

# **Masterarbeit**

zur Erlangung des akademischen Grades  
Master of Science (M.Sc.)

## **Entwicklung einer Bildverarbeitung mit dem Schwerpunkt Personenerkennung für ein autonomes Logistik-Fahrzeug**

**Autor:** Giuliano Montorio  
giuliano.montorio@hs-bochum.de  
Matrikelnummer: 015202887

**Erstgutachter:** Prof. Dr.-Ing. Arno Bergmann  
**Zweitgutachter:** M.Sc. Bernd Möllenbeck

**Abgabedatum:** tt.mm.jjjj

# Eidesstattliche Erklärung

## Eidesstattliche Erklärung zur Abschlussarbeit:

«Entwicklung einer Bildverarbeitung mit dem Schwerpunkt Personenerkennung für ein autonomes Logistik-Fahrzeug»

Ich versichere, die von mir vorgelegte Arbeit selbstständig verfasst zu haben. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus veröffentlichten oder nicht veröffentlichten Arbeiten anderer entnommen sind, habe ich als entnommen kenntlich gemacht. Sämtliche Quellen und Hilfsmittel, die ich für die Arbeit benutzt habe, sind angegeben. Die Arbeit hat mit gleichem Inhalt bzw. in wesentlichen Teilen noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen.

Bochum, 29. September 2020

---

Ort, Datum

---

Giuliano Montorio

# Danksagung

Ein großes Dankeschön gilt all jenen Personen, die mich im Rahmen dieser Masterarbeit unterstützt und motiviert haben. Insbesondere möchte ich Herrn Prof. Dr.-Ing. Arno Bergmann, Herrn M.Sc. Bernd Möllenbeck und Herrn Dr.-Ing. Christoph Krimpmann danken, die meine Arbeit durch ihre fachliche und persönliche Unterstützung begleitet haben. Auch beim Fachbereich Elektrotechnik und Informatik der Hochschule Bochum, insbesondere Herrn Dipl.-Ing. Thorsten Bartsch möchte ich mich bedanken. Meiner Familie spreche ich meinen Dank aus, da sie mir mein Studium durch vor allem mentaler Unterstützung ermöglicht haben. Bei meinem Bruder bedanke ich mich für die Bereitstellung seiner Räumlichkeiten für eine fortlaufende Entwicklung am autonomen Logistikfahrzeug während der Coronapandemie.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>iii</b>
<b>Symbolverzeichnis</b>	<b>iv</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>2 Grundlagen</b>	<b>5</b>
2.1 Neuronale Netze . . . . .	5
2.1.1 Eigenschaften von neuronalen Netzen . . . . .	5
2.1.2 Lernprozess . . . . .	7
2.1.3 Evaluation neuronaler Netze . . . . .	8
2.2 Objekterkennung . . . . .	11
2.2.1 Objekterkennung durch alternative Verfahren . . . . .	11
2.2.2 Objekterkennung durch neuronale Netze . . . . .	12
2.3 Vergleich möglicher Konvolutionsnetze . . . . .	18
2.4 Zustandsautomat . . . . .	25
2.5 Bestimmung von Positionskoordinaten . . . . .	27
<b>3 Konzeptionierung</b>	<b>30</b>
3.1 Anforderungserhebung mit CONSENS . . . . .	30
3.2 Konzept und Aufbau der Personenerkennung . . . . .	33
3.2.1 Wirkstruktur der Personenerkennung . . . . .	33
3.2.2 Konzept der Bildverarbeitung . . . . .	34
3.2.3 Entwicklung eines neuronalen Netz . . . . .	37
3.3 Konzept und Aufbau des Zustandsautomaten . . . . .	39
3.3.1 Auslegung des Zustandsautomats . . . . .	39
3.4 Funktionsweise des Gesamtsystems . . . . .	43
<b>4 Evaluation</b>	<b>48</b>

<b>5 Zusammenfassung und Ausblick</b>	<b>53</b>
<b>A Anhang</b>	<b>55</b>
A.1 Abbildungen . . . . .	55
A.2 Inhalt Datenträger . . . . .	56

# Abkürzungsverzeichnis

<b>ALF</b>	Autonomes Logistik Fahrzeug
<b>BLDC</b>	Brushless Direct Current
<b>CAN</b>	Controlled Area Network
<b>CONSENS</b>	Conceptual Design Specification Technique for the Engineering of Complex Systems
<b>EPOS</b>	Entwicklungsplattform Ortsfrequenzfilter-Sensor
<b>FMEA</b>	Failure Mode and Effects Analysis
<b>LIDAR</b>	Light Detection and Ranging
<b>LTI</b>	Linear, zeitinvariantes System
<b>MCM</b>	MotorController Module
<b>RALF</b>	Regelung eines Autonomen Logistik Fahrzeugs
<b>ROS</b>	Robot Operating System
<b>RVIZ</b>	ROS Visualization
<b>SLAM</b>	Simultaneous Localization and Mapping
<b>TEB</b>	Timed Elastic Band
<b>TFEST</b>	Transfer Function Estimation
<b>URDF</b>	Unified Robot Description Format
<b>USBFS</b>	Universal Serial Bus Filesystem

# Symbolverzeichnis

Symbol	Bedeutung
$D$	Dämpfung der Übertragungsfunktion
$G$	Übertragungsfunktion
$\underline{H}$	Hilfsmatrix
$K_P$	Verstärkungsfaktor
$K_s$	Streckenverstärkung
$\mathcal{L}$	Laplace-Transformation
$M$	Momentanpol
$\mathcal{O}_{\mathcal{T}}$	Menge aller Odometriedaten
$P_a$	Skalierungsfaktor für manuellen Betrieb
$P_m$	Skalierungsfaktor für automatischen Betrieb
$R_c$	Circumscribed Radius
$R_i$	Inscribed Radius
$T$	Abklingzeitkonstante
$T_g$	Anstiegszeit
$T_n$	Nachstellzeit
$T_u$	Verzugszeit
$T_v$	Vorhaltezeit
$U$	Laplacetransformierte Eingangsgröße

Symbol	Bedeutung
$\mathcal{X}_{\mathcal{T}}$	Menge aller Positionsvektoren
$\mathcal{Z}_{\mathcal{T}}$	Menge aller Umgebungsmessungen
$Y$	Laplacetransformierte Ausgangsgröße
$\vec{a}$	Umrechnungsvektor
$a_i$	Koeffizienten der Differentialgleichung der Ausgangsgröße
$b_j$	Koeffizienten der Differentialgleichung der Eingangsgröße
$\vec{b}$	Allgemeines Bewegungsziel
$c$	Rotatorischer Bewegungsbefehl
$d_i$	Reelle Zahl
$f$	Cost Scaling Factor
$g$	Impulsantwort
$h$	Übergangsfunktion
$\vec{h}$	Hilfsvektor
$i$	imaginäre Einheit $i = \sqrt{-1}$
$j$	Komplexe Zahl $j = \sqrt{-1}$
$k$	Komplexe Zahl $k = \sqrt{-1}$
$m$	Karte der Umgebung
$m_i$	Landmarken
$o$	Odometrie
$p$	Wahrscheinlichkeitsfunktion
$\vec{p}$	Orientierungsvektor
$q$	Quaternion



Symbol	Bedeutung
$r$	Distanz
$\vec{r}_a$	Rotatorisches Bewegungsziel aus automatischen Betrieb
$\vec{r}_m$	Rotatorisches Bewegungsziel aus manuellen Betrieb
$s$	Komplexe Frequenz
$t$	Zeit
$\vec{t}_{ma}$	Translatorisches Bewegungsziel aus manuellen oder automatischen Betrieb
$u$	Eingangsgröße
$\hat{u}$	Sprunghöhe
$\vec{v}$	Geschwindigkeitsvektor
$w$	Führungsgröße
$\vec{x}_t$	Positionsvektor
$\vec{x}_0$	Startpositionsvektor
$y$	Ausgangsgröße eines Systems
$z$	Messwert der Umgebung
$\alpha$	Fahrtwinkel
$\beta$	Posenwinkel
$\delta$	Impulsfunktion
$\sigma$	Sprungfunktion

# 1 Einleitung

Das Thema der künstlichen Intelligenz (KI) dringt zunehmend in den Alltag des Menschen ein. Smart Home Geräte wie *Amazons Alexa*, *Siri* der Firma *Apple* oder der *Google Assistant* gehören mittlerweile in einer Vielzahl deutscher Haushalte [1]. Derartige Technologien begleiten den Menschen jedoch nicht nur Zuhause sondern auch in der Transport- und Logistikbranche. Eine Potenzialanalyse zur künstlichen Intelligenz der Firma *Sopra Steria* zeigt, dass bereits im Jahr 2017 20% aller befragten Unternehmen derartige Systeme einsetzten [2]. 37% planten den zukünftigen Einsatz [2]. Die Implementierung solcher Systeme hat Einfluss auf verschiedenste Eigenschaften der Wertschöpfungskette [2]. Auch die Qualität der Fachprozesse wird mit steigender Geschwindigkeit erhöht [2]. Einige der zur Logistikbranche gehörenden Transportfahrzeuge sind ebenfalls mit KI ausgestattet. Sie sorgen so für weniger Arbeitsunfälle und eine schnellere, präzisere Abarbeitung der Logistikaufgaben.

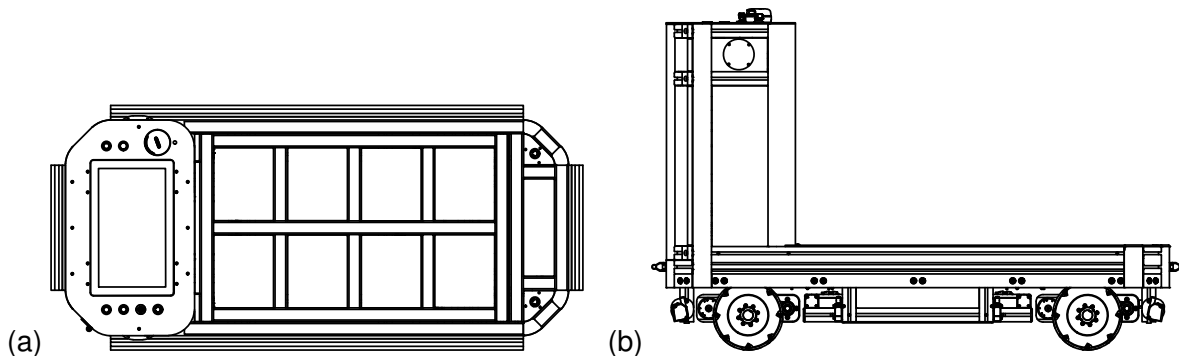


Abbildung 1.1: (a) Darstellung des autonomen Logistik-Fahrzeugs aus der Draufsicht. Die acht benachbarten Rechtecke in der Mitte des Fahrzeugs stellen die Ladefläche des Fahrzeugs dar. (b) Darstellung aus der Seitenansicht. Oben links in der Abbildung ist der Schaltschrank zu sehen. Die Räder des Fahrzeugs befinden sich unten links und unten rechts in der Darstellung.

Das autonome Logistikfahrzeug ALF ist ein solches Transportfahrzeug. Die Idee des ALFs ist es ein Fahrzeug zu entwickeln, das nach seiner Fertigstellung Logistikaufgaben am

Standort der Hochschule Bochum lösen soll. Es dient im Labor für Antriebstechnik der Hochschule Bochum als Versuchs- und Entwicklungsplattform für praktische Anwendungen. Der Entwicklungsprozess stellt sich aus diversen Bachelor- und Masterarbeiten zusammen, die sowohl Hardware, als auch Softwareimplementierungen vorsehen. Bisher wurden zwei Abschlussarbeiten inklusive der praktischen Anwendung am ALF geschrieben. M.Sc. Dennis Hotze und M.Sc. Dominik Eickmann entwickelten in ihrem Masterprojekt das Fahrzeug und konnten Fahraufgaben ferngesteuert und manuell erledigen. Während der darauffolgenden Bachelorarbeit wurde eine Schlupfkompensation entwickelt, die den Drift am Fahrzeug durch Eingabe von Umgebungsinformationen verhindert. Weiterhin wurden Funktionen entwickelt, um grundlegende und autonome Fahraufgaben zu lösen. Das autonome Logistikfahrzeug aus der vorangegangenen Bachelorarbeit dient auch in dieser Masterarbeit als Versuchsplattform.

Der tägliche Kontakt zu Menschen ist nicht nur für den ALF, sondern auch für andere Transportfahrzeuge im öffentlichen Raum unentbehrlich. Kreuzen sich die Wege eines autonomen Fahrzeugs mit der einer oder mehrerer Personen, darf es in keinsten Weise zur Kollision kommen. Je nach Dimension des Fahrzeug können die Folgen fatal sein. Das ALF zählt mit einem Maximalgewicht von 600 KG zu der Art von Fahrzeugen, die bei einem Zusammenstoß besonders schwere Verletzungen hervorrufen kann. Ein solches System muss folglich in der Lage sein, bei Annäherung von Personen eine gesonderte Gefahreinschätzung vorzunehmen. Im Einsatz an der Hochschule Bochum kommt es eher selten zu Begegnungen mit Tieren ohne der Begleitung von Personen. Dementsprechend wird das System im Rahmen dieses Projekts auf die Erkennung von Personen beschränkt. Ein weiteres, übliches Szenario solcher Systeme im öffentlichen Raum ist die Bedienung durch nicht autorisierte Personen. Für derartige Zwecke muss ein Mensch nicht nur als bewegtes Objekt sondern auch als solcher erkannt und wiedererkannt werden.

Am ALF sind zwei *Kinect*-Kameras angebracht [3]. Bisher wurde der Großteil der Funktionen dieser Kameras nicht verwendet. In der vorangegangenen Bachelorarbeit wurden dreidimensionale in zweidimensionale Tiefeninformationen umgewandelt, um ein Problem bedingt durch die Einbauhöhe der Kameras zu lösen [3]. Das Hauptziel dieser Masterarbeit ist die Entwicklung einer Personenerkennung. Die genannten Kameras dienen neben eines *light detection and ranging* (Lidar) Sensors als einzige optische Sensoren des autonomen Logistikfahrzeugs. Zwar gibt es technische Lösungen für eine Personenerkennung mithilfe von zweidimensionalen Laserdaten. Jedoch werden Menschen mithilfe von Bildverarbeitung deutlich genauer detektiert.

Folglich wird das System zur Personenerkennung mithilfe der beiden *Kinect* Kameras ausgelegt. Weiterhin soll das System nicht Personen detektieren sondern wiedererkennen können.

Während der Bearbeitung von Transport- oder Fahraufgaben eines autonomen Fahrzeugs kann es zu diversen Komplikationen kommen. Beispielsweise können besonders im Anwendungsbereich der Hochschule Bochum diverse Objekte den Verlauf einer Route unterbrechen und ein Ziel sogar unerreichbar machen. Häufig können diese Probleme durch menschliche Hilfe beseitigt werden. Widerrum setzt dies eine Interaktion mit umstehenden Personen voraus. Eine Besonderheit dieser Masterarbeit ist die theoretische und praktische Entwicklung parallel zu einem weiteren Projekt. Hannes Dittmann entwickelt in seiner Masterarbeit eine Sprachverarbeitung zur Klassifikation anwendungsorientierter Sprache [4]. Diese stellt eine auditive *Mensch-Maschine-Interface* (MMI) Schnittstelle her. So kann eine Person über ein Aufnahmegerät mit dem System kommunizieren. Die klassifizierte Sprache ist jedoch nicht in der Lage das Fahrzeug entsprechend zu steuern.

Demnach wird in dieser Masterarbeit ein Konzept zur Steuerung des ALFs mit klassifizierter Sprache entwickelt und am Fahrzeug implementiert. Darüber hinaus gilt es die Steuerung des Systems nach gegebenen Standards auszulegen. Die *Society of Automotive Engineers* (SAE) ist eine Organisation, die aus über 128000 Ingenieuren und technischen Experten besteht [5]. Dessen Ziel ist im Allgemeinen die Weiterentwicklung im Thema Mobilität [5]. Unter Anderem veröffentlicht *SAE International* Normen, wie die *SAE J3016*. Diese beschäftigt sich mit verschiedenen Stufen der Automatisierung von Fahrzeugen. Eine entsprechende Tabelle ist in Abbildung 1.1 dargestellt.

Das ALF wird zum Zeitpunkt des Entwicklungsbeginn dieser Masterarbeit auf dem *SAE-Level 3* eingeschätzt. Hierbei werden lediglich die autonomen Fahrmodi des Fahrzeugs berücksichtigt. Die Fahrbefehle konnten selbstständig durch das System ausgeführt werden und die Umgebung über die bereits genannten, zweidimensionalen Laserdaten erfasst werden. Die *Fallback Performance* beschreibt den Übergang des automatisierten oder autonomen in einen risikominimalen Zustand. Bisher musste die laufende Software des ALFs auch im Fehlerfall manuell am Fahrzeug beendet werden. Dies bestärkte die Einschätzung, dass das Fahrzeug bedingt automatisiert sei.

Tabelle 1.1: Übersicht der sechs Automatisierungsstufen nach SAE Standard J3016. Die Angaben wurde von der Quelle übernommen und sind sinngemäß übersetzt. [6]

SAE Level	Name	Ausführung von Fahrbefehlen	Erfassung der Umgebung	Fallback Performance	Systemauswirkung
Benutzer überwacht die Fahrumgebung					
0	Keine Automatisierung	Benutzer	Benutzer	Benutzer	k.A.
1	Assisitiert	Benutzer & System	Benutzer	Benutzer	Einige Fahrmodi
2	Teilautomatisiert	System	Benutzer	Benutzer	Einige Fahrmodi
Automatisiertes System - System überwacht Fahrumgebung					
3	Bedingte Automatisierung	System	System	Benutzer	Einige Fahrmodi
4	Hochautomatisiert	System	System	System	Einige Fahrmodi
5	Vollautomatisiert (autonom)	System	System	System	Alle Fahrmodi

Als weiteres Ziel dieser Masterarbeit wird das ALF im Rahmen der technischen und sicherheitsrelevanten Möglichkeiten auf das *SAE-Level 5* angehoben. Dies betrifft insbesondere die zu entwickelnde Steuerung des Fahrzeugs.

Diese und die Masterarbeit von Hannes Dittmann bilden im praktischen Kontext ein überarbeitetes Gesamtsystem des bereits bestehenden autonomen Logistikfahrzeugs. Die genannten Ziele sind im angehängten Lastenheft festgehalten und haben somit einen anwendungsorientierten Hintergrund. Der Anspruch an das zu entwickelnde System ist die Zielerreichung mittels wissenschaftlicher Methoden zu erarbeiten.

## 2 Grundlagen

Für ein besseres Verständnis, der in Kapitel 3 angewandten Methoden, werden anbei die Grundlagen behandelt. Informationen zu der verwendeten Hard- und Software wurden bereits in der vorangegangenen Bachelorarbeit vermittelt. Die in Kapitel 2 besprochene Personenerkennung ist eine Unterkategorie der Objekterkennung. Im folgenden werden sowohl herkömmliche als auch state-of-the-art Lösungen zur Objekterkennung präsentiert. Letzteres beinhaltet das Thema der neuronalen Netze. Somit werden zunächst die neuronalen Netze und ihre Eigenschaften besprochen bevor die Grundlagen der Objekterkennung erläutert werden.

