

本科毕业设计论文

外文翻译

题目：基于卷积神经网络的双目视觉立体匹配

**作者姓名 王 灏**

**指导教师 宣琦副教授**

**专业班级 通信工程1301**

**学 院 信息工程学院**

**提交日期** 2017年2月28日

一个训练视差，光流，场景流估计卷积网络的大型数据集

,，，

，

，

Daniel Cremers Alexey Dosovitskiy, Thomas Brox

慕尼黑工业大学 弗赖堡大学

cremers@tum.de {dosovits,brox}@cs.uni-freiburg.de

摘要:最近的工作表明，光流估计可以被制定为监督学习的任务，并且可以用卷积网络解决。训练所谓的FlowNet是由大型的综合生成的数据集实现的。本文将利用卷积网络进行光流估计的概念扩展到视差和场景流估计中。为此，我们提出 三个合成立体视频数据集，它们具有充足的真实性，变化情况和大小范围来成功地训练大型网络。我们的数据集是第一个允许训练和评估场景流方法的大规模数据集。除了数据集，我们还提出了一个实时视差估计的卷积网络来提供最先进的结果。通过组合流和视差估计网络并对其进行训练它们，我们演示了第一个使用卷积网络的场景流估计。

1．介绍

估计场景流意味着提供立体视频中所有可见点的深度和3D运动矢量。当谈到重建和运动估计时，它是“皇家联盟”任务并提供了一个重要的基础给很多更高层次的挑战，例如先进的驾驶员的辅助系统和自主系统。最近几十年来的研究一直专注于它的子任务，即视差估计和光流估计，并取得了相当大的成功。整个的场景流问题还没有开发到这种程度。既然局部场景流可以简单的从子任务结果中集合出来，我们可以猜测所有组件的联合估计对效率和精确率都是有利的。场景流比其子任务更少被探究的原因之一似乎是缺乏完全注释的地面实况数据。

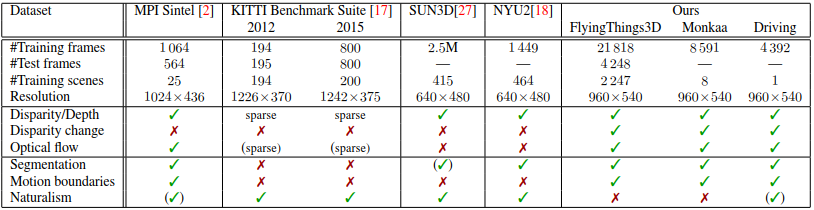
在卷积网络的时代，这种数据的可用性已经变得更加重要。论文Dosovitskiy [4]表明光流估计可以看作一个监督学习问题并且可以用一个大型网络解决。为了训练他们的网络，他们创造了一个简单的合成的飞行椅的2D数据集并被证明足以预测一般视频的精确的光流。这些结果表明，视差和现场流可以由卷积网络理想地联合的有效的实时的估计出来。实现这个想法缺少的是一个具有足够真实性和变化情况的大型数据集来训练这样的网络并评估它的性能。



**图1:** 我们的数据集提供超过35000个立体帧，带有光流，视差和视差变化以及诸如对象间隔的其他数据的密集的地面实况

在本文中，我们提出了三个这样数据集的集合，它们是通过使用开源的3D创建套件Blender的自定义版本创建的。我们的努力在本质上是和Sintel benchmark[2]类似的。与Sintel的工作相比，我们的数据集足够大来帮助训练卷积网络，而且它为场景流提供了地面实况。特别地，它包括立体彩色图像和双向视差，双向光流，视差变化，运动边界和对象间隔的地面真实情况。此外，相机完全标定和3D点定位是可用的，即我们的数据集也包括 RGBD数据。

我们不能在单篇论文中利用这个数据集的全部潜力，但我们已经展示了各种与卷积网络训练相结合的用途示例。我们训练一个用于视差估计的网络，其在以前的基准上产生了有竞争力的性能，特别是在那些实时运行的方法中。最后，我们还提出了一个场景流估计的网络并提供在一个足够大的测试集上全场景流的第一个定量数字。



