

# 用户手册

---

## MM安装

通过执行tools/install\_environment.sh (mac用户执行tools/install\_environment\_m2.sh)一键安装

## MM运行方式

在控制台通过输入

```
mm your_config
```

或者

```
python motionmodel/start.py your_config
```

执行MM文件，config文件默认存放于mm根目录下

## config文件

config文件主要分为以下四块：**Main,Mask,Root,Algorithms,Paramaters**

### Main

用户需要在此指定运行环境,cpu代表以cpu方式执行，mps代表使用mac芯片中的显存进行推理，数字代表使用gpu编号进行推理

```
gpu = cpu  
gpu = mps  
gpu = 0,1,2
```

其次需要指定framestep来设定输出间隔，framestep=1时只输出间隔为1的MM（mv0，mv1） 比如framestep=1,2,3时 输出(mv0,mv1,mv2,mv3,mv4,mv5)

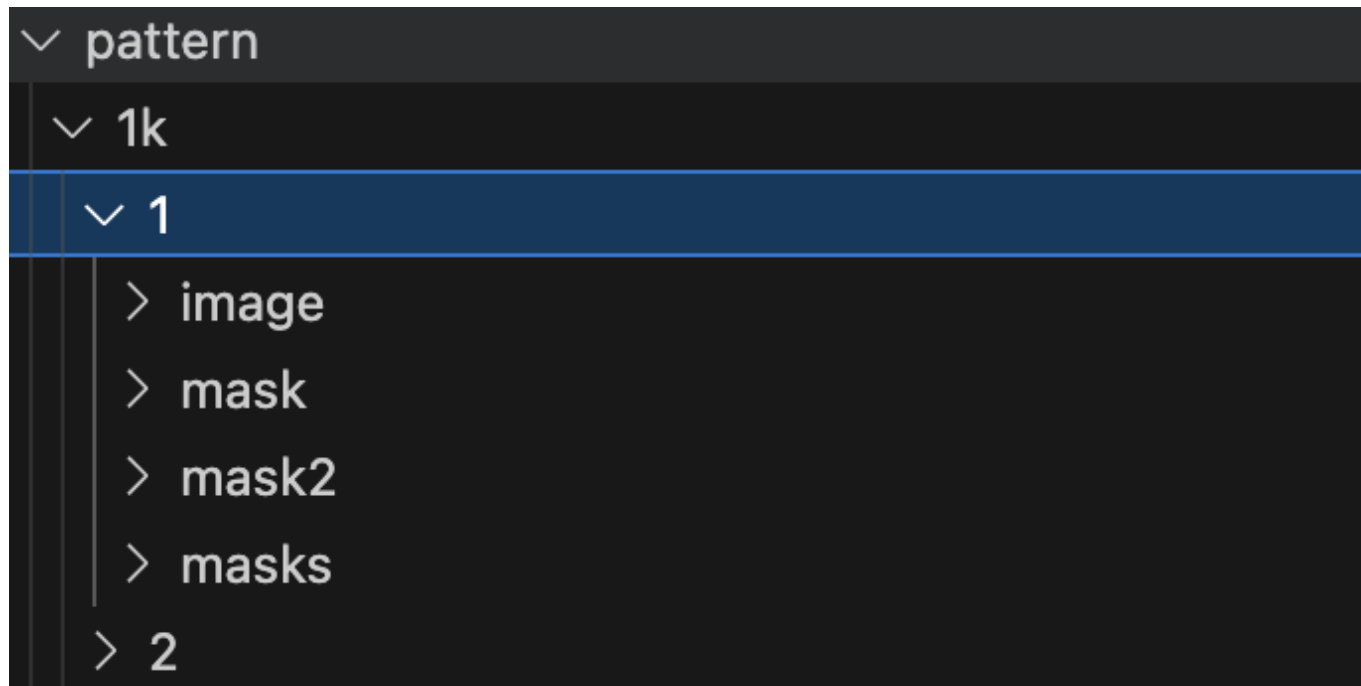
```
frame_step = 1,2,3
```

### Root

在此选项中，用户需要指定输入文件路径和输出文件路径

```
root = pattern/1k
output = result/1k
```

之后会对该路径下所有scene执行MM推理，文件结构如下图所示：



如果只需要推理单个scene，可以通过

```
enable_single_input_mode_2D = 1
root_2D = path_to_your_scene
```