### 2.1 Neuronale Netze

Das Neuronennetz des menschlichen Gehirns dient als Vorbild für künstliche, neuronale Netze (KNN). Diese werden heutzutage als Lösung diverser Anwendungsprobleme angewendet, in denen komplexe Strukturen und Muster aus großen Datenmengen erkannt werden sollen. Das in diesem Projekt zugrundeliegende Bildverarbeitungsproblem besitzt die beschriebenen Eigenschaften und eignet sich somit für den Einsatz zur Erkennung von Personen. Anders als bei den meisten programmierten Applikationen ist die Ausgabe von KNN's lediglich probabilistisch. Beim vorliegenden, autonomen Logistikfahrzeug werden zur Personenerkennung derartige neuronale Netze verwendet.

#### 2.1.1 Eigenschaften von neuronalen Netzen

Das Grundlage für die Eingabe in ein neuronales Netz ist die Skalierung der vorliegenden Daten auf eine definierte Größe. Diese wäre beispielsweise bei einem Anwendungsfall mit einer Audiospur die Frequenzspektren oder bei einem Bildverarbeitungsproblem die Pixel eines Bildes. Die skalierten Daten werden in einem Tensor gegeben der die Dimensionen der Eingabe hat. Somit unterteilt sich ein Bild in die drei Dimensionen, die Höhe, die Weite und die Farbwerte

der Primärfarben pro Pixel, auch Kanäle genannt.

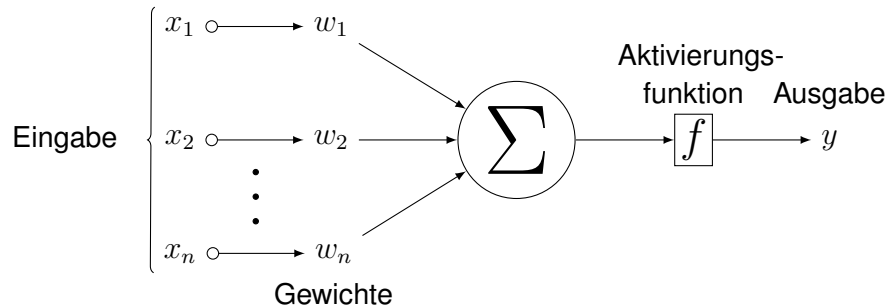


Abbildung 2.1: Darstellung der prinzipiellen Funktion eines Neurons in einem neuronalen Netz. Drei aufeinander folgende Punkte deuten eine Fortsetzung an. [7]

Der grundlegende Aufbau eines neuronalen Netzes besteht aus miteinander verbundenen Schichten, die häufig aus Neuronen bestehen. Die typische Struktur eines Neurons ist in Abbildung 2.1 zu sehen. Es verarbeitet im wesentlichen eingehende Zahlenwerte  $x_n$  und gibt diese durch die Ausgabe  $y$  aus. Genauer wird mit den eingehenden Zahlenwerten eine gewichtete Summe gebildet. Diese wird dann auf eine Aktivierungsfunktion angewendet.

$$s = \sum_{j=1}^n w_{ij} x_j \quad (2.1)$$

Gleichung 2.1 zeigt das mathematische Modell der gewichteten Summe  $s$ . Das jeweilige Gewicht  $w$  wird mit dem Index  $j$  inkrementiert und mit dem dazugehörigen Eingang des Neurons  $i$  multipliziert. Alle Produkte werden aufsummiert und ergeben die gewichtete Summe. Es gibt verschiedene Varianten der Aktivierungsfunktion, die je nach Netzart zur Anwendung kommen können. Häufig werden für Aktivierungsfunktion Schwellwertfunktionen angewendet.

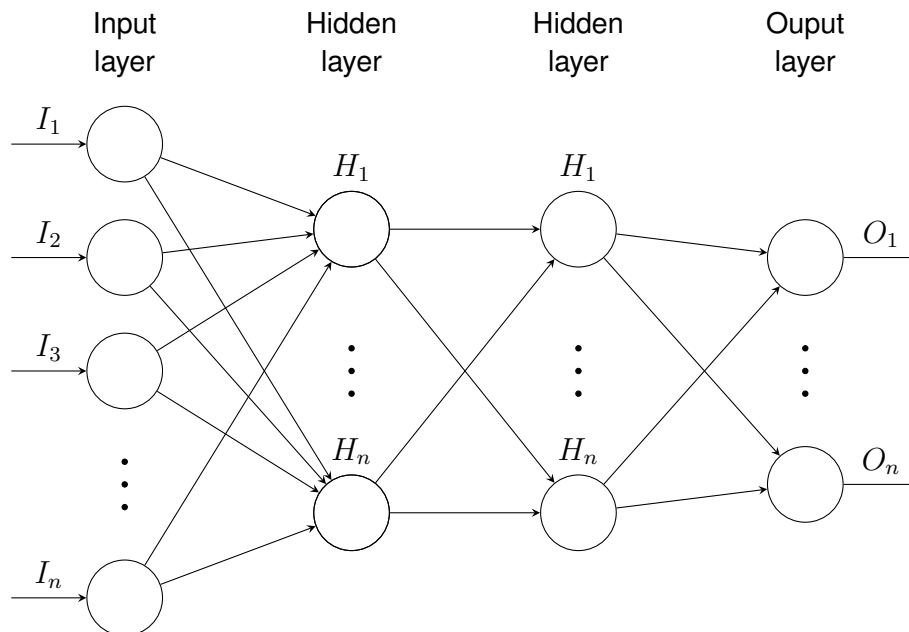


Abbildung 2.2: Prinzipielle Darstellung eines künstlichen, neuronalen Netzwerks. Neuronen werden als Kreise dargestellt. Drei aufeinander folgende Punkt deuten eine Fortsetzung an. Adaptiert aus [7].

In Abbildung 2.2 ist Grundstruktur eines neuronalen Netzes veranschaulicht. Neuronen sind hier als Kreise dargestellt und bilden in den beispielhaft vertikal veranschaulichten Formationen einzelne Schichten. Hierbei wird zwischen Eingabe-, Zwischen- und Ausgabeschichten unterschieden. Die Eingabeschicht nimmt Informationen in Form von Daten auf und gibt diese an die erste Zwischenschicht weiter. Die Anzahl der Zwischenschichten, oder auch verdeckte Schichten, ist in der Anwendung der neuronalen Netze variabel. Am rechten Bildrand ist die Ausgabeschicht gezeigt, die die entsprechende Ausgabe des Netzes generiert.

### 2.1.2 Lernprozess

Der Lernprozess von neuronalen Netzen zielt darauf hinaus, einer Netzstruktur ein gewünschtes Verhalten beizubringen. Genauer sollen die in Kapitel... beschriebenen Gewichte modifiziert werden.

Zunächst wird zwischen drei Lernverfahren unterschieden, dem unüberwachten, dem bestärkenden und dem überwachten Lernen. Beim unüberwachten Lernen erkennt das Netz selbst Muster und Klassen aus der eingegebenen Menge. Anders als beim unüberwachten Lernen,



lernt das Netz beim bestärkten Lernen mit einer Rückmeldung. Diese enthält Informationen darüber, ob ein errechnetes Ergebnis einer Trainingseinheit richtig oder falsch ist. Das überwachte Lernen setzt eine Trainingsmenge voraus, die neben der Eingabedaten auch das dazugehörige korrekte Ergebnis enthält. So wird in der Vorwärtspropagation durch eine Eingabe eine entsprechende Ausgabe erzeugt und diese mit dem korrekten Ergebnis verglichen. Das KNN wird dann mithilfe des aus dem vorangegangenen Vergleich entstandenen Fehler korrigiert.[8]

Die meist genutzte Form des überwachten Lernens ist die Rückwärtspropagierung (engl. Backpropagation) oder Fehlerrückführung genannt [9]. Auch in dieser Masterarbeit werden Netze mithilfe der Rückwärtspropagierung trainiert und in diesem Kapitel genauer erläutert. Die mathematische Grundlage für dieses Lernverfahren sind Gradientenabstiegsverfahren [8]. Durch die Fehlerrückführung werden Gewichte durch die Ausgabeschicht, die dann als Eingabeschicht genutzt wird, mithilfe des Fehlervektors optimiert [8]. Dafür ist eine Trainingsmenge in Form eines Datensatzes nötig. Im Falle einer Personenerkennung wäre beispielsweise ein Datensatz aus Bildern von Personen eine geeignete Trainingsmenge. Jedes enthaltene Bild verfügt die Trainingsmenge

### 2.1.3 Evaluation neuronaler Netze

Die Ausgabe von neuronalen Netzen ist probabilistisch und nicht vorhersehbar. Folglich bestehen diverse Metriken für Evaluationen, die derartige Systeme messbar machen. Im Rahmen dieser Masterarbeit wird die Metrik *Precision* und *Recall* verwendet. Da die Erkennung von Personen auf ein Klassifikationsproblem binärer Natur reduziert werden kann, eignet sich die genannte Herangehensweise. Außerdem werden die neuronalen Netze anhand des Top-x Fehlers sowie der *mean average precision* (mAP) verglichen. Die Grundlagen der entsprechenden Metriken werden im Folgenden vermittelt.

Tabelle 2.1: Tabelle zum besseren Verständnis der Begriffe *True Positive*, *False Positive*, *False Negative* und *True Negative*. In der jeweiligen Zelle wird ein Beispiel im praktischen Kontext der Personenerkennung genannt.

		Realität	
		Wahr	Falsch
Ausgabe	Wahr	<i>True Positive</i> (TP) Realität: Person vorhanden Ausgabe: Person vorhanden	<i>False Positive</i> (FP) Realität: Keine Person Ausgabe: Person vorhanden
	Falsch	<i>False Negative</i> (FN) Realität: Person vorhanden Ausgabe: Keine Person	<i>True Negative</i> (TN) Realität: Keine Person Ausgabe: Keine Person

*Precision* und *Recall* ist ein traditionelles Werkzeug zur Evaluation und Leistungsmessung [10]. In Tabelle 2.1 werden zum besseren Verständnis die Begrifflichkeiten *True Positive* (TP), *False Positive* (FP), *False Negative* (FN) und *True Negative* (TN) näher erläutert. Der *Recall*-Wert  $r(t)$  beschreibt die Fähigkeit eines System, tatsächlich positive Stichproben zu erkennen. Angewandt auf die Personenerkennung sind Bilder, auf denen Personen zu sehen sind, als tatsächlich positive Stichproben einzustufen. In Gleichung 2.2 wird der *Recall*-Wert durch eine Division von allen wahren positiven Werten  $TP(t)$  und die Anzahl aller tatsächlich positiven Werte  $n_{pos}$  berechnet. Die Variable  $t$  definiert den eingestellten Schwellwert. Im Sachkontext ist der Wert als Konfidenz zu betrachten, bei der eine Person als solche klassifiziert wird. Für die Anwendung dieser Methode ist die Kenntnis über negativen Beispielen der Stichprobe nicht notwendig [11].

$$r(t) = \frac{TP(t)}{TP(t) + FN(t)} \quad (2.2)$$

Der *Precision*-Wert  $p(t)$  berechnet sich durch das Verhältnis von allen wahren positiven Werten  $TP(t)$  durch alle als positiv bewerteten Beispielen  $TP(t)$  und  $FP(t)$ . Gleichung 2.3 zeigt die entsprechende Berechnung. Durch diesen Wert wird verdeutlicht, wie gut ein System in der Lage ist tatsächlich wahre Werte von tatsächlich falschen Werten zu unterscheiden.

$$p(t) = \frac{TP(t)}{TP(t) + FP(t)} \quad (2.3)$$

Häufig muss in der Praxis ein Kompromiss zwischen *Precision* und *Recall* gefunden werden. Dies lässt sich anhand eines Beispiel in der Personenerkennung veranschaulichen. Das System zur Erkennung wird beispielhaft mit einen hohen *Precision*- und einen niedrigen *Recall*-Wert betrieben. Dies führt dazu, dass irrelevanter Bildinhalt selten als Person klassifiziert wird. Jedoch kommt es eher häufig vor, dass keine Person detektiert wird obwohl eine zu sehen ist. Legt man den Fokus auf einen hohen *Recall*- und einen niedrigen *Precision*-Wert würden Personen dann häufiger als Person klassifiziert werden. Jedoch wird irrelevanter Bildinhalt ebenfalls häufig als Person klassifiziert. Je nach Anwendungsfall eines Netzes wird dann der entsprechende Betriebspunkt zwischen *Precision* und *Recall* gewählt.

$$mAP = \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N p(r(t)) \quad (2.4)$$

Der *mAP*-Wert oder auch die mittlere druchschnittliche Genauigkeit ist ein Indiz dafür, wie genau die Objekterkennung klassübergreifend arbeitet. Die Berechnung dieses Wertes beinhaltet hierbei die bereits vorgestellten *Precision* und *Recall* Werte. Dieser Messwert ist besonders aussagekräftig, wenn Systeme lediglich eine Objektklasse erkennen können. Gleichung 2.4 zeigt die Berechnung der mittleren durchschnittlichen Genauigkeit. Die Variable  $N$  ist die Menge aller untersuchten Objekte, die durch das Netz erkannt werden können.

Eine einfache Betrachtung zur Evaluierung der Qualität hinsichtlich der Genauigkeit eines Netzes liefert der Top- $x$  Fehler. Der Platzhalter  $x$  kann zunächst durch eine beliebige Zahl ersetzt werden. In der Praxis hat sich jedoch der Top-5 und der Top-1 Fehler als Vergleich durchgesetzt. Hierbei wird zunächst ein Bild durch ein beliebiges KNN analysiert und über die Ausgabeschicht extrahiert. Als Beispiel sollte sich im optimalen Fall die tatsächliche Klasse des Bildes unter den  $x$  wahrscheinlichsten Klassen befinden, die über das Netz ausgegeben wurden. Folglich sagt der Top-1 Fehler aus, wie oft ein Netz ein eingegebenes Bild falsch klassifiziert hat. In vielen Pa-

per zu neuen, künstlichen, neuronalen Netzen wird so die Genauigkeit mit bereits bestehenden Netzen verglichen.

## 2.2 Objekterkennung

Bei der visuellen Objekterkennung wird ein Objekt, das auf einem Bild gezeigt ist, mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit inklusive der Position in der Abbildung erkannt. Die drei Abstraktionsebenen einer solchen Erkennung unterteilen sich in Bildklassifikation, Objektlokalisierung und semantische Segmentierung ...2014Bild. Letzteres kommt in dieser Arbeit nicht zur Anwendung und wird aufgrund dessen im Folgenden nicht behandelt. Die Bildklassifikation beschreibt eine Zuweisung von Objektkategorien zu einem gegebenen Bild. Mithilfe einer Merkmalsextraktion werden Merkmalsvektoren extrahiert und können so in einem Klassifikator berechnet werden. In den folgenden Kapiteln wird auf die in dieser Arbeit eingesetzten Methoden zur Objekterkennung eingegangen. Hierbei werden insbesondere alternative Verfahren mit modernen state-of-the-art Lösungen zur Objekterkennung gegenübergestellt.

### 2.2.1 Objekterkennung durch alternative Verfahren

Neben der neuronalen Netzen gibt weitere Methoden zur Objekterkennung. Ein gängiges Verfahren zur Merkmalsextraktion ist das sogenannte Histogram of oriented gradients (HoG) von *Dalal* in Verbindung mit der *Linear Support Vector Machine* (SVM).

Bei diesem Verfahren wird ein Bild in kleine Bereiche, sogenannte Zellen, aufgeteilt [12]. Für jede Zelle wird ein eindimensionales Histogramm extrahiert. Dieses enthält Gradienten die aus den Informationen der Pixel entstehen, wie zum Beispiel durch der Lichtintensität oder der Farbe. Hieraus lassen sich Kanten und Ecken und somit auch Konturen und Muster aus einem Bild erkennen. In den Abbildungen 2.5 lässt sich die Umwandlung des *HoGs* beobachten. Die Realität, so wie sie eine übliche Fotokamera widerspiegeln würde, ist in 2.5b zu erkennen. Die entsprechenden Richtungen der Gradienten werden in 2.5 dargestellt.



Abbildung 2.3: (a)

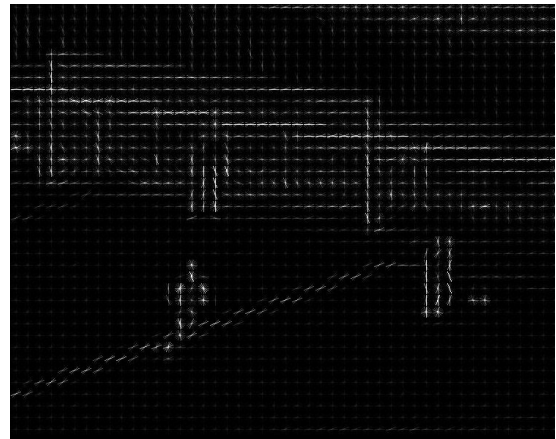


Abbildung 2.4: (b)

Abbildung 2.5: (a) Foto von drei spielenden Personen [13]. (b) Darstellung der Gradienten, die durch einen HoG erzeugt worden sind. Die Analyse erfolgte mit Bild (a) [13].

Die *SVM* ist ein typischer Funktionsapproximator für eine Objektklassifikation. Es handelt sich hierbei um ein mathematisches Verfahren, das Klassen durch Trennungsebenen, die sogenannten Hyperebenen, voneinander trennt. Auch hierbei gibt es ein Lernprozess in Form des überwachten Lernens. Ziel der Algorithmen des Trainings einer *SVM* ist es, die Hyperebenen so zu konstruieren, dass Objekte sicher klassifiziert werden können. In der Realität lassen sich Objekte rein mathematisch häufig nicht linear trennen. Nicht-lineare Trennbarkeit bedeutet oft einen höheren Rechenaufwand. Somit verwendet die Methode der *SVM* den sogenannten *Kernel-Trick*. Dieser transformiert Daten in eine höhere Dimension, um eine lineare Trennbarkeit zu erreichen. Diese Methode hat sich vor allem aufgrund ihrer kurzen Rechenzeit durchgesetzt.

Die *HoG* Methode in Verbindung mit der *SVM* bringt jedoch auch Nachteile mit sich. Einerseits könnten Objekte problemlos als Person klassifiziert werden, die dieselben Richtungen der Gradienten aufweisen. Andererseits unterscheidet sich das Histogramm einer sitzenden Person zu einer stehenden und würde dann falsch oder gar nicht klassifiziert werden.

### 2.2.2 Objekterkennung durch neuronale Netze

Die bisher besten Ergebnisse in der Bildverarbeitung im Zusammenspiel mit neuronalen Netzen wurden durch *Convolutional Neural Network* (CNN) ermöglicht [14]. Anders als bei den bereits erwähnten Methoden geschieht die Merkmalsextraktion hierbei innerhalb des Netzes.