**表1:** 可用数据集的比较：我们的新集合提供了比任何现有选择更多的注释数据和更多的数据变化。我们的所有数据具有完全连续，密集，准确的地面实况。

2．相关工作

**数据集**。第一个做出重要的努力创建标准数据集的是用于立体视差估计[22]和光流估计[1]的Middlebury数据集。Middlebury立体数据集由真实场景组成的，光流数据集则是真实场景和渲染场景的混合。两个数据集在今天看来都非常小。 特别是小测试集会导致严重的手动过拟合。立体数据集的一个优点是可用于相关真实的场景，特别是在自2014年以来的最新的高分辨率版本[21]。

MPI Sintel [2]是一个完全合成的数据集来源于一个短的开源动画3D电影。它提供了光流的密集地面实况。最近,一个视差的测试版本可用于训练。Sintel数据集有1064个训练帧是目前最大的可用数据集。它包含足够的现实场景，其中包括自然的图像退化例如雾和运动模糊。作者将大量的努力投入到地面实况的所有帧和像素的矫正中。这使得这个数据集成为一个非常可靠的测试集用来进行算法的比较。然而，对于卷积网络的训练，数据集仍然太小。

KITTI数据集制作于2012年[8]并在2015[17]得以扩展。它包含来自安装在汽车上的已校准的一对相机的道路场景的立体视频。光流和视差的地面实况信息通过3D激光扫描仪结合汽车的运动数据获得。虽然这个数据集包含真实数据，但是采集方法将地面实况信息限制在场景的某个静态部分。此外，激光器仅提供高达某一特定距离和高度的稀疏数据。至于最新的版本，汽车的3D模型与点云拟合以获得更致密的标签并且包括了移动物体。但是，这些区域的地面实况仍然是一个近似值。

Dosovitskiy等人[4]为光流估计训练的卷积网络，数据集是在移动的2D椅子图像叠加自然背景图像的合成数据集。这个数据集很大，但仅限于单视图光流。 它不包含3D动作，并且尚未公开可用。

最新的Sintel数据集和KITTI数据集都可以用于估计具有一些限制的场景流。 在遮挡区域（在一帧中可见，但在另一帧中不可见），场景流的地面实况不可用。 在KITTI中，场景流最有趣的部分是3D点的运动，这部分是缺失的或者是通过拟合汽车CAD模型近似的。一个关于最重要的可比数据集及其特征的全面概述 在表1中给出了。

**卷积网络**。卷积网络[16]已经证明对于各种识别任务是非常成功的，如图像分类[15]。最近卷积网络的应用还包括单个图像的深度估计[6]，立体匹配[28]和光流估计[4]。

Dosovitskiy等人的FlowNet [4]是和我们的工作最相关的。它使用一个编码器--解码器架构，带有额外的收缩和扩展网络部分的交叉链路，其中编码器计算来自增大范围的接收场的抽象特征，解码器通过扩展的上卷积架构[5]重建原始分辨率。 我们采用这种方法来视差估计。

Zbontar[28]等人的视差估计方法使用Siamese网络来计算图像块之间的匹配距离。为了实际估计视差，作者执行了基于交叉的代价聚合[29]和半全局匹配（SGM）[11]。与我们的工作相比，Zbontar等人没有端到端的对视差估计任务训练卷积网络，相应的后果是计算效率和优雅。

**场景流**。虽然有数百篇关于视差和光流估计的论文，只有几篇是关于场景流的。它们之中没有人使用深度学习的方法。

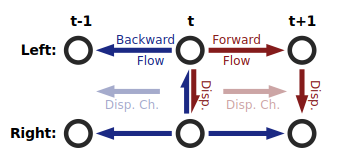
场景流估计第一次通过Vedula等人的工作[23]被推广，他们分析了不同的可能的问题设置。后来的工作是由各种变分方法主导的。Huguet和Devernay [12]制定利用联合变分法的场景流估计。Wedel等人[26]遵循变分框架但是分离视差估计已获得更高的效率和准确性。Vogel等人[25] 利用使用分段刚性模型正则化的超像素分割组合场景流估计的任务。Quiroga等人[19]扩展正则化矩阵到刚性运动的平滑场。像Wedel等人[26]那样，他们分离视差估计并通过RGBD视频的深度值来代替。

在KITTI的场景流前七名中最快的方法是Cech 等人[3]，运行时间为2.4秒。 他们方法采用种子生长算法同时视差和光流估计。

3．场景流的定义

光流是真实世界中3D运动到图像平面上的投影。通常情况下，场景流被认为是从立体视频或RGBD视频计算潜在的3D运动场。假设立体对的两个连续的时间帧t和t + 1，产生四个图像（，，，）。场景流提供给在四个图像之一的每个可见点的3D点定位及其3D运动矢量[24]。

