remover ruído da imagem
 - a. Repita a alínea 3, mas agora depois de aplicar um filtro de mediana *Image Proc, Nonlinear Filters (7x7)* à imagem emma
 - b. Compare o resultado com o obtido em 3

7.2 Segmentação baseada no histograma

1. Segmentar uma imagem com base no seu histograma
 - a. Aplique um filtro de mediana (7x7) à imagem *abingdon.viff* e visualize o seu histograma (*Data Manip, Histogram Operators e Visualization, Plot Display*)
 - b. Com base no histograma da imagem seleccione um valor para efectuar a binarização da imagem por forma a separar o corpo da cruz do fundo da imagem.. Verifique que existem dois picos no histograma, correspondendo um deles ao corpo da cruz e o outro ao fundo da imagem.
 - c. Visualize o resultado da aplicação da binarização da imagem
 - d. Pode escolher o ponto óptimo de binarização se visualizar o histograma em modo texto com os operadores *Print Data e File Viewer (Input/Output, Information)*

7.3 Operações morfológicas

1. Erosão e dilatação de imagens
 - a. Visualize o resultado da aplicação de operações de dilatação e de erosão (*MMACH, Basic*) à imagem binarizada na alínea anterior.
As operações morfológicas geralmente necessitam de um kernel morfológico. Utilize o Glyph *MMACH, Tools, Disk Str.El.* para gerar o kernel necessário para cada operação e ligue-o à 2ª entrada dos glyphs
 - b. Compare o resultado das duas operações anteriores com a imagem original
2. *Opening e Closing*
 - a. Repita o exercício anterior, agora com as operações de *Opening e closing* (ambas estão em *MMACH, First*)
 - b. Experimente agora aplicar uma operação de *closing* seguida de *opening*
3. Determinação de contornos
 - a. Os contornos de uma imagem podem ser determinados com base no operador morfológico de erosão. Esta técnica consiste em subtrair a imagem erudida à imagem original. Aplique esta técnica a uma das imagens produzidas da alínea anterior. Compare esta técnica com a técnica tradicional, baseada em filtros passa-alto.

Sessão prática 8 – Descrição de regiões

Nota:

As imagens `textura1.viff`, `textura2.viff`, `textura3.viff`, `tx1.viff`, `tx1.viff`, `tx2.viff`, `tx3.viff`, `tx4.viff`, `drawing.viff` e `blobs.viff` podem ser descarregadas da página da disciplina

8.1 Texturas

8.1.1 Descrição de texturas através do modelo estatístico

1. Segmentar uma imagem com texturas através das suas propriedades estatísticas
 - a. Visualize a imagem `textura1.viff`. Consegue segmentar as regiões desta imagem através da determinação de contornos ou da binarização com base no histograma?
 - b. Aplique o operador que calcula a média em janelas de 11x11 (*Khoros 1, Feature Extraction, Spatial Analysis*) à imagem. Altere os parâmetros correspondentes neste filtro (i.é., dimensão da janela). Verifique que já pode aplicar uma binarização à imagens para separar as texturas existentes
 - c. Obtenha uma imagem apenas com a superfície de uma das texturas, aplicando uma binarização à imagem obtida. Indique o valor mínimo e máximo da média da textura escolhida como ponto inferior e superior da binarização.
 - d. Obtenha uma imagem apenas com uma das texturas, aplicando a operação de AND (*Arithmetic, Logical Operations, And*) entre a imagem original e a imagem com a superfície da textura
 - e. Repita todo o processo anterior, agora para a imagem `textura2.viff`. Acha que pode utilizar a mesma propriedade estatística para esta imagem? Experimente utilizar outras propriedades estatísticas
 - f. Qual o modelo que acha mais adequado para descrever as texturas da imagem `textura3.viff`

8.1.2 Descrição de texturas através do modelo espectral

1. Isolar uma textura através do processamento do seu espectro
 - a. Visualize a imagem `tx1.viff` e o respectivo espectro. Verifique que existem dois picos de frequências altas
 - b. Aplique um filtro rejeita banda (*Image Proc*) para remover os picos do espectro e visualize o resultado
 - c. Desenvolva um método para obter apenas a descrição da textura e verifique a semelhança entre a textura gerada a partir da descrição e a textura original
 - d. Repita a sequência anterior para a imagem `tx2.viff`

