

Tratamiento de imágenes digitales y video. Visión 3D.

Claudia Russo, Federico Cristina, Sebastian Dapoto, Marcelo Naiouf, María José Abásolo

Instituto de Investigación en Informática LIDI (III-LIDI)
Facultad de Informática – UNLP
{russo, fcristina, sdapoto, mnaiouf}@lidi.info.unlp.edu.ar, mjabasolo@uib.es

CONTEXTO

Esta línea de Investigación forma parte del Subproyecto “Tratamiento de imágenes digitales y video. Visión 3D”, dentro del Proyecto “Algoritmos Distribuidos y Paralelos. Aplicación a Sistemas Inteligentes y Tratamiento Masivo de Datos” del Instituto de Investigación en Informática LIDI, acreditado por la UNLP.

RESUMEN

Esta línea de investigación se centra en el estudio y desarrollo en temas relacionados con software para tratamiento de imágenes y video, especialmente en problemas de tiempo real.

Los temas de base abarcan aspectos clásicos referidos al tratamiento de imágenes tales como el estudio y optimización de técnicas disponibles de detección de bordes, segmentación de imágenes, reconocimiento de patrones, estimación de movimientos y flujo óptico, cálculos de trayectoria, velocidad y aceleración de objetos.

Resulta de interés en el área de procesamiento de imágenes el tratamiento de video en tiempo real para el análisis de información proveniente de la trayectoria de los objetos capturados.

En el área de visión 3D el énfasis está puesto en el estudio, investigación y desarrollo de aplicaciones en campos como la arquitectura y la arqueología, donde resulta muy útil poder contar con métodos rápidos y flexibles para adquirir información 3D a partir de una escena real.

Keywords: *Imagen, Video, Reconstrucción 3D, Procesamiento de Imágenes, Visión.*

1.INTRODUCCION

A medida que las comunicaciones digitales se imponen cada vez más en el mundo actual, el procesamiento y análisis digital de señales (en particular el tratamiento de imágenes) adquiere un interés especial ya que constituye la base para muchas aplicaciones importantes como la medicina, televisión digital, Internet, multimedia, video digital, reconstrucción en 3D, entre otras [1].

Una señal, en forma simplificada, se puede entender como cualquier mecanismo que es empleado para transmitir información. Algunos ejemplos de señales son: un faro, ondas electromagnéticas enviadas por un radar, señales de humo, una onda de sonido viajando por el aire y ondas de la actividad del cerebro captadas por un electroencefalograma. Una señal es una variable de una o más dimensiones que toma valores de acuerdo a otra variable, como por ejemplo el tiempo o el espacio.

Las señales pertenecientes al mundo real son continuas. Sin embargo, una computadora digital si bien puede trabajar con señales reales no puede hacerlo con señales continuas. Necesariamente las señales deben ser muestreadas y digitalizadas, y por lo tanto se convierten en una secuencia de números [2][3].

Una imagen es un caso particular de señal que puede ser digitalizada en forma de matriz. El procesamiento y el análisis de imágenes digitales nace en el momento en que se dispone de recursos tecnológicos para captar y manipular, en forma de matrices de valores, gran cantidad de información espacial [2][3].

Muchas disciplinas entre las que se encuentran el reconocimiento de patrones en tiempo real, el tratamiento y transmisión de video en tiempo real y la visión por computadora, requieren un importante esfuerzo en la investigación de

algoritmos paralelos aplicables en áreas tales como robótica, industria manufacturera, ingeniería forestal y medicina. Esto motiva la investigación y el desarrollo en temas relacionados con software para tratamiento de señales, especialmente en problemas de tiempo real.

Cuando el objetivo se centra en extraer y clasificar objetos que aparecen en la imagen se pueden utilizar varias técnicas de análisis, entre ellas las de reconocimiento estadístico de patrones y la utilización de reconocimiento adaptivo de patrones. Estas técnicas representan en muchos casos una solución apropiada a problemas complejos del mundo real, y su investigación y optimización es un tema muy actual en la Ciencia de la Computación [4].

La rama de la informática conocida como procesamiento de imágenes digitales se ha hecho participe de numerosas y variadas aplicaciones que involucran las distintas etapas que van desde la formación, captación, muestreo, cuantificación, codificación y visualización de imágenes [2].

Podría decirse que el procesamiento de imágenes como tal comienza en los años 1950-1960 debido a la combinación de dos hechos: por una parte la aparición de las computadoras digitales y por otra los *Programas Espaciales*. El objetivo inicial era muy concreto: mejorar la calidad visual de dichas imágenes. En este contexto se ha avanzado en el estudio de técnicas de eliminación de ruido, “blurring”, entre otras. [5].

De esta manera, aparecen los métodos de restauración de imágenes que utilizan filtros inversos. Con las técnicas de eliminación de ruido y restauración se desarrollan las llamadas técnicas de mejora de imágenes, aunque tanto la eliminación de ruido como la restauración pueden entenderse como técnicas de mejora.

