

Implementácia a využívanie modelov počítačového videnia v praxi *

Ján Mareček

Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií

xmarecek@stuba.sk

00000000

3. november 2021

School of Hard Knocks

SOCI4568 L01 Sociology of Physics

For: Professor Y.R.U StillHere

Abstrakt

Odborný článok na tému „Implementácia a využívanie modelov Počítačového videnia v praxi“ pozostáva z 4 kapitol. Prvá kapitola je venovaná používaniu počítačového videnia s využitím programovacích jazykov ako Python a C++ a knižnice OpenCV. Druhá kapitola je venovaná druhom a trénovaniu modelov počítačového videnia. Tretia kapitola bude venovaná výhodám a nevýhodám počítačového videnia. Obsahom štvrtej kapitoly je využitie počítačového videnia v praxi.

1 Počítačové videnie

Počítačové videnie je automatizovaná extrakcia informácií z obrázkov. Informáciu môže predstavovať čokoľvek od 3D modelov, videa alebo obrázka. Niekedy sa počítačové videnie snaží napodobňovať ľudské videnie, inokedy využíva dáta alebo štatistiky. Praktické počítačové videnie je mix programovania, modelovania a matematiky. Matematická časť pomáha pochopiť špecifické algoritmy, ktoré sú používané.

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2020/21, vedenie: Vladimír Mlynarovič

2 Programovacie jazyky a knižnice počítačového videnia

2.1 Počítačové videnie a Python

Jeden z najpopulárnejších a nie najpopulárnejší programovací jazyk pre prácu s počítačovým videním je Python. Python je interpretovaný, interaktívny programovací jazyk s dobrou podporou na spravovanie obrazu. Od verzie 2.6 máme pri práci s Pythonom k dispozícii väčšinu balíkov ktoré pri práci potrebujeme. Od verzie 3.x.x sa zmenila syntax pre ale kompatibilita s balíkmi pre počítačové videnie ostala rovnaká. [Sol]

2.2 NumPy

NumPy je knižnica pre programovací jazyk Python. Je užitočná na prácu s vektormi a matricami a ich operáciami na vysokej úrovni, ktoré sú potrebné na fungovanie počítačového videnia. Dané typy sú reprezentované pomocou polí.

2.3 Ďalšie knižnice

V počítačovom videní sa stretneme aj s inými knižnicami jazyka Python. Knižnica Matplotlib je využívaná pre vizualizáciu výsledkov. Knižnica SciPy je využívaná keď potrebujeme využívať pokročilejšie matematické funkcie alebo algoritmy.

2.4 OpenCV

OpenCV je open-source knižnica napísaná v C++, ktorá obsahuje algoritmy a funkcie zamerané na počítačové videnie. Najčastejšie sa používa s programovacími jazykmi Python, C a C++, ale v novších verziách už bola vydaná podpora aj na JavaScript. Má modulárnu štruktúru čo znamená že obsahuje niekoľko hlavných knižníc.

- Hlavné knižnice OpenCv sú:

1. Image Processing-modul na spracovávanie obrázkov
2. Video Analysis-modul na spracovávanie videí
3. Core functionality-modul definujúci základné dátové štruktúry a funkcie, ktoré využívajú ostatné moduly
4. Object Detection-detekcia objektov a instance preddefinovaných tried (napr. tvár, oči, ľudia, autá...)
5. High-level GUI – ľahko použiteľné rozhranie na jednoduché UI funkcie.
6. Camera Calibration and 3D Reconstruction – kalibrácia kamery, odhad polohy objektu, 3D rekonštrukcia.
7. ...

3 Modely a ich tréovanie

[LM]

3.1 Typy modelov

Rozne typy modelov nám pomáhajú riešiť rôzne typy problémov. Aké predmety sú na obrázku? Kde sú predmety na obrázku?

