

CartoonGAN을 활용한 애니메이션화 웹 서비스

김성운, 서형근, 윤채영, 조종운

빅데이터 분석을 활용한 예측 & 인공지능(AI) 모델링 - 비트교육센터

목차



- I. 개요
- Ⅱ. 색채분석
- III. CartoonGAN
- IV. 웹 서비스
- V. 마무리



프로젝트 개요

주제

CartoonGAN을 활용한 이미지 애니메이션화 웹서비스 제공

구조

- 데이터 수집 및 처리
- CartoonGAN 모델링
- 데이터 분석(색채 분석)
- 웹서비스 설계

웹 서비스

ARTWORKER 웹 사이트

(https://gracious-varahamihira-075a0f.netlify.app)



프로젝트 개요

개발 환경











개발 도구











라이브러리

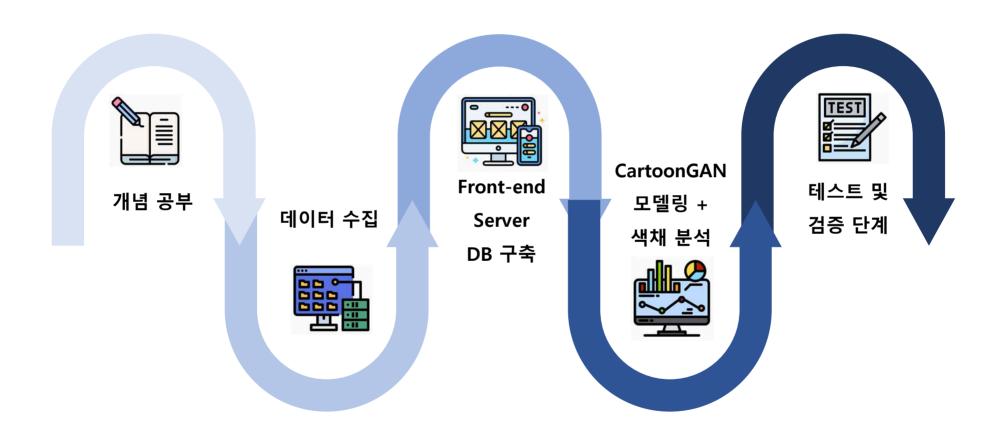








진행방향







개념 공부

개념 공부

- GAN 개념 공부
- CartoonGAN 논문 공부
- ResNet 논문 공부
- Style Transfer 개념 공부
- 다양한 Normalization 방법 공부
- HSV, RGB 구조 공부

개념 복습

- CNN 개념 복습





데이터 수집

- 애니메이션 동영상 : Youtube 영상 다운로드
- 애니메이션 포스터 : Netflix, Google 크롤링
- 실제 사진 : Flickr API
 - 카테고리 : animal, family, outdoor, people, season, selfie
 - 각 카테고리별 1,000장. 총 6,000장





색채 분석

색채 분석

- 영화별 색채 분석
 - 영화의 특정 색상 분포 분석
 - 색상을 통해 관람자에게 주는 감정 분석
- 한 애니메이션 컷 당 6분할, 3개의 색상추출
 - 1개의 장면 → 18개의 대표 색상 추출 (RGB, HSV)
- 3D plot, 색상 분포를 이용한 영화 전체 색감 분석 시각화