这些3D量只能在已知的相机内在和外在情况下计算。一个相机关于场景流的独立定义是通过分离光流，视差和视差变化分量[12]获得的，见图2。这种表述在这个意义上得以完善——如果相机参数是已知的，可见的3D点和他们的3D运动向量可以从上述分量中计算出来。



**图2:** 给定时间t-1，t和t + 1的立体图像，箭头表示它们之间的视差和光流关系。红色的箭头通常用于估计场景流。在我们的数据集中，我们提供所有的关系，包括蓝色箭头。

给定t和t + 1的视差，视差变化几乎可以忽略。因此，在KITTI 2015场景流基准中[17]，只评估光流和视差。在这种情况下，场景流只能对同时在左侧和右侧帧可见的表面点重建。特别是在卷积网络的背景下，在部分遮挡区域估计深度和运动是特别有趣的。此外，从流和视差中重建3D运动是对噪声更敏感的， 因为光流中的一个小误差可能导致3D运动矢量中的巨大误差。

4．三个已渲染的数据集

我们创建了一个由三个子集组成的合成数据集套件并提供了完整的前后方向的地面实况场景流（包括视差变化）。为此，我们使用了开源3D创建套件Blender来动画绘制大量复杂运动的对象和使结果呈现出成千上万帧。我们修改了Blender的内置渲染引擎的流水线生成——除立体RGB图像外——逐帧逐视图的三个额外的数据传递。这些数据提供了所有可见表面点的3D位置，以及它们未来和过去的3D位置。两个这样的为给定的相机视图结果的数据传递之间的像素差异——在3D运动矢量的“图像”中——完整的场景流地面实况正如这台相机所见。 注意， 即使在遮挡区域中信息也是完整的，因为渲染引擎总是知道所有的（可见的和不可见的）场景点。所有的透光材料——明显地，大多数车窗——是被渲染为完全透明的以避免3D数据中的一致性问题。

给定相机的内在参数（焦距，主点）和渲染设置（图像大小，虚拟传感器尺寸和格式），我们投影每个像素点的3D运动矢量到与成像平面共面的2D像素运动向量：光流。深度是直接从像素的3D位置检索的，并通过虚拟立体视觉平台的已知配置转换为视差。我们从3D运动矢量的深度分量中计算出视差变化。结果的示例如图1所示。

此外，我们渲染了对象的分割掩码，其中每个像素值对应唯一的对象索引。 对象可以由多个子分量组成，其中每个都可以有一个单独的材料（有自己的外在性质例如纹理）。我们利用这一点并渲染额外的分割掩码，其中每个像素编码其材料的索引。最近可用的Sintel的测试版本也包括这个数据。

类似于Sintel数据集，我们还提供运动边界，在两个或两个以上的移动对象间加亮像素，如果以下条件成立：两个帧之间的运动差异至少为1.5个像素， 边界段覆盖至少10个像素的区域。阈值是根据Sintel的分割结果选定的。

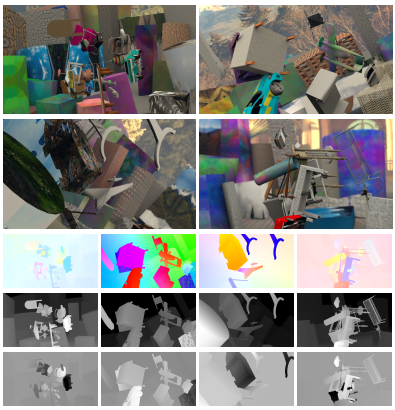
对于所有的帧和视图，我们提供相机完整的内在和外在模型。那些模型可以用于运动的或者其他任务的需要相机追踪的结构。我们使用虚拟的35mm焦距的32mm宽的模拟传感器来渲染所有的图像数据。为了Driving数据集，我们添加了一个焦距为15mm的广角版本，其在视觉上更接近现有的KITTI数据集。

像Sintel数据集，我们的数据集还包括两个每个图像的特别版本：clean pass版本显示颜色，纹理和场景光照但没有图像退化，而final pass版本还包括后处理工作诸如模拟的景深模糊，运动模糊，阳光眩光和伽马曲线操作。

