

One-shot learning van gebaren in een convolutioneel neuraal netwerk

Jasper Vaneessen

Promotor: prof. dr. ir. Joni Dambre

Begeleider: Lionel Pigou

Masterproef ingediend tot het behalen van de academische graad van
Master of Science in de industriële wetenschappen: informatica

Vakgroep Elektronica en Informatiesystemen

Voorzitter: prof. dr. ir. Rik Van de Walle

Faculteit Ingenieurswetenschappen en Architectuur

Academiejaar 2016-2017



One-shot learning van gebaren in een convolutioneel neuraal netwerk

Jasper Vaneessen

Promotor: prof. dr. ir. Joni Dambre

Begeleider: Lionel Pigou

Masterproef ingediend tot het behalen van de academische graad van
Master of Science in de industriële wetenschappen: informatica

Vakgroep Elektronica en Informatiesystemen

Voorzitter: prof. dr. ir. Rik Van de Walle

Faculteit Ingenieurswetenschappen en Architectuur

Academiejaar 2016-2017



Toelating tot bruikleen

“De auteur geeft de toelating deze scriptie voor consultatie beschikbaar te stellen en delen van de scriptie te kopiëren voor persoonlijk gebruik.

Elk ander gebruik valt onder de beperkingen van het auteursrecht, in het bijzonder met betrekking tot de verplichting de bron uitdrukkelijk te vermelden bij het aanhalen van resultaten uit deze scriptie.”

Jasper Vaneessen, juni 2017

Voorwoord

Vele mensen hebben meegeholpen aan de totstandkoming van deze masterproef. Ik wil graag van de gelegenheid gebruik maken om hen te bedanken.

Eerst en vooral zou ik graag mijn promotor, prof. dr. ir. Joni Dambre, willen bedanken voor haar uitstekende begeleiding tijdens het opstellen van dit werk. Haar inzicht en kritische vragen hebben een duidelijke meerwaarde met zich meegebracht.

Ook wil ik graag mijn begeleider, Lionel Pigou, bedanken voor het delen van zijn expertise, zijn passie en interesse voor machine learning en voor alle raad tijdens afgesproken en onafgesproken momenten.

Vervolgens wil ik graag een woord van dank richten tot mevrouw Leen Brouns, bij wie ik terecht kon met vragen en zorgen doorheen mijn opleiding.

Voor het nalezen van deze scriptie wil ik graag Joke Van Eessen, Lionel Pigou, Thomas Dupont en Jan Delaeter bedanken.

Graag bedank ik ook mijn ouders en zus, voor hun geduld, steun en vertrouwen tijdens het vervolmaken van mijn opleiding.

Ten slotte bedank ik graag in het bijzonder mijn vriendin, Joke. Voor haar eeuwige geduld, haar geruststellende woorden en haar luisterend oor waar ik altijd op kan rekenen.

Jasper Vaneessen, juni 2017

Overzicht

One-shot learning van gebaren in een convolutioneel neuraal netwerk

Jasper Vaneessen

Promotor: Prof. Dr. Ir. Joni DAMBRE

Begeleider: Lionel PIGOU

Masterproef ingediend tot het behalen van de academische graad van

MASTER OF SCIENCE IN DE INDUSTRIËLE WETENSCHAPPEN:

INFORMATICA

Vakgroep Elektronica en Informatiesystemen

Voorzitter: Prof. Dr. Ir. Rik VAN DE WALLE

Faculteit Ingenieurswetenschappen & Architectuur

Academiejaar 2016-2017 Universiteit Gent

Trefwoorden

gebarenherkenning, convolutionele neurale netwerken, machine learning, deep learning, one-

shot learning

One-shot learning of gestures using a convolutional neural network

Jasper Vaneessen. Promotor: prof. dr. ir. Joni Dambre. Supervisor: Lionel Pigou.

Abstract—A lot of research has been done in the field of sign language recognition, in order to aid in the communication between the deaf and hearing communities. One of the most promising techniques for an automatic recognition system is that of convolutional neural networks (CNN). This kind of self-learning feature-extractor, paired with a classification algorithm such as an artificial neural network (ANN), achieves highly competitive results on several recognition tasks. The downside is that they require a lot of data to achieve these results.

Sign language, just as any other language, changes frequently. Every year new gestures are added to the lexicon of a language. If a predictive model has to learn to recognize these new gestures, it requires a lot of training examples of these new gestures and a full retraining of the model. This study tries to expand the recognizable lexicon of a CNN-based gesture recognition system, using only a few examples and minimum retraining. It does this by adding new softmax units to an existing model and only retraining the weights of these new units. This way the features the CNN has learned to detect from previous knowledge are kept and re-used to categorize the new gesture. It is shown that using this method it is possible to add multiple gestures subsequently, yielding a dynamically expandable recognition system.

Keywords—One-shot learning, convolutional neural networks, gesture recognition, ChaLearn LAP 2014

I. INTRODUCTION

Sign language is the main form of communication in the deaf and hard-of-hearing community. It is a highly visual-spatial, linguistically complete and natural language. Instead of using acoustically conveyed sound patterns, sign language combines hand shapes, orientation and location as well as movement of arms and body [1].

When deaf people want to convey a message to non-signing people, they have to rely on interpreters or text writing. Interpreters can be very expensive and their availability is limited, while writing down everything you want to say can be very inconvenient. Furthermore, sign language is not at all universal. Different countries have different sign languages and some even have regional ones [2]. Thus, even proficiency in a certain sign language does not guarantee the ability to communicate with all deaf people.

The field of automatic sign language recognition tries to solve some of these issues. The use of convolutional neural networks (CNN's) has proven to be very successful in various recognition tasks including gesture recognition as described in [3], [4] and [5]. CNN's are deep learning models that can be viewed as self-learning feature extractors. By feeding them examples, they learn to extract certain features from an image, which can then be used by a classification model, such as an artificial neural network (ANN), to make predictions.

A sign language, just as any other natural language, is prone to change over time. A functional gesture recognition system will have to account for this possibility of lexicon expansion. To expand a CNN with a new gesture, it would have to be retrained completely with a large number of examples of this gesture. Gathering all these examples will take a lot of time and

effort. The complete retraining of a CNN will also take up a lot of processing time.

This work proposes a system to expand the recognizable lexicon of a gesture recognition system based on a CNN. Key challenges in this endeavour are the use of a limited amount of samples and retraining as little of the network as possible. Ideally, the model would need only one sample to learn and distinguish a new gesture. The influence of the number of used samples is examined with the end-goal of learning from one example. This is called one-shot learning.

II. METHODOLOGY

A. Dataset and input

To train the CNN we need a lot of data. The dataset used here is the one made available for the *ChaLearn Looking at People 2014 Track 3: Gesture Spotting* (CLAP14) challenge ([6]). This dataset consists of 20 gestures from Italian culture, performed by 27 users, with variations in background, lighting, clothing and physique. The gestures are captured using a Microsoft Kinect [7] so that each image has four separate streams: RGB-image, depth-image, joint positions (skeleton-map) and user index (location of user in depth map).

There are ten thousand samples available in total. These are divided into three sets: six thousand for the training set and two thousand each for the validation- and test set. The users in the dataset appear alphabetically and the three sets are divided sequentially, meaning there is some user-overlap between training- and validation set but no overlap between, training- and test set.

For each gesture, a pre-processing step is used from [5]: both hands are tracked and cropped into a separate data stream. The images of the two hands and upper body are scaled and cropped to a size of 64x64 pixels. Only the depth image is used, since in both [3] and [5] these delivered the best performance. For each gesture four frames are extracted, leaving an input of 12x64x64 that will be used for gesture recognition.

B. Convolutional neural network

The idea of CNN's stems from research on the visual cortex of respectively a cat and a monkey in [8]. The cortex consists of simple and complex cells. The simple cells perform the feature extraction while the complex cells combine local features from a small spatial neighborhood. This is called spatial pooling and it is crucial to obtain a translation-invariant result.

Convolutional Neural Networks (CNN) try and mimic this principle. Their use in state-of-the-art applications such as [9] and [10] confirm their advantages. CNN's consist of alternating convolutional and pooling layers. The convolutional layer functions as a feature extractor with several feature maps in each

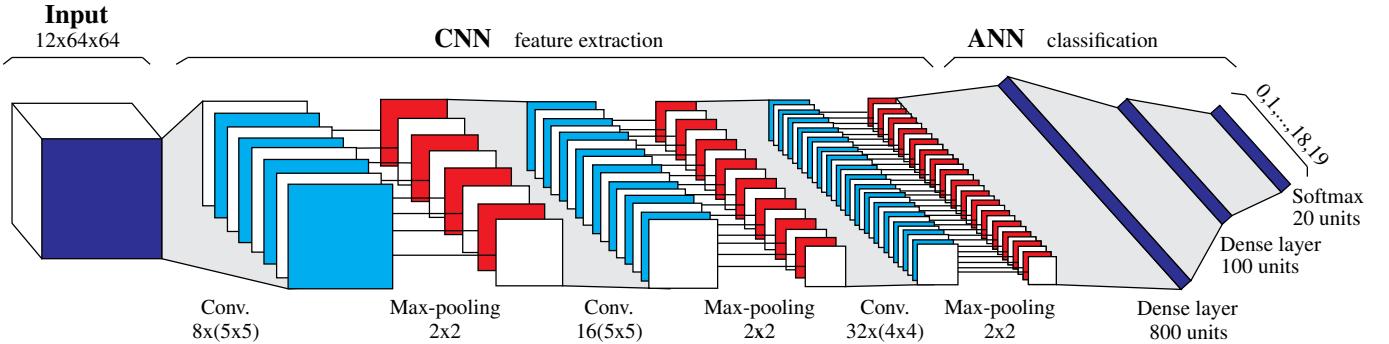


Fig. 1. Architecture of the basemodel, consisting of three convolutional layers, two hidden layers and a softmaxlayer with twenty output units.

layer. Each feature map detects another feature and the amount of feature maps per layer increases the deeper we go into the network. Pooling layers combine these features to a smaller resolution, thus ensuring a translation invariant detection.

The network learns from examples as humans do. It looks at an example, tries to predict the gesture and checks its result with the actual gesture. If it is wrong, the network learns from its mistakes and adjusts itself. Thus all we have to do is let our network learn from a big set of examples and optimize this learning process. In the case of one-shot learning and expanding the recognizable lexicon, the features already learned from a big dataset of gestures will be used to classify the new gesture. This is done by only retraining the top layers of the network, which combine the different feature detections and thus make a prediction.

C. Baseline model for all gestures

First, a baseline model is constructed. This model is then optimized for the task of recognizing all twenty gestures from the CLAP 2014 dataset. The architecture and hyperparameters from this baseline model are then used in the one-shot learning experiments. Figure 1 shows the architecture of this predictive model.

Feature-extraction is done by a CNN of three layers and classification is done by an ANN with two hidden layers and one softmax layer which outputs the class-wise predictions. All artificial neurons are rectified linear units (ReLUs as seen in [11] and [12]).

To regularize the model dropout is performed during the training phase ([13]). Data-augmentation is also performed, all samples are scaled, rotated and translated by a small amount on the CPU while the GPU is used for the training of the predictive model.

For training, Nesterov's accelerated gradient (NAG, [14] and [15]) is used with a mini-batch size of 32 and momentum-coefficient of 0.9. The learning rate is fixed at 10^{-4} , all the weights are initialized using Xavier initialization as described in [16] and all biases are set to 0.

The programming environment used is Python, the models are implemented by using the open Python libraries Theano [17], and Lasagne [18]. Theano enables easy use of GPU-acceleration. All the training is performed on computers of the Reservoir Labs at the Department of Electronics and Information Systems of UGent. These have hexacore processors (Intel

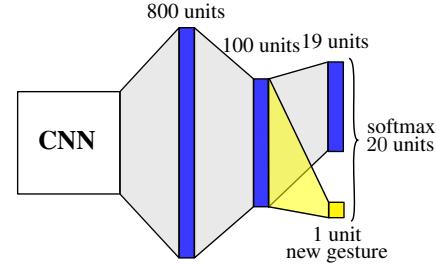


Fig. 2. Architecture of the softmax19+1 model. Only the yellow weights of the new unit are retrained.

Core i7-3930K) and NVIDIA Tesla K40c graphics cards.

This model achieves an overall accuracy of 81.20% on the classification of the 2000 gestures from the test set. The precision and recall values of each gesture are used as a baseline for future experiments.

III. EXPERIMENTS AND RESULTS

Several experiments are set up to test the expandability of the predictive model. One gesture is excluded from the dataset and this subset is then used to train the predictive model. This model is trained until convergence after which it can be retrained with the excluding training set plus some examples of the new gesture. Two of these experiments will be discussed here.

A. Softmax19+1 model

A model equal to that of the baseline model is used with only one difference: the final softmaxlayer (as seen in Figure 2). The pretrained model has a softmax layer of nineteen units for the classification of nineteen gestures. After pretraining, the model is expanded with one extra unit, also fully connected to the dense layer with one hundred units. To keep all functionality on the classification of the nineteen already learned gestures, only the weights of the new softmax unit are trained.

For each gesture in the dataset a model is trained, excluding this gesture from training. Afterwards this model is retrained with one sample and with ten samples of the new gesture. Training is stopped when the loss on the validation set (which includes all samples of the new gesture) has stopped declining for some iterations. In Figure 3 the results of this experiment are shown, together with the baseline results of the given gestures. Precision and recall values of the softmax19+1 model both follow the same trend as those of the baseline model. Recall scores

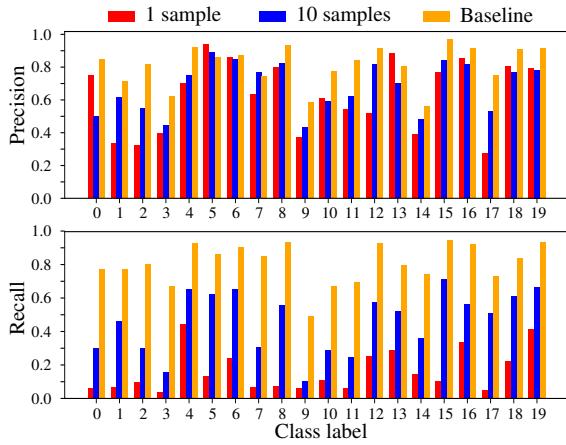


Fig. 3. Precision and recall values of the softmax19+1 model when retraining with 1 and 10 samples. The precision and recall scores of the baseline model are plotted as well for comparison.