来单独执行MM

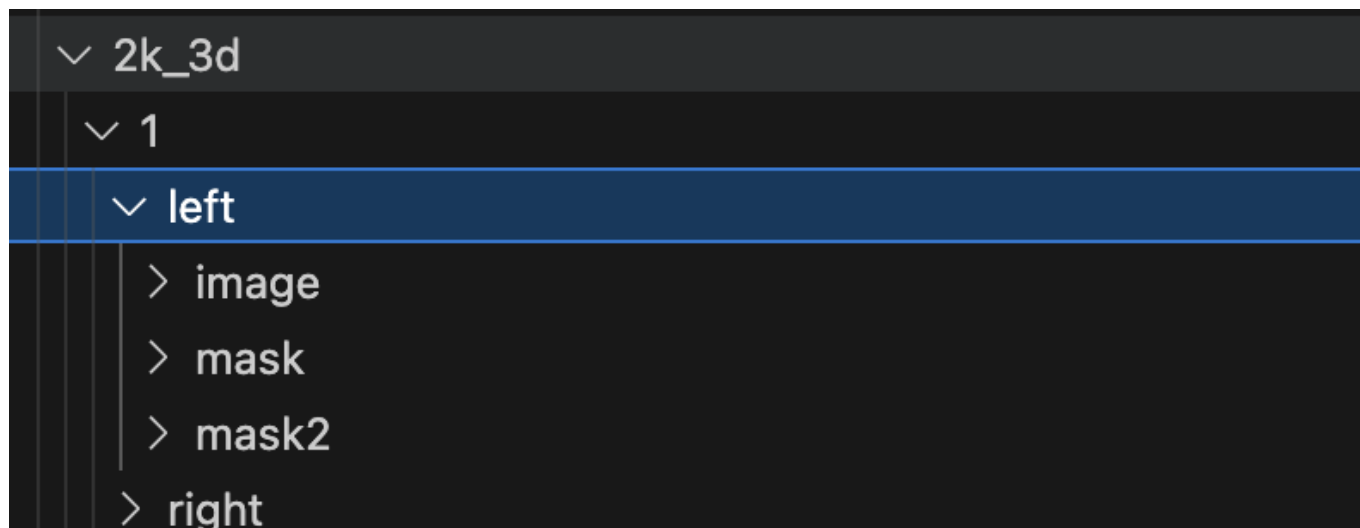
## Depth and Disparity

通过设定cal\_depth= 1来开启depth模式（3D模式下生成disparity）

```
cal_depth = 1
```

## 3D

通过设定3D\_mode = 1来开启3D模式 可以使用enable\_single\_input\_mode来单独指定left\_root和right\_root目录，否则会默认使用以下结构



注：使用默认结构时需要指定左右文件夹名称

```
left_dir_name = left
```

```
right_dir_name = right
```

## Algorithms

用户可以通过更改算法名称来更换MM核心算法，支持的算法请参考mmalgo文件中的注释

```
algorithm = kousei
```

如果需要指定其他版本算法，可以添加版本日期，如：

```
algorithm = kousei-v1-221013
```

## Paramater

用户可以通过设定resize\_rate来控制图像平滑值

```
resize_rate_x = 1  
resize_rate_y = 1
```

这个值控制在0.5-1之间，值越小，所消耗的内存越小，得到的mv越平滑。对于大图，mv质量欠佳的情况下可以尝试改小来提升平滑性

对于图像有film\_border或者扩边的情况，需要添加：

```
film_border = 0,0,0,0
```

来排除边框影响，4个数值分别是，上下边框长度，左右边框宽度

对于mask模式，如果输入mask是非二值的情况，可以通过修改threshold来控制虚边

```
threshold =0
```

threshold取值为0-1，对于前景mask的情况下，0代表外圈，1代表内圈，背景mask则反之

## MM更新方法

执行tools文件夹中的update\_mm.sh来更新

```
./tools/update_mm.sh
```

## MM其他工具

---

通过执行mmupdate或bash tools/shortcut\_zsh.sh 安装快捷方式(bash终端执行shortcut\_bp.sh)