为了处理大量的数据（2.5 TB），我们将所有RGB图像数据压缩到有损但高质量的WebP格式。非RGB数据通过LZO无损压缩。

4.1 FlyingThings3D

新数据集的主要部分由日常物体沿着随机的3D轨迹飞行组成。我们生成了约25 000个带地面实况数据的立体帧。我们不是专注于一个特定的任务（如KITTI）或执行严格的自然主义（如Sintel），而是依赖于随机性和一个巨大的渲染资源池来生成数量比任何现有的选项更多的数据，而且不存在重复或饱和的风险。数据生成是快速的，全自动的，并为完整的场景流任务产生密集精确的地面实况。创造这个数据集的动机是为了方便训练得益于大量的种类的大卷积网络。



**图3:** 来自我们的FlyingThings3D数据集的示例场景。**第三行**：光流图，**第四行**：视差图， **第五行**：视差变化图。最好在高分辨率的彩色屏幕上观看（图像归一化显示）。

每个场景的基础是一个大的纹理地平面。我们生成了200个静态背景对象 ，它们的形状是从长方体和圆柱体中随机选择。每个对象随机缩放，旋转，纹理化然后放置在地平面上。

要填充场景，我们下载了35927个来自斯坦福ShapeNet数据库的详细的3D模型[20]。从这些模型中，我们组合了一套32872个训练模型和一组大小为3055的测试模型。当然，模型的类别是不相交。

我们从来自这个对象集的5到20个的随机对象中进行采样，并随机的纹理化每个对象的每个材料。每个ShapeNet对象都已转化并沿着平滑的3D轨迹旋转建模，使得相机可以看到对象，但带有随机的位移。相机也是移动的。

纹理集的组成通过ImageMagick创建的过程图像，来自Flickr的自然风景和城市景观照片以及来自Image \* After的纹理样式图像。像3D模型一样，纹理被分为不相交的训练和测试部分。

对于最终的通过图像，场景存在不同强度的运动模糊和散焦模糊。

4.2 Monkaa

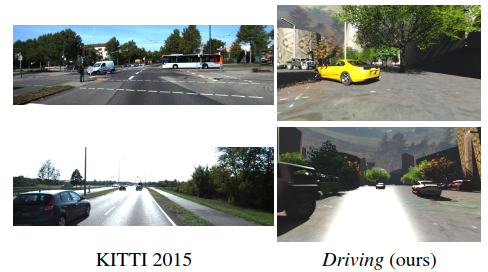
我们的数据集的第二部分来自开源的Blender的动画短片Monkaa资源。在这方面，它类似于MPI Sintel数据集。Monkaa包含非刚性和软关节运动以及可见的有挑战性的皮毛。除此之外，几乎没有可见的与Sintel的相似之处; Monkaa电影不追求相同数量的自然性。

我们选择了一些合适的电影场景并额外使用Monkaa的片段创建了全新的场景。为了增加数据量，我们渲染多个版本的自制场景，每个都有随机增量更改摄像机的平移和旋转的关键帧。

4.3 Driving

Driving场景几乎都是从驾驶汽车的角度看去的自然的动态的街道场景，类似于KITTI数据集。它使用来自FlyingThings3D数据集相同资源池中的汽车模型，并额外使用来自3D Warehouse的高度详细的树模型和简单的路灯。在图4中，我们展示了从Driving中选定的帧以及KITTI 2015中相似的帧。