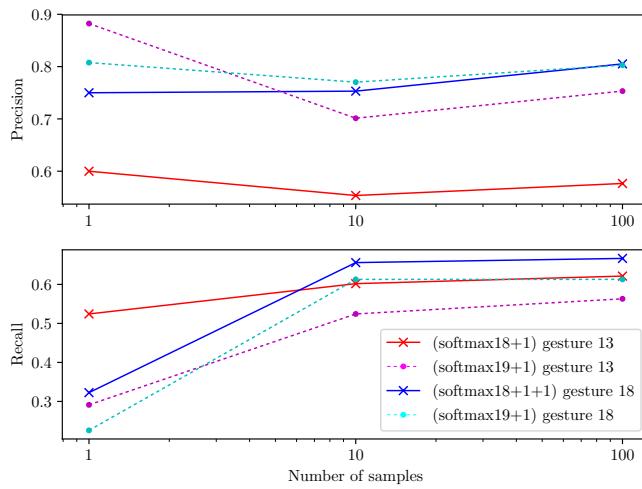


Fig. 4. Precision and recall values of the softmax18+1+1 model. Gesture 13 is learned first (softmax18+1) followed by gesture 18 (softmax18+1+1). The dashed lines present a comparison to the performance of the softmax19+1 model on the same gestures.

are mostly dependent on the amount of samples used. In experiments where gesture 14 and 15 were retrained several times with varying amounts of samples (from one sample to two hundred), it is notable that the recall score climbs the steepest between the use of one to ten samples. After using more than ten samples, the curve flattens, meaning use of more data does not help performance as much.

B. Softmax18+1+1 model

The final experiment is that of the so-called *softmax18+1+1* model. In this model two gestures are learned subsequently. First a model with a softmaxlayer of eighteen units is trained. Then the model is expanded with one extra softmax unit for the new gesture, just as in the softmax19+1 model. When the first gesture is learned, the model is expanded again with another softmax unit for a second gesture.

Figure 4 shows the results of a variation of this experiment where gesture 13 is learned first and gesture 18 is learned after-

wards. The precision and recall values of this model are plotted against the values of the softmax19+1 model. The recall scores of the softmax18+1+1 model not only match the ones of the softmax19+1 model, they are higher. These results clearly show that the used method provides a way to dynamically add multiple gestures to a pretrained model, without loss of performance.

IV. CONCLUSION

The results of this study show that there is great potential for expanding the recognizable lexicon of a CNN using only a few examples and only retraining a small amount of parameters. The gap between learning with one, few or all samples is still apparent, but a more complex model, the use of extra preprocessing steps and more advanced methods of data-augmentation can surely help close this gap.

After using more than ten samples, the gain in performance flattens significantly. The region between the use of one to ten samples is an interesting region for further investigation.

The method of dynamically adding a unit for each new gesture and only training the weights of this unit shows to be quite effective, even when adding multiple gestures subsequently. Using this method it is possible to keep adding gestures to a model, given it has acquired enough generalized knowledge from its pretraining on a larger dataset.

REFERENCES

- [1] Maurice Buyens, *Gebarentaaltonken*, Garant, 2003.
- [2] Mieke Van Herreweghe and Myriam Vermeerbergen, “Flemish Sign Language standardisation,” *Current Issues in Language Planning*, vol. 10, no. 3, pp. 308–326, Aug. 2009.
- [3] Di Wu and Ling Shao, “Deep dynamic neural networks for gesture segmentation and recognition,” in *Workshop at the European Conference on Computer Vision*. 2014, pp. 552–571, Springer.
- [4] Shuiwang Ji, Wei Xu, Ming Yang, and Kai Yu, “3d convolutional neural networks for human action recognition,” *IEEE transactions on pattern analysis and machine intelligence*, vol. 35, no. 1, pp. 221–231, 2013.
- [5] Lionel Pigou, “Gebarentaalherkenning met convolutionele neurale,” 2014.
- [6] Sergio Escalera, Xavier Baro, Jordi Gonzalez, Miguel A. Bautista, Meysam Madadi, Miguel Reyes, Victor Ponce-Lopez, Hugo J. Escalante, Jamie Shotton, and Isabelle Guyon, “ChaLearn Looking at People Challenge 2014: Dataset and Results,” in *Computer Vision - ECCV 2014 Workshops*. Sept. 2014, pp. 459–473, Springer, Cham.
- [7] Thomas Kühn, “The kinect sensor platform,” *Proc. Advances in Media Technology*, pp. 1–4, 2011.
- [8] David H Hubel and Torsten N Wiesel, “Receptive fields and functional architecture of monkey striate cortex,” *The Journal of physiology*, vol. 195, no. 1, pp. 215–243, 1968.
- [9] Andrej Karpathy, George Toderici, Sanketh Shetty, Thomas Leung, Rahul Sukthankar, and Li Fei-Fei, “Large-scale video classification with convolutional neural networks,” in *Proceedings of the IEEE conference on Computer Vision and Pattern Recognition*, 2014, pp. 1725–1732.
- [10] Alex Krizhevsky, Ilya Sutskever, and Geoffrey E Hinton, “Imagenet classification with deep convolutional neural networks,” in *Advances in neural information processing systems*, 2012, pp. 1097–1105.
- [11] Xavier Glorot, Antoine Bordes, and Yoshua Bengio, “Deep Sparse Rectifier Neural Networks,” in *Aistats*, 2011, vol. 15, p. 275.
- [12] Di Wu, Lionel Pigou, Pieter-Jan Kindermans, L. E. Nam, Ling Shao, Joni Dambre, and Jean-Marc Odobez, “Deep Dynamic Neural Networks for Multimodal Gesture Segmentation and Recognition,” 2016.
- [13] Nitish Srivastava, Geoffrey E. Hinton, Alex Krizhevsky, Ilya Sutskever, and Ruslan Salakhutdinov, “Dropout: a simple way to prevent neural networks from overfitting,” *Journal of Machine Learning Research*, vol. 15, no. 1, pp. 1929–1958, 2014.
- [14] Aleksandar Botev, Guy Lever, and David Barber, “Nesterov’s Accelerated Gradient and Momentum as approximations to Regularised Update Descent,” *arXiv:1607.01981 [cs, stat]*, July 2016, arXiv: 1607.01981.
- [15] Ilya Sutskever, James Martens, George Dahl, and Geoffrey Hinton, “On the importance of initialization and momentum in deep learning,” in *International conference on machine learning*, 2013, pp. 1139–1147.

- [16] Xavier Glorot and Yoshua Bengio, “Understanding the difficulty of training deep feedforward neural networks.,” in *Aistats*, 2010, vol. 9, pp. 249–256.
- [17] James Bergstra, Olivier Breuleux, Frdric Bastien, Pascal Lamblin, Razvan Pascanu, Guillaume Desjardins, Joseph Turian, David Warde-Farley, and Yoshua Bengio, “Theano: A CPU and GPU math compiler in Python,” in *Proc. 9th Python in Science Conf*, 2010, pp. 1–7.
- [18] Sander Dieleman, Jan Schlüter, Colin Raffel, Eben Olson, Søren Kaae Sønderby, Daniel Nouri, Daniel Maturana, Martin Thoma, Eric Battenberg, Jack Kelly, et al., “Lasagne: First release,” *Zenodo: Geneva, Switzerland*, 2015.

Inhoudsopgave

Voorwoord	v
Overzicht	vi
Extended abstract	vii
Afkortingen	xiii
1 Inleiding	1
1.1 Gebarentaal	2
1.2 Automatische gebarentaalherkenning	3
1.2.1 Gebarensegmentatie	4
1.2.2 Gebarenherkenning	5
1.2.3 Grammaticale samenstelling	5
1.3 One-shot learning	5
1.3.1 Uitbreidbaarheid herkenningssysteem	5
1.3.2 Leren uit één voorbeeld	6
1.3.3 One-shot learning in de literatuur	7
1.4 Doelstelling	8
2 Technische aspecten	11
2.1 Machine Learning	11
2.1.1 Inleiding	11
2.1.2 Gesuperviseerde classificatie	12
2.1.3 Overfitting	13
2.2 Artificieel neuraal netwerk	15
2.2.1 Inleiding	15
2.2.2 Training van een neuraal netwerk	18
2.2.3 Gradient descent	19
2.2.4 Momentum-optimalisatie voor gradient descent	20
2.2.5 Dropout	21
2.3 Convolutioneel neuraal netwerk	22
2.3.1 Tweedimensionale convolutie	24
2.3.2 Maximum pooling	25

2.4 Data-augmentatie	26
3 Uitvoering & resultaten	27
3.1 Gebruikte technologieën	27
3.2 ChaLearn dataset	28
3.3 Onderzoeksopzet	30
3.4 Ontwerp en optimalisatie van het basismodel	31
3.4.1 Invoer	32
3.4.2 Architectuur	32
3.4.3 Training	33
3.4.4 Baseline resultaten met behulp van precision, recall en confusion matrix	35
3.5 Een gebaar bijleren	38
3.5.1 Softmax20 model	38
3.5.2 Softmax19+1 model	41
3.5.3 Softmax18+1+1 model	45
4 Conclusie	48
4.1 Besluit	48
4.2 Verder onderzoek	49
Bibliografie	51
Lijst van figuren	55

Afkortingen

ANN	Artificieel Neuraal Netwerk
CAB	Vlaams Communicatie Assistentie Bureau voor Doven
CNN	Convolutioneel Neuraal Netwerk
DBM	Deep Boltzman Machine
FNN	Fuzzy Neuraal Netwerk
HMM	Hidden Markov Model
KI	Kunstmatige Intelligentie
LSFB	la Langue des Signes de Belgique Francophone
ML	Machine Learning
NGT	Nederlandse Gebarentaal
NAG	Nesterov's Augmented Momentum
ReLU	Rectified Linear Unit
VGT	Vlaamse Gebarentaal

Hoofdstuk 1

Inleiding

Om de communicatie tussen doven en horenden te verbeteren wordt er vandaag de dag onderzoek verricht naar een automatisch gebarentaalherkenningsysteem. Om om te gaan met de veranderlijkheid van een gebarentaal en de vele verschillende gebarentalen die er zijn, is het noodzakelijk dat we een herkenningssysteem kunnen uitbreiden.

Deze systemen worden vaak geïmplementeerd met behulp van deep learning technieken, zoals convolutionele neurale netwerken. Om deze modellen te optimaliseren voor een gegeven taak zijn er heel veel voorbeelden nodig. Wanneer we een dergelijk model een nieuw gebaar willen bijleren moet er dus een grote dataset worden verzameld om uit te leren. Ook zou het volledige model moeten hertraind worden, iets wat veel tijd kost.

In dit onderzoek wordt nagegaan of we ook met weinig voorbeelden een model iets kunnen bijleren en of we hierbij slechts een gedeelte van het model kunnen hertrainen. Zo kan er een online platform worden opgesteld waarop via crowd-sourcing nieuwe gebarenvoorbeelden aan het model worden gegeven. Gebruikers kunnen dan via een webcam een gebaar uitvoeren, aangeven om welk gebaar het gaat en zo het model uitbreiden.

In het ideale geval kan een systeem vanuit slechts één gegeven voorbeeld een nieuw gebaar leren herkennen, zoals de mens dit ook kan. Dit speciaal geval van leren heet *one-shot learning* en is het streefdoel van dit onderzoek.

1.1 Gebarentaal

Gebarentaal is in de eerste plaats een taal. Taal is een begrip dat moeilijk te definiëren valt en de meeste pogingen hiertoe beperken zich tot gesproken taal. Een definitie uit [Buyens, 2003] die ook voor gebarentaal kan gebruikt worden is:

“Een taal is een natuurlijk ontstaan menselijk communicatiemiddel waarmee je kan communiceren over alles wat je denkt, ziet, voelt en droomt. Een taal bestaat uit bouwstenen. Die bouwstenen worden volgens bepaalde regels samengevoegd tot grotere gehelen. Elke taal heeft eigen bouwstenen en regels”.

Gesproken taal en gebarentaal verschillen in de manier waarop gecommuniceerd wordt: oraal-auditief tegenover gestueel-visueel. Door middel van hand-, hoofd- en armbewegingen wordt een woord “uitgesproken” en vervolgens visueel waargenomen.

Een gebarentaal onstaat, net zoals een gesproken taal, spontaan en natuurlijk door contact tussen mensen. Net door deze spontane ontwikkeling is er geen universele gebarentaal. Evenals we verschillende gesproken talen en dialecten kennen per land of regio zijn er ook verschillende gebarentalen [Van Herreweghe en Vermeerbergen, 2009]. In Nederland is er bijvoorbeeld de Nederlandse Gebarentaal (NGT) en in België de Vlaamse Gebarentaal (VGT) en de Waalse Gebarentaal (la Langue des Signes de Belgique Francophone, LSFB). VGT verschilt dan weer van provincie tot provincie, met de grootste verschillen tussen West-Vlaanderen en Limburg, de twee verstuut uiteenliggende regio's.

Een gebarentaal heeft een eigen grammatica en lexicon. Het lexicon of de gebarenschat is de verzameling van alle woorden of gebaren in de taal. De lokale gebarenschat moet volledig onafhankelijk van de lokale woordenschat worden beschouwd.

Bepaalde woorden uit de ene taal kunnen niet eenduidig vertaald worden in een andere taal. Het woord “gezelligheid” kent bijvoorbeeld geen Engelse vertaling en voor het Duitse “fingerspitzengefühl” hebben we in de Nederlandse taal ook geen alternatief.

Tussen een gebarentaal en een gesproken taal geldt dezelfde verhouding. Er is niet altijd een één-op-één relatie tussen een woord en een gebaar.

Communicatie tussen doven en horenden is vaak een struikelblok. Sommige doven kunnen liplezen en zo opmaken wat een spreker wil vertellen. Voorwaarde hierbij is dat de spreker

goed moet articuleren en natuurlijk niet te snel spreekt.

Er kan ook altijd schriftelijk gecommuniciceerd worden, maar dit is een erg trage en onpersoonlijke vorm van communicatie. Ook is de bedrevenheid van een doven persoon in het schrijven van een gesproken taal vaak lager dan die van een horende.

Doven kunnen zich ook beroepen op een tolk. Dit kan een vriend zijn die horende is en gebarentaal kent of een beroepstolk. In Vlaanderen kunnen doven terecht bij het Vlaams Communicatie Assistentie Bureau voor Doven (CAB) om een tolk in te huren [CAB-Vlaanderen, 2017]. De Vlaamse overheid betaalt een aantal tolkuren terug. Onder andere achttien tolkuren voor privédoeleinden, achttien voor sollicitaties en een situatie-afhankelijk aantal tolkuren voor arbeid en beroepsopleiding.