Derartige Netzwerke nutzen Faltung zur Verarbeitung der Eingangsdaten statt der üblichen Matritzenmultiplikation [14]. Der Aufbau eines CNNs setzt sich aus einer Merkmalsextraktion und die darauffolgende Klassifikation zusammen.

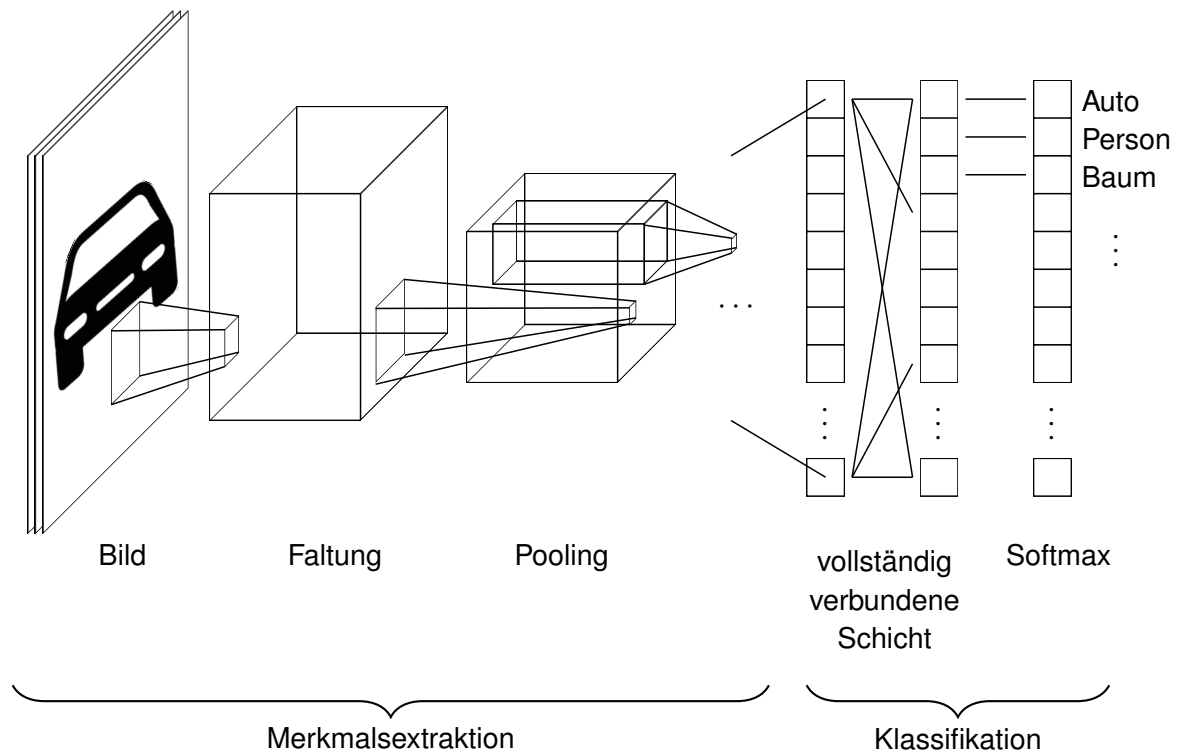


Abbildung 2.6: Prinzipdarstellung eines Faltungsnetzwerk. Fortsetzungen werden mit drei aufeinander folgende Punkte gekennzeichnet. Durch rechteckige Formen werden Schichten dargestellt. Angedeutet durch Pyramidenformen werden Prozesse der Faltung und des Poolings dargestellt. In diesem Kapitel wird näher auf diese Verfahren eingegangen. Darstellung adaptiert aus [15] [16].

Eine Einheit der Merkmalsextraktion besteht im grundlegenden Fall aus drei Unterschichten. Dabei können sich diese innerhalb der Merkmalsextraktion hintereinander wiederholen. Dies hat jedoch Einfluss auf die Eigenschaften eines Netzes. Die erste Unterschicht führt Faltungsprozesse mit den Eingangsdaten durch [14]. Im zweiten Schritt wird eine nichtlineare Aktivierungsfunktion wie der *Rectified Linear Unit* (ReLU) Funktion auf die Ausgangsdaten der Kovolutionsschicht angewendet. In der dritten Unterschicht wird das sogenannte *Pooling* durchgeführt. In einigen Fällen wird die Zusammensetzung der drei Stufen als Kovolutionsschicht bezeichnet [14]. Im Laufe dieses Kapitels wird auf die Motivationen und der Funktionsweise

eines CNNs eingegangen.

Es gibt drei Motivationen für die Nutzung von Faltung in einem neuronalen Netz. Hierzu gehören die eingeschränkte Konnektivität, die Parameterverteilung und die äquivalente Darstellung [14]. Im folgenden Abschnitt werden diese Punkte näher erläutert.

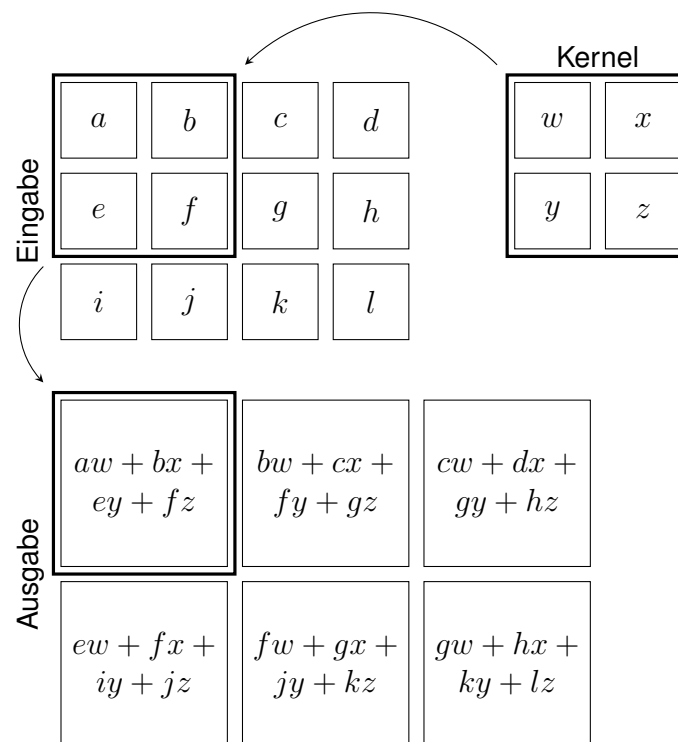


Abbildung 2.7: Prinzipielle Darstellung des Faltungsprozess. Mit einem Quadrat umrandete Buchstaben stellen Daten wie zum Beispiel ein Pixel dar. Der Kernel fasst in dieser Abbildung beispielsweise vier Daten zu einer Information zusammen und gibt diese aus. Adaptiert aus [14]

Während der Konvolution, oder auch Faltung genannt, werden eingehende Daten in Filter, sogenannte Kernels, eingegeben. Abbildung 2.7 zeigt den prinzipiellen Vorgang der Faltung. Die Konfiguration des Kernels ist beispielhaft mit  $w$ ,  $x$ ,  $y$  und  $z$  dargestellt. Eingehend Datenpunkte sind hier mit den Buchstaben  $a$  bis  $l$  gekennzeichnet. Die Filter extrahieren bestimmte Merkmale je nach Konfiguration, wie im unteren Teil der Abbildung als Ausgabe dargestellt. So können verschiedene Schichten diverse Merkmale extrahieren. Die Ausgänge der Schichten üblicher, neuronaler Netzen sind mit jedem Eingang der folgenden Schicht verknüpft. Ein typischer

Aufbau wurde bereits in Kapitel 2.1.1 in Abbildung 2.2 gezeigt. Wird bei derartigen Netzen eine Schicht mit  $n$  Ausgaben und eine mit  $m$  Eingaben verknüpft, werden  $m \cdot n$  Parameter benötigt [14]. Durch den Faltungsprozess wird diese Konnektivität eingeschränkt. Beispielsweise wird der Datenpunkt  $b$  der Eingabe aus der Darstellung 2.7 lediglich in zwei von sechs Datenpunkten der Ausgabe berücksichtigt. Die Ausmaße der eingeschränkten Konnektivität lassen sich in der folgenden Abbildung 2.8 verdeutlichen. Die Eingabepunkte  $x_n$  geben je nach Netzart ihre Informationen an alle oder benachbarten Ausgabepunkte  $s_n$  weiter. Die Einschränkung der Konnektivität hängt von der Dimension des Kernels ab. Folglich nehmen CNNs deutlich weniger Speicher ein im Vergleich zu herkömmlichen KNNs [14]. Gleichzeitig wird durch die Faltung eine höhere Statistische Effizienz erreicht [14].

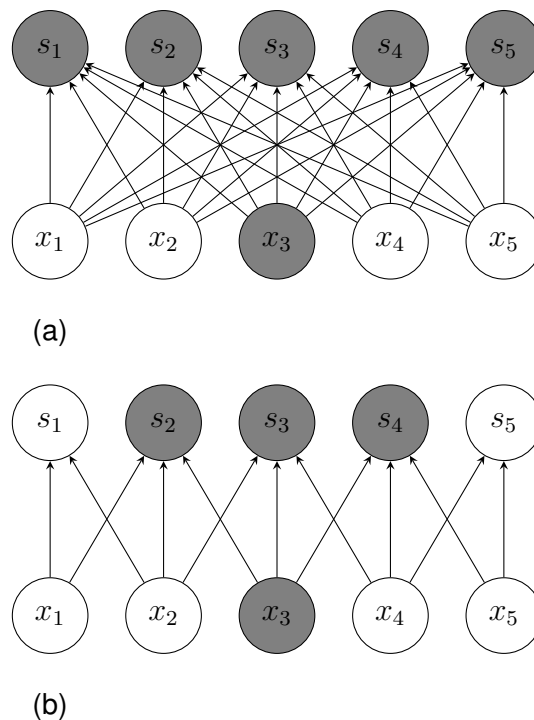


Abbildung 2.8: (a) Abbildung eines herkömmlichen, künstlichen, neuronalen Netzes. Die Flussrichtung der Bildinformationen ist mit Pfeilen angedeutet. Horizontal ausgerichtete Kreise stellen eine Schicht dar. Graue Kreise zeigen Neuronen die voneinander abhängig sind. (b) Grundlegende Darstellung eines Faltungsnetzes. Es gelten dieselben Darstellungsprinzipien wie in Abbildung (a) [14].

Als Parameterverteilung bezeichnet man die Nutzung eines Parameters pro Funktion eines Netzes [14]. Bei grundlegenden künstlichen neuronalen Netzen wird jede Eingabe eines Neurons,



wie in Kapitel 2.1.1, mit einem Gewicht verrechnet [14]. Wie bereits beschrieben, wird bei CNNs ein Kernel pro Schicht für die Merkmalsextraktion verwendet. Dies führt zu deutlich weniger Speicheraufwand, da das Netz lediglich die Kernels abspeichert statt aller Gewichte pro Neuron.

Die äquivalente Darstellung bezieht sich auf die Auswirkung der Ausgabe bei einer Änderung der Eingabedaten. Die Konvolution erzeugt eine zweidimensionale Karte, die sogenannte *Feature Map* in der Merkmale eines Bildes eingetragen sind. Wird ein Objekt in dem eingegebenen Bild des CNNs bewegt, verändert sich die Merkmalskarte im selben Maße. ...

Beim *Pooling* werden die stärksten Merkmale der eingehende Daten weitergegeben [14]. Kleine Änderungen der Eingabewerte haben durch *Pooling* keinen oder einen kleinen Einfluss auf die Ausgabe. Ein Beispiel hierfür liefert die folgende Darstellung 2.9.

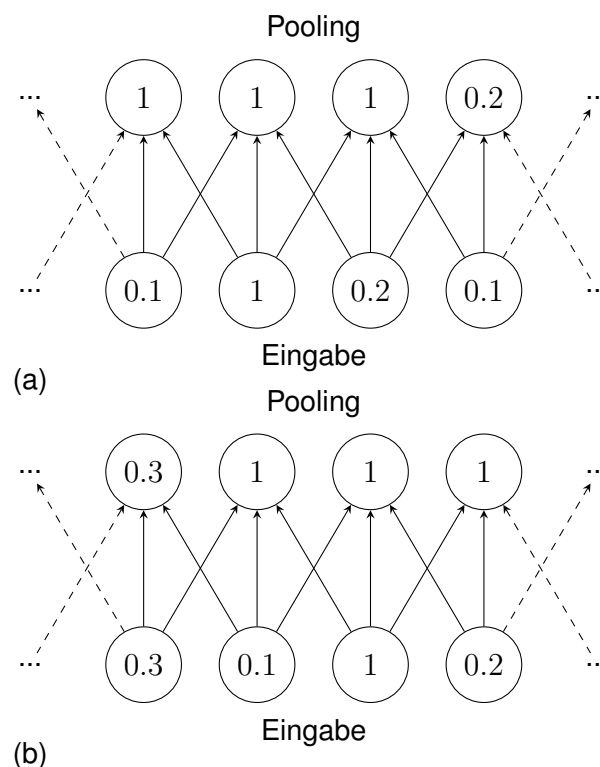


Abbildung 2.9: (a) Beispielhafter Poolingprozess. Horizontal angeordnete Kreise stellen sinngemäß eine Schicht dar. Die Zahlenwerte deuten Bildinformationen als Fallbeispiel an. (b) Es gelten dieselben darstellungsprinzipien wie in Abbildung (a). Die Eingangsdaten wurden hierbei um ein Neuron nach rechts versetzt. [deep learning]

In Abbildung 2.9a werden beispielhaft die stärksten Merkmale der Eingangsdaten durch das *Pooling* weitergeleitet. Obwohl in der unteren Darstellung alle Eingangsdaten um eine Stelle nach rechts verschoben wurden, hält das Verfahren zwei Merkmale konstant. Dies untermauert die Motivation der äquivarianten Darstellung.

/bild Klassifikation

Für die Klassifikation der Daten setzen sich die letzten Schichten meist aus einer oder mehrerer vollständig verbundenen Schichten und einer *Softmax*-Schicht zusammen [14]. Die vollständig verbundene Schicht gibt einen Vektor mit  $K$  Elementen aus, wobei  $K$  für die Anzahl der ausgegebenen Klassen steht. Eine *Softmax*-Funktion repräsentiert grundlegend eine Wahrscheinlichkeitsverteilung des Eingabevektors  $K$ . Durch die *Softmax*-Schicht wird der Vektor in einem Zahlenbereich von Null bis Eins transformiert. Die Summe aller Elemente des Vektors ergeben 1. Jedes Element wird als Konfidenz der jeweiligen Klasse interpretiert. An dieser Stelle sind alle Daten vollständig bearbeitet und werden als Vektor aus dem CNN ausgegeben. In Abbildung 2.10 wird die Funktionsweise eines Faltungsnetzwerks anhand eines Minimalbeispiels dargestellt.

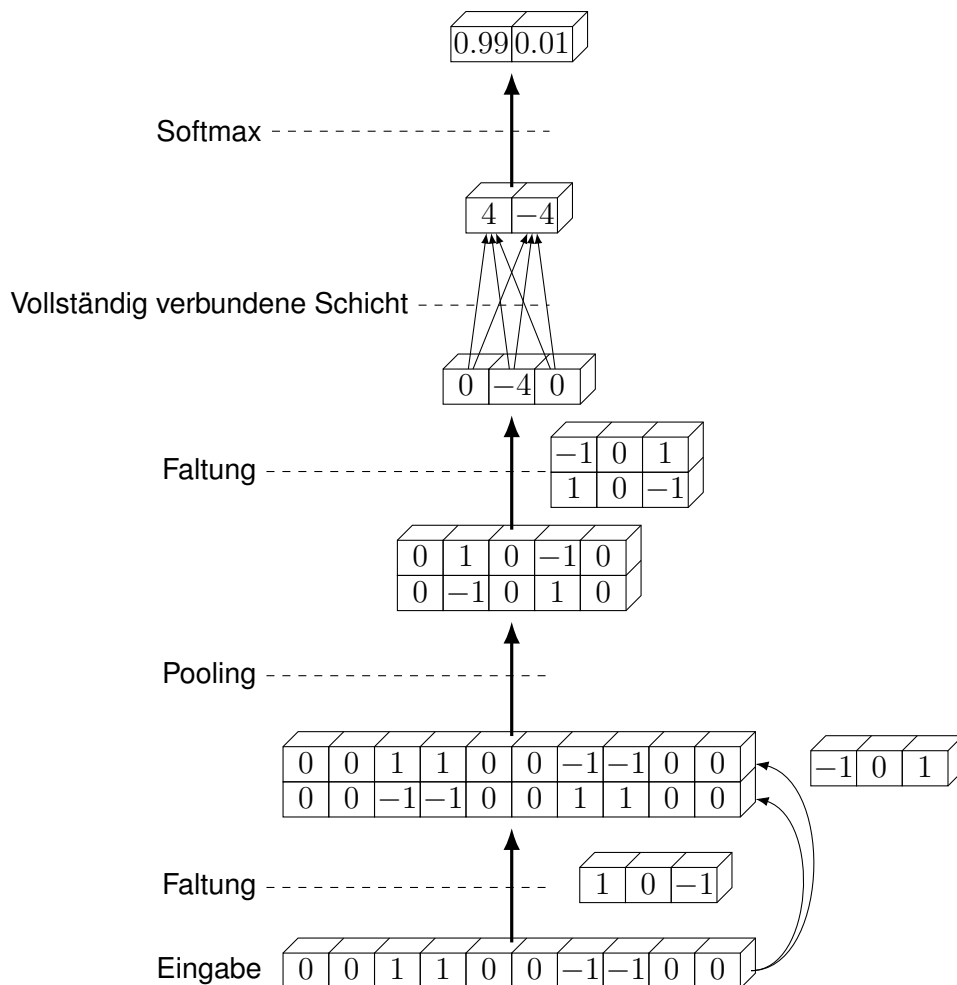


Abbildung 2.10: Fallbeispiel eines Faltungsnetzwerk. Dreidimensional dargestellte Boxen stellen Datenpunkte dar und bilden in der horizontalen Anordnung jeweils eine Schicht. Die Prozesse der Faltung und Pooling sind beispielhaft dargestellt. Die Flussrichtung der Bildinformationen ist durch Pfeile gekennzeichnet. [17]

## 2.3 Vergleich möglicher Konvolutionsnetze

Die Artenvielfalt der CNNs ist sehr breit gefächert. Jedes Netzwerk unterscheidet sich in der jeweiligen Architektur der Schichten. Durch die Änderung verschiedener Parameter, beispielsweise bei der Faltung oder beim Pooling, können CNNs im Einsatz jeweils anders reagieren. Hierbei entscheidet man bei der Auswahl des Modells häufig unter den Gesichtspunkten Bearbeitungszeit, Genauigkeit und je nach Anwendungsfall spielt der Speicherplatz ebenfalls eine große Rolle.