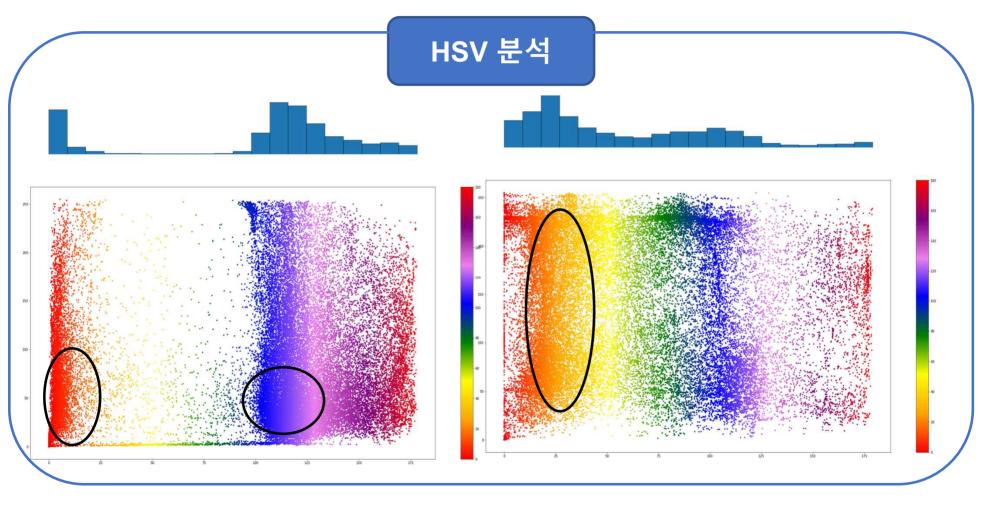
영화의 각 장면 별 RGB값과 HSV값



6분할 후 k-means 군집화로 3가지 대표 색상 추출 후 CSV 저장

1장면에서 18가지 색상 추출

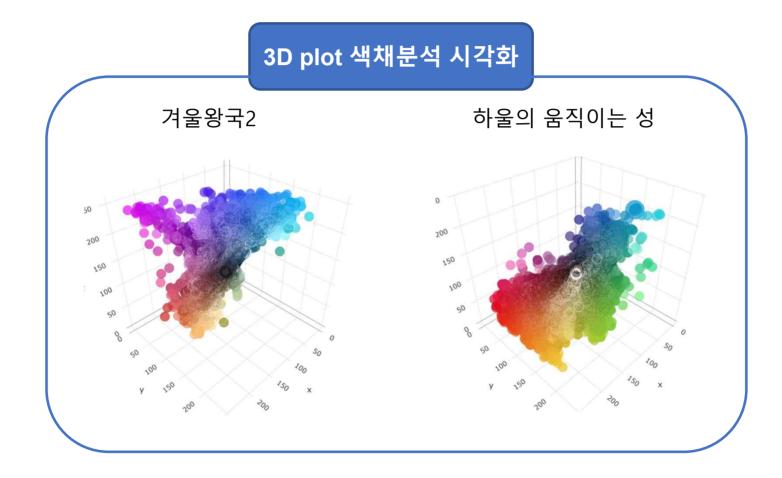
겨울왕국2 하울의 움직이는 성 겨울왕국 썸머워즈 R. G. S. S 66.9023921 37.1243993 110.813669 105.20685 243.287893 113.606769 33.86229561 121.3074703 103.2692707 144.347007 5.198120277 55.84668483 112 3136512 98.97769803 141.563435 175 7416867 2.76E-12 0.02773246 43.2058516 56.1867189 192.652216 7.118229308 68.73004576 117 6896484 102.3694762 145.4421843 178.342981 110.066532 245.717608 95.4624778 57.2433616 36.9898685 58.1749103 0.3294270833 0.3763020833 1.504166667 105 0964304 143.7881945 177 8436926 109.655511 208.344805 114.414027 116.329174 110.925067 91.0113355 3 484743487 35 38759702 96 74006648 94.17811072 136.5133423 73.62689125 65 24485816 63.83129855 48.58032206 69.33372371 128.711525 107.789033 135.649699 8.71977142 54.9427872 55.4982356 122 6101254 108 5726554 133 9893834 64.75217117 91.10277909 110 412348 111.863028 169.451262 126.272122 169 105533 50 6406865 46 9489473 12 4484895 33 9991327 30 41507408 92.41912079 131.7749019 114.893354 98.0352437 249.114939 174.614087 226.126018 160.275035 54.86143618 74 46053326 127.9074865 43.67413737 62.9342487 77 7440162 49.73794871 17.02914284 107.6176094 59 44551372 84 20496503 92.0533088 83.4212233 101.71113 71.934302 3.90070091 229.881464 151.8466035 167.7464441 246.2860091 92 18419625 132 0047552 156 803836 107.303715 84.2071392 181.579312 104.531217 27.5408866 153.934881 45.88159876 64.34771367 78.84979942 4.3032377 105.594537 91.3654916 86.3452654 12.2567611 225.258611 63 76766857 87 73944845 106 067203 96.08764679 142.4348349 166.4122953 144.354042 76.9407521 80.7669152 71.455933 19.909082 105.369562 132.0342497 75.63465443 107.8449996 104.744716 159.611163 94.8054841 24.4178634 4.16251878 222.31469 50.66714434 63.63564953 92.7121574 20.83088173 17 16744908 148.905343 186.784944 37.3250719 69.646971 18.5144647 104.551293 109.9513517 112.8894061 141.3132761 12.9734189 78.7360783 43.530362 85.1237313 11.6009767 224.759103 60.20340451 42 11958177 50 25976763 121.126004 51.9480877 20.1662224 23.9843474 4.00868582 222.703167 11 05395664 35 04309827 56 10825096 20.81186686 17 27840280 25 76934679 12.2920098 78.9570987 43.7417599 73.5804699 20.260539 105.371472 51.18741203 56 97269314 78 4636707 122,459388 52,2489191 20,4433809 20.8976291 3.96666815 222.371212 101.2176714 137.0080684 208 1848041 161.4239782 166.0847337 149.864053 191.479362 31.4633322 84.6666339 10.9121514 224.399506 34.23737352 45.88301583 52301개 49312개 52301개 6412개 **RGB HSV**