1.2 Automatische gebarentaalherkenning

Er is dus een communicatieprobleem tussen doven en horenden, omdat ze niet dezelfde taal spreken. Er zijn ook vele verschillende gebarentalen en dialecten waardoor er tussen doven onderling ook niet altijd vlot gecommuniceerd wordt. Door het gebruik van hedendaagse technologie moet het mogelijk zijn hierin te helpen en een automatisch herkenningsysteem uit te werken waarmee gebaren in real-time kunnen vertaald worden.

Het herkennen van objecten of gebaren is iets waar de mens niet bij stilstaat. Een pasgeboren kind begint vanaf het openen van de ogen zijn waarneming en herkenningsvermogen te trainen. Terwijl we leren, organiseren we vormen, objecten en categoriën in nuttige taxonomiën en linken deze dan later naar onze taal [Fei-Fei et al., 2006]. Eenmaal de leeftijd van zes jaar bereikt is, kan een kind bijvoorbeeld 104 objectcategorieën onderscheiden zonder hierbij stil te staan.

Als mens kunnen we gebaren makkelijk differentiëren door registratie van armbewegingen, mimiek, houding van de handen en de manier waarop vingers gestrekt of geplooid worden. De neurologische fenomenen die deze vaardigheden kunnen verklaren worden nog steeds onderzocht.

Een machine of computer kan zien via het gebruik van een camera. Een beeld wordt voorgesteld door een matrix met pixelwaarden die de lichtintensiteit op dat bepaalde punt weergeeft.

Traditioneel zijn er grijswaarden- en kleurbeelden maar tegenwoordig wordt ook vaak gebruikt gemaakt van 3D-cameratechnologieën, zoals de Microsoft Kinect [Kühn, 2011], zodat er een aanvullend dieptebeeld is. Deze beelden gelden dan als de visuele data voor het systeem, daarna moeten specifieke technologijen worden ingezet om nuttige informatie uit deze data te halen.

Een automatisch herkenningsysteem zal moeten leren omgaan met de grote variabiliteit van de invoer. De gebaren die het moet herkennen zullen uitgevoerd worden door mensen van verschillende grootte en lichaamsbouw. De vlotheid van het maken van gebaren tussen ervaren en beginnende gebarentaligen zal sterk verschillen en de persoon zal niet altijd mooi recht in het midden van het beeld staan of even ver van de camera. Ook links- en rechtshandigheid heeft een invloed op de gebaren, evenals de expressiviteit van de spreker.

De aanwezigheid van andere mensen of veel beweging in de achtergrond bemoeilijkt ook het herkennen van gebaren. Daarenboven moet ook nog rekening gehouden worden met de lokale belichting. De spreker kan onderbelicht of overbelicht zijn waardoor bepaalde contouren moeilijker te detecteren vallen.

Een compleet gebarentaalherkenningsysteem zal moeten voorzien in gebarensegmentatie, gebarenherkenning en grammaticale samenstelling van gebaren.

1.2.1 Gebarensegmentatie

Wanneer we een persoon die gebarentaal spreekt registreren met een camera krijgen we een continue stroom aan informatie. In een bepaalde tijdspanne kan een persoon een of meerdere gebaren uitvoeren en het is onbekend wanneer een gebaar begint of eindigt. De segmentatie van deze gebaren is dus een eerste uitdaging voor een herkenningsysteem. Volgens [Kuehne et al., 2011] is er minder belangstelling naar deze “continue” gebaarherkenningsystemen omdat vaak wordt uitgegaan van vooraf gesegmenteerde beelden.

[Yang et al., 2010] bespreekt de bewegingsepenthesis. Tussen elk gebaar zit er een beweging die de overgang vormt tussen twee gebaren. Armen en handen gaan van eindpositie van het eerste gebaar naar beginpositie van het volgende. Deze beweging moet gedetecteerd en gefilterd worden willen we een foutloze segmentatie krijgen.

1.2.2 Gebarenherkenning

Eenmaal we weten wanneer een gebaar begint en eindigt kunnen we het identificeren. Uit de verzamelde visuele data wordt nuttige informatie geëxtraheerd waarmee het model kan beslissen over welk gebaar het gaat. Het beeld wordt omgezet in een beeldrepresentatie, bestaande uit een of meerdere featurevectoren. Deze representatie wordt vervolgens gebruikt door een classificatiemethode die het een klasselabel geeft.

[Guo en Yang, 2017] stelt een gebaarherkenningsysteem voor die zich focust op de handen. Uit het dieptebeeld van een Kinectcamera wordt de hand gesegmenteerd via thresholding. Drie features worden vervolgens bijgehouden en gebruikt: de verandering van de handvorm, de beweging van de hand in het tweedimensionaal vlak en de beweging van de hand in de diepte (z-as).

Er wordt gebruik gemaakt van twee classificatie methodes: Hidden Markov Modellen (HMM) en Fuzzy Neurale Netwerken (FNN). HMM is een classificatietechniek die rekening houdt met het tijdsaspect. FNN is een combinatie van fuzzy (vage) theorie en artificiële neurale netwerken.

1.2.3 Grammaticale samenstelling

Wanneer alle gebaren uit een continue stroom herkend worden, moeten we deze bouwstenen samenstellen tot een boodschap. Er moet rekening gehouden worden met grammaticale regels om zinnen en deelzinnen te vormen. Ook zijn er vele samengestelde woorden en specifieke gebarenpatronen om bepaalde termen weer te geven. Dit onderdeel zal dus op een hoger niveau werken en via toepassing van taalspecifieke regels de boodschap extraheren.

1.3 One-shot learning

1.3.1 Uitbreidbaarheid herkenningsysteem

Een taal is voortdurend in verandering. Het lexicon van een gebarentaal groeit mee met de tijd. Gloednieuwe termen of zaken die voordien geen beschrijving kenden in een gebarentaal worden toegevoegd. Hogescholen en universiteiten gebruikten lange tijd geen gebarentaal waardoor er weinig wetenschappelijke termen opgenomen zijn in de gebarenschat. Gelukkig

komen er vandaag steeds meer wetenschappelijke gebaren bij.

Een automatische herkenningsysteem zal moeten leren omgaan met dit groeiende lexicon. Een strategie kan zijn om na verloop van tijd (vanaf een bepaald aantal nieuwe gebaren) het systeem te hertrainen met voorbeelden van de oude gebaren en de nieuwe gebaren. Hierbij wordt er dus vanaf nul gestart en een nieuw model opgebouwd.

Een eerste probleem hierbij is het verzamelen van de data. Deep learning methodieken hebben een complexe structuur en erg veel parameters. Om een grote hoeveelheid parameters te optimaliseren voor een taak heb je een grote hoeveelheid data nodig om uit te leren. Als we dus een nieuw gebaar willen bijleren aan een herkenningsysteem hebben we vele voorbeelden nodig van dit ene gebaar, liefst tegen verschillende achtergronden, uitgevoerd door verschillende personen en in verschillende lichtomstandigheden.

Het maken van dergelijke datasets is een erg kostelijke en tijdrovende opdracht.

Het model vanaf nul terug hertrainen vraagt veel tijd en rekenvermogen. Alle vooraf opgedane kennis wordt gewist dus alle tijd en moeite die eerder geïnvesteerd werd is voor niets. Het systeem zal ook minstens evenveel rekentijd nodig hebben als tijdens de opbouw van het vorige model.

Als het herkenningsysteem zo een aantal wordt uitgebreid, zal er veel kostbare tijd en energie verloren gaan.

1.3.2 Leren uit één voorbeeld

Mensen kunnen heel makkelijk en snel visuele concepten leren herkennen vanuit slechts een voorbeeld. Hoe de mens dit precies doet is iets waar de wetenschap het nog niet compleet over eens is.

[Biederman, 1987] bespreekt de “Recognition by components” theorie die deze kwaliteit kan verklaren. Als de mens een nieuw object voor het eerst ziet, zal hij deze trachten op te delen in verschillende onderdelen die hij herkent. Stel dat iemand voor het eerst in zijn leven een hoverboard ziet (zie Figuur 1.1) dan kan hij deze na één bezichtiging snel differentiëren. We herkennen vormen uit andere objecten die we al kennen en vanuit deze informatie maken we een representatie van het nieuwe object. Als je die persoon achteraf zou vragen het object te



Figuur 1.1: Een persoon die nog nooit een hoverboard heeft gezien kan gemakkelijk na het zien van de rode hoverboard, de andere uit de reeks gelijkaardige objecten halen.

beschrijven, kan hij bijvoorbeeld zeggen dat het eruitziet als een segway met kleine wielen en geen stuur of op een lager niveau een plank met twee wielen horizontaal naast elkaar.

In deze gedachtengang zouden we een reeds getraind herkenningsmodel, dat net zoals de mens bepaalde vormen, lijnen, handposities, houdingen of armbewegingen kan detecteren, een nieuw gebaar kunnen bijleren. De voorwaarde is dat het model de algemene kenmerken van een gebaar herkent, zodat deze ook voor de herkenning van een nieuw gebaar kunnen gebruikt worden. Op deze manier kan er geprobeerd worden om uit slechts één voorbeeld bij te leren. Dit is de essentie van one-shot learning.

1.3.3 One-shot learning in de literatuur

[Lake et al., 2011] stelt een generatief model voor voor het herkennen van handgeschreven karakters. Het vertrekt vanuit de notie dat de mens een teken schrijft in verschillende halen of lijnen en ook zo een nieuw teken leert herkennen. Er wordt een dataset opgebouwd van 1600 karakters die door verschillende gebruikers online geregistreerd worden. Elke lijn die een gebruiker plaatst wordt opgeslaan alsook de volgorde van tekenen. Zo bestaat elk teken uit een opeenvolging van lijnen met verschillende vorm en lengte. De verzameling van al deze lijnen wordt gebruikt als voorafgaande kennis om nieuwe tekens bij te leren met een voorbeeld. Het nieuwe teken wordt door het systeem opgedeeld in lijncomponenten die dan afgetoetst worden tegen het model. Zo ontstaat een nieuwe representatie voor het bijgeleerde

gebaar die kan gebruikt worden voor herkenning. Er wordt een nauwkeurigheid van 54.9 % behaald tegenover 39.6 % voor een implementatie aan de hand van Deep Boltzman Machines (DBM). Wanneer bij het aanleren van het nieuwe gebaar de lijninformatie van de dataset wordt gebruikt in plaats van die van het systeem zelf wordt een nauwkeurigheid van 63.7 % waargenomen.

[Wu et al., 2012] buigt zich over de ChaLearn One-shot Learning Gesture Challenge 2011 en leert vanuit slechts een voorbeeld een gebaar te herkennen zonder enige voorgaande kennis. Er wordt geëxperimenteerd met een aantal feature descriptors en classificatie methodes waaruit Extended Motion History Images (Extended MHI) en Maximum Correlation Coëfficiënt (MCC) als best presterende worden gevonden. Extended MHI bestaat zelf uit drie representaties: MHI en Inversed recording (INV) focussen zich op bewegingsinformatie respectievelijk in het begin en op het einde van het gebaar terwijl Gait Energy Information (GEI) repetitieve beweging registreert. Het systeem behaalt een Levensteinhafstand van 0.29685 (tussen 0 en 1 waarbij 0 optimaal) op de validatieset en presteert zeer goed op gebaren waarin er veel beweging is. De twee meer statische gebaren uit de dataset worden het minst goed gedetecteerd met een nauwkeurigheid lager dan 45 %.

[Caelles et al., 2016] stelt een convolutioneel neuraal netwerk (CNN) voor die uit een voorbeeld de voorgrond van de achtergrond onderscheidt in een video. Het CNN wordt vooraf getraind op de ImageNet dataset. Deze dataset bevat 1,2 miljoen afbeeldingen uit meer dan duizend objectcategoriën. Door deze pre-training op een zeer ruime dataset is het model algemeen en leert het eigenlijk wat 'een object' is. Hierna wordt het model verfijnd voor het volgen van een voorgrondsobject uit een video. Het eerste frame van de video wordt gemaskeerd en hierop stelt het model zich af. Deze architectuur verbetert de state-of-the-art op de Densely Annotated Video Segmentation (DAVIS) dataset met 11.2 % (79.8% vs 68.0%).

1.4 Doelstelling

Dit onderzoek test de uitbreidbaarheid van een gebarenherkenningsysteem met als uiteindelijk doel het bijleren van een gebaar uit één voorbeeld.

Deze masterproef bouwt verder op het werk van [Pigou, 2014] die een convolutioneel neuraal

netwerk (CNN) opstelde voor de herkenning van 20 Italiaanse gebaren uit de “ChaLearn Looking at People 2014 Challenge” (CLAP14) dataset. Een CNN is een model uit de deep learning, een aftakking van machine learning en behaalt state-of-the-art op foto-, video- en actieclassificatie. Hij behaalde een classificatiefout van 4.32 %, goed voor een vijfde plaats op deze wedstrijd. Hier zal een gelijkaardig CNN worden opgesteld waarmee dan experimenten rond bijleren zullen worden uitgevoerd.

Een CNN leert automatisch vanuit data algemene kenmerken te extraheren om een specifieke taak uit te voeren. Voorwaarde is dat er genoeg data voor handen is. Hier zal nagegaan worden of deze kennis efficiënt gebruikt kan worden om met weinig voorbeelden een gebaar bij te leren en zo het herkenbare lexicon te vergroten. Er wordt vertrokken vanuit een model getraind op een grote verzameling gebaren voorbeelden. Dan wordt het model gehertraind op de herkenning van het nieuwe gebaar. Hierbij zal het zijn reeds verworven kennis over gebaren moeten gebruiken. Voor dit bijleren mag het niet de bedoeling zijn om het volledige model te hertrainen.

Het uiteindelijke doel is one-shot learning; met slechts één voorbeeld een nieuw gebaar leren herkennen. Omdat deze taak erg uitdagend is zal er ook worden nagegaan of we met een weinig aantal voorbeelden het lexicon kunnen uitbreiden. Zo kan er bepaald worden vanaf hoeveel voorbeelden het model goed presteert en kan dit opgenomen worden als uitbreidingsvoorwaarde van bijvoorbeeld een online platform waarop gebruikers datavoorbeelden kunnen insturen.

Er zal ook worden nagegaan of het model meerdere keren kan uitgebred worden en hoe dit het best gebeurt. Het bijleren van één gebaar lijkt haalbaar, maar indien we meerdere gebaren na elkaar bijleren moet het model nog altijd even goed presteren. Er mag zeker en vast geen functionaliteit verloren gaan. Concreet wil dit zeggen dat als er een nieuw gebaar wordt bijgeleerd, dit niet de herkenning van de reeds aangeleerde gebaren mag verstoren. Het model mag dus niet volledig hertraind worden. Niet alleen omdat dan kennis kan verloren gaan, maar ook omdat dit veel tijd zal kosten. Een diep neuraal netwerk bestaat uit verschillende lagen. Hoe minder lagen we hertrainen hoe minder rekenwerk er moet verricht worden.