Asimismo, ha habido un creciente interés en el estudio del problema de la restauración de súper-resolución de secuencias de video. Mientras que en el problema tradicional de resolución se dispone de una única imagen de entrada, en la tarea de la súper-resolución se trabaja a partir de múltiples imágenes submuestreadas y degradadas, y de esta manera se puede tomar ventaja de datos espacio-

temporales adicionales disponibles en la secuencia de video [2][3].

Un problema común e importante que surge en las comunicaciones visuales es la necesidad de crear una secuencia de imágenes de video con resolución mejorada a partir de un stream de video fuente de menor resolución [6][7][8].

Un tema más, que se suele considerar parte del procesamiento, es la compresión de imágenes. Puede citarse que el comienzo de la compresión de imágenes se sitúa en 1950 cuando se solicita la patente del código predictivo. Sin embargo, surge la pregunta de por qué se puede considerar la compresión parte del procesamiento de imágenes. La razón es simple: por una parte la compresión era, al menos inicialmente, una forma de procesamiento orientada a que las imágenes ocupasen menos espacio para transmisión y almacenamiento. Con el paso del tiempo esta utilidad sigue vigente, pero además han surgido otras aplicaciones como la eliminación de artificios en imágenes y video comprimidos, un campo en continua expansión [9].

Si el procesamiento es necesario, una vez que este ha sido realizado se puede abordar el problema de *análisis de imágenes*. Lo que podríamos llamar una teoría general para el análisis de imágenes fue de aparición lenta ya que inicialmente los sistemas dedicados a ello fueron diseñados para tratar con clases de imágenes específicas y obtener descripciones específicas para esos dominios [2]:

Uno de los aspectos más sorprendentes cuando se estudia la percepción humana es la capacidad del observador para determinar la estructura 3-D (*Visión 3D*) de los objetos a partir de patrones bidimensionales de luz [10][11].

Hoy en día existe un interés por comprender la capacidad de los algoritmos para poder derivar mediciones tridimensionales de alta precisión. Un tema actual es el de Reconstrucción 3D a partir de imágenes, generalmente capturadas por adquisidores ubicados en distintas posiciones. Una aplicación de esta línea de investigación es la reconstrucción de piezas como por ejemplo antropológicas, dentarias, etc [12].

Cuando se intenta evaluar una aproximación computacional para la percepción artificial de formas 3-D es necesario tener en cuenta dos hechos. Por una parte, que existen numerosos atributos de la estructura 3-D que potencialmente podrían estar representados en el sistema visual (curvatura, distancia relativa, orientación local, entre otras) cuyas dificultades computacionales no son las mismas, y por otra, que para la evaluación de las diferentes aproximaciones computacionales es necesario examinar la validez de las hipótesis subyacentes. Puesto que existen numerosas escenas que producen la misma imagen, todos los análisis computacionales de la percepción 3-D deben restringirse a un conjunto de posibles interpretaciones suponiendo una serie de restricciones más o menos reales [13].

Ciertamente los modelos de los objetos contienen más información de la que normalmente los sensores pueden extraer de una imagen. Por ello se suele trabajar con un modelo parcial que se puede extraer tanto del modelo del objeto como de la imagen observada. En función de ese modelo parcial es posible realizar el reconocimiento [14][15].

Es de interés en el área de procesamiento de imágenes el tratamiento de video en tiempo real para el análisis de información proveniente de la trayectoria de los objetos capturados [16][17][18][19].

Resulta claro que el tratamiento de las imágenes está asociado al procesamiento de grandes volúmenes de datos que las representan, así como computación intensiva. Este hecho motiva la posibilidad de paralelización de las aplicaciones.

2. LINEAS DE INVESTIGACION y DESARROLLO

- Captura y procesamiento de señales (imágenes, video, sonido).
- Tratamiento de señales en tiempo real.
- Tratamiento de imágenes. Técnicas para la Adquisición, Mejoramiento, Segmentación, Clasificación, Reconocimiento de Patrones.
- Optimización de técnicas disponibles (de detección de bordes, de segmentación de

imágenes, de estimación de movimientos y flujo óptico, cálculos de trayectoria, velocidad y aceleración de objetos).

- Visión estereoscópica.
- Reconstrucción de mallas. Reconstrucción 3D.
- Compresión de imágenes y video. Algoritmos para tratamiento de imágenes y video comprimido en tiempo real.
- Análisis de la migración de algoritmos a arquitecturas multiprocesador y la transformación de los algoritmos en soluciones paralelas.

