虫害检测模型构建

下面按模块给出清晰的方案、理由与实现细节(可直接拿去做实验)。是否采取交叉取决于数据集大小。

1. 系统总体架构 (一句话)

用强学习能力的大模型(DINO-DETR 或 SAM2,经 ConvNeXt/ViT 微调并用 LoRA 适配虫害)作为 Teacher,通过多路蒸馏(logits + feature + attention)训练轻量 Student(YOLOv11 + MobileNet + 轻量注意力模块),再对 Student 做稀疏训练→结构化剪枝→量化与加速(ONNX/TensorRT)后部署 到嵌入式设备。

2. 数据与前处理 (关键点)

- 数据类型: RGB 图片 (含不同作物/光照/粘虫纸/诱捕装置) , 标注 bbox (必要时 mask) 。
- 数据增强: Mosaic、MixUp、Multi-scale random crop、Color jitter、CutMix(注意小目标不可过度裁剪)。
- 采样策略:为少数类/小目标做过采样或使用 class-balanced sampler。
- 数据划分:训练/验证/测试(按场景划分,避免同一地点分散在 train/test),保留未标注大量图片用于半/无监督训练或伪标注。

3. Teacher 端(高性能,大模型)

- 备选: **DINO-DETR** (实时化 DETR 变体) 或 **SAM2** (若需 segmentation 能力)。
- Backbone: ConvNeXt 或 ViT (视 Teacher 是否需全局 mask; SAM2 本身以 ViT 更合适)。
- 微调策略:
 - o 使用 LoRA 在 Transformer 或 attention 层做参数高效适配(只训练 adapter),节省显存与时间。
 - o 在虫害数据上做少量 epoch 精细微调,并使用强数据增强 +半监督伪标注扩大数据。
- 输出: 类别 logits、每层/每尺度的 feature maps、attention map(或 SAM 的 mask tokens)供蒸馏用。

4. Student 端 (轻量,可部署)

- 架构: YOLOv11n head + MobileNetV4 (或 MobileNetV#) backbone。
- 轻量注意力:在 backbone 的关键 stage 插入 **ECA / SE / CBAM-lite** (推荐 ECA, 因为几乎零计算 额外)。
- 可选 hybrid head: 在 neck 中增加一层小型 transformer-like cross-attention block (1 层、低维度) ,仅在蒸馏实验验证其收益;如果延迟显著增加则删除。

5. 蒸馏设计(检测专用)

采用 多级蒸馏,覆盖输出与中间层:

• **Logits 蒸馏(分类)**: Soft targets (温度 T) ,学生用 KL divergence 学习 teacher 的类别分布。

- 公式: Llogit=KL(softmax(zT/T), softmax(zS/T))L_{logit} = \text{KL}(\text{softmax}(z_T/T),\text{softmax}(z_S/T))Llogit=KL(softmax(zT/T), softmax(zS/T))
- **Bounding-box 蒸馏(回归)**: 用 teacher 的回归目标或更稳定的 SloU / GloU 指导 student 的边界回归(L1 + IoU loss)。
- Feature 蒸馏:在 FPN/neck 的对应尺度上做 L2 或 通道注意力加权 MSE。建议使用 attentionguided feature distillation:先对 teacher 的 feature 做空间注意力 / saliency map (对小目标区域放大权重),再将 student 的对应 feature 与之对齐。
- **Attention 蒸馏(可选)**: 直接让 student 学 teacher 的注意力热图(例如 Transformer 的 QK attention map,或 SAM 的 mask 的激活图)。

• 总损失:

 $L=\alpha L det_gt+\beta L logit+\gamma L feat+\delta L attn+\varepsilon L bbox L=\alpha L \{det_gt\}+\lambda L \{logit\}+\lambda L \{logit\}+\lambda L \{det_gt\}+\lambda L$

。 推荐初始权重: α =1.0(确保 task loss 仍重要), β =1.0, γ =2.0(特征蒸馏优先), δ =0.5(若使用 attention), ϵ =2.0(若 bbox 非常关键)。这些超参需在验证集上调优。