- Klasifikácia obrázkov: Snaží sa identifikovať najvýznamnejšiu triedu objektu. Triedu môžeme chápať ako označenie, napr. pri identifikácii topánok (bežecká obuv, ...)
- Detekcia objektov: Používa sa keď je dôležitá poloha objektu. Vracia množstvo suradníc nazývaných ohraničujúci rámček. Príklad takéhoto modelu môže byť model na detekciu osôb (AlwaysAI/mobilenet).
- Segmentácia obrazu: Keď je dôležitý presný tvar objektu využijeme segmentáciu obrazu. Pre presnú segmentáciu klasifikuje každý pixel.
- Detekcia orientačných bodov: Využíva sa na určenie dôležitých bodov, ktoré zachytávajú dôležité prvky objektu. Môžeme použiť model na odhad pózy (AlwaysAI/human-pose).

3.2 Typy údajov pre školenie počítačového videnia

Generovanie množiny údajov: Na učenie modelu počítačového videnia potrebujeme kvalitné údaje. Za kvalitný údaj sa považuje ten čo je podobný údajom z reálneho sveta, ktoré budú použité na tréovanie modelu.

- Typy generovania množín údajov: Podľa toho či chceme nech model vykonáva jednu konkrétnu úlohu alebo chceme všeobecný model potrebujeme aj rôzne typy údajov. Ak chceme konkrétny model budeme potrebovať na jeho tréning špecifické dáta a obrázky, ktoré sú čo najviac podobné danej špecifikácii.
- Použitie existujúcej anotovanej množiny údajov: Výrazne môžu skrátiť čas potrebný na tréovanie modelu ale zároveň nemáme takú kontrolu nad kvalitou údajov. Populárne verejné súbory údajov sú napr. PASCAL Visual Object Classes (VOC), ImageNet, ...
- Použitie vlastných údajov: vlastný súbor údajov tvorený z voľne dostupných videí a obrázkov online. Na rozdiel od existujúcej anotovanej množiny ich treba anotovať pred použitím.
- Použitie digitálne generovaného súboru: Používa sa ak nismo sami schopný zhromaždiť dostatok údajov. Vedie k lepšiemu výkonu.

3.3 Tréovanie modelov

Zhromaždené a anotované údaje sa použijú ako vstup pre tréning modelu. Prechádzajú a porovnávajú sa údaje až kým nedosiahneme dobrý výkon, na základe špecifikácií pre každý typ modelu.

- Transfer Learning: Využíva poznatky zo všeobecného tréningu a aplikuje ich na iné špecifickejšie možnosti.
- Testovacia aplikácia: Po vytvorení modelu na ňom otestujeme aj nové údaje, a zistíme či model reaguje a pracuje ako očakávame. Nejde o automatizovaný test ale jeho výhoda je že umožňuje rýchlo identifikovať nedostatky alebo prípady kedy model nefunguje spoľahlivo. Potom na model použijeme situácie prípadov kedy nefungoval úplne správne a opravíme to.

4 Výhody a nevýhody počítačového videnia

Ako každá iná technológia aj počítačové videnie má svoje výhody a nevýhody.

- Porovnanie s ľudským videním
 - ľudské videnie: zdroj obrazu → oko → kognitívny systém
 - počítačové videnie: zdroj obrazu → kamera → počítač
- Výhody
 1. Uľahčuje množstvo procesov
 2. Úplné frekvenčné spektrum pre získanie obrazov
 3. Jednoduchý a rýchly spôsob získavania údajov
 4. Generovanie presných a presných údajov
 5. Finančne efektívne
- Nevýhody
 1. Treba spravovať veľmi veľké množstvo informácií
 2. Citlivé na osvetlenie a rôzne iné javy
 3. Realny svet transformujeme 3D na 2D
 4. Je potrebné veľké množstvo pamäte
 5. Veľké množstvo nadbytočných údajov

5 Využitie počítačového videnia

6 Záver

Literatúra

- [LM] CV developer Lila Mullany. Introduction to computer vision model training. <https://towardsdatascience.com/introduction-to-computer-vision-model-training-c8d22a9af22b/>.

- [Sol] Ján Erik Solem. Computer vision with python. https://books.google.sk/books?hl=sk&lr=&id=J9b_CH-NrycC&oi=fnd&pg=PP2&dq=computer+vision+with+python&ots=B-670WbKmx&sig=VjXZ8QhGBTTzgfmMKCnUZUvnZkk&redir_esc=y#v=onepage&q=computer20vision20with20python&f=false/.