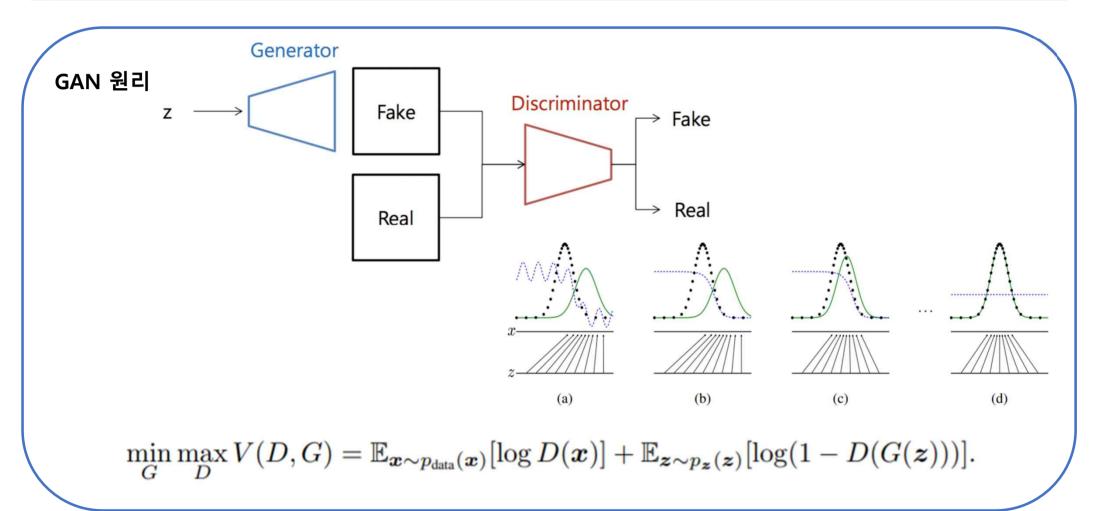


겨울왕국

썸머워즈







타 카툰화 기술과의 차이점

- 1. 비사실적 렌더링(non-photorealistic rendering)
 - → 애니메이션의 특징(깔끔한 엣지, 부드러운 음영)을 잘 표현하지 못함
- 2. CNN 기반 style transfer
 - → style 이미지에서 style, content를 따로 분리하지 못함
- 3. Pixel-to-pixel GAN
 - → 훈련 데이터로 짝지어진 이미지 데이터셋이 필요함 → 구하기 어려움
- 4. CycleGAN
 - → 훈련 데이터로 짝지어진 이미지 데이터셋이 필요함 → 구하기 어려움

CartoonGAN의 장점

- 1. 짝지어지지 않은 데이터셋으로 훈련 가능
- 2. 일반적인 GAN의 손실함수와는 다르게 style, content에 대한 손실함수 각각 존재

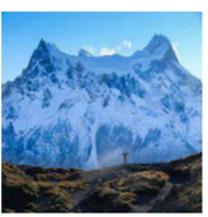
$$\mathcal{L}_{adv}(G,D) = \mathbb{E}_{c_i \sim S_{data}(c)}[\log D(c_i)] + \mathbb{E}_{e_j \sim S_{data}(e)}[\log(1-D(e_j))] + \mathbb{E}_{p_k \sim S_{data}(p)}[\log(1-D(G(p_k)))].$$
 $\rightarrow \text{ style 변화(카툰화된 정도)와 관련}$

$$\mathcal{L}_{con}(G,D)=$$

$$\mathbb{E}_{p_i\sim S_{data}(p)}[||VGG_l(G(p_i))-VGG_l(p_i)||_1] \rightarrow \text{ content 유지 정도와 관련}$$