我们的立体视觉基线设置为1个Blender单元，还有典型的车型宽度约2个单位相当于KITTI的设置（54厘米基线，186厘米车宽[8]）。



**图4:** 来自KITTI 2015基准套件[17] 和我们的新的Driving数据集的示例帧。两个都显示了许多从各种现实的视角的静态和移动汽车，稀薄的对象，复杂的阴影，纹理化的地面，具有挑战性的镜面反射。

5．网络

**证明我们的新的合成数据集的适用性 到场景流估计，我们使用它来训练卷积 - 网络。 一般来说，我们遵循的架构 FlowNet [ 4 ]。 也就是说，每个网络由一个contrac- 和具有远程链路的扩展部分， 补间他们。 合同部分包含卷积 层，偶尔的步幅为2， 采样因子为64.这允许网络估计 大位移。 网络的扩展部分 然后逐步和非线性地上采样特征图， 同时考虑到收缩的特征 部分。 这是通过一系列上卷积和 卷积层。 注意，没有数据瓶颈 网络，作为信息也可以通过长期， 收缩和扩张之间的范围连接， ers。 对于我们提到的整体架构的说明 对Dosovitskiy等人的数字 [ 4 ]。 对于差异估计，我们提出基本的架构 - TURE DispNet在表中描述 2 。 我们发现额外的 在扩展部分中的卷积产生更平滑的视差 地图比FlowNet架构; 参见图 6 。 我们还测试了一个架构， 自相关层[ 4 ]，我们称之为DispNetCorr。 在 这个网络，两个图像单独处理 到层conv2，然后将所得到的特征相关 水平。 我们认为最大位移为40 像素，其对应于输入图像中的160个像素。 与Dosovitskiy等人的2D相关性相比， [ 4 ]， 1D相关在计算上更便宜并允许 我们用更精细的采样来覆盖更大的位移 FlowNet，其使用2的相关性的步幅。 我们训练一个用于场景流估计的联合网络 组合和微调预训练网络， 流量。 这在图中所示 5 。 我们使用我们的 实现FlowNet预测左侧之间的流量 和右图像和两个DispNets来预测差异 在t和t + 1。 然后，我们微调大的组合网 - 工作估计流量，差异和额外的差异 更改。 训练。 所有网络都是端到端的训练，给定 图像作为输入和地面实况（光流，视差， 或场景流）作为输出。 我们使用自定义版本的 咖啡 [ 13 ]和利用亚当优化的[ 14 ]。 我们 设置β1 = 0.9和β2 = 0.999如金玛等。 [ 14 ]。 如 学习率我们使用λ= 1e - 4并且每次除以2 从迭代400 000开始的200 000次迭代。 由于网络的深度和直接的 收缩层和膨胀层之间的区域（参见Ta- BLE 2 ），如果所有六个损失都是下层，则得到混合梯度 活性。 我们发现使用损失重量计划可以 有益：我们开始训练与损失重量1分配 到最低分辨率损失损失6和权重为0所有其他损失（即所有其他损失均被关闭）。 在训练期间，我们逐步增加的权重 具有更高分辨率的损耗， 损失。 这使得网络能够首先学习粗略 然后继续进行更精细的决议， 限制中间特征。 数据增量。 尽管有大量的训练集，我们 选择执行数据增加以引入更多的二 - 精确到训练数据几乎没有额外的成本 12 。 我们 执行空间变换（旋转，平移， 平滑，缩放）和色彩变换（颜色， trast，brightness），我们使用相同的变换 所有2或4个输入图像。对于视差，引入任何旋转或垂直偏移 将打破对极约束。 水平移位 会导致负差异或者移动无穷 - 照相机。**