2. Comparar espectros de texturas
 - a. Visualize a imagem tx2.viff e o respectivo espectro. Considerando a posição dos picos no espectro, qual o tipo de partição (angular ou radial) do espaço de frequências mais adequada para descrever a textura
 - b. Compare os espectros das texturas tx1.viff e tx3.viff. O que pode concluir quanto à relação entre o tamanho do grão da textura e a posição dos picos no espectro?
 - c. Acha viável a descrição da textura existente na imagem tx4.viff através do espaço de frequências? Porquê?

8.2 Etiquetagem de regiões

O processo de etiquetagem de regiões consiste em atribuir um tom único a cada região, por forma a permitir posteriormente efectuar um processamento isolado de cada região.

1. Atribuir um tom a cada região de uma imagem
 - a. Visualize a imagem drawing.viff. Utilize o operador *Data Manip, Size & Region operators, Expand* para aumentar a dimensão da imagem, facilitando a sua visualização
 - b. Aplique a operação de etiquetagem à imagem (*MMACH, Basic, Labeling (mmach)*) e visualize o resultado (utilize também a expansão da imagem para facilitar a sua visualização)
 - c. Visualize novamente a imagem atribuindo cores a cada região através do operador *Visualization, Map Display & Manip, Autocolor*. Altere o tipo de mapa para *Random*
 - d. Duplique os glyphs de etiquetagem e de visualização anteriores e altere o parâmetro da fase de etiquetagem para *4-neighborhood*. Quais as diferenças entre esta imagem e a imagem obtida na alínea c)?
2. Determinar o número de regiões presentes na imagem
 - a. Utilize um operador que lhe permita obter informação estatística sobre a imagem para identificar o número de regiões presentes nas duas imagens resultantes do processo de etiquetagem
3. Classificar as regiões de uma imagem em função da sua área
 - a. Visualize a imagem blobs.viff e efectue a etiquetagem das regiões presentes na imagem
 - b. Calcule e visualize o histograma da imagem etiquetada. Altere o parâmetro *Number of bins* do histograma para o número de regiões da imagem (ignorando o fundo da imagem, i.é., *Minimum=1*)
 - c. Calcule o histograma do histograma para agrupar as regiões pela sua área (i.é., número de pixels). Altere os parâmetros do histograma: *bin width=400, Number of Bins=4*
 - d. Utilize os operadores *Print Data* e *File Viewer* (em *Input/Output, Information*) para ver a informação produzida. Interprete essa informação
 - e. Experimente parâmetros diferentes para a alínea c)

Sessão prática 9 - Detecção de formas

Nota:

As imagens scan1.viff, scan1.tpl, marilyns2.viff, marilyn2.tpl, marilyns.viff, marilyn.tpl, pieces.viff e proto.viff podem ser descarregadas da página da disciplina

9.1 *Template matching* (através da correlação)