Original Picture





CycleGAN





CartoonGAN









CartoonGAN 모델링

Loss 함수

- adversarial loss
- content loss

모델 compile & 학습 단계 성능 개선

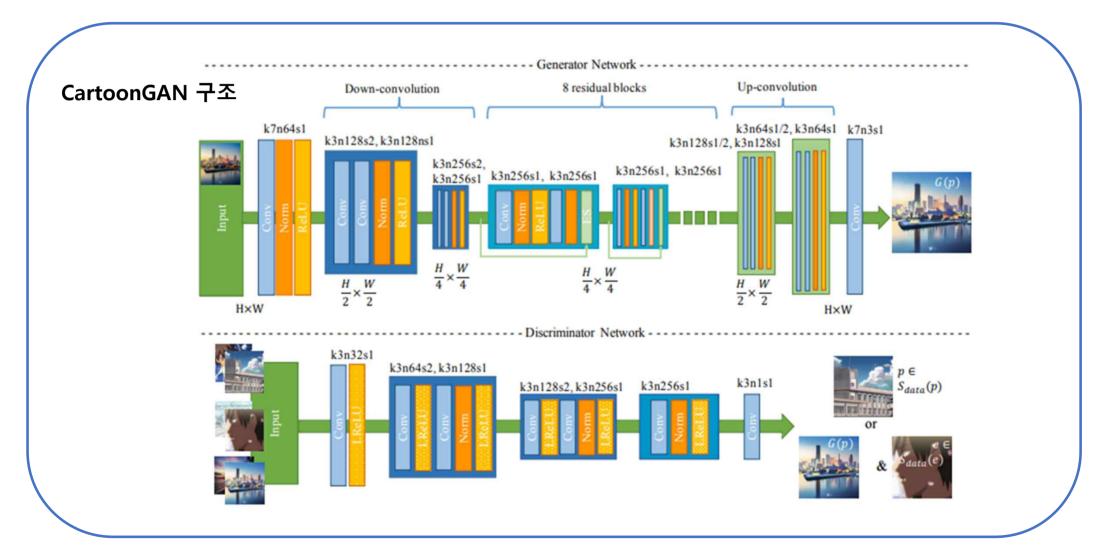
- Train generator
- Train discriminator
- Train CartoonGAN

모델

- generator
- discriminator
- web용 generator

- 정규화 : GN+WN 사용









데이터 전처리 과정

- CartoonGAN 모델링
 - 애니메이션 동영상 2초단위로 캡처(.jpg)
 - 애니메이션별로 데이터셋 5~6,000장
 - 300x300 사이즈로 random crop
 - 엣지 smoothing





crop







Edge smoothing





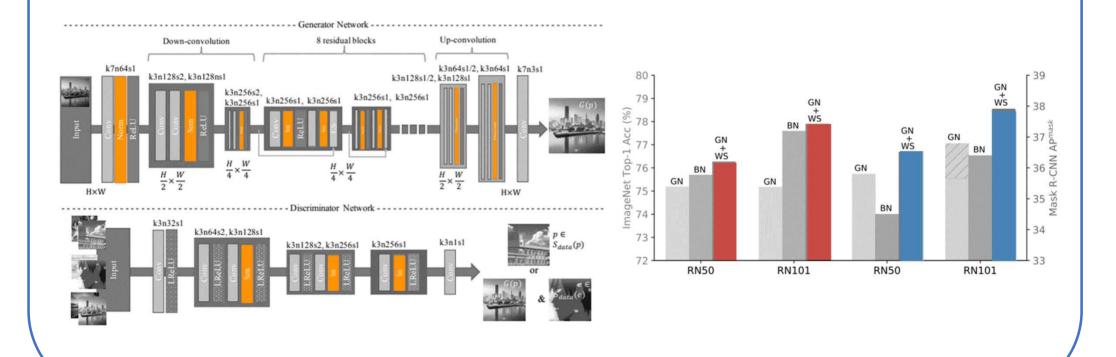


테스트 및 검증 단계

- 1. 실제 사진의 카테고리의 개수 감소
 - 과적합되지 않게 다양한 분야의 카테고리 (22개)
 - → 사용자에게 많이 선호되는 카테고리 (6개)
- 2. Instance + Batch Norm → Group Norm
 - 결과가 좋지 않음
 - → GN+WN 으로 성능개선