Die *Kinect*-Kameras des ALFs sind in der Lage bis zu 30 Bilder in der Sekunde aufzunehmen. Folglich wird eine Netzarchitektur verwendet, die Bilder möglichst schnell mit einer hohen Genauigkeit verarbeitet. Für eine zukünftige Auslagerung auf ein eingebettetes System ist der Speicherplatz des Netzes sowie seine Rechenzeit von Bedeutung. Für die Auswahl der für diese Masterarbeit entsprechenden Architektur werden state-of-the-art Lösungen hinzugezogen. In *Canzianis* Paper [18] werden bekannte CNNs nach der Genauigkeit über die Anzahl der Rechenoperationen pro eingegebenes Bild auf einer Grafik aufgetragen. Als dritte Eigenschaft ist dort ebenfalls die Größe der Architekturen als Parameteranzahl gezeigt. Die höchsten Genauigkeiten erzielten hierbei die *ResNet*, *Inception* und *VGG* Architekturen. *Canziani* veröffentlichte sein Paper im Jahr 2016. Ein Jahr später entwickelte *Howard* [19] die *Mobilenet* Architektur. Sie zeichnet sich durch die ihre Schnelligkeit bei teilweise höherer Genauigkeit im Vergleich zu bekannten Architekturen aus. Für die Umsetzung einer vollständigen Objekterkennung werden die gängigen Lösungen *R-CNN* und *SSD* präsentiert.

### VGG

Die VGG Architektur wurde im Jahr 2015 von *Simonyan* und *Zisserman* [20] vorgestellt. Oft wird die Bezeichnung *VGG-xx* verwendet, wobei *xx* für die Anzahl der Konvolutionsschichten in Addition mit den vollständig verbundenen Schichten steht. Bei dieser Architektur werden ausschließlich sehr kleine  $3 \times 3$  Filter für die Faltung verwendet [20]. Im Gegenzug setzten die Entwickler auf eine ausgeprägte Tiefe der Netzarchitektur. In dem Paper sind Netze bis zu einer Tiefe von 19 Schichten untersucht worden [20]. Es hat sich herausgestellt, dass die Veränderung der Tiefe eines Netzes über die Genauigkeit der Klassifikation bestimmt. So ist das Netz in der Lage sehr hohe Genauigkeiten zu erzielen. Wiederum hängt die Anzahl der Schichten direkt mit dem Speicher- und dem Rechenaufwand eines Netzes zusammen. Ein typisches *VGG-16* Netz benötigt circa 530 MB wegen seiner 138 Millionen Parameter und ist aufgrund dessen für die bereits erwähnte Anwendung an dem ALF nicht geeignet.

## ResNet

*ResNet* steht für *residual network* und wurde erstmals im Jahr 2015 durch das Paper von He veröffentlicht. Diese Architektur fällt besonders durch Verbindungen auf, die es Bildinformationen ermöglicht Schichten zu überspringen [21]. So sind tiefe Zwischenschichten nicht nur von der Ausgabe der vorherigen Schicht abhängig. In Abbildung 2.11 ist eine Prinzipdarstellung der Architektur gezeigt. Hierbei wird eine allgemeine Eingabe  $x$  in beliebig viele Zwischenschichten eingegeben, die eine Ausgabe  $F(x)$  erzeugt. Außerdem wird  $x$  durch eine Verbindung mit  $F(x)$  addiert.

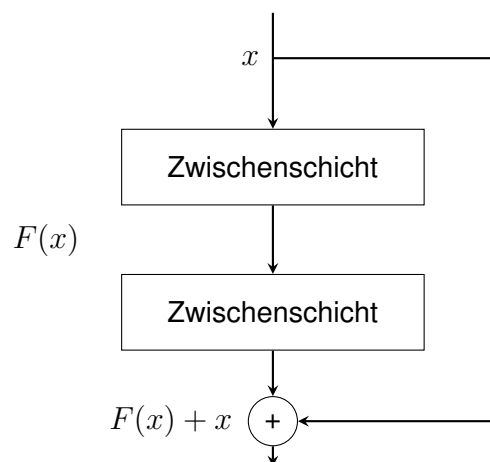


Abbildung 2.11: Markantes Merkmal eines *ResNets*. Die Flussrichtung der Bildinformationen ist als Pfeil dargestellt. [21]

*ResNet* Netze erreichen je nach Größe eine höhere Genauigkeit als die bereits erwähnten *VGG* Architekturen. Die Größe der Netze erreichen hierbei 152 Schichten. Trotz der entsprechenden Tiefe enthält eine derartiges CNN circa die Hälfte der Parameter im Vergleich zu *VGG* Netzen. Dementsprechend liegt der Speicherbedarf bei circa 230 MB. Für den Einsatz auf eingebetteten Systeme würde ein Netz dieser Größe zu viel Rechenkapazität in Anspruch nehmen, sodass die Verarbeitung eines Bildes unter Umständen mehrere Sekunden dauern könnte.

## Inception/GoogLeNet

Gemessen an der Genauigkeit liegen *Inception/GoogLeNet* Netze höher als *VGG* und *ResNet* Architekturen. Szegedy veröffentlichte die erste Version der *Inception* CNNs in seinem Paper

[22] im Jahr 2015. Die Besonderheit hierbei ist der Einsatz von multiplen Kernels auf die jeweiligen Schichten. Durch diesen Aufbau benötigt ein solches Netz keine vollständig verbundene Schicht zur Klassifikation, da die Genauigkeit nur geringfügig beeinträchtigt wird. Gleichzeitig wird ein Großteil der Parameter eingespart. Bei VGG Architekturen befinden sich beispielsweise circa 90% aller Parameter in den vollständig verbundenen Schichten am Ende des Netzes. Das klassische *Inception* Architektur enthält insgesamt 27 Schichten, 22 davon enthalten Parameter [22]. Somit sind übliche *Inception* Netze circa 90 MB groß und verfügen über 23 Millionen Parameter.

## Mobilenets

Zu den bekanntesten state-of-the-art Lösungen gehört die *MobileNet* Architektur aus dem Jahr 2017. *Howard* beschreibt in seiner Paper, dass das Netz effizient hinsichtlich des Zusammenspiels zwischen Geschwindigkeit und Genauigkeit agiert. Anders als bei den bisher genannten Methoden besitzen einige Kernels der Konvolutionsschichten eine dritte Dimension. Diese sind somit in der Lage tiefenorientierte Faltungsprozesse durchzuführen. Weiterhin wird der Rechenaufwand durch sogenannte Weiten- und Auflösungs-multiplikatoren reduziert. In diesem Kapitel wird näher auf die Funktionsweise eines *MobileNet* CNNs eingegangen.

Ein *MobileNet* Modell basiert grundlegend auf tiefenorientierte, trennbare Konvolution [19]. Diese setzt sich aus einer Tiefenkonvolution und einer  $1 \times 1$  Faltung, auch punktuelle Konvolution genannt, zusammen [19]. Der Rechenaufwand  $R$  einer konventionellen Konvolutionsschicht kann mit Gleichung 2.5 beschrieben werden. Hierbei wird die Dimension der Eingangsdaten durch  $D_F$  und die Tiefe durch  $M$  ausgedrückt. Ein übliches RGB-Bild besitzt beispielsweise die Tiefe .... Die Größe des Kernels wird in der Gleichung durch die Variable  $D_K$ , sowie die Tiefe der Ausgangsdaten mit  $N$  dargestellt. Im Gegensatz zu üblichen Faltungsprozessen werden die Eingangskanäle während einer tiefenorientierten Konvolution lediglich gefiltert und nicht zusammengeführt [19]. Somit ist die Tiefe der Ausgangsdaten für die Berechnung des Rechenaufwands bei einer tiefenorientierten Faltung zu vernachlässigen und ist in Gleichung 2.6 gezeigt.

$$R_p = D_K \cdot D_K \cdot M \cdot N \cdot D_F \cdot D_F \quad (2.5)$$

$$R_d = D_K \cdot D_K \cdot M \cdot D_F \cdot D_F \quad (2.6)$$

Durch die Zusammensetzung einer tiefenorientierten und einer punktuellen Faltung wird die Rechenbelastung der tiefenorientierte, trennbare Konvolution durch die in Gleichung 2.9 gezeigte Addition errechnet. Die Kombination der beiden Methoden reduziert den Rechenaufwand um den in Gleichung 2.8 dargestellten Faktor  $\frac{1}{N} + \frac{1}{D_K^2}$  [19]. In Zahlen ausgedrückt erreicht die *MobileNet* Architektur eine Reduktion der Rechenoperationen um den Faktor 8 bis 9 gegenüber konventionellen Faltungsmethoden [19].

$$R_{dp} = D_K \cdot D_K \cdot M \cdot D_F \cdot D_F + M \cdot N \cdot D_F \cdot D_F \quad (2.7)$$

$$R_{rdp} = \frac{D_K \cdot D_K \cdot M \cdot D_F \cdot D_F + M \cdot N \cdot D_F \cdot D_F}{D_K \cdot D_K \cdot M \cdot N \cdot D_F \cdot D_F} = \frac{1}{N} + \frac{1}{D_K^2} \quad (2.8)$$

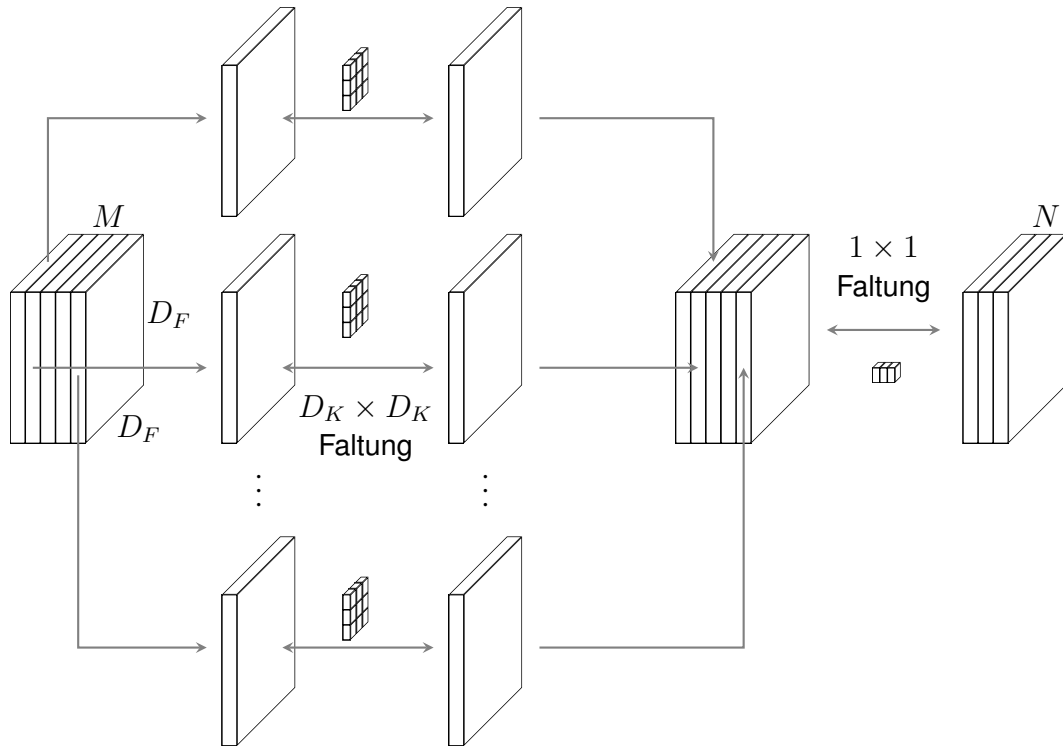


Abbildung 2.12: Prinzipdarstellung einer tiefenorientierten, trennbaren Konvolution. Große, rechteckige und dreidimensional dargestellte Boxen zeigen die Tiefenebenen eines Bids. Die kleinen, feinmaschigen, dreidimensionalen Strukturen deuten Kernels an. [23]

Weiterhin nutzt *MobileNet* Weiten- und Auflösungs-multiplikatoren für die Optimierung des Netzes. Der Weitenmultiplikator  $\alpha$  reduziert sowohl die Tiefe  $M$  der Eingangsdaten durch  $\alpha M$ , als auch die Tiefe  $N$  der Ausgangsdaten durch  $\alpha N$ . Eine Minimierung der Dimension  $D_F$  der Eingangsdaten erfolgt durch den Auflösungs-multiplikator  $\rho$  durch  $\rho D_F$ . Beide Multiplikatoren reduzieren den Rechenaufwand nochmals um  $\alpha^2$  und  $\rho^2$ . Dieser kann somit mit folgender Gleichung dargestellt werden.

$$R_{dpm} = D_K \cdot D_K \cdot \alpha M \cdot \rho D_F \cdot \rho D_F + \alpha M \cdot \alpha N \cdot \rho D_F \cdot \rho D_F \text{ mit } \alpha \in (0, 1]; \rho \in (0, 1] \quad (2.9)$$

*Howard* vergleicht in seinem Paper die *MobileNet* Architektur mit anderen Netztypen, wie zum



Beispiel *Inception* oder *VGG 16*. Bei dem Vergleich ist zu erkennen, dass die verwendeten *MobileNet* CNNs deutlich weniger Parameter nutzen als übliche Netze. Trotzdem wurden lediglich minimale negative Auswirkung bezüglich der Genauigkeit festgestellt. Gleichzeitig ist das Netz um ein Vielfaches schneller als herkömmliche Architekturen mit hoher Genauigkeit. Zudem bewirkt die Einsparung der enthaltenen Parameter einen geringeren Speicheraufwand.

## R-CNN

überarbeiten ... R-CNN steht für *Region-based Convolutional Neural Network* und wurde 2014 im Paper von *Girshick* erstmals vorgestellt [24]. *R-CNN* bietet die Komplettlösung zur vollständigen Objekterkennung eines Bildes. Mittlerweile gibt es durch diverse Modifikationen dieser Methode die Erweiterungen *fast R-CNN* und *faster R-CNN* [25] [26]. Alle zielen darauf hinaus eine Echtzeitanalyse durchzuführen.

In der grundlegendsten Form besteht ein derartiges Netz aus drei Modulen. Das erste Modul stellt kategorieunabhängige Lokalisierungsvorschläge bereit in denen sich Objekte befinden könnten. Danach folgt ein Faltungsnetzwerk zur Merkmalsextraktion. In den drei Entwicklungsstufen des *R-CNN* wird die *VGG* Architektur zur Merkmalsextraktion verwendet. Die extrahierten Merkmale werden dann im dritten Modul mithilfe des in Kapitel 2.2.1 erwähnten, linearen SVM klassifiziert.

/eventuell Bild des Prozesses wie im Paper rcnn

## SSD

Der *Single Shot Multibox Detector* (SSD) bietet ebenfalls eine Komplettlösung zur Objekterkennung. Anders als bei *R-CNN* wird beim *SSD* kein herkömmlicher Detektor als letztes Modul verwendet. Vielmehr handelt es sich hierbei um ein vollständiges CNN.

Im November 2016 präsentierte *Liu* in seinem Paper den *SSD*, modifiziertes *VGG-16* Netzwerk. Hierbei wurden die vollständig verbundenen Schichten des *VGG-16* Netzes entfernt und durch Konvolutionsschichten ersetzt. Im erwähnten Paper wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass es nicht ausgeschlossen sei andere Architekturen für die Merkmalsextraktion zu nutzen. Der Name unterteilt sich in *Single Shot*, *Multibox* und *Detector*. Anhand dessen lässt sich die Funk-

tionsweise dieser Methode erklären. *Single Shot* drückt aus, dass die Architektur mit nur einer Bildanalyse auskommt und die Objekterkennung durchführen kann. Die *Multibox* Methode wurde von Szegedy entwickelt [27]. Diese gibt klassenbasierte Vorschläge zur Objekterkennung in Form von Begrenzungsrahmen aus. Der Aufbau ähnelt in der Grundidee der bereits erwähnten *Inception* Architektur. Die *Multibox* Methode hat einen großen Einfluss auf die Schnelligkeit der gesamten SSD Architektur.

## 2.4 Zustandsautomat

Die Idee der Nutzung eines Zustandsautomaten oder auch endlicher Automat (EA) ergab sich im Laufe der Entwicklungsphase. In der in Kapitel ... erwähnten Bachelorarbeit werden diverse Modi beschrieben, die den Aufruf von unterschiedlichen ROS-Knoten voraussetzen. Aufgrund der Analogie zwischen den beschriebenen Modi und der Zustände eines Zustandsautomaten wird die Nutzung eines solchen Automaten begründet. Im Folgenden wird auf die Eigenschaften eines endlichen Automats eingegangen.

Im Allgemeinen geht es bei einem Zustandsautomaten um die Beschreibung der Zustände (engl. States) eines Objekts. Dabei stellt das Objekt meist das Gesamtsystem dar, etwa ein Getränkeautomat oder wie dieser Arbeit autonomes Fahrzeug. States sind durch Bedingungen verknüpft und lösen während sogenannter Ereignisse eine Transition aus, die den Wechsel des Zustands ausübt. Weiterhin bilden die Zustände in ihrer Gesamtheit den Lebenszyklus des Objekts. Ein Getränkeautomat befindet sich bekanntermaßen beim Eintreffen eines Kunden in einer Art Bereitschaft. Übertragen auf die Theorie eines Zustandsautomaten wäre dies ein Bereitschaftszustand. Die Auswahl des Getränks und die Eingabe des entsprechenden Geldbetrags können beispielhaft als Ereignisse interpretiert werden. Somit wird ein Transition durchgeführt und der Zustand der Getränkeausgabe wird losgetreten. Wurde das Getränk ausgegeben und entnommen, geschieht der Wechsel in den Bereitschaftszustand und der beschriebene Zyklus ist komplettiert.

Seit dem Bestehen der endlichen Automaten haben sich in der Praxis zwei Typen durchgesetzt. Mealy und Moore Automaten unterscheiden sich grundlegend in ihrem Verhalten und können durch folgende Gleichungen beschrieben werden.

$$\alpha_{t+1} = \phi(\zeta_t, \alpha_t) \text{ mit } t \in \mathbb{N} \quad (2.10)$$

$$\gamma_t = \psi(\zeta_t, \alpha_t) \text{ mit } t \in \mathbb{N} \quad (2.11)$$

In den Gleichung ... beschreibt  $\phi$  die Transitionsfunktion und  $\psi$  die Ausgabefunktion des Mooreautomats. Die Transition steht in Abhängigkeit von  $\zeta_t$ , die aktuelle Eingabe, und  $\alpha_t$ , der aktuelle Zustand selbst. Mithilfe der Transitionsfunktion lässt sich der Zustand bestimmen, der im folgenden Zeitschritt  $t$  angestrebt werden soll. Der Ausgang des Moore Automaten wird durch die Ausgangsfunktion *psiup* berechnet. Diese hängt genau wie die Transitionsfunktion von der Eingabe und dem Zustand zum Zeitpunkt  $t$  ab.

$$\alpha_{t+1} = \phi(\zeta_t, \alpha_t) \text{ mit } t \in \mathbb{N} \quad (2.12)$$

$$\gamma_t = \psi(\alpha_t) \text{ mit } t \in \mathbb{N} \quad (2.13)$$

Beim Vergleich der beiden Gleichungen ... und ... stellt sich heraus, dass die Ausgangsfunktion *psi* in der Beschreibung des Verhaltens eines endlichen Automaten durch Moore lediglich vom Ausgang zum Zeitpunkt  $t$  abhängig ist.