6．实验

我

现代机器学习方法力量的一个相对重要的示范。

7．总结

我

现代机器学习方法力量的一个相对重要的示范。

8．感谢

我

现代机器学习方法力量的一个相对重要的示范。

参考文献

1. S. Baker, D. Scharstein, J. Lewis, S. Roth, M. J. Black, and R. Szeliski. A database and evaluation methodology for optical ﬂow. Technical Report MSR-TR-2009-179, December 2009. 2
2. D. J. Butler, J. Wulff, G. B. Stanley, and M. J. Black. A naturalistic open source movie for optical ﬂow evaluation. In ECCV, Part IV, LNCS 7577, pages 611–625, Oct. 2012. 2
3. J. Cech, J. Sanchez-Riera, and R. P. Horaud. Scene ﬂow estimation by growing correspondence seeds. In CVPR, 2011.3
4. A. Dosovitskiy, P. Fischer, E. Ilg, P. Hausser, C. Hazırbas¸, V. Golkov, P. van der Smagt, D. Cremers, and T. Brox. FlowNet: Learning optical ﬂow with convolutional networks. In ICCV, 2015. 1, 2, 3, 5, 7, 12
5. A. Dosovitskiy, J. T. Springenberg, and T. Brox. Learning to generate chairs with convolutional neural networks. In CVPR, 2015. 3
6. D. Eigen, C. Puhrsch, and R. Fergus. Depth map prediction from a single image using a multi-scale deep network. NIPS, 2014. 3
7. N. Einecke and J. Eggert. A multi-block-matching approach for stereo. In Intelligent Vehicles Symposium, pages 585– 592, 2015. 7
8. A. Geiger, P. Lenz, C. Stiller, and R. Urtasun. Vision meets robotics: The KITTI dataset. International Journal of Robotics Research (IJRR), 2013. 2, 5
9. R. Hartley and A. Zisserman. Multiple view geometry in computer vision. Cambridge university press, 2003. 12
10. J. Hays and A. A. Efros. im2gps: estimating geographic information from a single image. In CVPR, 2008. 4
11. H. Hirschmuller. Stereo processing by semiglobal matching and mutual information. PAMI, 30(2):328–341, 2008. 3, 6
12. F. Huguet and F. Deverney. A variational method for scene ﬂow estimation from stereo sequences. In ICCV, 2007. 3
13. Y. Jia, E. Shelhamer, J. Donahue, S. Karayev, J. Long, R. Gir-shick, S. Guadarrama, and T. Darrell. Caffe: Convolu-tional architecture for fast feature embedding. arXiv preprint arXiv:1408.5093, 2014. 5
14. D. P. Kingma and J. Ba. Adam: A method for stochastic optimization. In ICLR, 2015. 5
15. A. Krizhevsky, I. Sutskever, and G. E. Hinton. Imagenet classiﬁcation with deep convolutional neural networks. In NIPS, pages 1106–1114, 2012. 2
16. Y. LeCun, B. Boser, J. S. Denker, D. Henderson, R. E. Howard, W. Hubbard, and L. D. Jackel. Backpropagation applied to handwritten zip code recognition. Neural computation, 1(4):541–551, 1989. 2
17. M. Menze and A. Geiger. Object scene ﬂow for autonomous vehicles. In Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR), 2015. 2, 3, 5
18. P. K. Nathan Silberman, Derek Hoiem and R. Fergus. Indoor segmentation and support inference from rgbd images. In ECCV, 2012. 2
19. J. Quiroga, F. Devernay, and J. Crowley. Scene ﬂow by tracking in intensity and depth data. In Computer Vision and Pattern Recognition Workshops (CVPRW), 2012 IEEE Computer Society Conference on, pages 50–57. IEEE, 2012. 3
20. M. Savva, A. X. Chang, and P. Hanrahan. Semantically-Enriched 3D Models for Common-sense Knowledge. CVPR 2015 Workshop on Functionality, Physics, Intentionality and Causality, 2015. 4
21. D. Scharstein, H. Hirschmuller, Y. Kitajima, G. Krathwohl, N. Neˇc, X. Wang, and P. Westling. High-resolution stereo datasets with subpixel-accurate ground truth. In Pattern Recognition, pages 31–42. Springer, 2014. 2
22. D. Scharstein and R. Szeliski. A taxonomy and evaluation of dense two-frame stereo correspondence algorithms. International journal of computer vision, 47(1-3):7–42, 2002.2
23. S. Vedula, S. Baker, P. Rander, R. Collins, and T. Kanade. Three-dimensional scene ﬂow. IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence, 27(3):475–480, 2005. 3
24. S. Vedula, S. Baker, P. Rander, R. T. Collins, and T. Kanade. Three-dimensional scene ﬂow. In ICCV, pages 722–729, 1999. 3
25. C. Vogel, K. Schindler, and S. Roth. Piecewise rigid scene ﬂow. In ICCV, 2013. 3
26. A. Wedel, C. Rabe, T. Vaudrey, T. Brox, U. Franke, and D. Cremers. Efﬁcient dense scene ﬂow from sparse or dense stereo data. Springer, 2008. 3
27. J. Xiao, A. Owens, and A. Torralba. Sun3d: A database of big spaces reconstructed using sfm and object labels. In Computer Vision (ICCV), 2013 IEEE International Conference on, pages 1625–1632, Dec 2013. 2
28. J. Zbontar and Y. LeCun. Stereo matching by training a convolutional neural network to compare image patches. arXiv preprint arXiv:1510.05970, 2015. 3, 6, 7
29. K. Zhang, J. Lu, and G. Lafruit. Cross-based local stereo matching using orthogonal integral images. IEEE Trans. Circuits Syst. Video Techn., 19(7):1073–1079, 2009. 3

一个训练视差，光流，场景流估计卷积网络的大型数据集：补充材料

1．介绍

我

**图1:** 输入是来自左侧和右侧相机的一对图像。 两个输入图像的差异主要在对象的水平位置上（其他的差异是由反射，遮挡和透视失真引起的）。注意靠近相机的对象比远离相机的对象有更大的

2．数据集产生细节

我

3．DispNetCorr

我

4．定性示例

我