Omdat er met weinig voorbeelden gewerkt wordt, lijkt het een goed idee om artificiële data

te creëren. Dit gebeurt aan de hand van data-augmentatie: beelden worden licht getransformeerd om meerdere variërende beelden uit een echt voorbeeld te krijgen.

Samengevat zal dit onderzoek trachten een gebaar bij te leren aan een CNN en hierbij het volgende onderzoeken:

- invloed van aantal gebruikte voorbeelden en vanaf hoeveel voorbeelden er aanvaardbare resultaten bekomen worden,
- invloed van aantal hertrainde lagen op het herkenningsvermogen van het nieuwe gebaar,
- invloed van verschillende data-augmentatie technieken,
- de dynamisch uitbreidbaarheid van het systeem: kunnen we gebaren blijven toevoegen zonder verlies van prestatie.

Hoofdstuk 2

Technische aspecten

2.1 Machine Learning

2.1.1 Inleiding

Leren is een veelzijdig fenomeen dat bestaat uit verschillende processen: het verkrijgen van declaratieve kennis, het ontwikkelen van motorische en cognitieve vaardigheden door instructie en ervaring, het organiseren van nieuwe kennis in algemene representaties en het ontdekken van nieuwe feiten via observatie en experimentatie.

Sinds het begin van het computertijdperk proberen onderzoekers het menselijk leren na te bootsen en deze processen te vertalen naar de informatietheorie. Het machinaal leren is nog steeds een erg uitdagend doel in de kunstmatige intelligentie (KI).

Machine Learning (ML) is volledig datagedreven tegenover traditionele methoden die zich beroepen op handgemaakte regels. Het computerprogramma wordt niet explicet geprogrammeerd om een taak uit te voeren maar vertrekt vanuit een algemeen model. Het model leert eerst uit voorbeelden en kan daarna voorspellingen maken op nieuwe invoer.

We kunnen zeggen dat een computerprogramma of machine leert als het zijn performantie op een bepaalde taak verbetert met ervaring [Carbonell et al., 1983]. Het leren gebeurt door de optimalisatie van de parameters van het predictief model door middel van een algoritme uit de machine learning. Het model wordt een aantal voorbeelden gegeven om uit te leren: de trainset. De uitvoer van het model wordt geëvalueerd aan de hand van een prestatiemaat.

Deze prestatie maat vertelt hoe correct de voorspelling is en bepaalt de mate waarin het model verder gecorrigeerd dient te worden.

Machine learning algoritmes kunnen opgedeeld worden in drie categoriën op basis van leerstijl: gesuperviseerd, ongesuperviseerd en semi-gesuperviseerd leren. De supervisie slaat op het gebruik van de correcte uitgangswaarde tijdens het trainen.

Een ongesuperviseerde leerstijl vertrekt uit een dataset zonder klasselabels of correcte voorspellingswaarde. Er wordt een model opgebouwd dat bepaalde structuren deduceert. Dit kan zijn om algemene regels te extraheren, om redundantie te verminderen of om gegevens te groeperen volgens gelijkenis (clustering).

Bij gesuperviseerde methodes wordt een trainset gebruikt die zowel de invoervector als de te voorspellen waarde bevat. Problemen die vaak via gesuperviseerd leren worden aangepakt zijn classificatie en regressie. Classificatie tracht ingevoerde voorbeelden in te delen in discrete categoriën om bijvoorbeeld objecten te herkennen zoals in [Krizhevsky et al., 2012]. Bij regressie is de uitvoer van het model een continue variabele zoals bijvoorbeeld de prijs van een appartement gegeven zijn oppervlakte.

Semi-gesuperviseerde methodes zijn een mengvorm van de voorgaande twee. De dataset is een mengeling van gelabelde en ongelabelde voorbeelden. Hierbij is er een gewenste indeling, weergegeven door de gelabelde data, maar het model moet zelf de indeling zien te maken.

2.1.2 Gesuperviseerde classificatie

De machine learning in dit onderzoek valt onder de gesuperviseerde classificatie. Een classificatieprobleem kan algemeen als volgt worden omschreven:

Gegeven een trainset T:

$$T = \{(x^{(n)}, y^{(n)})\}, \quad x^{(n)} \in \mathbb{R}^D, y^{(n)} \in \{0, 1, \dots, C\}, n = 1, \dots, N \quad (2.1)$$

met $x^{(n)}$ het n-de datavoorbeeld en $y^{(n)}$ zijn klasselabel. C staat voor het aantal discrete categoriën of klassen, D het aantal dimensies van de invoervariabelen en N het aantal trainingsvoorbeelden. Nu kunnen we het classificatieprobleem uitdrukken als de benadering van

een model f met parameters θ :

$$f(x, \theta) = y, \quad \forall (x, y) \in T \quad (2.2)$$

zodat we na deze schatting vanuit f en θ voorspellingen kunnen maken op basis van nieuwe data: $f(x_{nieuw}, \theta) = y'$, $y' \in \{0, 1, \dots, C\}$

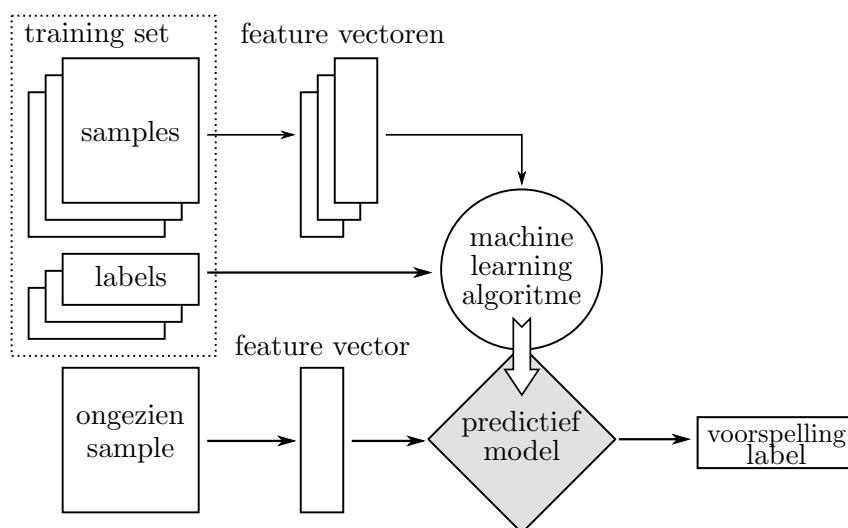
Figuur 2.1 geeft een schematische weergave van de opbouw van een classificatiemodel. Het schatten van f en θ wordt uitgevoerd door een techniek uit de machine learning en geeft ons het uiteindelijke predictief model $f(x, \theta) = y$. De samples worden meestal verwerkt voor ze als input worden doorgegeven aan het model. In het geval van classificatie van video en afbeeldingen worden er technieken uit de beeldverwerking gebruikt om relevante informatie uit het beeld te halen. Welke specifieke techniek er gebruikt wordt is een keuze die erg bewust moet gemaakt worden en een grote invloed heeft op de performantie van het classificatiemodel. Deze informatie wordt gebundeld in een featurevector x en aan het ML algoritme gegeven. Vanuit de verkregen featurevectoren en de kennis van het correcte klasselabel wordt het predictief model dan geoptimaliseerd.

Eenmaal het model voldoende geleerd heeft kan het predictief model gebruikt worden in een productieomgeving om nieuwe voorbeelden, al dan niet correct, te classificeren.

Het model dat in dit onderzoek gebruikt wordt, is dat van het artificieel neuraal netwerk, een veelgebruikt predictief model voor classificatie. In Sectie 2.2 wordt deze techniek dan ook verder besproken.

2.1.3 Overfitting

Stel dat een student kunstwetenschappen voor zijn examen het werk van verschillende kunstenaars moet herkennen. Hij krijgt een boek met daarin foto's van verschillende schilderijen samen met de naam van de uitvoerder. Indien de student al deze voorbeelden met hun antwoord vanbuiten leert en op het examen net dezelfde schilderijen als in het boek zou voorgeschoteld krijgen, dan zal hij erg hoog scoren. Krijgt hij echter ongeziene werken van dezelfde schilders, dan zal zijn score veel lager liggen. Hij heeft geen onderliggende eigenschappen uit de beelden gehaald die terugkomen in ander werk maar memoriseerde gewoon werk en uitvoerder, hierdoor heeft hij veel moeite met het categoriseren van de nieuwe voorbeelden. Dit

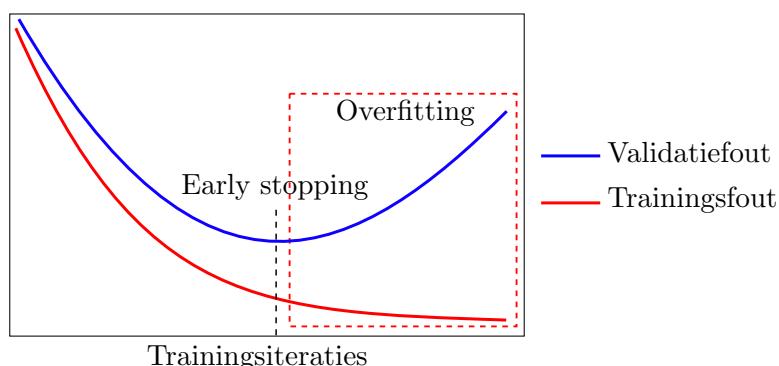


Figuur 2.1: Schematische weergave van het opstellen van een predictief model met behulp van machine learning technieken

is een informeel voorbeeld van overfitting.

Bij overfitting beschrijft het predictief model de ruis en fouten in het signaal in plaats van de gewenste onderliggende patronen en kenmerken van de gegeven taak. Het komt voor wanneer het model complex is en vele parameters heeft in vergelijking met het aantal trainingsvoorbelden. Een model dat “overfit” is heeft een laag voorspellend vermogen op ongeziene data. Het model is niet algemeen of gegeneraliseerd en memoriseert de data.

Het risico op overfitten komt voort uit het feit dat de prestatie maat voor de training van het model niet correct de effectiviteit van het model weergeeft en er daardoor te laat gestopt



Figuur 2.2: Plot van trainings- en validatiefout ter illustratie van overfitting en de early stopping techniek.

wordt met trainen. De training van een model gebeurt via optimalisatie van zijn prestatie op een training set. De werkelijke performantie wordt echter gegeven door prestatie op ongeziene data. Net om deze reden wordt de dataset opgesplitst in drie delen: training-, validatie- en testset.

Om een zo goed mogelijk predictief model te maken wordt een evaluatiescore op de validatieset geoptimaliseerd. Deze data is nog onbekend voor het model en geeft dus een betere aanduiding van zijn performantie. Figuur 2.2 geeft de validatie- en trainingsfout weer tijdens het trainen van een predictief model. Wanneer de trainingsfout blijft dalen maar de validatiefout stagneert of stijgt, is er sprake van overfitting. Nu kan er gekozen worden om de training vroegtijdig te stoppen teneinde geen generalisatie te verliezen. Deze techniek wordt *early stopping* genoemd.

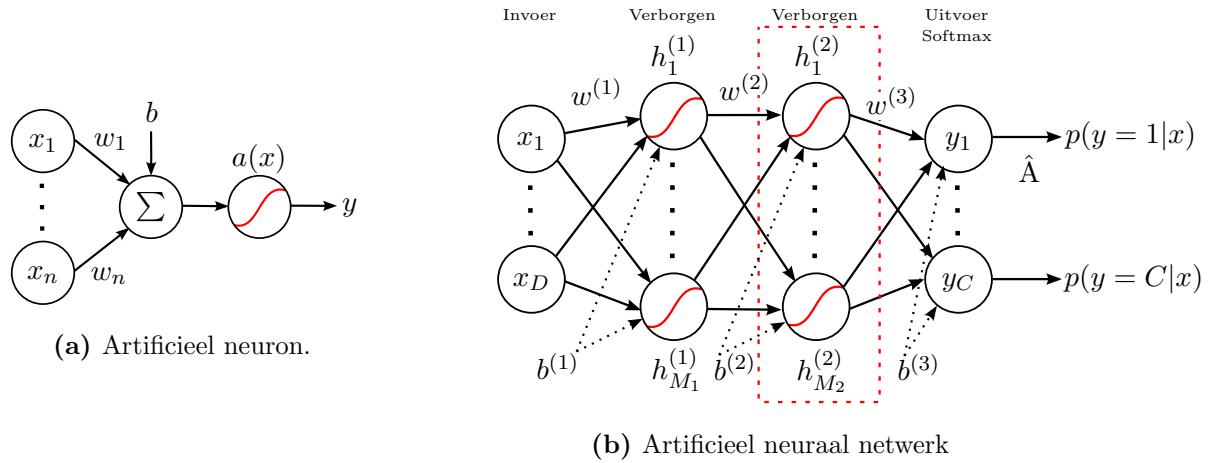
Om na afloop een finale evaluatie van het model te maken wordt zijn prestatie op de testset gemeten. Het model heeft de voorbeelden uit deze set nog nooit eerder gezien waardoor de testscore representatief is voor het voorspellingsvermogen van het model. De testset mag nooit gebruikt worden om aanpassingen aan het model te maken, hiervoor dient de validatieset.

2.2 Artificieel neuraal netwerk

2.2.1 Inleiding

Een lange rekensom uitwerken is iets wat de mens liever overlaat aan een rekenmachine of computer. Alle bits van een rekensom zijn even belangrijk en bepalend voor de uitkomst. Op dit vlak is een computer veel efficiënter en betrouwbaarder dan ons brein. Onze hersenen zijn veel bedrevener in andere taken zoals het indelen van objecten volgens gelijkenissen of het herkennen van een persoon.

Het is deze gedachte die vele onderzoekers ertoe bracht een artificieel neuraal netwerk (ANN) uit te bouwen. Het menselijke brein is een erg complex neuraal netwerk bestaande uit meer dan 86 miljard neuronen. Dit zijn de bouwstenen van ons zenuwstelsel en ze staan in voor het verwerken en overdragen van informatie. Ze nemen input aan van een of meerdere neuronen, verwerken deze signalen en sturen al dan niet een signaal door naar andere neuronen. In Figuur 2.7a is een weergave te zien van een artificieel neuron, de bouwsteen van het ANN. De functionaliteit van dit neuron bootst deze van het biologisch neuron na en wordt als volgt



Figuur 2.3: Een ANN (b) met een invoerlaag, twee verborgen lagen en een softmax uitvoerlaag samen met zijn bouwsteen, het artificieel neuron (a). Het rood omkaderde gedeelte kan meerdere malen herhaald worden om een dieper en complexer netwerk te maken.

gedefinieerd:

$$n = a \left(b + \sum_{i=1}^D w_i x_i \right) \quad (2.3)$$

met n de uitvoer van het neuron, a de *activatiefunctie*, b de bias, x_i de i -de invoer en w_i de gewichten van zijn respectievelijke inkomende verbindingen.