Eine Unterkategorie der Finiten Automaten ist der Hierarchische Zustandsautomat. Die Besonderheit hierbei ist, dass mehr als nur ein Zustand aktiv sein kann. Genauer sind alle Zustände aktiv, die bis zur Aktivierung des aktuellen Zustands aufgerufen worden sind. Diese sind bei der hier beschriebenen hierarchisch aufgebauten Maschine nämlich ebenfalls aktiv. So besteht die Möglichkeit eines aufeinander aufbauenden Endzustands.

## 2.5 Bestimmung von Positionskoordinaten

Während der Durchführung autonomer Fahr- bzw. Logistikaufgaben können diverse Probleme auftreten, die eine erfolgreiche Bearbeitung verhindern können. Beispielsweise können Türen geschlossen sein oder Gegenstände die geplante Route blockieren. Da das ALF nicht über die technischen Möglichkeiten besitzt derartige Probleme selbstständig zu lösen, müssen umstehende Personen um Unterstützung gebeten werden. Für diese Zwecke ist die Kenntnis über die Position von erfassten Personen notwendig.

Anstehende Fahraufgaben werden, bedingt durch das Vorgängerprojekt, mithilfe des Robot Operating Systems gelöst. Personen können folglich als Position in das ROS Netzwerk veröffentlicht werden. Dies ermöglicht dem Roboter die veröffentlichten Positionen anzufahren. Die Eintragung der Position von Personen in die statische Karte setzt die Beschreibung der Position als Koordinaten voraus. Für die Bestimmung der Positionskoordinaten wird ein zweidimensionales Bild und die dazugehörigen Tiefeninformationen genutzt. Die Kenntnis über die Pixelposition des Objekts im Bild und den horizontalen Sichtwinkel der Kamera ist für die Positionsbestimmung relevant.

Abbildung 2.13 zeigt ein Fallbeispiel für die Positionserkennung. Die  $z$ -Koordinate ist als Höhenkoordinate zu interpretieren. Der Bildsensor der Kamera befindet sich im Ursprung des gezeigten Koordinatensystems. Zwischen der Objektebene und dem Bildsensor besteht eine absolute Distanz  $p_y'$ . Der horizontale Sichtwinkel  $\gamma$  der Kamera spannt sich wie dargestellt auf. Das Objekt, dessen longitudinalen  $p_y$  und lateralen  $p_x$  Positionskoordinaten im Bezug zum Bildsensor bestimmt werden sollen, ist in der Abbildung mit einem Punkt gekennzeichnet und entsprechend beschrieben. Durch die Variable  $d$  wird die absolute Distanz des Bildsensors zum Objekt beschrieben.

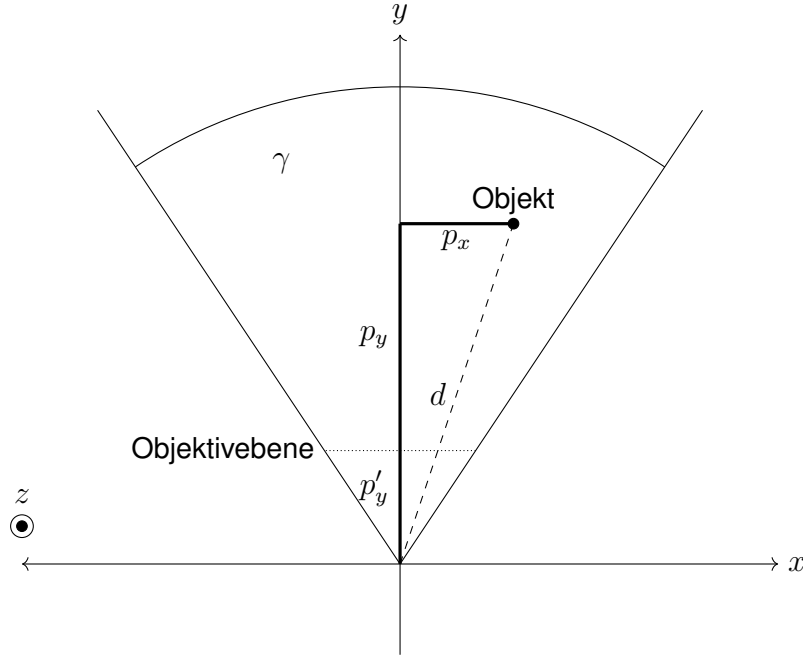


Abbildung 2.13: Funktionsprinzip der Positionsbestimmung durch ein zweidimensionales Bild und Tiefeninformationen von oben betrachtet. Der Bildsensor der Kamera befindet sich im Ursprung des Koordinatensystems. Der Abstand zwischen der als gepunktete Linie dargestellte Objektivenebene und des Bildsensors wird mit  $p_y'$  bezeichnet. Der Sichtwinkel der Kamera wird mit  $\gamma$  beschrieben. Durch eine gestrichelte Linie ist hier die absolute Distanz  $d$  der Kamera zum Objekt gezeigt.

Zur Berechnung der longitudinalen Positionsordinate  $p_y$  wird das mathematische Verhältnis aus Gleichung 2.14 mithilfe des zweiten Strahlensatzes definiert. Der Teil der Distanz  $d$ , der durch den Bildsensor und der Objektivenebene begrenzt wird, wird durch die Variable  $d'$  beschrieben. Da die Objektivenebene im rechten Winkel zur  $y$ -Achse steht kann  $d'$  durch Gleichung 2.15 beschrieben werden. Die Variable  $p_x'$  steht für den Teil der Objektivenebene, der durch die  $y$ -Achse und  $d$  eingegrenzt wird.

$$\frac{p_x}{d} = \frac{p_x'}{d'} \quad (2.14)$$

$$d' = \sqrt{(p_y')^2 + (p_x')^2} \quad (2.15)$$

Das Verhältnis der halben Bildbreite  $\frac{b}{2}$  zur Distanz  $p_y'$  wird über den Tangens des halben Sichtwinkels der Kamera ausgedrückt. Gleichung 2.16 beschreibt das beschriebene mathematische Verhältnis. Durch die in Gleichung 2.17 aufgeführte Umstellung lässt sich die Distanz  $p_y'$

berechnen. Diese wird in Gleichung 2.18 zur Berechnung der lateralen Positionskoordinaten  $p_x$  eingesetzt.

$$\tan\left(\frac{\gamma}{2}\right) = \frac{\frac{b}{2}}{p_y'} \quad (2.16)$$

$$p_y' = \frac{b}{2 \cdot \tan\left(\frac{\gamma}{2}\right)} \quad (2.17)$$

Gleichung 2.18 zeigt die Zusammensetzung der Berechnungen 2.14, 2.15 und 2.17. Die Zusammensetzung der Gleichungen erfolgte aufgrund der einzusetzenden Werte. Diese sind in der Praxis häufig bekannt oder können mit grundlegenden Mitteln berechnet oder ermittelt werden. Über den Hypotenusensatz erfolgt die Berechnung der longitudinalen Positionsordinate  $p_y$  wie in Gleichung 2.19.

$$p_x = \frac{p_x'}{d'} \cdot d = \frac{p_x' \cdot d}{\sqrt{(p_y')^2 + (p_x')^2}} = \frac{p_x' \cdot d}{\sqrt{\left(\frac{b}{2 \cdot \tan\left(\frac{\gamma}{2}\right)}\right)^2 + (p_x')^2}} \quad (2.18)$$

$$p_y = \sqrt{d^2 - (p_x)^2} \quad (2.19)$$

## 3 Konzeptionierung

In diesem Kapitel wird die Konzeptionierung der Personenerkennung sowie die der State Machine für das autonome Logistikfahrzeug erläutert. Wie auch in der vorangegangenen Bachelorarbeit geschah die Anforderungserhebung mit der Methode des *Conceptual design specification technique for the engineering of complex Systems* (CONSENS). Am Institut für Systemtechnik der Hochschule Bochum wird zur systematischen Spezifikation von komplexen Systemen die CONSENS Methode geschult. Die Anforderungen an die beschriebenen Teilsysteme wurden im Lastenheft als Anforderungsliste ... festgehalten. Die Komponenten für die Entwicklung sind im Umfeldmodell und den entsprechenden Wirkstrukturen dargestellt.

### 3.1 Anforderungserhebung mit CONSENS

In Abbildung 3.1 ist das erweiterte Umfeldmodell des ALFs zu sehen. Das ursprüngliche Umfeldmodell ist in der entsprechenden Bachelorarbeit wiederzufinden [3]. Der Aufbau des Entwurfs besteht im Allgemeinen aus hellblauen und gelben Hexagons, die Wirk- und Umfeldelemente repräsentieren. Der Informationsfluss zwischen den Elementen ist durch gestrichelte Pfeile gekennzeichnet. Das ALF gilt als Kern des Gesamtsystems und ist deswegen im Modell mittig dargestellt. Es interagiert sowohl mit Wirk- als auch mit Umfeldelementen, wie in Abbildung 3.1 gezeigt. Der Zustandsautomat ist ein Teilsystem, das als Erweiterung des Umfelds gilt. Die von Herrn Dittmann entwickelte kann Sprachverarbeitung sowohl auf dem Rechner des ALFs als auch auf dem integrierten *Raspberry Pi* ausgeführt werden [4]. Transitionsbedingungen können dementsprechend je nach Anwendungsfall durch beide Hardwarekomponenten intern über das ROS-Netzwerk an den EA gesendet.

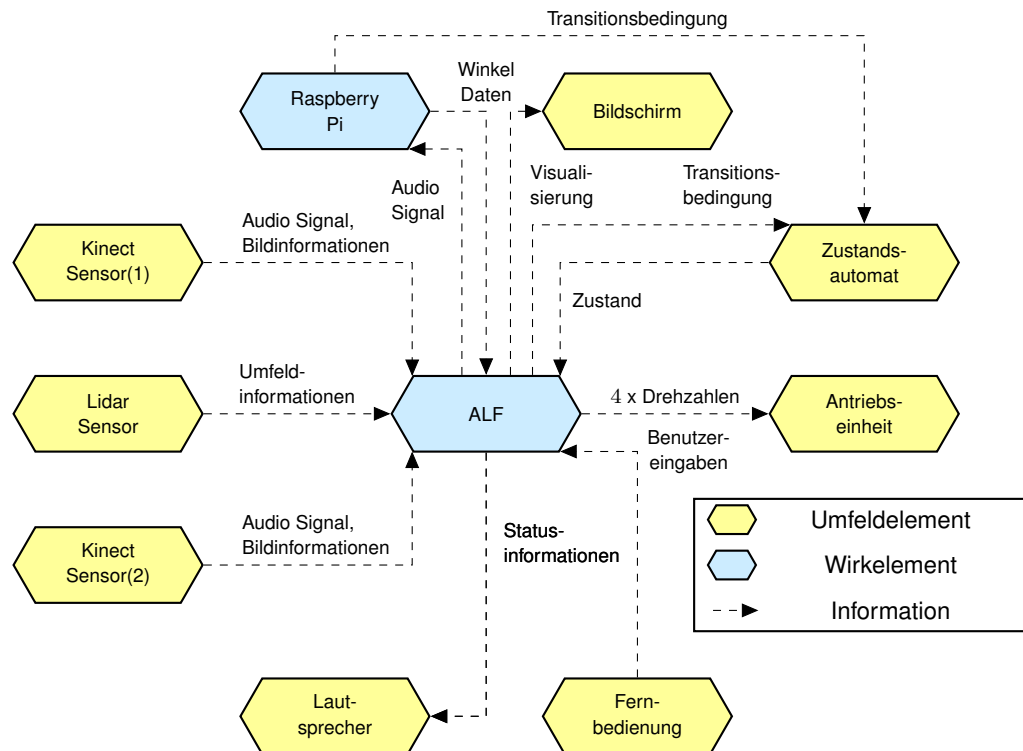


Abbildung 3.1: Weiterentwickeltes Umfeldmodell des Systems ALF. Hierbei wurde das System um die Umfeldelemente des Zustandsautomaten und der integrierten Lautsprecher erweitert. [3]

Die Erweiterung um die Personenerkennung ist in der in Abbildung 3.2 gezeigten Wirkstruktur dargestellt. Eine Wirkstruktur repräsentiert den Inhalt eines Wirkelements und dient zum besseren Verständnis komplexer Zusammenhänge. In diesem Fall wird das Wirkelement mit dem Titel ALF aus dem vorangegangenen Umfeldmodell 3.1 aufgeschlüsselt. Die hier gezeigte Wirkstruktur wurde um die Personenerkennung und die Sprachverarbeitung erweitert. Elemente mit blassen Farben sind für diese Masterarbeit eher unwichtig und werden weiterhin nicht behandelt.

Für den Betrieb der Personenerkennung sind die Bildinformationen der integrierten *Kinect*-Kameras notwendig. Als Ausgabe werden zweidimensionale Positionen von erkannten Personen für das Visualisierungsprogramm *RViz* veröffentlicht. Für eine mögliche Interaktion mit anwesenden Personen werden Statusinformationen, wie oben links in Abbildung 3.2 dargestellt, ausgegeben werden. Die Ausgabe der Sprachverarbeitung hat durch die Klassifikation der Sprache einen Einfluss auf den Zustandsautomaten und ist somit für das Projekt relevant.



Im Umfeldmodell wird die Klassifikation als Transitionsbedingung interpretiert und ist dort als solche gekennzeichnet. Die Sprachverarbeitung analysiert vom Benutzer gesprochene Sätze und extrahiert die Intention des Benutzers. Beispielsweise würde der Satz "Drive to position Alpha" die Transitionsbedingungen *drive* und *autonomous* hervorrufen.

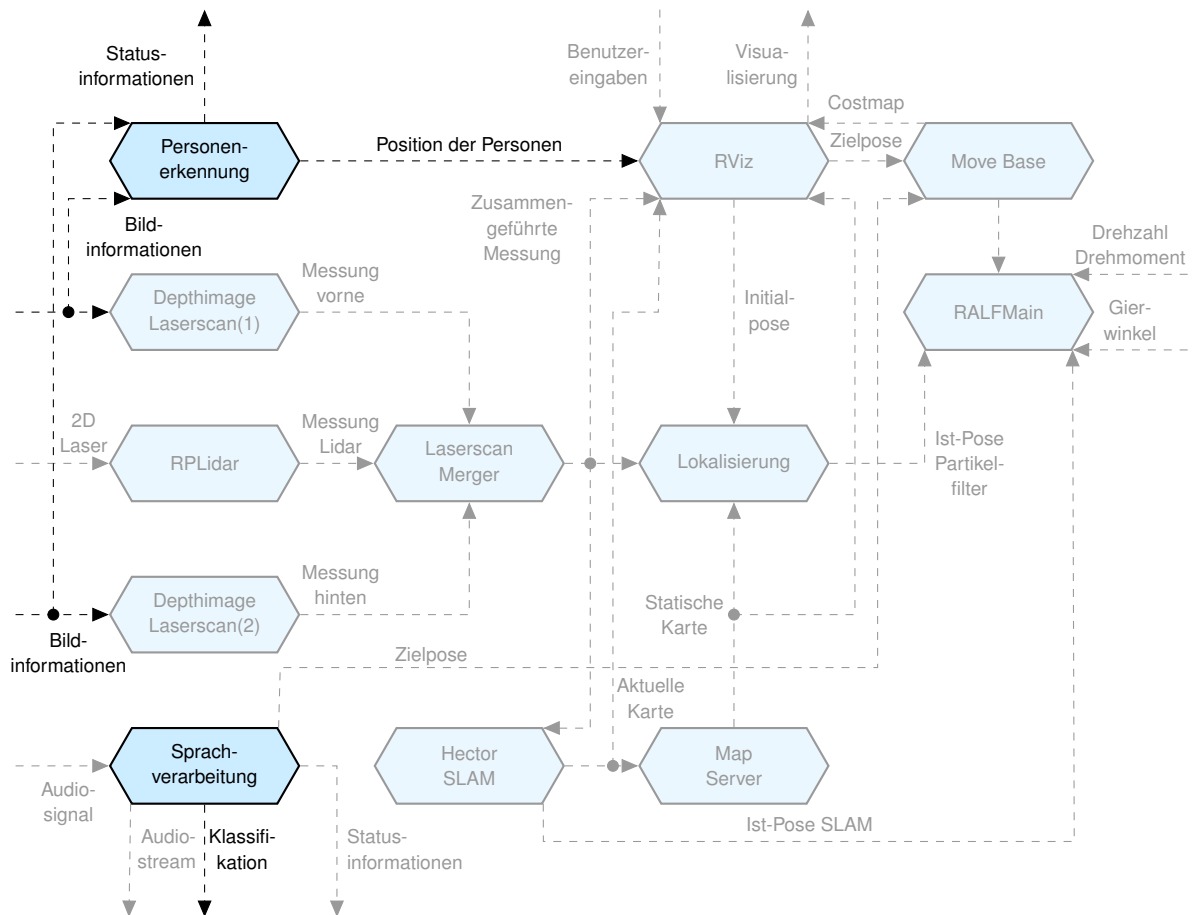


Abbildung 3.2: Wirkstruktur des Alfs. Die für diese Masterarbeit relevanten Wirkelemente und Informationsflüsse sind deckend dargestellt. Eine blasser Farbgebung deutet auf bereits implementierte Teilsysteme hin, die nicht weiter relevant sind jedoch für ein besseres Verständnis des Gesamtsystems dienen.

## 3.2 Konzept und Aufbau der Personenerkennung

Die Personenerkennung gilt als eine von zwei in dieser Masterarbeit entwickelten Erweiterungen und gleichzeitig als Hauptthema. Grundlegend werden Personen eindeutig unterschieden und wiedererkannt. Dies stellt die Grundlage einer optischen Interaktion sowie einer Kommunikation mit dem Menschen dar. In diesem Kapitel wird die Personenerkennung in ihrer Struktur und Umsetzung näher erläutert. Weiterhin wird die Auswahl entsprechender Softwarekomponenten gegenübergestellt und somit begründet.

Grundlage für eine Personenerkennung ist die eindeutige Identifikation. Folglich muss ein System in der Lage sein äußerliche Merkmale festzustellen, die langfristig wiederzuerkennen sind. Wie bereits in Kapitel ?? beschrieben, sollen Personen über Jahre hinweg wiedererkannt werden. Aufgrund dessen konnte das generelle äußere Erscheinungsbild der Person wie zum Beispiel die Kleidung oder die Körperhaltung einer Person als Identifikationsmerkmal ausgeschlossen werden. Derartige Merkmale ändern sich täglich oder sogar minütlich und können somit nicht sicher zugeordnet werden. Das Gesicht eines Menschen kann sich je nach Alter schnell oder langsam verändern. Wird die Benutzergruppe des ALFs auf Menschen zwischen 20 und 70 Jahren beschränkt könnten individuelle Personen schätzungsweise mindestens 5 Jahre durch das Gesicht erkannt werden. Die eindeutige Erkennung setzt also voraus, dass der Kopf einer Personen mit dem Gesicht zur Kamera des ALFs gerichtet ist.