3. RESULTADOS OBTENIDOS/ESPERADOS

- Desarrollar soluciones a problemas específicos de procesamiento de imágenes y video, en particular en tiempo real.
- Desarrollar prototipos específicos en el ámbito del entrenamiento deportivo (fútbol y otros deportes), como el análisis de la trayectoria de un balón impulsado por un jugador con el objeto de interpretar y explicar físicamente la acción (aceleración, velocidades, altura máxima, rotación, representación 3D, etc).
- Otra aplicación en este ámbito la constituye el seguimiento de la trayectoria de un atleta a lo largo de un recorrido con marcas, con el objetivo de obtener (por ejemplo) el tiempo transcurrido entre marcas, y reproducir el mismo.
- Reconocimiento automático de texto Braille (herramienta para scannear un texto braille, reconocer automáticamente los caracteres y obtener el texto digital correspondiente, almacenarlo y recuperarlo en formato multimedial con distintos propósitos).
- Reconstrucción 3D a partir de fotogramas. Implementar el proceso de reconstrucción 3D a partir de una secuencia de imágenes extraídas de un video filmado con una cámara digital.
- Paralelización de aplicaciones en los casos en que sea necesario para cumplir con los requerimientos de tiempo.

4.FORMACION DE RECURSOS HUMANOS

En esta línea de I/D se espera concluir una tesis doctoral en 2007, y se encuentran en desarrollo dos Tesinas de Grado referentes a segmentación de imágenes médicas y reconocimiento de texto en braille. Además, se encuentra en definición una referente a gráfica 3D y una herramienta de realidad virtual. Plug-In y Api para java. Diseño y programación en Interfaces Gráficas 3D.

5. BIBLIOGRAFIA

- [1] Murat Tekalp, Digital Video Processing, Prentice Hall, 1995.
- [2] Rafael C. Gonzalez, Richard E. Woods, Digital Image Processing (2nd Edition) (Hardcover), Prentice Hall; 2nd edition 2002).
- [3] John C. Russ, The Image Processing Handbook, Fourth Edition (Hardcover), CRC Press; 4th edition 2002
- [4] Lawrence H. Rodrigues, "Building Imaging Applications with Java(TM) Technology: Using AWT Imaging, Java 2D(TM), and Java(TM) Advanced Imaging (JAI) (Paperback)", Addison-Wesley Professional 1st Edition 2001.
- [5] Kenneth R. Castleman, Digital Image Processing (Hardcover), Prentice Hall; 1st edition, 1995.
- [6] Molina, R., Katsaggelos, A. K., y Mateos, J., "Multichannel Image Restoration using Compound Gauss-Markov Random Fields ", ICASSP 2000, 2000.
- [7] Molina, R., Nuñez, J., Cortijo, F. y Mateos, J., "Image Restoration in Astronomy. A Bayesian Approach", IEEE Signal Processing magazine, 2001.
- [8] Borko Furht, Joshua Greenberg, Raymond Westwater , "Motion Estimation Algorithms for Video Compression (The International Series in Engineering and Computer Science) (Hardcover)", Kluwer International, 1996.
- [9] Peter Symes, "Digital Video Compression (with CD-ROM)(Paperback)", McGraw Hill, 2004.
- [10] Yi Ma, Stefano Soatto, Jana Kosecka, S. Shankar Sastry , "An Invitation to 3-D Vision (Hardcover)", Springer, 2003.
- [11] Trucco, Alessandro Verri, "Introductory Techniques for 3-D Computer Vision (Paperback)", Prentice Hall; 1998.
- [12] Emanuele Trucco, Alessandro Verri, Introductory Techniques for 3D Computer Vision , Prentice Hall – 1998.
- [13] Arturo de la Escalera, Visión por Computador, Fundamentos y Métodos, Prentice Hall, 2001.
- [14] Ramesh Jain, Rangachar Kasturi, Brian G. Schunck, Machine Vision, Mac Graw-Hill Internacional Edition, 1995.
- [15] Akihito Yamada, Yoshiaki Shirai and Jun Miura. Tracking Players and a Ball in Video Image Sequence for Retrieving Scenes in Soccer Games, Dept. of Computer-Controlled Mechanical Systems, Osaka University. 2-1, Yamadaoka, Suita, Osaka 565-0871, Japan, 2000.
- [16] Alvaro Castromán & Ernesto Copello. Fútbol de Robots Uruguayo para Torneos. Tesis de Grado de la Carrera de Ingeniería en Computación. Facultad de Ingeniería - Universidad de la República – 2004.
- [17] Jinchang Ren, James Orwell and Graeme A. Jones. Digital Imaging, Estimating the Position of a Football from Multiple Image Sequences., Research Center, Kingston University. Penrhyn Road, Kingston upon Thames, Surrey, KT1 2EE, UK, 2003.
- [18] Jinchang Ren, James Orwell, Graeme Jones, Ming Xu. Digital Imaging , Real-time 3D Soccer Ball Tracking from Multiple Cameras, Research Centre, Kingston University. Surrey, KT1 2EE, U. K., 2004.
- [19] Xiao-Feng Tong, Han-Qing Lu, Qing-Shan Liu. An Effective and Fast Soccer Ball Detection and Tracking Method, National Lab. of Pattern Recognition, Inst. of Automation, Chinese Academy of Sciences – 2003.