## mmexrreader

---

作用：对unreal导出的exr文件计算mv和depth等信息并进行导出

### 参数说明

#### 1. --path

- 说明: 数据路径。
- 类型: 字符串
- 是否必需: 是
- 示例: `--path /your/data/path`

#### 2. --extra\_depth

- 说明: 使用额外的深度信息计算 mv。
- 类型: 字符串
- 是否必需: 否
- 示例: `--extra_depth some_depth_info`

#### 3. --mvinmask

- 说明: 无掩码模式。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--mvinmask`

#### 4. `--objmonly`

- 说明: 仅测试对象的 mv。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--objmonly`

#### 5. `--inverse_mv`

- 说明: 逆 mv。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--inverse_mv`

#### 6. `--onlymv`

- 说明: 输出 HDR 到 LDR 图像。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--onlymv`

#### 7. `--debug`

- 说明: 启用调试模式。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--debug`

#### 8. `--dump_depth`

- 说明: 导出世界深度。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--dump_depth`

#### 9. `--depth_only`

- 说明: 仅导出世界深度。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--depth_only`

#### 10. `--colormap`

- 说明: 导出世界深度的彩色图。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--colormap`

#### 11. `--MRQ`

- 说明: 使用UNREAL电影渲染队列源。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--MRQ`

## 12. `--ACESCG`

- 说明: 图像输出类型为 ACEScg。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--ACESCG`

## 13. `--final`

- 说明: 生成final图片
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--final`

## 14. `--f`

- 说明: 强制运行。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--f`

## 15. `--trans_mode`

- 说明: 测试模式。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--trans_mode`

## 16. `--bg_mode`

- 说明: 背景模式。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--bg_mode`

## 17. `--step`

- 说明: 仅用于背景 mv。
- 类型: 整数
- 默认值: 1
- 是否必需: 否
- 示例: `--step 10`

## 18. `--core`

- 说明: 核心数。
- 类型: 整数
- 默认值: 4
- 是否必需: 否
- 示例: `--core 8`

## 19. `--check_mode`

- 说明: 检查无效数据。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--check_mode`

# mmevaluate

---

作用: 评估mm模型

## 参数说明

无需添加参数, 只需要添加评估模型名称即可 如 `mmevaluate kousei-v0-230912480`

如需更改评估数据输入输出地址, 请修改 `mm/evaluation/config_evaluation` 中的 `root` 和 `output`

# mmply

---

作用: 根据unreal输入源生成ply点云文件以及colmap格式内外参信息

## 参数说明

### 1. `--path`

- 说明: 数据路径。
- 类型: 字符串
- 是否必需: 是
- 示例: `--path /your/data/path`

### 2. `--down_scale`

- 说明: 缩放率。
- 类型: 整数
- 默认值: 6
- 是否必需: 否
- 示例: `--down_scale 4`

### 3. `--step`

- 说明: 帧步长。
- 类型: 整数

- 默认值: 1
- 是否必需: 否
- 示例: `--step 2`

#### 4. `--start_frame`

- 说明: 起始帧。
- 类型: 整数
- 默认值: 0
- 是否必需: 否
- 示例: `--start_frame 10`

#### 5. `--max_frame`

- 说明: 最大帧数。
- 类型: 整数
- 默认值: 999
- 是否必需: 否
- 示例: `--max_frame 500`

#### 6. `--max_depth`

- 说明: 深度范围（单位：米）。
- 类型: 整数
- 默认值: 1000
- 是否必需: 否
- 示例: `--max_depth 2000`

#### 7. `--f`

- 说明: 强制运行。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--f`

#### 8. `--rp`

- 说明: 逆俯仰角。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--rp`

#### 9. `--ry`

- 说明: 逆偏航角。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--ry`

#### 10. `--rr`



- 说明: 逆滚转角。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--rr`

#### 11. `--mask`

- 说明: 使用掩码。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--mask`

#### 12. `--judder_angle`

- 说明: 帧步长。
- 类型: 整数
- 默认值: -1
- 是否必需: 否
- 示例: `--judder_angle 180`

#### 13. `--final_image`

- 说明: 使用最终图像。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--final_image`

#### 14. `--test`

- 说明: 使用测试模式。
- 类型: 布尔值
- 是否必需: 否
- 示例: `--test`

## mmip

---

作用: 配置inpainting任务

### 参数说明

#### 1. `--root`

- 说明: 输入文件根路径。
- 类型: 字符串
- 是否必需: 是
- 示例: `--root YOUR_PATH`
- 

#### 1. `--output`

- **说明:** 输出文件根路径。
- **类型:** 字符串
- **是否必需:** 是
- **示例:** `--output YOUR_PATH`