### 3.2.1 Wirkstruktur der Personenerkennung

In Abbildung 3.3 ist die Wirkstruktur der Personenerkennung dargestellt. Die Bildinformationen der *Kinect*-Kameras korrespondieren mit den im Umfeldmodell 3.1 gezeigten Pfeilen. Eine der Gesichtserkennung vorangegangene Personenerkennung spart Rechenleistung ein. Dies wird in Kapitel 3.4 genauer erläutert.

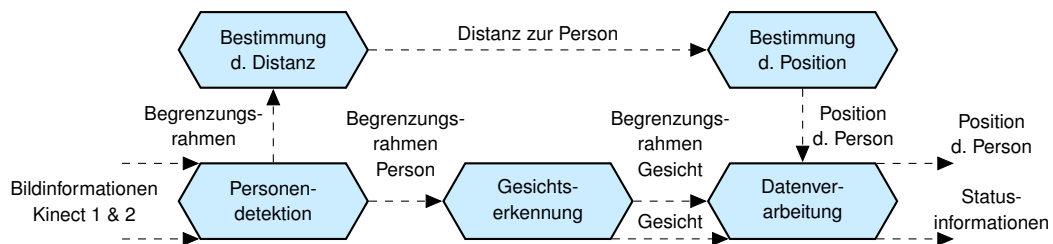


Abbildung 3.3: Wirkstruktur der Personenerkennung. Die Wirkelemente stellen hierbei fundamentale Softwareelemente dar.

In den Bildinformationen der integrierten *Kinect*-Kameras befinden sich unter Anderem auch Tiefeninformationen passend zum gelieferten Farbbild. Somit wird die Distanz und die daraus resultierende Position einer Person ebenfalls errechnet. Das Grundlagenkapitel 2.5 und der Abschnitt 3.4 führt die Berechnung und die Methodik genauer aus. Eine Datenverarbeitung sorgt letztendlich für das Abspeichern möglichst vieler Information einer erkannten Person. Zukünftige Projekte am ALF können diese Eigenschaften für weitere Entwicklung nutzen.

#### 3.2.2 Konzept der Bildverarbeitung

In Kapitel 2.2.2 wurde bereits erwähnt, dass state-of-the-art Lösung in den meisten Fällen auf künstliche, neuronale Netze zurückgreifen. Insbesondere werden Konvolutionsnetze bevorzugt, wenn es um eine Umsetzung einer Objekterkennung geht. Auch in dieser Masterarbeit liegt das Hauptaugenmerk auf CNNs. Jedoch werden die in Kapitel 2.2.1 beschriebenen Methoden weiterhin berücksichtigt, indem ihre Leistung mit der der Faltungsnetze verglichen wird. Im Folgenden werden Vergleiche zwischen den in Kapitel 2.2.2 genannten künstlichen neuronalen Netzen gezogen. Weiterhin wird eine Auswahl für die praktische Anwendung am ALF getroffen.

Tabelle 3.1: Vergleich verschiedener Netzarchitekturen in den Eigenschaften Parameter, Speicherplatz, Tiefe, Top-5 Fehler und Top-1 Fehler. Es ist zu beachten, dass die Informationen teilweise je nach Trainings- und Testdatensatz variieren können. Die Top- $x$  Genauigkeit wurde anhand der *ImageNet*-Datenbank festgestellt [28]. Die Tiefe beschreibt hierbei die topologische Tiefe des Netzes einschließlich jedes Layertyps [28].

Eigenschaften	Netze			
	VGG-16	ResNet50	InceptionV3	MobileNet
Parameter (in Millionen)	138.357	25.636	23.851	4.253
Speicherplatz (in MB)	528	98	92	16
Tiefe (in Layer)	23	-	159	88
Top-5 Fehler (in %)	0.901	0.921	0.937	0.895
Top-1 fehler (in %)	0.713	0.749	0.779	0.704

Tabelle 3.1 zeigt den Vergleich unterschiedlicher Netzarchitekturen. Hierbei ist zu beachten, dass die Angaben je nach Trainings- und Testdatensatz variieren können. Die nähere Auswahl der gezeigten CNNs *VGG-16*, *ResNet50*, *InceptionV3* und *MobileNet* wurde bereits in Kapitel 2.3 begründet. Die Gegenüberstellung der Parameteranzahl und des daraus resultierenden Speicherplatzes zeigt deutlich, dass die *MobileNet*-Architektur hierbei die kleinsten Werte aufweist. Bei der Betrachtung der Genauigkeiten im Hinblick auf die Tiefe der Netze fällt auf, dass sich hierbei offensichtlich keinerlei Relation beschreiben lässt. *InceptionV3* weist bei den Top- $x$  Fehlern die höchsten Werte auf und hat somit die höchste Genauigkeit.

Im Bezug auf die entwickelte Wirkstruktur 3.3 zielt der Anwendungsfall darauf hinaus Personen sicher und schnell zu erkennen. Die Aufgabe der reinen Personendetektion fordert jedoch keine sicherheitsrelevanten Eigenschaften des Netzes, sodass geringe Abstriche bei der Genauigkeit in Kauf genommen werden können. Die *MobileNet*-Architektur zeigt das gesuchte Zusammenspiel aus geringem Speicherbedarf und verhältnismäßig hoher Genauigkeit. Durch den Einsatz von *MobileNet* wird im Vergleich zu *InceptionV3* eine Einsparung des Speicherplatzes um circa 82 % bei einem Verlust der Top-1 Genauigkeit um lediglich 10 %. Für eine zukünftige Anwendungen auf einem eingebettetem System eignet sich somit im Vergleich zu den anderen dargestellten Netzarchitekturen *MobileNet* am besten. Sollten zukünftige Projekte

den Einsatz eines *Raspberry Pis* oder auch andere Mikrocomputer nicht in Betracht ziehen, zeigt *InceptionV3* entsprechende Werte für die Implementierung im integrierten Computer des ALFs.

Tabelle 3.2: Darstellung unterschiedlicher Kombinationen von Merkmalsextraktoren und Detektoren. Die Werte wurden mithilfe der *Pascal VOC2007 test* Benchmark im Paper von Yuxi Li ermittelt [29]. Als *Backbone* wird in der Fachsprache der vorgeschaltete Merkmalsextraktor bezeichnet.

Netze (Backbone)	mAP	FPS	Bildgröße
Faster R-CNN (VGG-16)	73.2	7	600 × 1000
SSD (VGG-16)	77.2	46	300 × 300
SSD (MobileNet)	68.0	59	300 × 300

Bereits in Kapitel 2.3 wurde die Kombination diverser Architekturen zur Merkmalsextraktion mit entsprechenden Detektoren beschreiben. In Tabelle 3.2 werden derartige Verknüpfungen und ihre Eigenschaften gezeigt. Die Bezeichnung *mean average precision* (mAP) beschreibt die durchschnittliche mittlere Genauigkeit und hat sich in der Praxis als Vergleichswert derartiger Architekturen durchgesetzt. FPS steht für *frames per second* und besagt, wie viele Bilder pro Sekunde verarbeitet werden können. In der Fachsprache wird der Teil der Merkmalsextraktion eines Netzes häufig auch als *Backbone* bezeichnet. Die Tabelle zeigt die Architekturen *Faster R-CNN* und *SSD* mit jeweils einem *VGG-16* Netz als *Backbone* und das *MobileNet-SSD* aus Zhangs Paper [30]. Zhang wendet dort ebenfalls die *MobileNet-SSD* Architektur auf einem eingebettetem System an und erreicht eine rechenzeit von 1.13 FPS. Wie bereits in Kapitel 2.3 beschrieben können am ALF maximal bis zu 60 Bilder in der Sekunde eingehen. Mit 7 FPS und einer geringeren Genauigkeit als der *SSD (VGG-16)* ist der Einsatz des *Faster R-CNN* ausgeschlossen. Die *MobileNet-SSD* Architektur erreicht laut der präsentierten Benchmark nahezu 60 FPS und nimmt aufgrund des *MobileNet Backbones* weniger Speicherplatz ein als das *SSD (VGG-16)* Netz.

Das Kapitel 4 wird sich mit der tatsächlich gemessenen Leistung der behandelten Netze im Feld beschäftigen. Hierbei wird sowohl der Einsatz am ALF als auch auf einem *Raspberry Pi* berücksichtigt. Die durch die wissenschaftlichen Paper erlangten Informationen zeigen jedoch,

welche Netzarten und -architekturen hierfür in Betracht gezogen werden können.

### 3.2.3 Entwicklung eines neuronalen Netz

Die in Kapitel 3.2.2 behandelten neuronalen Netze wurden auf dessen Leistungsfähigkeit passend zum Anwendungsfall am ALF untersucht. Mittlerweile gibt es auf Seiten wie zum Beispiel *Tensorflow.org* oder *Keras.io* viele Möglichkeiten zum Download unterschiedlicher Netze. Viele der angebotenen KNNs sind in je nach Anwendungsfall in diversen Kategorien eingeteilt. Unter Anderem finden sich dort auch KNNs zur Objekterkennung. Die meisten sind darauf ausgelegt multiple Objekte zu erkennen. Somit lassen sich beispielsweise mit einem Netz nicht nur Personen sondern auch Flugzeuge, Autos und viele weitere Gegenstände des Alltags erkennen.

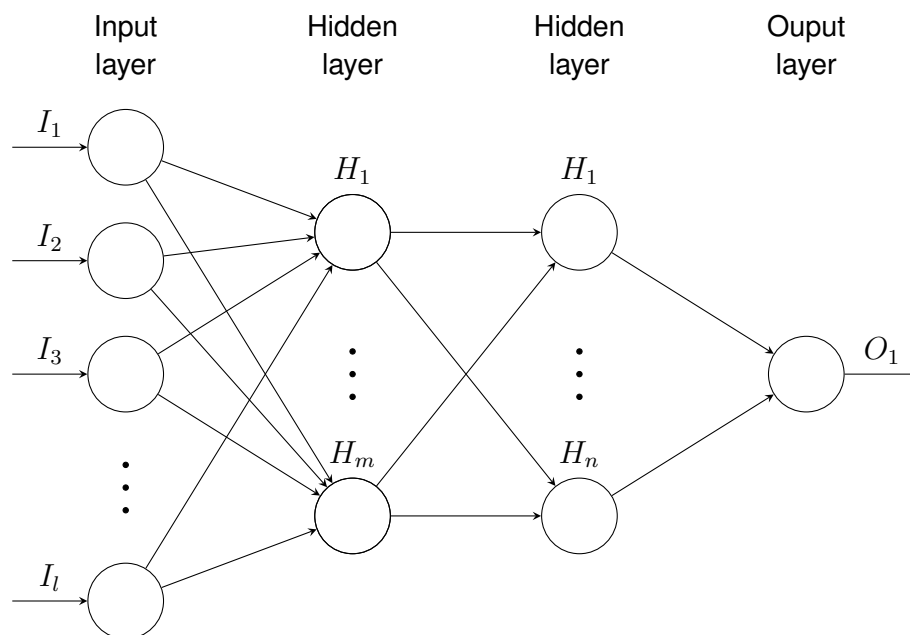


Abbildung 3.4: Darstellung des entwickelten neuronalen Netzes. Neuronen sind hier als Kreise gekennzeichnet. Fortsetzungen sind hier sinngemäß mit drei aufeinander folgenden Punkten dargestellt. Die Besonderheit ist die Reduktion der Ausgabeschicht auf lediglich einen Datenpunkt. Adaptiert aus [7]

Für den Einsatz am ALF ist die Erkennung anderer Objekte jedoch unerheblich. Somit gibt es unter Anderem zwei Möglichkeiten diesen Sachverhalt zu lösen. Für den ersten Lösungsansatz wird das entsprechende KNN unverändert eingesetzt. Ein Sortieralgorithmus beschäftigt sich nach der Analyse des Bildes damit, nicht relevante Klassen auszusortieren. In Abbildung

3.4 ist eine weitere Lösung dargestellt. Die Ausgabeschicht eines Netzes wird so verändert, dass lediglich ein Ausgangsneuron vorhanden ist. Dieser ist bekanntlich in der Lage auf eine Klasse trainiert zu werden. Die restlichen Klassen werden somit verworfen und das Neuron wird ausschließlich auf die Klasse "Person" trainiert. Diese Vorgehensweise spart nicht nur die Einbindung eines Sortieralgorithmus sondern auch Speicherplatz ein. Durch die Elimination der unbedeutsamen Neuronen werden folglich auch Parameter gelöscht, die gewissen Speicher einnehmen. Somit wird auch eine schnellere Rechenzeit erwartet.

Zur Umsetzung des KNNs wird *Tensorflow* der Firma *Google* verwendet. *Tensorflow* bietet neben der Möglichkeit des Trainings vortrainierter Netze, Lösungen zur Implementierung auf eingebetteten Systemen [31]. Diesbezüglich haben die Entwickler einen eigenen Framework Namens *Tensorflow Lite* ins Leben gerufen. Dieser Framework ist insbesondere für die Entwicklung mobiler Applikationen ausgelegt [32]. *Xus* Paper zeigt, dass *Tensorflow* und *Tensorflow Lite* die meistgenutzten Frameworks sind wenn es um mobile Applikationen geht. Weiterhin unterstützt der *Tensorflow* die *NVIDIA CUDA Deep Neural Network* (cuDNN) Bibliothek [31]. *NVIDIA cuDNN* ist für Grafikprozessoren und der Arbeit mit künstlichen neuronalen Netzen optimiert [31]. Außerdem unterstützt *Tensorflow* die Betriebssysteme *Linux*, *Mac OS X* und *Windows* [31]. Somit kann der integrierte Computer des autonomen Logistikfahrzeugs als ausführende Instanz verwendet werden. Für Trainingsprozesse eignet sich in vielen Fällen ein Rechner mit einer leistungsstarken Grafikeinheit. Die Praxiserfahrung dieser Masterarbeit zeigte, dass eine Grafikkarte den Trainingsprozess um den Faktor 12 beschleunigt. Jedoch gibt es Anwendungsfälle, die durch die Verwendung der zentralen Recheneinheit des Computers beschleunigt werden [33].

Als Datensatz für das Training der Netze wird der *Common Objects in Context* (COCO) Datensatz der Firma *Microsoft* verwendet. Dieser Datensatz enthält circa 330000 Bilder mit diversen alltäglichen Objekten [34, 35]. Davon sind laut eigener Aussagen über 200000 Bilder mit sogenannten *Annotations* oder auch *Labels* (deutsch: Anmerkungen/Etiketten) versehen [34]. Die Daten sind in Trainings-, Evaluations- und Testdaten unterteilt. Letzteres ist jedoch nicht etikettiert und domit für dieses Masterarbeit nicht relevant. Die Trainingsdaten von dem *COCO*-Datensatz aus dem Jahr 2017 stellt knapp 65000 etikettierte Bilder von Personen bereit. Circa 5000 Bilder sind im Evaluationsdatensatz enthalten.

Für den Lernprozess wird somit der Trainingsdatensatz in Trainings- und Testdaten unterteilt. So

kann ein Teil der eigentlichen Trainingsdaten durch die vorhandenen Etiketten als Testdatensatz verwendet werden. Als zweiten Test wird ein eigener Datensatz erstellt. Hierbei werden 160 Bilder aus dem Einsatzumfeld des ALFs aufgenommen und etikettiert. In Kapitel 4 werden bereits besprochene Netze mit dem eigenen und dem *COCO*-Datensatz evaluiert.

## 3.3 Konzept und Aufbau des Zustandsautomaten

Bisher wurden für den Aufruf der Fahrfunktionen in *ROS* ausführbare Dateien aufgerufen [3]. Hierbei mussten der Benutzer darauf achten, diese Dateien nicht im geringen Zeitabstand und vor allem in der richtigen Reihenfolge aufzurufen. Zu jedem Anwendungsfall gehörten entsprechende Dateien. Ein hierarchischer Zustandsautomat unterbindet die Probleme indem sich der Endzustand durch zuvor aufgerufene Zustände zusammensetzt. Der Aufruf verschiedener *ROS*-Knoten in der korrekten Reihenfolge wird somit autark geregelt. Für die Steuerung des EAs wird eine Spracherkennung verwendet. Die Auswahl der Spracherkennung zur Steuerung des Zustandsautomats wird in Kapitel ?? begründet. Die Entwicklung der Spracherkennung wird in der Masterarbeit von Hannes Dittmann erläutert. Die Auswahl des Zustandsautomats wird im folgendem Kapitel näher ausgeführt.

### 3.3.1 Auslegung des Zustandsautomats

Die Problematik der Steuerung über Sprache ist die Extraktion der eigentlichen Aussage eines Satzes. In der Masterarbeit von Hannes Dittmann werden aufgrund dessen Sprachbefehle kategorisiert [4]. Die KI ist in der Lage verschiedene Sätze einer für den Roboter relevanten Kategorie zuzuordnen. Diese werden als Eingabeparameter für den EA genutzt. Weiterhin wird zwischen einer manuellen und einer autonomen Fahraufgabe unterschieden und als zweiten Parameter für den Zustandsautomaten genutzt. Anhand der technischen Fähigkeiten des Roboters wurden die Kategorienamen so gewählt, dass alle möglichen Handlungen abgedeckt sind. Der Zustandsautomat wurde so entworfen, dass er trotz der umfangreichen Fahrfunktionen des Roboters mit möglichst wenig Zuständen arbeitet. Außerdem deckt der Automat teilweise die Richtlinien nach Level 4 der in Kapitel ?? gezeigten Tabelle ... . Für die größtmögliche Effizienz hinsichtlich der Dimension und Funktionsweise des EAs wurde ein mathematisches Modell entworfen.



$$\vec{z} = \sum_{z_0}^{z_f} \begin{bmatrix} k_0 \\ k_1 \\ \dots \\ k_8 \end{bmatrix} \circ \begin{bmatrix} b_0(z) \\ b_1(z) \\ \dots \\ b_8(z) \end{bmatrix} \circ \begin{bmatrix} 1 \\ 1 \\ m_2(z_f) \\ m_3(z_f) \\ 1 \\ m_5(z_f) \\ 1 \\ m_7(z_f) \\ m_8(z_f) \end{bmatrix} \quad \text{für } z_f \in [0; 8] \text{ und } z_0 = 0 \text{ oder } 1 \quad (3.1)$$

Anhand der Gleichungen 3.1 und 3.2 wird der mathematische Hintergrund des EAs erläutert. Der hierarchische Zustandsautomat ermöglicht einen finalen, sich aufbauenden Zustand  $\vec{z}$ . Dieser wird anhand der in Gleichung 3.1 dargestellten Summe berechnet. Beginnend vom Anfangszustand  $z_0$  wird jeder mögliche  $z$  bis zum finalen Zustand  $z_f$  addiert. Bei der Addition geht es hauptsächlich darum, dem Anwendungsfall entsprechende ROS-Knoten aufzurufen. Zu einem Zustand fest zugehörige Knotengruppen werden in Gleichung 3.1 mit  $k$  bezeichnet. Dessen Index deutet auf die Zugehörigkeit des Knotens zum jeweiligen Zustand. Hierbei werden die möglichen Endzustände wie in Abbildung 3.5 nummeriert.