Deze artificiële neuronen worden gegroepeerd in lagen om een ANN te vormen zoals afgebeeld in Figuur 2.7b. Alle lagen worden onderling volledig verbonden: elk neuron krijgt invoer van alle neuronen uit de voorgaande laag en geeft zijn uitvoer door aan alle neuronen van de volgende laag. Deze lagen worden dan ook vaak *dense layers* genoemd vanwege hun verbindingsdichtheid. Tussen de neuronen van een laag in zijn er geen verbindingen.

Hier beschouwen we enkel *feedforward neurale netwerken*. Aan het begin van het netwerk hebben we de invoerlaag met evenveel neuronen, of knopen, als de dimensie van de featurevectoren. De invoer propageert zich van links naar rechts door het netwerk tot het bij de uitvoerlaag komt. Omdat de uitvoer van de binnenste lagen niet meteen zichtbaar is worden deze de verborgen lagen genoemd.

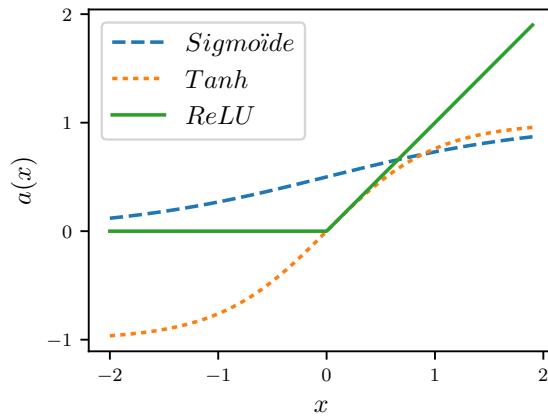
De uitvoer van de verschillende lagen uit het ANN in Figuur 2.7b kunnen we als volgt be-

schrijven:

$$\begin{aligned} h_j^{(1)} &= a \left(b^{(1)} + \sum_{i=1}^D w_{i,j}^{(1)} x_i \right), \quad j = 1, \dots, M_1 \\ h_j^{(2)} &= a \left(b^{(2)} + \sum_{i=1}^{M_1} w_{i,j}^{(2)} h_i^{(1)} \right), \quad j = 1, \dots, M_2 \\ y_j &= a \left(b^{(3)} + \sum_{i=1}^{M_2} w_{i,j}^{(3)} h_i^{(2)} \right), \quad j = 1, \dots, C \end{aligned} \quad (2.4)$$

met D het aantal invoerparameters, M_1 het aantal verborgen knopen in de eerste laag, M_2 het aantal verborgen knopen in de tweede laag en C het aantal te voorspellen klassen. M_1 en M_2 zijn parameters van het model die niet trainbaar zijn maar gekozen worden. De ideale instelling van deze zogenaamde *hyperparameters* wordt bekomen na een iteratief proces van hyperparameteroptimalisatie. Ze worden aanvankelijk gekozen vanuit ervaring en vuistregels uit de literatuur. Door de prestatie van het model te evalueren tegenover de validatieset kunnen deze parameters stelselmatig geoptimaliseerd worden. Elk model heeft zo meerdere hyperparameters wiens ideale waarden experimenteel moeten worden ingesteld.

Het is mogelijk en wenselijk om nog meer verborgen lagen toe te voegen. Het omkaderde gedeelte in Figuur 2.7b kan een aantal keer herhaald worden om zo het model toe te laten een complexere structuur te modelleren.



Figuur 2.4: Weergave van de drie meest populaire activatiefuncties voor classificatie doeleinden

De activatiefunctie $a(x)$ uit (2.3) is van groot belang in een ANN aangezien ze zorgt voor niet-lineariteit. Moest deze er niet zijn kan elk neuraal netwerk met een verborgen laag

vervangen worden door een model zonder, aangezien de samenstelling van lineaire transformaties zelf een lineaire transformatie is. Figuur 2.4 geeft drie van de meeste gebruikte niet lineaire activatiefuncties weer. In dit onderzoek zal gebruik gemaakt worden van de rectifier activatiefunctie:

$$a(x) = \max(0, x) \quad (2.5)$$

Een neuron wordt vaak vernoemd naar de activatiefunctie die ze gebruikt. In dit geval spreken we van een Rectified Linear Unit (ReLU). Het gebruik van ReLU's wordt gestaafd in de literatuur omtrent gesuperviseerde *deep learning*: [Glorot et al., 2011], [Pigou, 2014] en [Wu et al., 2016]. Een ReLU zal alle negatieve waarden afbeelden op 0 en alle positieve op zichzelf.

Aan de uitgang van het ANN worden geen ReLU's geplaatst maar hebben we de softmaxlaag. De uitvoer van de softmaxlaag geeft de voorspelde probabiliteit per klasse weer. Deze softmax wordt als volgt berekend:

$$p(y = j|x) = \frac{e^{\alpha(x)_j}}{\sum_{i=1}^C e^{\alpha(x)_i}} \quad (2.6)$$

$$\text{softmax}(x) = \{p(y = 1|x), p(y = 2|x), \dots, p(y = C|x)\}$$

α is de pre-activatie (waarde voor activatie) van de laatste verborgen laag, C het aantal klassen en $p(y = j|x)$ de probabiliteit dat een gegeven invoer x tot de klasse met label j behoort.

De uitvoer van de softmaxlaag is een vector wiens som gelijk is aan 1. Om een voorspelling uit deze softmaxlaag te kiezen wordt het maximum genomen uit deze uitvoervector, de klasse met de hoogste probabiliteit.

2.2.2 Training van een neuraal netwerk

Alle parameters θ van het netwerk (gewichten w en biases b) worden pseudo-willekeurig gekozen. Tijdens het trainen worden deze dan iteratief aangepast om de prestatie van het predictief model te verbeteren. Dit gebeurt aan de hand van een *back-propagation* algoritme. De data of het signaal van de invoer gaat eerst voorwaarts door het netwerk waarna we een voorspelling krijgen. Vervolgens wordt deze voorspelling geëvalueerd en zal de fout op de

voorspelling vanuit het einde van het netwerk terug naar het begin propageren. Op basis van deze fout worden de gewichten aangepast en zo leert het model uit ervaring.

Om de prestatie van het model te maximaliseren wordt een kostenfunctie geminimaliseerd. Deze geeft een indicatie van de gemaakte voorspellingsfout door aan slechte voorspellingen een hogere kost toe te kennen. Welke kostenfunctie gebruikt wordt hangt af van de uit te voeren taak. Voor multinomiale classificatie met behulp van een softmax is *categorical cross-entropy* het meest geschikt:

$$L(\theta) = -\frac{1}{N} \sum_{i=1}^N \sum_{j=1}^C y_{i,j} \log(p_{i,j}) \quad (2.7)$$

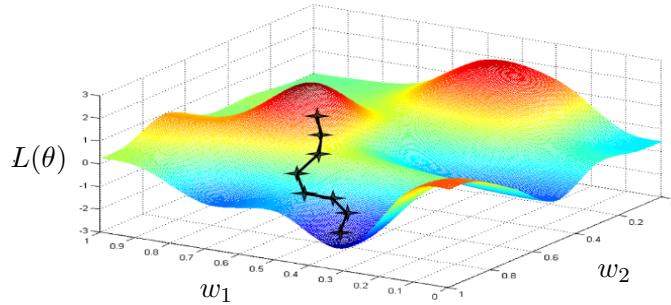
met N het aantal voorbeelden en C het aantal klassen. De probabiliteit uit de softmax wordt hier afgekort tot p . Het ware label y is weergegeven in een one-hot codering: een vector met de grootte van het aantal klassen waarvoor alle waarden 0 zijn behalve op de index van het correcte kassselabel, daar is ze gelijk aan 1. Bijgevolg verdwijnt de logterm bij een foute voorspelling en wordt in de kostenfunctie enkel rekening gehouden met de fout op het ware label. Door het gebruik van een negatieve log krijgen waarden dicht bij 0 een erg hoge fout en is de fout bij $p_{i,j} = 1$ gelijk aan 0.

2.2.3 Gradient descent

Nu moeten de parameters θ gevonden worden die de kostenfunctie minimaliseren. Het minimum van deze kostenfunctie komt immers overeen met het optimaal predictief model. Om dit minimum te vinden, wordt *gradient descent* toegepast. In Figuur 2.5 wordt deze techniek weergegeven in een tweedimensionale parameterruimte. Het algoritme zal de parameters iteratief bijstellen door het volgen van de stijlste helling, gegeven door de gradiënt van de kostfunctie:

$$\theta = \theta - \alpha \nabla_{\theta} L(\theta) \quad (2.8)$$

met α de leersnelheid of *learning rate*. Deze learning rate is een hyperparameter van het model en bepaalt hoeveel de parameters bijgesteld worden per iteratie. Een te kleine leersnelheid zal zorgen voor een trage convergentie en bijgevolg langere trainingsfase. Een te grote leersnelheid loopt het risico voorbij lokale minima te lopen en niet te convergeren.



Figuur 2.5: Visualisatie uit [Ng, 2017] van het gradient descent algoritme in een tweedimensionale parameterruimte . De zwarte lijn geeft de verschillende iteratieve stappen van het algoritme weer. Door het volgen van de steilste helling wordt een lokaal minimum van de kostfunctie gevonden.

Het gradient descent algoritme zoals weergegeven in (2.8) moet de foutfunctie voor alle voorbeelden berekenen om de parameters correct aan te passen. Het trainen van neurale netwerken vraagt om grote datasets en daarom kan deze fout- en gradientsberekening behoorlijk lang duren. Om dit probleem aan te pakken wordt de *mini-batch gradient descent* variant geïmplementeerd:

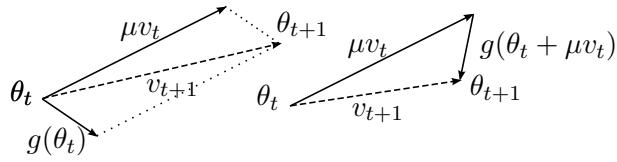
$$\theta = \theta - \alpha \nabla_{\theta} L(\theta; x_{i:i+B}; y_{i:i+B}) \quad (2.9)$$

met $L(\theta; x_{i:i+B}; y_{i:i+B})$ de kostfunctie van een klein gedeelte of *mini-batch* van de voorbeelden en B de batch-grootte. Zo bekomt men een schatting van de globale kostfunctie en kunnen er sneller stappen worden gezet. De keuze van de batch-grootte B is net als de learning rate α een hyperparameter van het netwerk.

2.2.4 Momentum-optimalisatie voor gradient descent

De parameterruimte die het trainingsalgoritme afzoekt kan vergeleken worden met een berglandschap. Gradient descent gaat op zoek naar het diepste punt in dit landschap en zal in de problemen komen wanneer het tijdens deze afdaling vele kleine putten (lokale minima) tegenkomt. Het algoritme zal oscilleren tussen deze lichte hellingen, het optimalisatiepad zal zigzaggen en de convergentiesnelheid van het algoritme zal sterk dalen. Ook is het meer waarschijnlijk dat het algoritme zal blijven steken in een van deze lokale minima en niet verder afdaalt naar het globaal minimum.

[Botev et al., 2016] beschrijft het gebruik van momentum als optimalisatie voor het gradient



Figuur 2.6: Klassiek momentum (links) tegenover Nesterov's accelerated gradient (rechts) [Sutskever et al., 2013]. De gradientsberekening van de kostenfunctie wordt afgekort door g .

descent algoritme. De parameters worden geüpdatet in dezelfde richting als de vorige update. Dit kan als volgt beschreven worden:

$$\begin{aligned} v_{t+1} &= \mu v_t - \alpha \nabla_{\theta_t} L(\theta_t) \\ \theta_{t+1} &= \theta_t + v_{t+1} \end{aligned} \tag{2.10}$$

met t de iteratiestap en $\mu \in [0, 1]$ de momentumcoëfficiënt. Bewegingen in dezelfde richting zullen snelheid accumuleren waardoor het optimalisatiepad over de kleine putten rolt. Er is echter nog een verbetering aan te brengen aan deze optimalisatie genaamd Nesterov's accelerated gradient (NAG):

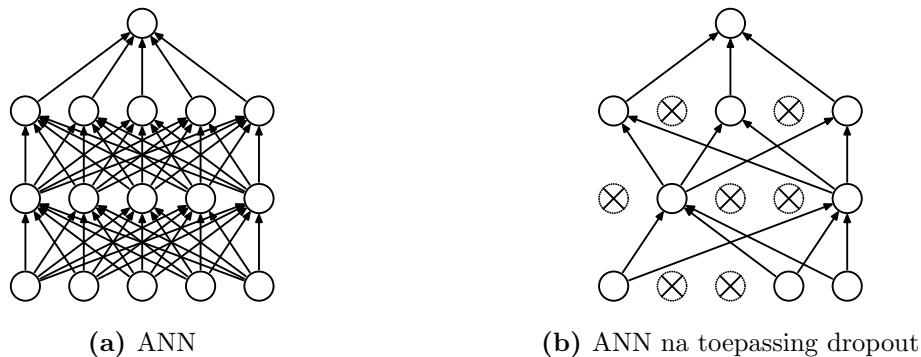
$$\begin{aligned} v_{t+1} &= \mu v_t - \alpha \nabla_{\theta_t} L(\theta_t + \mu v_t) \\ \theta_{t+1} &= \theta_t + v_{t+1} \end{aligned} \tag{2.11}$$

NAG kijkt eigenlijk een stap vooruit door een afschatting van de volgende beweging te maken voor de gradientsberekening. Hiervoor wordt de huidige momentumwaarde gebruikt: $\theta_t + \mu v_t$. In praktijk zien we dat NAG doorgaans dichter tot het globaal minimum komt dan klassiek momentum. Het verschil is doorgaans heel klein maar door het iteratieve proces cumuleren deze kleine verschillen tot een grote tijdsvermindering bij het gebruik van NAG.

2.2.5 Dropout

Tijdens het trainen kan het gebeuren dat neuronen volledig afhankelijk worden van de output van één enkel neuron uit de vorige laag (of een kleine groep neuronen). Deze units worden lui en dragen weinig tot niets bij aan het herkenningsvermogen. Dit fenomeen heet *co-adaptatie*. Om dit tegen te gaan en de units te verplichten zelf bij te dragen tot de herkenning van bepaalde patronen wordt dropout toegepast.