구조 변형

















GN만 사용했을 경우



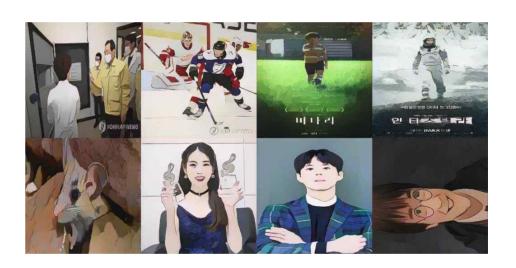




프로젝트 결과

GN + WN 최종 결과







프로젝트 결과

GN + WN 최종 결과









Front-end Server DB 구축

웹 어플리케이션 – React

- 메인 홈페이지
- 필터
- 영화별 색상분포도를 확인할 수 있는 페이지
- 로그인 / 회원가입
 - Web storage에 JWT가 담겨있어 로그인 유지
- 이미지 변환 페이지
- 이미지 업로드 및 변환, 변환된 이미지 다운로드
- 갤러리
 - 개인/공개갤러리를 통해 다른 사용자와 결과 공유
- Netlify 호스팅





Front-end Server DB 구축

서버 – Flask

- 로그인 회원가입 및 이미지 변환 요청 처리
 - bcrypt 라이브러리를 이용한 사용자 비밀번호 암호화

```
{
    "_id" : ObjectId("5ffe5cf0491348ec2b20f072"),
    "id" : "cho1234",
    "pwd" : "$2b$12$a926Abde3DlbTc4B13Ft2.RTzKUwj/Ka58SuRfZlSzoN/IE.XcUDq"
}
```

- 사용자의 로그인 처리 시 JWT를 클라이언트에게 전송
- JWT를 이용하여 클라이언트가 회원인지 비회원인지 확인
- AWS 호스팅





Front-end Server DB 구축

데이터베이스 – MongoDB

- 회원정보
- 이용자들이 변환한 카툰 이미지 데이터
- 영화별 색상 RGB값, 변환된 3D plot 파일



팀 구성 및 역할

데이터 수집 김성운 색채 분석 데이터 수집 서형근 CartoonGAN 모델링 데이터 수집 윤채영 CartoonGAN 모델링 조종운 Frontend, Server, DB 설계



마무리

우리 팀의 아쉬운 점

- 데이터 파이프라인을 설정하고, 더 많은 데이터들의 전처리 작업을 하고 싶었으나 시간 관계상하지 못해서 아쉬웠다.

느낀 점

- React를 직접 배우고 활용해볼 수 있는 첫 기회였고, 개인적으로 만족한다.
- React 의 Hook 과 Context API등 React를 제대로 활용해보지는 못한 것 같아 아쉬운 부분도 남는다.



마무리

프로젝트 수행 상 어려움 극복 사례

- 하나의 논문을 읽는데도 모르는 내용이 많아 추가적인 개념 공부에 시간이 많이 필요했다.
- 협업을 하다 보니 다른 팀원들과 서로의 코드를 계속 보는 작업을 거쳤는데, 그 과정에서 SW개발자는 항상 다른 사람들과 협업을 하는 관계이기 때문에 가독성을 높이고 유지보수를 편하게 하도록 코드 리팩토링의 과정을 따로 거쳐야 한다는 것을 깨달았다.

프로젝트를 통한 진로설계, 취업분야 탐색 및 결정 등의 도움

- 이번 최종 프로젝트를 통해 Computer Vision 분야의 기본 지식에 대해 알게 되었고, 이 분야로의 취업을 생각하게 되는 계기가 되었다.
- AWS의 경우, 직접 도메인을 구입해서 사용했는데 이로써 네트워크 부분을 이해하는데 도움이 되었다.



마무리

참고 자료

- 책 "OpenCV 4로 배우는 컴퓨터 비전과 머신 러닝"
- 책 "미술관에 GAN 딥러닝 실전 프로젝트"
- 논문 "CartoonGAN: Generative Adversarial Networks for Photo Cartoonization"
- 논문 "Deep Residual Learning for Image Recognition"
- 논문 "Very Deep Convolutional Networks for Large-scale Image Recognition"
- 논문 "Micro-Batch Training with Batch-Channel Normalization and Weight Standardization"
- 논문 "Learning to Cartoonize Using White-box Cartoon Representations"

감사합니다