Die Knotengruppe  $k_0$  gehört zu dem Zustand *Stop* und leitet den risikominalen Zustand ein. Dieser wird erreicht, indem alle ROS-Knoten inklusive des des ROS-Netzwerks heruntergefahren werden. So kann sichergestellt werden, dass keine Nachrichten an die Motorsteuergeräte der vier verbauten Motoren gesendet werden. Der Zustand *Stop* kann nur verlassen werden, indem ein sicherer Wechsel in den Folgezustand *Warten* durch den Benutzer zugesichert wird. Die Abfrage erfolgt sowohl über die Tastatur, als auch über Sprache. Alle folgenden Zustände enthalten der jeweiligen Anwendung entsprechende Knotengruppen. Eine Auflistung aller Zustände in im Anhang ... aufgeführt.

$$b(z) = \begin{cases} 1 & \text{für } z = n \\ 0 & \text{für } z \neq n \end{cases} \quad (3.2)$$

Gleichung 3.2 zeigt die verwendete Binärfunktion  $b(z)$ . Je nach Iterationsschritt de- und aktiviert die Funktion  $b(z)$  rein binär die korrekte Zeile in Gleichung 3.1. Nicht aktive Zustände werden mit 0 multipliziert sowie aktive mit einer einfachen Verstärkung beaufschlagt.

Die ebenfalls binären Vektorelemente  $m_n(z_f)$  sind mathematisch von der Zusammensetzung des Endzustands abhängig. Dieser Sachverhalt wird beispielsweise mithilfe der manuellen Fahrfunktion erklärt. Diese wird automatisiert mit einer statischen Karte gestartet, in der sich der Roboter durch einen Partikelfilter selbst findet. Hat der Benutzer jedoch zuvor eine Lokalisierung mithilfe der *SLAM*-Methode gefordert, kann dieselbe Fahraufgabe mit einer sich aufbauenden Karte vollzogen werden. Widerrum schließen sich diverse Zustände gegenseitig aus. Eine bestimmte Zielpose ist von dem Ursprung einer statischen Karte abhängig. Diese ist beim *SLAM*-Algorithmus jedoch nicht vorhanden. So kann folglich kein Ziel angefahren werden, wenn zuvor die Lokalisierung mithilfe von *SLAM* abgeschlossen wurde.

$$m_2(z_f) = \begin{cases} 1 & \text{für } z_f = 2, 7 \\ 0 & \text{für } z_f \neq 2, 7 \end{cases} \quad (3.3) \quad m_3(z_f) = \begin{cases} 1 & \text{für } z_f \neq 2, 7 \wedge m_2(z_f) = 0 \\ 0 & \text{für } z_f = 2, 7 \end{cases} \quad (3.4)$$

Nur einer der Vektorelemente  $m_2(z_f)$  und  $m_3(z_f)$  kann aktiv sein. Der Modus entspricht auch hier dem Index und sagt aus, ob die Fahraufgabe mit einer statischen oder einer sich aufbauenden Karte bearbeitet werden soll. Hierfür gelten die bereits angesprochenen Restriktionen. Die drei fahrfähigen Endzustände *Manuell*, *Erkunden* und *Ziel* werden durch  $m_5$ ,  $m_7$  und  $m_8$  aktiviert. Der Zustandsautomat besitzt die Fähigkeit diverse Zwischenzustände als temporäre Endzustände  $z_f$  auszuführen. Somit kann sich das ALF beispielsweise im Modus *Statische Karte*  $z_f = 3$  ohne eine bestimmte Fahraufgabe selbst lokalisieren. In einem weiteren Schritt ist es dem Benutzer erlaubt vollständige und fahrfähige Endzustände auszuwählen wie zum

Beispiel den Modus *Ziel*  $z_f = 8$ .

$$m_5(z_f) = \begin{cases} 1 & \text{für } z_f = 5 \\ 0 & \text{für } z_f \neq 5 \end{cases} \quad (3.5)$$

Auch bei den genannten, fahrfähigen Endzuständen gibt es diverse Einschränkungen. So kann der Manuelle Fahrmodus nur ausgewählt werden, wenn er als Endzustand  $z_f$  definiert wurde. Die entsprechende Logik ist in Gleichung 3.5 gezeigt.

$$m_7(z_f) = \begin{cases} 1 & \text{für } z_f = 7 \wedge m_2(z_f) = 1 \wedge m_5(z_f) = 0 \\ 0 & \text{für } z_f \neq 7 \end{cases} \quad (3.6)$$

Gleichung 3.6 stellt die Restriktionen des Zustands *Erkunden* dar. Wenn der Modus als Endzustand gewählt wurde, die Lokalisierung ausschließlich durch die *SLAM*-Methode realisiert wird und zuvor kein fahrfähiger Endzustand aktiviert wurde, darf der Zustand *Erkunden* in Kraft treten. Für den Zustand *Ziel* gilt grundlegend diesselbe Logik für die Aktivierung. Jedoch verlangt der Fahrmodus eine statische Karte. In Gleichung 3.7 sind die Abhängigkeiten genauer verdeutlicht.

$$m_8(z_f) = \begin{cases} 1 & \text{für } z_f = 8 \wedge m_3(z_f) = 1 \wedge m_5(z_f) = 0 \wedge m_7(z_f) = 0 \\ 0 & \text{für } z_f \neq 8 \end{cases} \quad (3.7)$$

Für eine übersichtliche Darstellung eines Zustandsautomats eignet sich ein *Unified Modeling Language* (UML) Diagramm. Das zum entworfenen Zustandsautomaten entsprechende UML-Diagramm ist in Abbildung 3.5 gezeigt. Zustände sind als Boxen mit Abrundungen dargestellt und durch den Namen sowie den dazugehörigen Index gekennzeichnet. Pfeile stehen für Transi-

tionen zwischen den Zuständen. Je nach Hierarchieebene legen schwarze Punkte den Startpunkt fest, der durchlaufen werden muss.

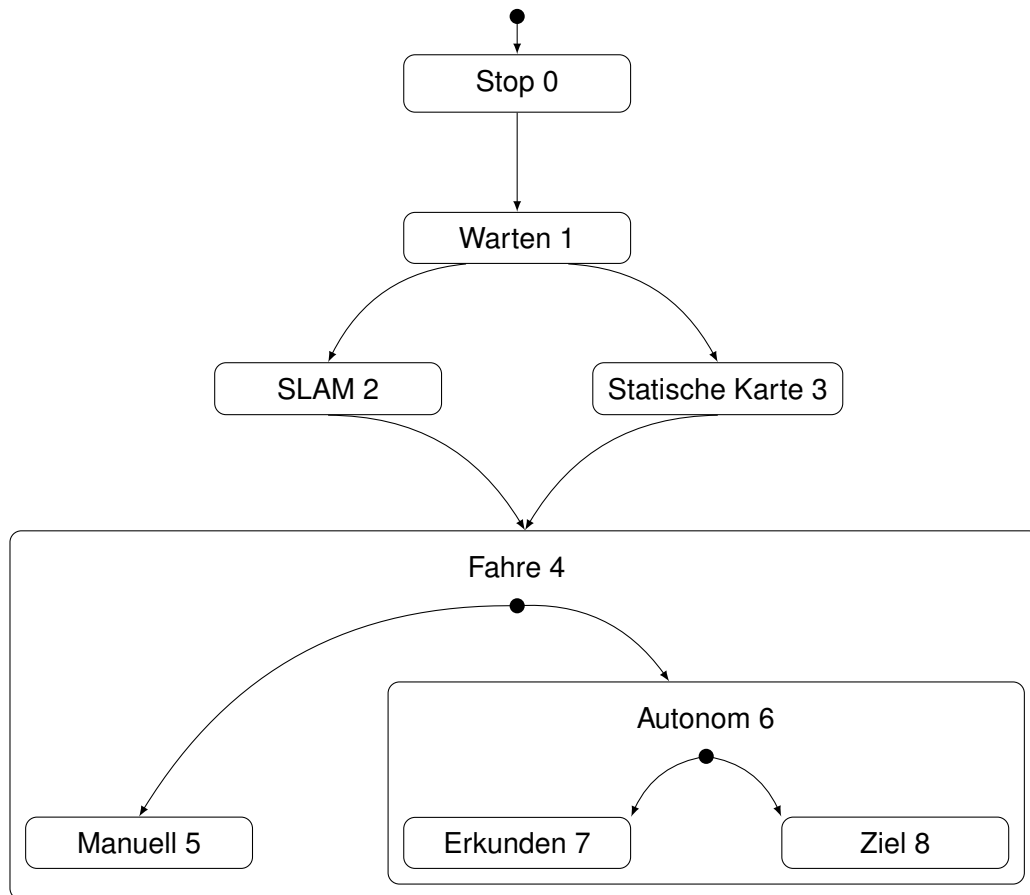


Abbildung 3.5: Konzept eines Hierarchischen Zustandsautomats in Form eines UML-Diagram. Zustände sind als Boxen mit Abrundungen dargestellt. Ineinander verschachtelte Zustände erben Funktionen von dem jeweils größeren Zustand. Pfeile deuten mögliche Transitionen an. Startzustände werden durch schwarze Punkte gezeigt. Adaptiert aus [36].

## 3.4 Funktionsweise des Gesamtsystems

warum erst personenerkennung dan gesicht– Unter Anderem wird die extrahierte *Feature Map* des Gesichts, die Bildkoordinaten der Person und die tatsächliche globale Position einer Person abgespeichert. Gesichtserkennungspaket was es kann und warum wir es nutzen

Der Kern dieser Arbeit ist die Personenerkennung im praktischen Kontext des im Kapitel 1

beschriebenen autonomen Logistikfahrzeugs. In Kapitel 3.1 wurden bereits alle Schnittstellen zu verbauten Hardware- und Softwarekomponenten präsentiert. Das vollständige System der Personenerkennung und der Aufbau des entwickelten Zustandautomats wird im folgenden erklärt.

Wie bereits in der Einleitung 1 dieser Masterarbeit beschrieben, wird die Personenerkennung am ALF mithilfe der Bildinformationen von zwei *Kinect*-Kameras betrieben. Als Programmiersprache wird im Zuge dieser Masterarbeit *Python* verwendet. Mit Softwarepaketen wie beispielsweise *OpenCV* oder [Pillow] bietet *Python* ein großes Spektrum an Softwarelösungen für die Bildverarbeitung [37][38]. Viele bekannte Frameworks wie *Tensorflow* oder *Keras* unterstützen *Python*.

Wie auch im Projekt der Bachelorarbeit, liefert das integrierte *ROS*-Netzwerk die Bildinformation der Kameras. Die Schnittstelle zwischen *ROS* und *Python* bietet die Möglichkeit eingehende Bilder sowohl parallel, als auch seriell zu bearbeiten. Jedoch ist zu beachten, dass die Recheneinheit eines Computers durchaus mit der Bildverarbeitung eines Bildes mit bis zu über 50 % Rechenkapazität belastet sein kann. Demzufolge ist auf einem eingebettetem System eine deutlich höhere Belastung zu erwarten. Aufgrunddessen wird bei der Bildverarbeitung der Personenerkennung auf eine serielle Bearbeitung gesetzt. Hierbei werden Pausen mit der gewünschten Dauer zwischen Bildverarbeitungsprozessen eingelegt bis ein relevantes Bild erkannt wird. Erst dann arbeitet die Personenerkennung mit der maximalen Geschwindigkeit. Als relevant werden Bilder eingestuft, die eine Person enthalten.

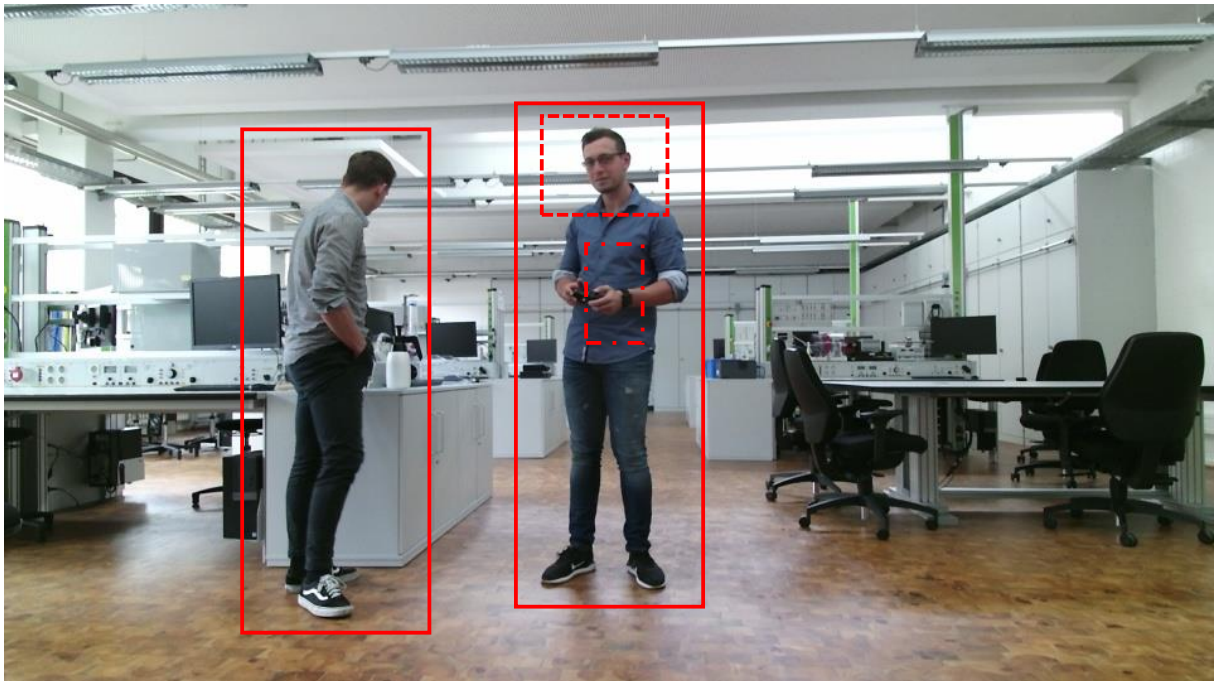


Abbildung 3.6: Konzeptionelles Fallbeispiel der Personenerkennung. Zu sehen sind zwei Personen im Labor für Antriebstechnik aus der Hochschule Bochum. Rote Rechtecke zeigen den Interessensbereich der Personendetektion. Der Begrenzungsrahmen der Gesichtsdetektion ist gestrichelt dargestellt. Das als Strichpunkt präsentierte Rechteck deutet den Bereich der Distanzmessung an.

In Abbildung 3.6 wird der Ablauf der Personenerkennung in Form eines Programmablaufplans dargestellt. Die Darstellung zeigt die Funktionsweise des Programms ab dem Zeitpunkt, an dem eine Person vor der jeweiligen Kamera detektiert wird. Weiterhin zeigt die Abbildung den Informationsfluss eines Bildes von einer Kamera durch die Personenerkennung. Zu Beginn der Analyse gelangt jedes Bild zunächst in das eingestellte künstliche neuronale Netz. Je nach Anzahl der erkannten Person werden korrespondierende Koordinaten ausgegeben, die die Position des Interessensbereich beschreiben. Anhand dieser Informationen kann an eine Aussage darüber getroffen werden, ob eine Person im Bild zu sehen ist und wo sich diese befindet. Wird keine Person erkannt arbeitet das Programm wieder reduziert, wie bereits beschrieben. Sollten jedoch Personen erkannt worden sein, wird versucht ein Gesicht zu erkennen. In den meisten Fällen sitzen und stehen Menschen aufrecht. So kann davon ausgegangen werden, dass sich das Gesicht einer Person im oberen Teil des Bereichs befindet. Dafür wird der Interessensbereich verkleinert, um Rechenkapazitäten einzusparen. Sollte sich kein Gesicht im relevanten Bereich befinden, wird davon ausgegangen, dass die Person stark von der Kamera

abgewandt ist. Somit ist keine eindeutige Identifikation möglich und das Programm schaltet in den reduzierten Modus. Detektiert das Netz ein Gesicht wird eine Merkmalsextraktion durchgeführt.

Im Anschluss werden die extrahierten Merkmale mit den der bereits abgespeicherten Gesichtern verglichen. Wird kein übereinstimmendes Gesicht gefunden versucht die Software das Gesicht zu registrieren. Je nach Einstellung wird ein Gesicht registriert, wenn es entsprechend oft hintereinander erkannt worden ist. Der Registrierungsprozess und die Sammlung von Bildinformationen wird in Kapitel ?? behandelt. Im Falle der Erkennung eines bekannten Gesichts wird die Informationen der erkannten Person wie im bereits erwähnten Kapitel aktualisiert.

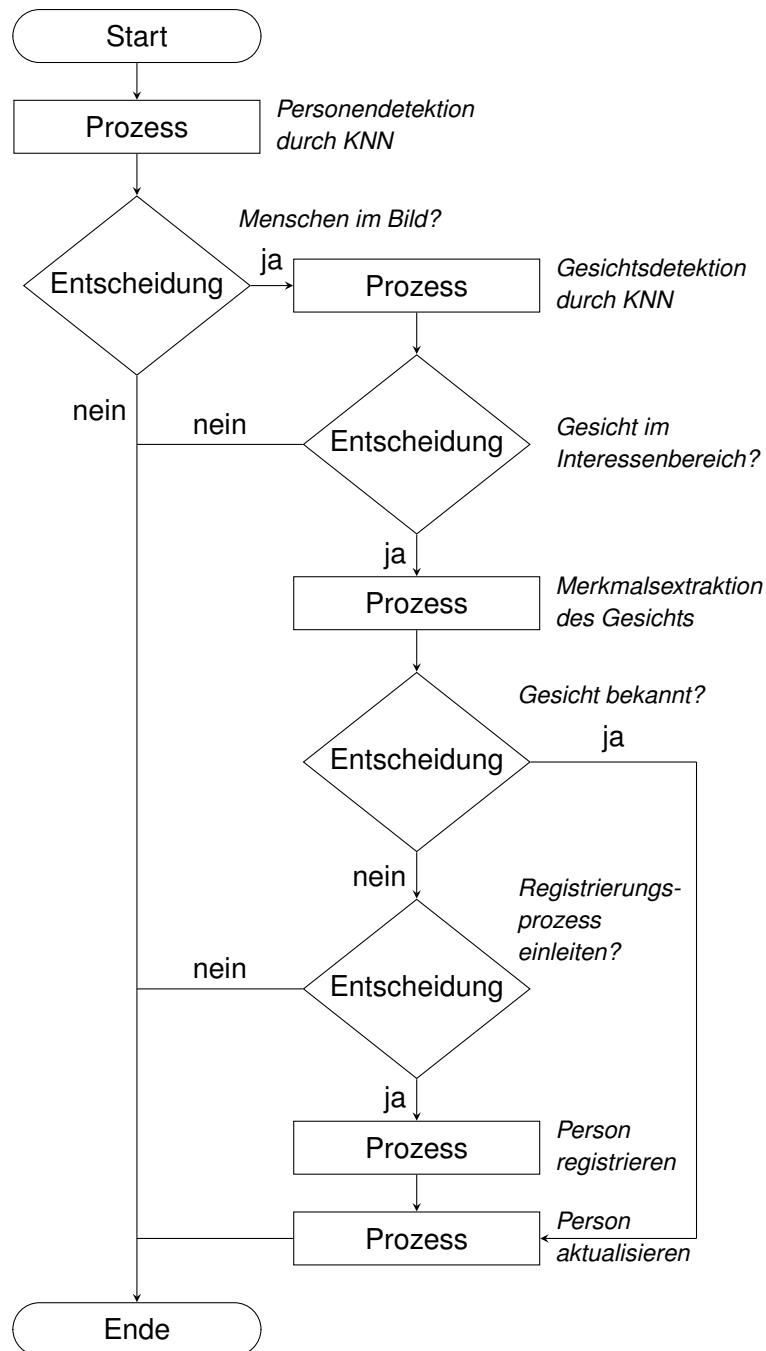


Abbildung 3.7: Prozessablaufplan der Personenerkennung. Der Start sowie das Ende des Programms sind als Boxen mit Abrundungen dargestellt. Rechtecke zeigen Prozesse und Parallelogramme deuten eine Entscheidung im Programmablauf an. Die Flussrichtung der entsprechenden Informationen werden durch Pfeile präsentiert. Adaptiert aus [39].