Tijdens elke iteratiestap van het trainingsalgoritme worden een aantal units uitgeschakeld (vandaar de benaming dropout). Of een unit al dan niet wegvalt wordt bepaald door een



Figuur 2.7: Links is een standaard ANN te zien met twee verborgen lagen, rechts is hetzelfde netwerk te zien na toepassing van dropout. De gekruiste units zijn de gedropte units.

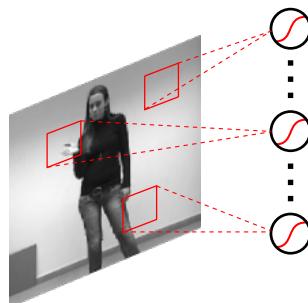
probabiliteit $Bernoulli(p)$. Deze p is een hyperparameter van het netwerk en wordt doorgaans ingesteld op 0.5 waardoor getraind wordt met de helft van de units. Elke iteratiestap wordt een andere deelverzameling neuronen getraind, in essentie een ander netwerk. Het uitschakelen van units gebeurt enkel tijdens training, daarom worden de gewichten herschaald tijdens het trainen met een factor $1/(1 - p)$. De niet geschaalde gewichten zijn bruikbaar in de testfase wanneer alle neuronen worden benut.

Dropout is een regularisatiemethode die ondanks zijn simpelheid erg efficiënt blijkt. [Srivastava et al., 2014] geeft een uitvoerige analyse en vergelijkende studie van het gebruik van dropout bij het uitvoeren van taken zoals gensplitsing, spraak-, tekst- en beeldherkenning. In elke van deze experimenten zorgt dropout voor een hogere regularisatie. Zo wordt aangetoond dat dropout overfitting kan tegengaan in om het even welk toepassingsgebied.

2.3 Convolutioneel neuraal netwerk

De machine learning techniek die sinds 2012 in de belangstelling staat is die van het convolutioneel neuraal netwerk. Mede dankzij het recordbrekende resultaat van [Krizhevsky et al., 2012] op de “ImageNet Large Scale Visual Recognition Challenge” wordt deze techniek vaak onderzocht en toegepast op beeldherkenningsproblemen zoals in [Ji et al., 2013] en [Karpathy et al., 2014].

Traditionele beeldherkenningstechnieken zoals in [Perronnin et al., 2010] en [Jhuang et al., 2007] leiden het beeld af naar een manueel ontworpen beeldrepresentatie. De kenmerken in



Figuur 2.8: Lokale connectiviteit van receptieve velden. Voor elk overlappend deelgebied van de invoer is er een neuron verbonden. Alle gewichten van het lokale filter worden gedeeld.

deze representaties zijn niet meteen zichtbaar maar worden via verschillende bewerkingen blootgelegd. Het is erg moeilijk om te beslissen welk soort kenmerk het best geschikt is voor de gegeven taak. Vaak moet er dan ook veelvuldig geëxperimenteerd worden met verschillende representaties.

Convolutionele neurale netwerken hebben als grote troef dat ze deze feature-extractie automatiseren. Een CNN is een biologisch geïnspireerd model. Het onderzoek van [Hubel en Wiesel, 1968] gaf een verklaring voor de manier waarop zoogdieren, specifiek de kat en de aap, de wereld rondom zich visueel waarnemen. De neuronen in de visuele cortex hebben een complexe laagsgewijze architectuur. Elke cel reageert op prikkels in een deelgebied van het gezichtsveld. Deze receptieve velden overlappen gedeeltelijk en bedekken zo het volledige zicht.

Het herkenningsvermogen van de mens is nog altijd ontegensprekelijk veel hoger dan om het even welk artificieel herkenningsysteem. Vandaar dat er geprobeerd wordt de functionaliteit van de visuele cortex na te bootsen met een CNN.

CNN's zijn een speciaal soort meerlagig neuraal netwerk. Net zoals een ANN worden ze getraind met behulp van een back-propagation algoritme zoals beschreven in Sectie 2.2.2. Waarin een CNN verschilt is zijn architectuur. Een ANN is volledig verbonden met zijn invoer. Als we een afbeelding van 64x64 pixels rechtstreeks als invoer in een ANN willen gebruiken moeten er per knoop 4096 gewichten worden getraind.

De artificiële neuronen in een CNN werken net zoals de receptieve velden in de visuele cortex. Zoals te zien in Figuur 2.8 wordt elk (mogelijk overlappend) deelgebied verbonden met een

neuron. De parameters van deze verbindingen worden gedeeld tussen alle units. Zo leert het netwerk een bepaalde feature detecteren om het even waar in het beeld en zijn er slechts een beperkt aantal te trainen gewichten.

In een CNN worden convolutielagen afgewisseld met pooling lagen. Zo worden er meerdere lagen na elkaar geplaatst om een diepe architectuur te verkrijgen. In de eerste lagen zullen basiskenmerken van laag niveau gedetecteerd worden en naarmate we dieper in het netwerk gaan worden geavanceerdere kenmerken van hoger niveau geëxtraheerd. Zo zullen de eerste lagen features zoals randen detecteren die dan dieper in het netwerk worden samengesteld tot bijvoorbeeld een bepaalde handvorm.

2.3.1 Tweedimensionale convolutie

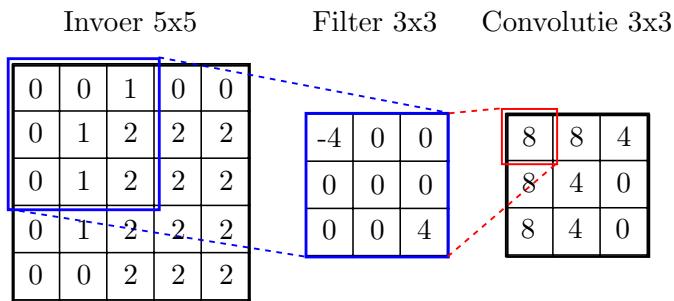
De receptieve velden delen hun parameters en zoeken dus naar hetzelfde kenmerk in een beeld. Ze filteren het beeld met behulp van een tweedimensionale discrete convolutie die als volgt kan worden beschreven:

$$(w * x)_{h,b} = \sum_{b'=-\infty}^{+\infty} \sum_{h'=-\infty}^{+\infty} f_{b',h'} x_{b-b',h-h'} \quad (2.12)$$

met w de filterwaarden en x de invoer. De grootte van het filter en van de invoer is uiteraard begrensd. Met onze filtergrootte (H_f, B_f) en de dimensie van onze invoer (H_x, B_x) kunnen we (2.12) vereenvoudigen tot:

$$\sum_{b'=0}^{B_f} \sum_{h'=0}^{H_f} f_{b',h'} x_{b-b',h-h'} \quad (2.13)$$

Figuur 2.9 geeft een visuele weergave van deze convolutie operatie. Op het resultaat van deze operatie wordt een niet-lineaire activatiefunctie toegepast en zo bekomen we een feature-map. Let er op dat we op de randen een probleem hebben: we krijgen te grote of te kleine indices voor de input. Om dit probleem te omzeilen zijn er twee opties: de invoer uitbreiden of enkel de convolutie berekenen wanneer alle invoerwaarden gedefinieerd zijn. Deze tweede vorm heet de *echte convolutie* en wordt hier toegepast. Hierdoor is de dimensie van de uitvoer



Figuur 2.9: Tweedimensionale convolutie met een 3x3 filter.

(B_{uit}, H_{uit}) kleiner dan die van de invoer:

$$\begin{aligned} B_{uit} &= B_{in} - B_f + 1 \\ H_{uit} &= H_{in} - H_f + 1 \end{aligned} \tag{2.14}$$

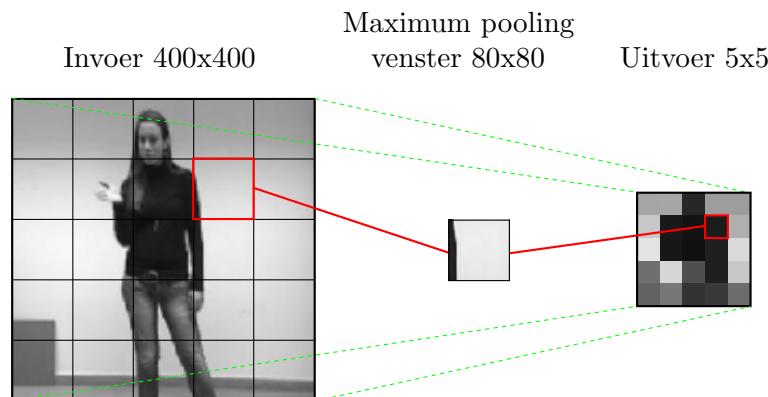
met (B_f, H_f) de dimensie van de convolutiefilter. Om meerdere features te detecteren per laag worden er meerdere feature-maps gevormd om een filterbank te bekomen. Hoeveel feature-maps er per laag worden berekend is een hyperparameter van het CNN.

Hier is de tweedimensionale convolutie beschreven omdat in dit onderzoek enkel met deze convolutie gewerkt wordt. Er bestaan ook driedimensionale convoluties die rekening houden met het tijdsaspect en zo spatio-temporele features extraheren.

2.3.2 Maximum pooling

Na de convolutielaaq volgt er een pooling laag die de feature-maps opsplitst in kleine partities met een zekere pool grootte. Het maximum uit deze vensters wordt overgenomen in de uitvoer. In Figuur 2.10 wordt een max-pooling uitgevoerd met een venster van 80x80 pixels op een invoer van 400x400 pixels. Zo daalt de dimensionaliteit maar blijven de belangrijkste features behouden.

De pooling operatie zorgt voor translatie-invariantie van het herkenningssysteem. Of een hand nu een paar pixels naar links, rechts, boven of onder verschuift maakt niet uit. De pooling zal al deze activaties samenbrengen tot dezelfde positie voor de volgende featuremap.



Figuur 2.10: Maximum pooling: uit elk vak in de invoer afbeelding wordt het maximum bepaald en overgenomen in de bijhorende pixel in het uitvoerbeeld.

2.4 Data-augmentatie

Hoe meer data we hebben om uit te leren, hoe beter we het model kunnen generaliseren. Deze data is niet altijd beschikbaar maar kan wel artificieel gecreëerd worden door data-augmentatie. Door bewerkingen uit te voeren op echte voorbeelden kunnen we nieuwe beelden maken die licht variëren.

Zeker in het geval van one-shot learning en leren uit een minimum aantal echte voorbeelden kan data-augmentatie een grote hulp zijn. Wanneer de gebruikte voorbeelden afbeeldingen zijn, kunnen er beeldtransformaties worden uitgevoerd zoals translaties, rotaties, cropping en zooming. Er kan ook ruis toegevoegd worden en het beeld kan vervormd worden. De keuzes van gebruikte augmentatietechnieken en hun parameters zijn afhankelijk van de uit te voeren taak.

Hoofdstuk 3

Uitvoering & resultaten

3.1 Gebruikte technologieën

Alle programmatie wordt uitgevoerd in Python, een dynamische *high-level* programmeertaal. Python is ontwikkeld met het oog op leesbare en kernachtige code. Het is een van de meest gebruikte talen voor het uitvoeren van wetenschappelijke experimenten, mede dankzij de vele krachtige bibliotheken die beschikbaar zijn. In dit onderzoek worden de volgende Python-bibliotheken gebruikt:

- NumPy: voegt ondersteuning toe voor grote, multi-dimensionale arrays en matrices samen met een groot assortiment aan wiskundige functies om deze arrays efficiënt te manipuleren. Deze bibliotheek is een onderdeel van de SciPy-stack (Scientific Python).
- Theano [Bergstra et al., 2010]: een bibliotheek die toelaat wiskundige expressies te definiëren, optimaliseren en evalueren. De twee belangrijkste troeven van Theano zijn de dynamische generatie van c-code en het transparante gebruik van GPU-acceleratie. Expressies worden symbolisch omgezet en gecompileerd voor een snelle en efficiënte uitvoering. Ook worden ze geoptimaliseerd voor gebruik van de GPU. Hiernaast biedt de bibliotheek ook heel wat functies voor machine learning.
- Lasagne [Dieleman et al., 2015]: een lightweight bibliotheek voor het bouwen en trainen van neurale netwerken. Het biedt verschillende veelgebruikte kosten-, regularisatie-, activatie- en leerfuncties aan alsook vele soorten *layers*. Zo gebruikt dit werk de *DenseLayer* voor volledig verbonden lagen en de *Conv2DLayer* voor de tweedimensionale

convolutie. Deze bibliotheek bouwt verder op functionaliteit van Theano waardoor neurale netwerken gebouwd met Lasagne ook gebruik kunnen maken van GPU-acceleratie.