1. Detectar um padrão pré-definido numa imagem
 - a. Visualize a imagem scan1.viff. Pretende-se detectar os zeros presentes na imagem.
 - b. Aplique uma correlação (*Arithmetic, Linear Transforms, Linear Operator*) entre a imagem scan1.viff e o *template* scan1.tpl. Os máximos da imagem resultante correspondem aos pontos onde a semelhança com o *template* é maior
 - c. Aplique uma binarização à imagem resultante da correlação para obter uma imagem só com os pontos máximos da imagem (i.é., regiões)
2. Detectar e contar o número ocorrências de um padrão pré-definido numa imagem
 - a. Visualize a imagem marilyns2.viff. Pretende-se desenvolver um processo que conte o número de marilyns presentes nesta imagem
 - b. Aplique uma correlação entre a imagem anterior e a imagem marilyn2.tpl. Normalize os valores resultantes com o operador *Data Manip, Data Conversion*
 - c. Aplique uma binarização à imagem resultante de forma a identificar as regiões onde existem máximos. Quantas figuras consegue reconhecer por este processo?
 - d. É possível efectuar automaticamente a contagem das regiões existentes na imagem resultante da correlação. Para tal existe o operador *Khoros1, Classification, Labeling* que atribui uma etiqueta a cada região identificada. Neste operador uma região é considerada um conjunto de pixels contíguo, podendo recorrer a operadores morfológicos para que seja identificado o número correcto de regiões. Deve também indicar ao operador para não desprezar as regiões com um reduzido número de pixels (alterando o parâmetro *Mimimun Region Size* para 0). Aplique este operador à imagem obtida na alínea c) e veja a imagem resultante. Quantas regiões foram identificadas?
3. Detectar o número ocorrências de um padrão através da correlação normalizada
 - a. O resultado anterior pode ser melhorado se inicialmente for utilizada a correlação normalizada (ver fórmula), onde $F(x,y)$ representa a imagem inicial, t o *template*, o a operação de correlação e i representa uma máscara com a dimensão do *template*, em que todos os elementos são 1. Quantas regiões são identificadas com esta alteração?
 - b. Acha viável utilizar a correlação para as imagens marilyns.viff e marilyn.tpl. Como poderiam ser utilizados os resultados obtidos anteriormente para diminuir o tempo perdido a determinar a posição exacta das marilyns na imagem
4. Experimente uma técnica, no domínio das frequências, para reduzir o tempo de processamento da correlação.

9.2 Classificação de regiões

1. Etiquetar e atribuir cores às regiões da imagem
 - a. Visualize a imagem *pieces.viff*, efectue a etiquetagem das regiões da imagem com o operador *MMACH, Basic, Labeling (mmach)* e visualize a imagem resultante.
 - b. Visualize novamente a imagem atribuindo cores a cada região através do operador *Visualization, Map Display & Manip, Autocolor*.
2. Remover ruído da imagem
 - a. Insira a operação de *Closing (MMACH, First)* antes de efectuar a etiquetagem para remover ruído da imagem. Utilize *Disk Str.El. (MMACH, Tools)* para gerar o *kernel* necessário para a operação morfológica e ligue-o à 2ª entrada do glyph de *closing*
 - b. Visualize a imagem resultante e compare-a com a obtida em 1.a)
3. Calcular a propriedade estatística “Primeiro Momento Invariante” de cada região
 - a. Calcule o “Primeiro Momento Invariante” de cada região, aplicando o operador *Khoros1, Feature Extraction, Shape Analysis* à imagem etiquetada. Nos parâmetros do glyph seleccione o tipo de análise desejada (*Invariant Moments*).
 - b. Visualize o resultado da análise em ASCII, ligando a quarta saída do glyph ao operador *Input/Output, Information, File Viewer*
4. Extrair uma característica
 - a. A saída *VIFF Statistics File* (3ª saída do glyph) produz um ficheiro binário, contendo todas as estatísticas da imagem. Este ficheiro contém 61 elementos para cada objecto, um para cada característica. O elemento 42 (M1) corresponde ao primeiro momento
 - b. Para extrair os dados estatísticos relativos ao primeiro momento utilize o operador *Data Manip, Size & Region Operators, Extract*. Altere os parâmetros do glyph para: em *Specify Region Size* desligar *Width* e *Height*, ligar *Elements*; em *Specify Region Size* desligar *Width* e *Height*, ligar *Elements* e colocar o valor 42
 - c. Visualize o resultado com o operador *Visualization, Plot Display, Display 2D Plot*. Após a visualização, altere o tipo de gráfico para *Discrete* no botão *Options*. Pode ver os mesmos resultados em modo texto com os operadores *Input/Output, Information, Print Data* e *Input/Output, Information, File Viewer*
5. Classificar cada região de acordo com uma característica
 - a. Visualize o ficheiro *proto.viff* que contém as descrições utilizadas como base de comparação. Utilize os operadores *Print Data* e *File Viewer*
 - b. Classifique os objectos da imagem com o operador *Khoros1, Classification, Minimum Distance*. Ligue a primeira entrada ao resultado obtido em 4.b e a segunda entrada ao ficheiro protótipo
 - c. Visualize as regiões classificadas com os operadores *Input/Output, Information, Print Data* e *Input/Output, Information, File Viewer*