## 4 Evaluation

Zur Evaluation der künstlichen neuronalen Netze wird eine anwendungsorientierte *Benchmark* durchgeführt. Hierbei wird anhand der in Kapitel 3.2.3 beschriebenen Datensätze die *Precision* und *Recall* Methode angewendet. Weiterhin werden die Benchmarks auf einer Grafikkarte, dem integrierten Computer des ALFs und einem eingebetteten System ausgeführt. Die Eckdaten des Grafikkarte sowie des ALFs sind in Anhang ... präsentiert. Als eingebettetes System wird ein *Raspberry Pi 3 Model B+* verwendet. Es ist keine Veränderung der Genauigkeit je Netz auf den jeweiligen Geräten zu erwarten. Jedoch können so die Bearbeitungszeiten pro Bild für unterschiedliche Hardware verglichen werden.

Insgesamt werden für den Test durch *COCO-Datensatz* 12755 Bilder aus dem Trainingsdatensatz verwendet. Der technische Hintergrund hierfür ist in Kapitel 3.2.3 zu finden. Als Vergleich analysiert jedes Netz auch den eigenen Datensatz. So kann die Performance am Einsatzort des ALFs an der Hochschule Bochum evaluiert werden. Jedes Bild wird für die verwendeten, neuronalen Netze auf eine Pixelgröße von  $300 \times 300$  skaliert. Für die Evaluation des HoGs wird eine höhere Auflösung gewählt. Hierbei wird eine Seite des Bildes softwareseitig auf 400 Pixel begrenzt.

Auf den drei Hardwareplattformen herrschen keine optimalen Bedingungen. Ein neu aufgesetztes System bei dem keine Software versteckte Auslastung erzeugt wird hierbei als optimal bezeichnet. Aufgrundessen wird bei der Evaluation ein Verlust der Geschwindigkeit im Hinblick auf die in Kapitel 3.2.2 gezeigten Werte erwartet.

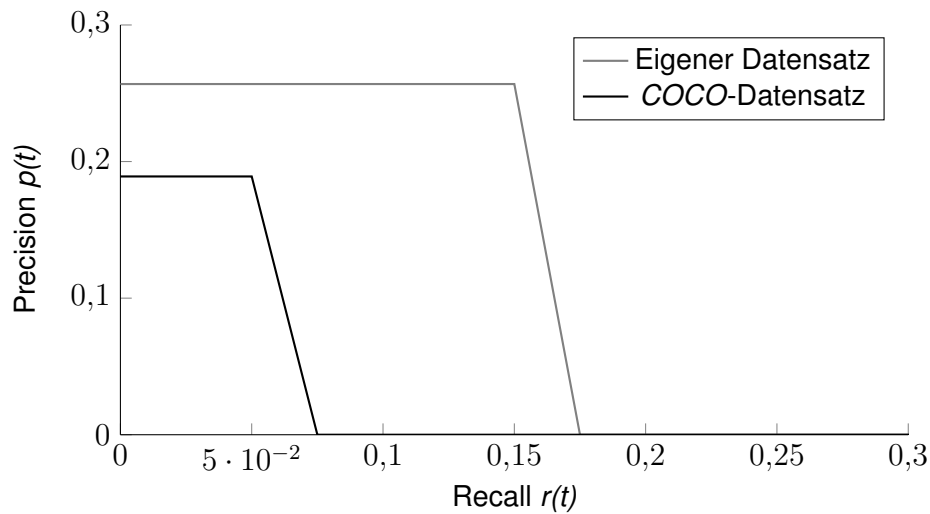


Abbildung 4.1: *Precision-Recall*-Kurven der *HoG-SVM*-Kombination [40].

Der Kombination aus *HoG* und *SVM* erreicht trotz der höheren Auflösung der eingehenden Bilder geringe Werte laut der *Precision-Recall*-Kurve 4.1. Der *Recall*-Wert liegt für den Test mit dem *COCO*-Datensatz konstant unter 0,1 bei einem maximalen *Precision*-Wert von knapp unter 0,2.

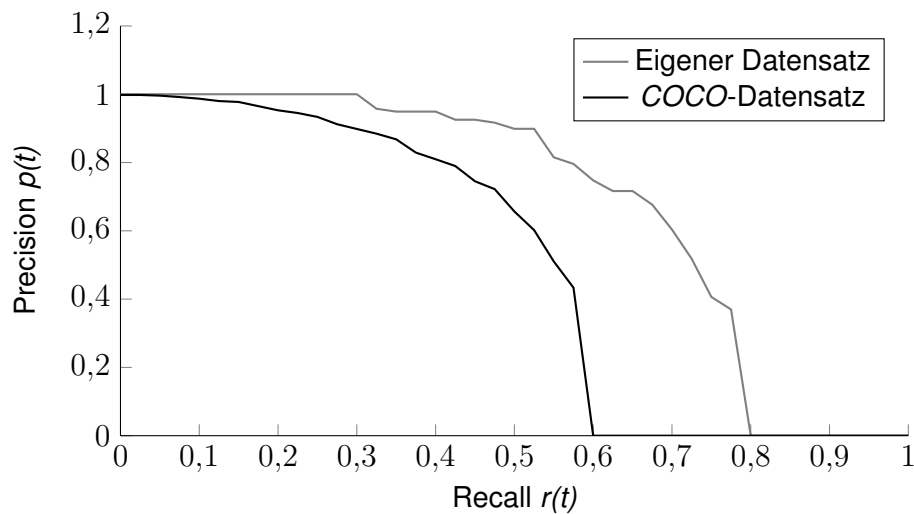


Abbildung 4.2: Gegenüberstellung der *Precision-Recall* Kurven eines quantisierten *Tensorflow Lite SSD MobileNet V1* Netzes [41].

Eine deutliche Steigerung hinsichtlich der Geschwindigkeit wird durch das *Tensorflow Lite SSD MobileNet V1* Modell erreicht. Eine präzise Auslistung aller gemessenen Analysezeiten ist in Tabelle 4.1 präsentiert. Die Genauigkeit scheint bei diesem Netz zunächst niedriger auszufallen

als erwartet. Jedoch spielt die Komplexität eines Datensatzes eine große Rolle. Im Paper von *Huang* werden die Genauigkeitswerte verschiedener KNNs gegenübergestellt [42]. Die dort präsentierte, mittlere Durchschnittsgenauigkeit (*Overall mAP*) basierend auf den *COCO*-Datensatz liegt bei circa 0,2 [42].

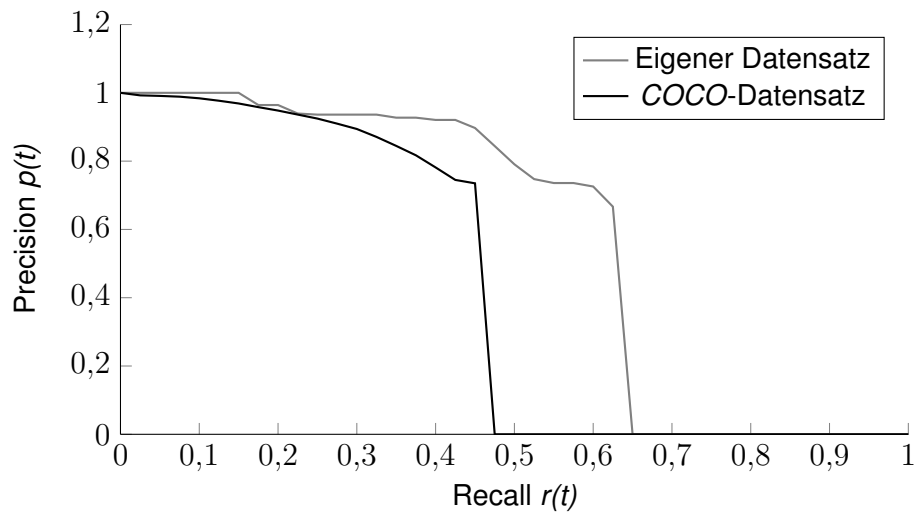


Abbildung 4.3: *Precision-Recall*-Kurven des entwickelten *SSD MobileNet V1* Netz.

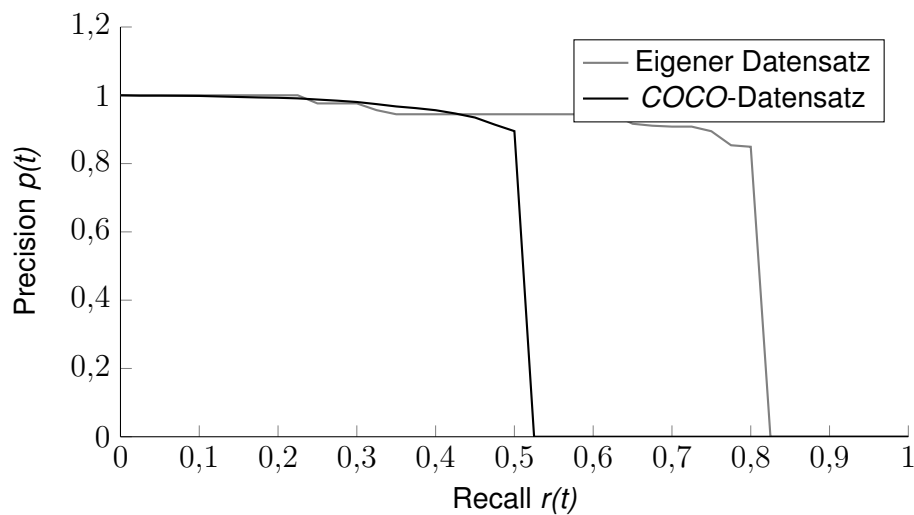


Abbildung 4.4: *Precision-Recall*-Kurven eines *SSD MobileNet V2* Netz [43].

Abbildung 4.6 zeigt die *Precision* und *Recall* Kurve des *Tensorflow Lite* Modells mit der *SSD MobileNet V2* Architektur. Auch in diesem Fall erreicht das Netz erwartungsgemäß bei der Analyse durch den *COCO*-Datensatz geringere Werte als durch den eigenen Datensatz.

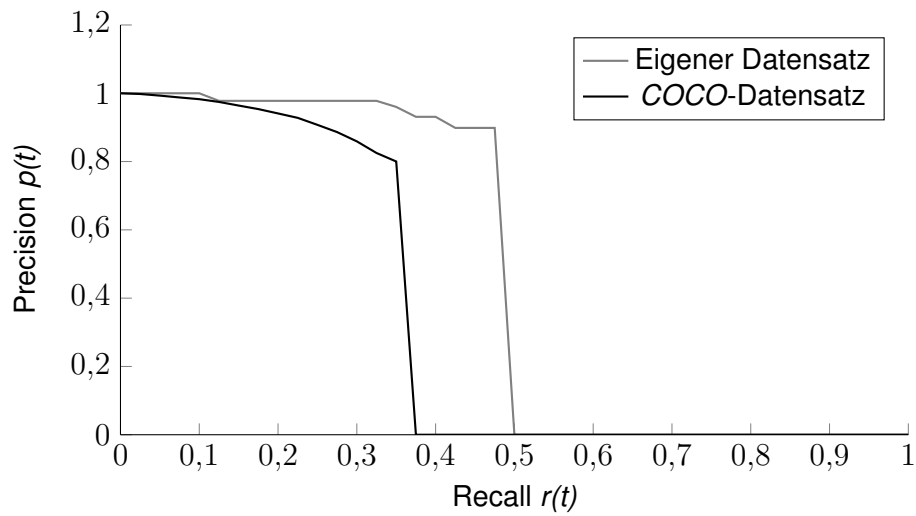


Abbildung 4.5: *Precision-Recall*-Kurven des eigenen *SSD MobileNet V2* Netz. Die schwarze Kurve beschreibt die Analyse durch den *COCO*-Datensatz. Der Test mithilfe des eigenen Datensatz wird durch die graue Kurve präsentiert. <https://github.com/kaka-lin/object-detection>

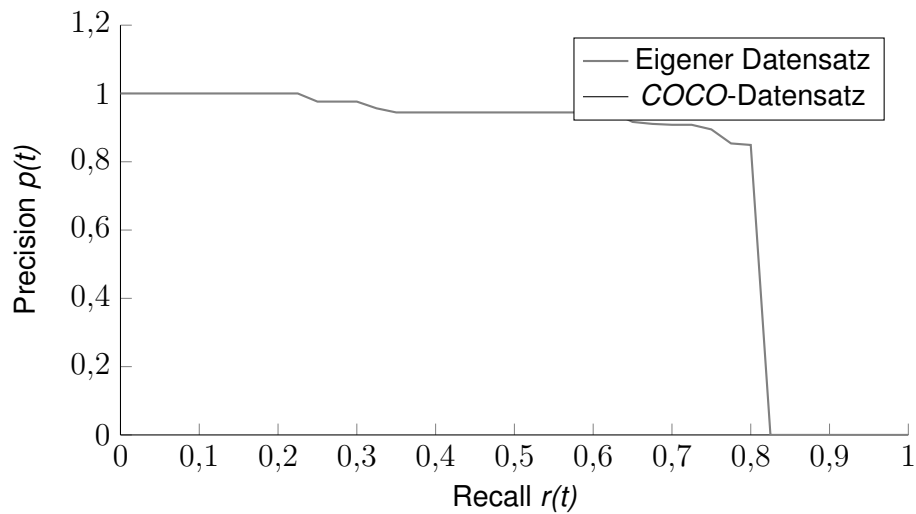


Abbildung 4.6: *Precision-Recall*-Kurven des *SSD MobileNet V2* Netz. Die schwarze Kurve beschreibt die Analyse durch den *COCO*-Datensatz. Der Test mithilfe des eigenen Datensatz wird durch die graue Kurve präsentiert. <https://github.com/kaka-lin/object-detection>

Tabelle 4.1: Vergleich der Rechenzeiten pro Bild auf verschiedenen Hardwareplattformen. Die präsentierten Zeiten wurden für alle Analyseschritte addiert und durch die Anzahl aller Bilder geteilt. Ein Analyseschritt bedeutet in diesem Fall die reine Berechnung des Netzes und exkludiert beispielsweise die Zeit für eine Anpassung des Bildes für das entsprechende Netz.

Hardware	Hog & SVM	SSD MobileNet V1	SSD MobileNet V2
Computer ALF	73.2	69 ms	600 × 1000
Grafikkarte	77.2	46	300 × 300
Raspberry Pi Model B+	68.0	59	300 × 300

## 5 Zusammenfassung und Ausblick

Im Rahmen dieser Masterarbeit wurde eine Personenerkennung für die Anwendung am autonomen Logistikfahrzeug ALF entwickelt und evaluiert. Die entwickelte Software ist auf eine Ersparnis der Rechenleistung bei höchstmöglicher Genauigkeit optimiert. Dies wird durch eine Unterteilung des Gesamtsystems in Teilaufgaben auf verschiedenen Ebenen erreicht. Eine dem Erkennungssystem übergeordnete Personendetektion erkennt Menschen im unmittelbaren Sichtkegel der verbauten *Kinect*-Kameras. Dies wird durch eine Bildverarbeitung mit einem künstlichen neuronalen Netzwerk vom Typ *SSD MobileNet V2* erreicht. Für die Auswahl eines Netzes wurden state-of-the-art Lösungen verglichen und möglichen Netztypen evaluiert. Das ausgewählte KNN zeigte in der in Kapitel 4 dargestellten Evaluation ein *mAP*-Wert von... . Im Bezug auf die Geschwindigkeit der Verarbeitung eines Bildes innerhalb von circa ... ms zeigt dieses Netz im Vergleich die besten Voraussetzungen. Der Personendetektion untergeordnet wurde eine Gesichtsdetektion und -erkennung implementiert. Diese sucht bei einer Personendetektion im entsprechenden Interessensbereich nach vorhandenen Gesichtern. Wird ein Gesicht detektiert erfolgt eine Merkmalsextraktion. Gesichter dienen hierbei als langfristig einzigartiges Unterscheidungsmerkmal von Personen. Nach der Merkmalsextraktion werden dem System bekannte Personen wiedererkannt oder durch ein Registrierungsprozess in eine Datenbank eingepflegt.

Der entwickelte Zustandsautomat steuert das Fahrzeug ALF durch die Ausgabe einer Sprachverarbeitung. Diese klassifiziert vom Benutzer eingesprochene, anwendungsorientierte Sprache. Die Klassifikation wird als Übergabewert und somit zur Eingabe des Zustandsautomats verwendet. Der EA ist durch seinen hierarchischen Aufbau in der Lage Anwendungsfälle in Form von Zuständen nacheinander aufzubauen.

Zukünftige Entwicklungsarbeiten am Alf können sich an einem breiten Themenspektrum bedienen. Die aus der Personenerkennung extrahierten Informationen über erkannte Menschen lassen sich für verschiedene Zwecke nutzen. In Kapitel 1 wurde als Beispiel die Freischaltung

des ALFs für autorisierte Personen oder eine gesonderte Gefahreinschätzung genannt. Letzteres könnte in Verbindung mit dem *Robot Operating System* dazu führen, dass das Fahrzeug einen besonders großen Abstand zu Personen hält oder Bereiche mit hohem Personenaufkommen meidet. Als Hilfestellung und Grundlage für ein derartiges Projekt können die aus der Personenerkennung extrahierten Informationen dienen.

Bezüglich der festgestellten Werte der Bildverarbeitungsalgorithmen in Kapitel 4 sind weitere Optimierungen möglich. *Tensorflow Lite* bietet beispielsweise die Möglichkeit Netze einer sogenannten Quantisierung zu unterziehen [32]. Dies ermöglicht einen noch kleineren FPS-Wert bei geringer Einsparung der Genauigkeit. Weiterhin kann der in dieser Masterarbeit erstellte Datensatz mit Bildern passend zum Einsatzort des ALFs erweitert werden. Eine Steigerung der Genauigkeit ist hierbei zu erwarten.

# **A Anhang**

## **A.1 Abbildungen**



## **A.2 Inhalt Datenträger**

- 1** Datenblätter
- 2** Programm
- 3** Lastenheft