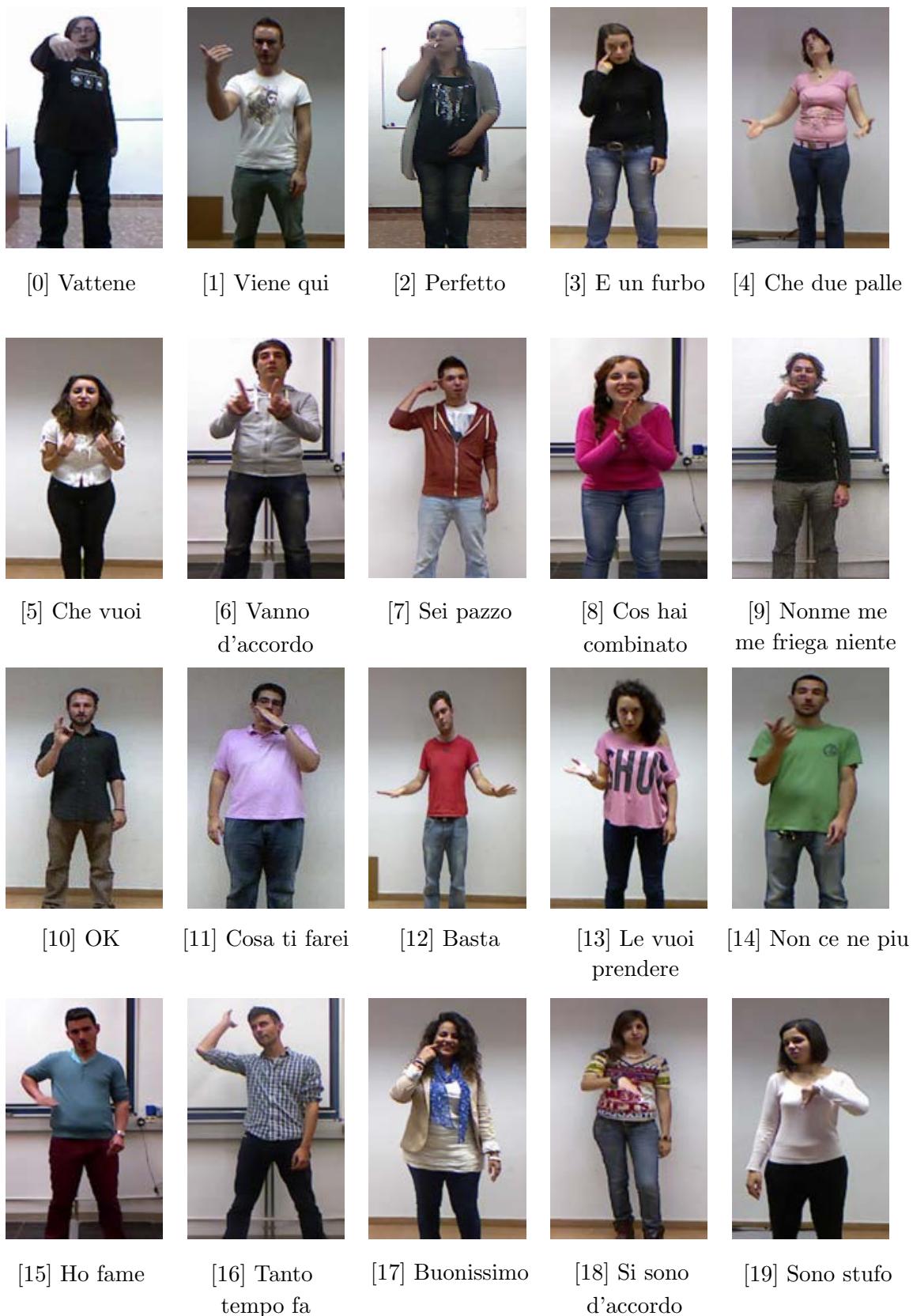
- Scikit-learn: deze bibliotheek biedt heel wat machine learning functionaliteit aan maar hiervan wordt in dit onderzoek geen gebruik gemaakt. Het pakket binnen scikit-learn dat wel gebruikt wordt, is *metrics*. Deze wordt gebruikt voor de evaluatie van het model. Vanuit de voorspelde en ware labels kunnen we via diverse functies de kwaliteit van de classificatie beschouwen. Dit pakket wordt voornamelijk gebruikt voor het berekenen van de precision en recall, en het opstellen van de confusion matrix. Deze termen worden verklaard in Sectie 3.4.4.
- Scikit-image: is een verzameling beeldverwerkingsalgoritmes. Deze bibliotheek wordt gebruikt voor de data-augmentatie.

3.2 ChaLearn dataset

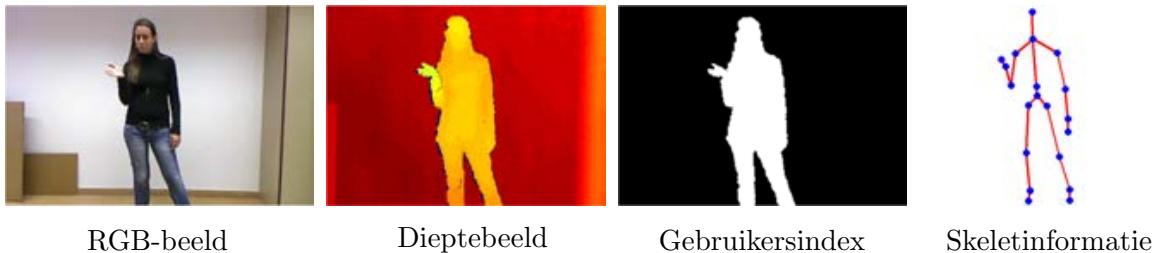
De gebruikte dataset is die van de “ChaLearn Looking at People Challenge 2014” zoals beschreven in [Escalera et al., 2014]. Uit deze set wordt de derde track gebruikt: “gesture recognition”. Deze bevat meer dan 14000 gebaren uit een vocabularium van twintig Italiaanse gebaren. Merk op dat het hier niet gaat om een gebarentaal maar om afzonderlijke gebaren uit de Italiaanse cultuur. De verschillende gebaren en hun benamingen zijn te zien in Figuur 3.1.

De gebaren worden uitgevoerd door 27 gebruikers tegen verschillende achtergronden. Er is variatie op vlak van kleding, lichaamsbouw, belichting en gebaaruitvoering. De beelden zijn opgenomen met behulp van een Kinect camera waardoor er vier datastromen zijn: RGB-beeld, dieptebeeld, gebruikersindex en skeletinformatie (Figuur 3.2).

Deze dataset werd ook gebruikt in [Pigou, 2014] waar deze een aantal voorverwerkingsstappen onderging. Deze voorverwerkte dataset is ter beschikking gesteld van dit onderzoek. De voorverwerking probeert de dataset te optimaliseren voor gebarenherkenning. De dataset bestaat uit tienduizend geïsoleerde gebaren samen met hun correcte klasselabel. Er worden 32 frames geselecteerd rond het midden van elk gebaar. Vervolgens worden er vier nieuwe datastromen gecreëerd door het uitsnijden van de linker en rechterhand uit zowel diepte- als



Figuur 3.1: De Italiaanse gebaren gebruikt in de “ChaLearn Looking At People Challenge 2014, Track 3: gesture spotting”



Figuur 3.2: De vier datastromen beschikbaar in de “ChaLearn Looking At People Challenge 2014, Track 3: gesture spotting” dataset

RGB-beeld. Ook wordt het bovenlichaam geïsoleerd om een deel van de achtergrond weg te werken. In totaal zijn er zo zes datastromen beschikbaar. Elk beeld, origineel 640x480 pixels groot, wordt gedownscaled en gecropt tot een grootte van 64x64 pixels.

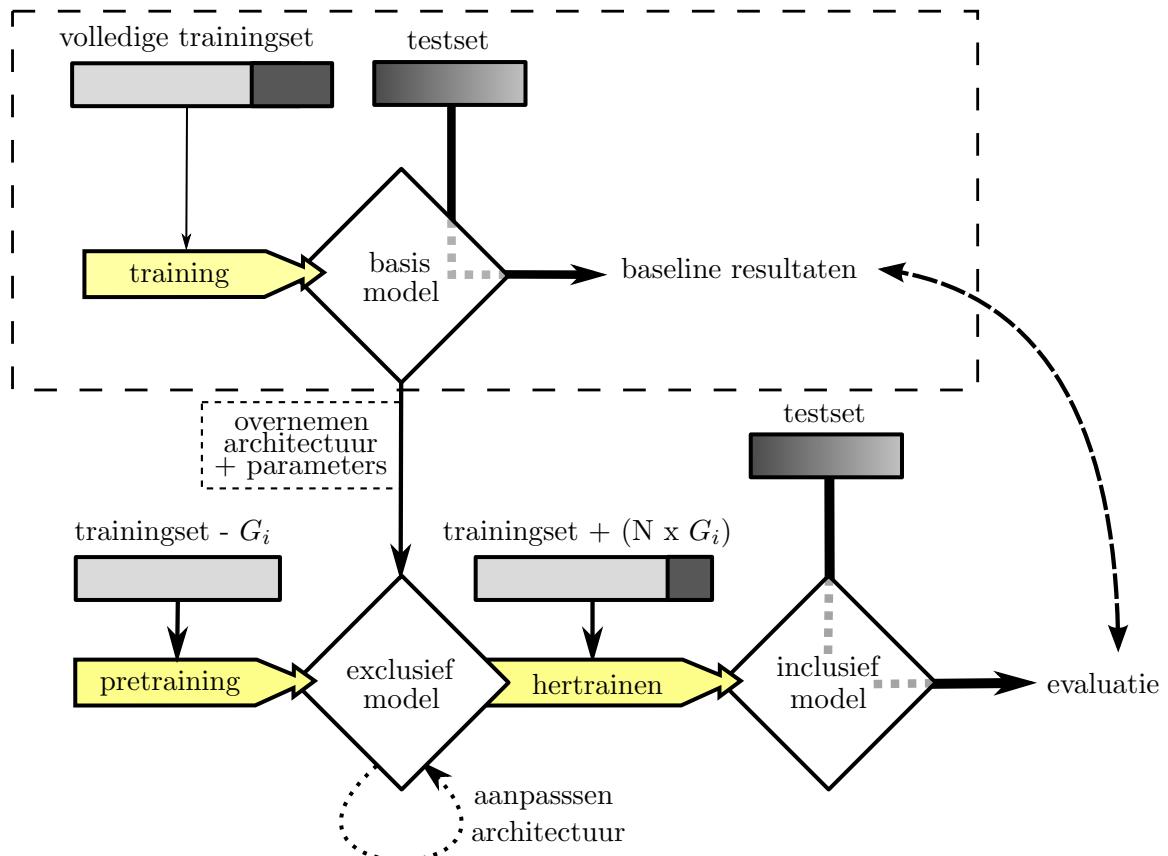
In dit onderzoek wordt de dataset opgedeeld in 60% training-, 20% validatie- en 20% testset. Deze opdeling is sequentieel gebeurd: het eerste deel voor training, het tweede deel voor validatie en het laatste voor test. De dataset is gesorteerd per gebruiker waardoor er andere gebruikers voorkomen in de gesplitste datasets.

3.3 Onderzoeksopzet

De experimenten worden uitgevoerd op computers van het Reservoir Lab van de vakgroep Elektronica- en Informatiesystemen (ELIS) van de Universiteit Gent. De gebruikte computers hebben een hexacore processor (Intel Core i7-3930K) met kloksnelheid van 3.2 GHz en een NVIDIA Tesla K40c grafische kaart.

In een eerste fase moet er een convolutioneel neuraal netwerk worden opgezet dat een aanvaardbare nauwkeurigheid behaalt op de gebruikte dataset. Dit model wordt besproken in Sectie 3.4. De nauwkeurigheden van dit predictief model, getraind op alle klassen met alle voorbeelden, wordt vervolgens gebruikt als vergelijkingspunt of *baseline* voor de one-shot learning experimenten.

In de volgende stap zal een model, qua architectuur en hyperparameters gelijkend op het basismodel, getraind worden op een deelverzameling van de gebaren. Na deze pre-training kan het model een gebaar bijgeleerd worden en wordt er geëxperimenteerd met het aantal verschillende samples van het nieuwe gebaar, het aantal lagen dat hertraind worden en met

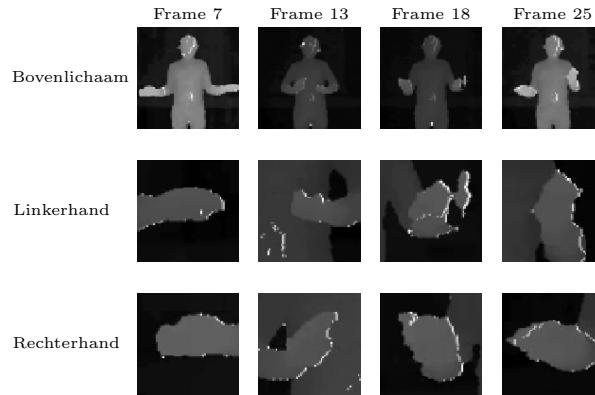


Figuur 3.3: Schema van het onderzoeksopzet. Het omkaderde gedeelte is de eerste fase met het opstellen van het basismodel. Het onderste gedeelte wordt voor elk experiment uitgevoerd. G_i staat voor voorbeelden van het gebaar met label i , N voor het aantal samples dat gebruikt wordt voor hertraining.

het gebruik van data-augmentatie. De bespreking van deze experimenten gebeurt in Sectie 3.5.

3.4 Ontwerp en optimalisatie van het basismodel

Alle keuzes omtrent hyperparameters en architectuur zijn experimenteel, op basis van gelijkaardige onderzoeken en naar advies van de begeleiding bepaald. Er zijn vele mogelijke combinaties qua hyperparameters en het is zeer tijdrovend om hierin de meest optimale keuze te maken. Dit is ook niet de essentie van dit onderzoek. Er dient een voldoende goed model opgesteld te worden om vergelijkingen te maken tussen het leren van alle gebaren (basismodel) en het bijleren van een gebaar.



Figuur 3.4: De 12 frames gebruikt voor de invoer van het CNN. De frames hebben een resolutie van 64x64 pixels.

3.4.1 Invoer

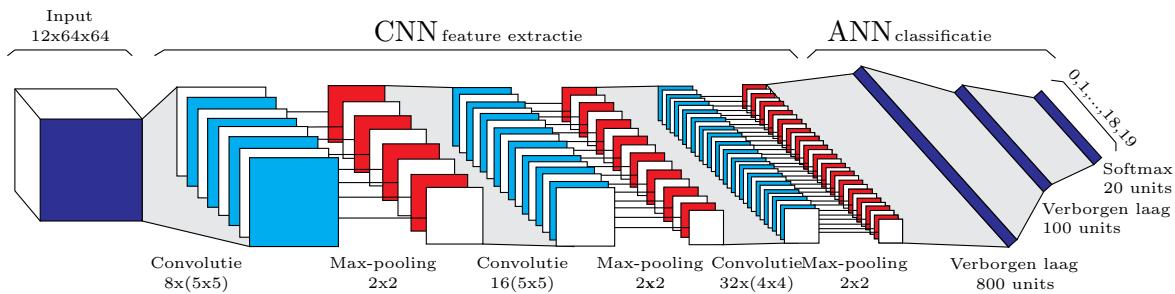
Uit het beeld van elk gebaar worden 4 frames gesampled per datastroombaan. Er is gekozen om niet van alle input gebruik te maken om een snellere trainingstijd te bekomen zodat er meer experimenten kunnen worden uitgevoerd. In een latere fase of bij verder onderzoek kan het model steeds uitgebreid worden om meer gebruik te maken van spatio-temporele data.

Er wordt enkel gebruik gemaakt van het dieptebeeld, volgens [Pigou, 2014] en [Wu en Shao, 2014] ligt hierin de nuttigste informatie voor een CNN. Het gebruik van RGB-beeld in combinatie met grijswaardenbeeld voegt meestal weinig toe. Hierin kan dus ook weer rekentijd worden bespaard.

Per voorbeeld zijn er 12 beelden zoals weergegeven in Figuur 3.4. De input van de invoerlaag heeft dus een dimensie van 12x64x64. Merk op dat de beelden van de handen en het volledige bovenlichaam in hetzelfde CNN worden verwerkt. Alle uitgevoerde experimenten hanteren deze invoerdimensie.