6. 训练细节与技巧

- 优化器: AdamW 或 SGD+momentum (Student 用 SGD 有时更稳)。 LR schedule 用 Cosine annealing + warmup。
- Batch size:能用多大的就用多大(蒸馏时 teacher 推理也要并行),若显存受限可用梯度累积。
- 预训练: Student 初始化用 ImageNet 或 COCO 预训练权重 (同系列更好)。
- 半监督扩展:用 teacher 生成伪标签(高置信度 threshold),并用 SoftTeacher 式的软标签策略加入到 student 训练中以提升泛化。
- 小目标策略:保留高分辨率输入(例如 1024×1024 训练/验证时随机裁剪为 640/800),多尺度训练。

7. 压缩与部署(训练后到上线)

流水线建议:

- 1. 稀疏化训练 (可选): 在学生训练阶段加入 L1 正则或剪枝感知正则,使一部分权重趋于 0。
- 2. **结构化剪枝**:基于通道重要性 (BN gamma 值或基于梯度/activation)进行通道/层剪枝,然后对剪枝后模型做短时微调(few epochs)。
- 3. **量化感知训练(QAT)或后训练量化(PTQ)**: 优先用 QAT(整合到微调中),否则使用 INT8 PTQ 并校准。
- 4. **导出与加速**: ONNX -> TensorRT / OpenVINO / CoreML。对不同平台做特定优化(张量融合、内核替换)。
- 5. **延迟/内存测试**:在目标硬件 (Jetson Nano/Orin、Raspberry Pi + NPU、ARM with NPU) 实测 FPS、内存占用、功耗。

8. 评估指标与门槛

- 常规: mAP@0.5、mAP@0.5:0.95、Recall、Precision、F1。
- 小目标特别指标:分别统计不同 bbox 尺度 (small/medium/large) 上的 mAP 与 recall。
- 部署指标:平均推理延迟、p50/p99 latency、内存占用、能耗(如果可测)。
- 业务阈值:例如召回≥90% (若更关心不漏检),或 FPS≥10 在 Jetson Nano 上。

9. 消融实验建议(必须做)

- 不同蒸馏分量 ablation:只 logits / 只 feature / logits+feature / +attention,比较 mAP 与 recall。
- Student attention vs 无 attention: 加入 ECA/SE 带来的增益与延迟开销。
- 剪枝前后对比:不同剪枝率 (30%/50%/70%) 对精度与速度的影响。
- 量化效果: FP16 vs INT8 (PTQ/QAT) 对精度的影响。
- Teacher 对比: DINO-DETR vs SAM2(哪个 teacher 更能提升 student),以及 ConvNeXt vs ViT 作为 teacher backbone 的差别。

10. 风险点与缓解策略

- Teacher 与 Student 架构差异大 → 蒸馏难度上升。缓解:使用中间层对齐(projection heads)将 teacher feature 映射到 student 的维度再做蒸馏。
- Student 太小学不到 teacher 特征 → 重点蒸馏关键尺度层、用更强的 feature weight。
- 伪标注噪声 → 只用高置信度或引入校准机制 (e.g. soft teacher, confidence smoothing) 。

11. 实施计划 (简单里程碑)

- 1. 数据清洗与增强 pipeline + 基线训练 (YOLOv11+MobileNet) 1-2 周。
- 2. Teacher 微调 (DINO-DETR 或 SAM2 + LoRA) 并输出特征/attention 2-3 周。
- 3. 蒸馏训练 Student (多次尝试超参) 2-4 周。
- 4. 剪枝+量化+部署优化 1-2 周。
- 5. 消融实验与性能评估 2 周。

12. 最后 — 可选增强点 (未来方向)

- 引入 semi/self-supervised pretraining(MAE, DINOv2)在无标注田间图像上先预训练 teacher/backbone。
- 在 student head 加轻量性的 DETR-like query head(tiny transformer)并配合蒸馏测试长期依赖的收益。
- 用任务感知的损失改进 (SloU/Inner-SloU) 专门针对小目标回归性能。