3.4.2 Architectuur

Het opgestelde basismodel is weergegeven in Figuur 3.5 Het CNN bestaat uit drie convolutionele en max-pooling lagen. Alle max-pooling gebeurt met vensters van 2x2 zodat het beeld telkens gehalveerd wordt in grootte. De eerste convolutionele laag bevat 8 5x5 filters, de tweede 16 5x5 filters en de laatste 32 4x4 filters.



Figuur 3.5: Het basismodel bestaande uit een drielaagig CNN voor feature-extractie en een drielaagig ANN (met softmax uitvoerlaag) voor classificatie

De output van dit CNN wordt gebruikt als featurevector in een ANN voor classificatie. Het ANN bevat ook drie lagen, de twee verborgen lagen hebben respectievelijk 800 en 100 knopen. Alle verborgen knopen zijn ReLU's en aan de uitgangslaag wordt een softmax gebruikt met 20 units voor de classificatie van de verschillende gebaren.

Een samenvatting van alle hyperparameters en gekozen architectuur is te vinden in Tabel 3.1. Voor de regularisatie wordt er gebruik gemaakt van dropout. De gewichten worden geïnitialiseerd met Glorot gewichten gesampled uit een uniforme verdeling. Deze gewichtsinitialisatie beschreven in [Glorot en Bengio, 2010] is ontwikkeld voor deep learning methodes en de standaard initialisatiemethode van het Lasagne framework. Het zorgt ervoor dat de aangelegde invoer zich kan propageren tot diep in het netwerk. Zonder goede intitialisatie van de gewichten is er een risico dat het signaal te fel afzwakt waardoor de laatste lagen geen input krijgen.

Er wordt ook aan data-augmentatie gedaan om de prestatie van het predictief model te verbeteren. De parameters van deze augmentatie staan beschreven in Tabel 3.1. Deze parameters bleken later nogal conservatief gekozen, in Sectie 3.5.2 wordt hierover uitgebreid.

3.4.3 Training

Mini-batch gradient descent aangevuld met Nesterov Augmented Momentum worden gebruikt als optimalisatie-algoritme. Alle training wordt uitgevoerd op de GPU waardoor we de CPU parallel kunnen gebruiken om de voorbeelden aan te voeren. Dit verloopt als volgt:

- een werk-proces selecteert 32 willekeurig gekozen klasselabels

<i>Hyperparameter</i>	<i>Waarde</i>
Filters CNN:	
Laag 1	8x(5x5)
Laag 2	16x(5x5)
Laag 3	32x(4x4)
Verborgen units ANN:	
Laag 1	800
Laag 2	100
Max-pooling vensters	2x2
Learning rate	10^{-4}
Batch grootte	32
Dropout kans	0.5
Nesterov momentum	0.9
Initialisatie:	
Gewichten CNN	Glorot initialisatie (uit uniforme verdeling $[-a, a]$)
Bias CNN	0
Gewichten ANN	Glorot initialisatie (uit uniforme verdeling $[-a, a]$)
Bias ANN	0
Data-augmentatie:	
Zoom	[83.33,120] %, uniforme verdeling
Rotatie	$[-2,2]^{\circ}$, uniforme verdeling
2D translatie	[-2,2] pixels, uniforme verdeling

Tabel 3.1: Hyperparameters van het basismodel

- per gekozen klasselabel wordt een random voorbeeld van die klasse gekozen uit de trainingset
- elk voorbeeld wordt geaugmenteerd met behulp van een transformatiematrix
- de voorbeelden worden in het gedeelde geheugen geplaatst en opgehaald voor training van het model
- tijdens de training op deze mini-batch wordt de volgende klaargezet

Na 250 iteraties, die we verder een *epoch* zullen noemen, wordt het model geëvalueerd met de validatieset. Het minimum van de validatiefout wordt bijgehouden en telkens we een lagere waarde bereiken worden de modelparameters opgeslaan. De training stopt wanneer er na 25 epochs geen verbetering meer te zien is in de validatiefout.

3.4.4 Baseline resultaten met behulp van precision, recall en confusion matrix

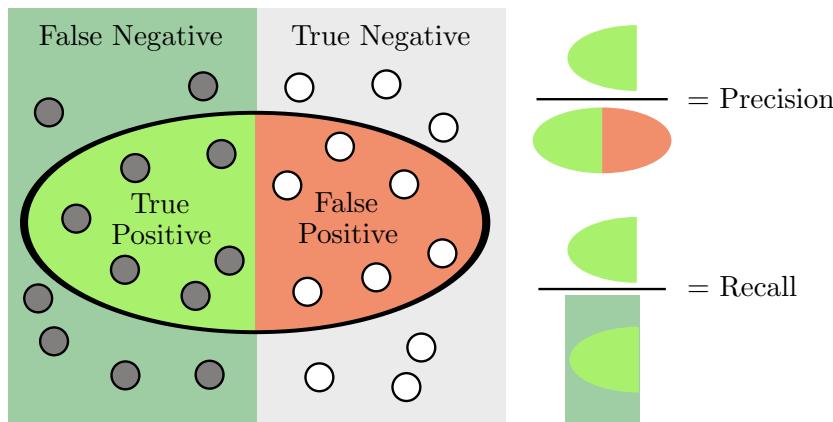
Om de baseline op te stellen wordt de volledige trainingset gebruikt om de 20 gebaren van de dataset te leren classificeren. Het voorgestelde model convergeert na ongeveer 250 epochs en behaalt een totale nauwkeurigheid van 81,20 %.

Om een evaluatie te maken van de prestatie van het model wordt gebruik gemaakt van de precision en recall scores. Figuur 3.6 geeft een schematische weergave van de betekenis van deze twee termen. Het model in dit schema krijgt de taak om alle grijze bollen te selecteren. De grijze bollen noemen we de *relevante elementen*. De relevante elementen binnen de selectie zijn de echt positieve of *True Positives* (TP). De niet-relevante elementen binnen de selectie noemen we de vals positieve of *False Positives* (FP). De positieve voorspellende waarde of precision wordt als volgt beschreven:

$$Precision = \frac{TP}{TP + FP} \quad (3.1)$$

Alle relevante elementen die niet zijn geselecteerd worden de vals negatieve of *False Negatives* (FN) genoemd. De sensitiviteit of recall wordt als volgt gedefinieerd:

$$Recall = \frac{TP}{TP + FN} \quad (3.2)$$



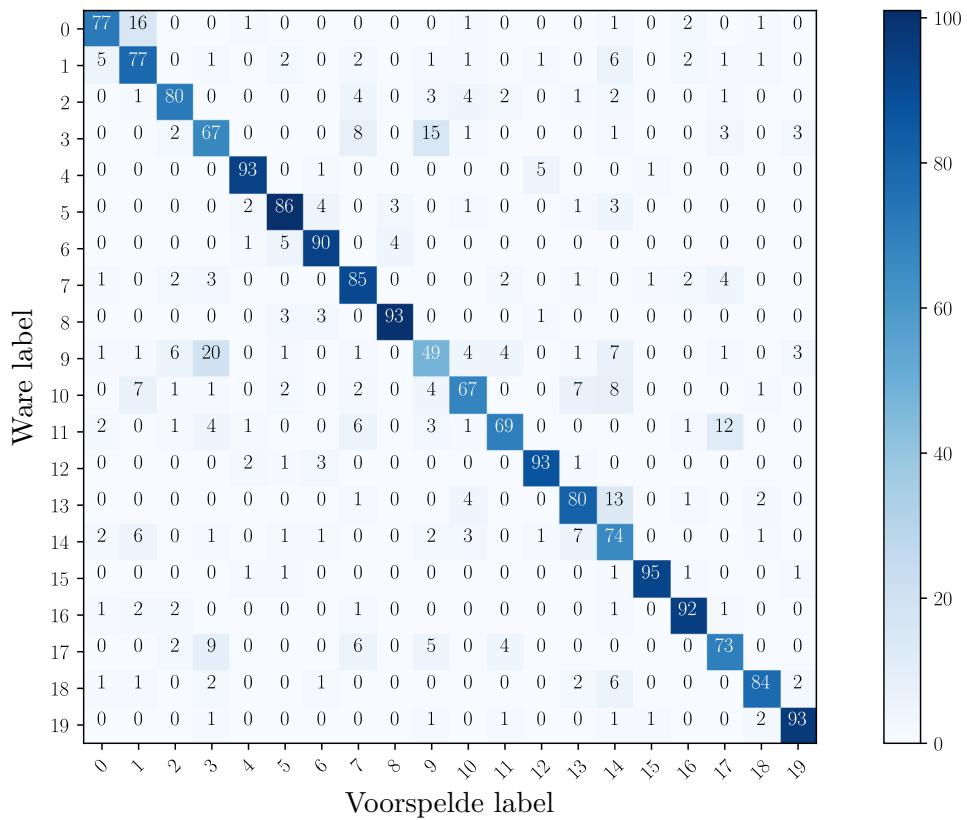
Figuur 3.6: Visualisatie van de betekenis van precision en recall. Links zijn alle relevante elementen te zien die zouden moeten geselecteerd worden. Het omcirkelde gedeelte zijn de effectief geselecteerde elementen of de voorspellingen van het model

Precision geeft aan hoeveel van de geselecteerde elementen relevant zijn terwijl recall aangeeft hoeveel van de relevante elementen werden geselecteerd. Een goed classificatiemodel heeft zowel een hoge precision als een hoge recall.

Om naast de precision en recall waardes een globaal beeld te krijgen van de prestatie van een model wordt ook gebruik gemaakt van de *confusion matrix*. In Figuur 3.7 is de genormaliseerde confusion matrix van het basismodel te zien. Op de verticale as staan de ware labels en op de horizontale as de voorspelling van het model. Hierdoor staan alle TP's op de diagonaal van de matrix. Hoe hoger de waardes op de diagonaal, hoe beter het model presteert. Op een confusion matrix is het heel gemakkelijk om te zien welke klassen het vaakst worden verward.

In het geval van het basismodel (Figuur 3.7) liggen de waarden op de diagonaal relatief hoog. In het algemeen ligt de verwarring van het model dus laag. Klassen waarmee moet opgelet worden omdat die vaker worden verward zijn bijvoorbeeld klasse 3 en 9 ($\sim 15\%$ van klasse 3 en $\sim 20\%$ van klasse 9). Dit zijn twee gebaren waarbij de beweging van de hand rond het hoofd gebeurt (zie Figuur 3.1). Ook klasse 13 en 14 worden ondanks hun relatief hoge ware voorspellingswaarde ook vaak verward ($\sim 7\%$ van klasse 13 en $\sim 13\%$ van klasse 14). De beweging van de dominante hand bij deze gebaren is ietwat gelijkaardig en blijft steeds naast het lichaam.

In Tabel 3.2 zijn alle precision en recall scores van het basismodel opgeliist. Deze scores zullen



Figuur 3.7: Genormaliseerde confusion matrix van baseline voorspellingen van het basismodel, getraind op alle voorbeelden van alle gebaren. De waarde van een punt in de matrix is de fractie van het voorbeeld met ware label y dat voorspeld wordt als label x . Op de diagonaal zijn bijgevolg alle True Positives te zien.

Label	Precision	Recall	Label	Precision	Recall
0	84,71 %	77,42 %	10	77,27 %	67,33 %
1	71,17 %	77,45 %	11	84,33 %	69,31 %
2	81,82 %	80,00 %	12	91,57 %	92,55 %
3	62,04 %	67,00 %	13	80,39 %	79,61 %
4	92,15 %	93,07 %	14	56,41 %	74,16 %
5	87,04 %	90,38 %	15	96,88 %	94,90 %
6	84,71 %	77,42 %	16	91,35 %	92,23 %
7	74,59 %	85,05 %	17	75,27 %	72,92 %
8	93,46 %	93,46 %	18	90,69 %	83,87 %
9	58,54 %	49,48 %	19	91,51 %	93,27 %

Tabel 3.2: Precision en recall voor de voorspellingen van het basismodel getraind op alle voorbeelden van alle gebaren.

gebruikt worden als baseline voor de experimenten met het bijleren en one-shotten van een gebaar. Het zijn de waardes die we nastreven bij het hertrainen.

3.5 Een gebaar bijleren

De architectuur en parameters van het basismodel worden overgenomen voor de experimenten rond het bijleren van een gebaar. Voor een eerste test wordt een model identiek aan het basismodel voorgetraind op negentien gebaren en een nieuw gebaar bijgeleerd. Dit is het *softmax20* model en wordt besproken in Sectie 3.5.1.

Om een dynamisch uitbreidbaar systeem te bekomen wordt de architectuur van het basismodel aangepast, zodat er per nieuw gebaar een nieuw te trainen unit kan toegevoegd worden. Hier zijn er twee experimenten rond opgebouwd: het bijleren van één gebaar in het *softmax19+1* model (Sectie 3.5.2) en het bijleren van twee gebaren na elkaar met het *softmax18+1+1* model (Sectie 3.5.3)

3.5.1 Softmax20 model

De eerste experimenten rond het bijleren van een gebaar worden uitgevoerd op een model volledig gelijk aan het basismodel (zoals afgebeeld in Figuur 3.5). Eerst wordt het model getraind met een trainingset van negentien gebaren. Als het model geconvergeerd en genoeg geregulariseerd is, zou het een aantal algemene features van een nieuw gebaar moeten herkennen.

Er wordt met negentien van de twintig gebaren getraind om zo veel mogelijk verschillende features te kunnen leren aan het model. Hoe meer verschillende gebaren er vooraf kunnen aangeleerd worden, hoe beter het model zou moeten presteren op de classificatie van een nieuw gebaar. Het zal verplicht worden om meer algemene features te detecteren en er zullen er ook meer worden aangeleerd. Omdat de gebruikte dataset eerder beperkt is wordt hij hier maximaal benut.

De pretraining gebeurt op een softmax van twintig units, één unit wordt dus niet gebruikt. Deze opstelling is niet bruikbaar om een dynamisch uitbreidbaar herkenningsysteem te maken, omdat ze ervan uit gaat dat er slechts één gebaar zal worden toegevoegd. Eenmaal het

model getraind is op het nieuwe gebaar zijn alle softmax units gebruikt. Het is wel een goede eerste test van het potentieel van het model.

Door het model te hertrainen met de trainset van negentien gebaren aangevuld met een aantal samples van het nieuwe gebaar leren we het model ook op deze klasse te activeren. Om de hyperparameters van het model te optimaliseren wordt het na elke epoch geëvalueerd met de volledige validatieset. Deze bevat alle beschikbare voorbeelden van het nieuwe gebaar zodat er kan gelet worden op overfitting van het model op het kleine aantal trainingsvoorbeelden.

Een finale evaluatie wordt gemaakt met alle voorbeelden uit de testset. Uit de voorspelling op deze testset worden de precision en recall scores van de klasse berekend en geëvalueerd.

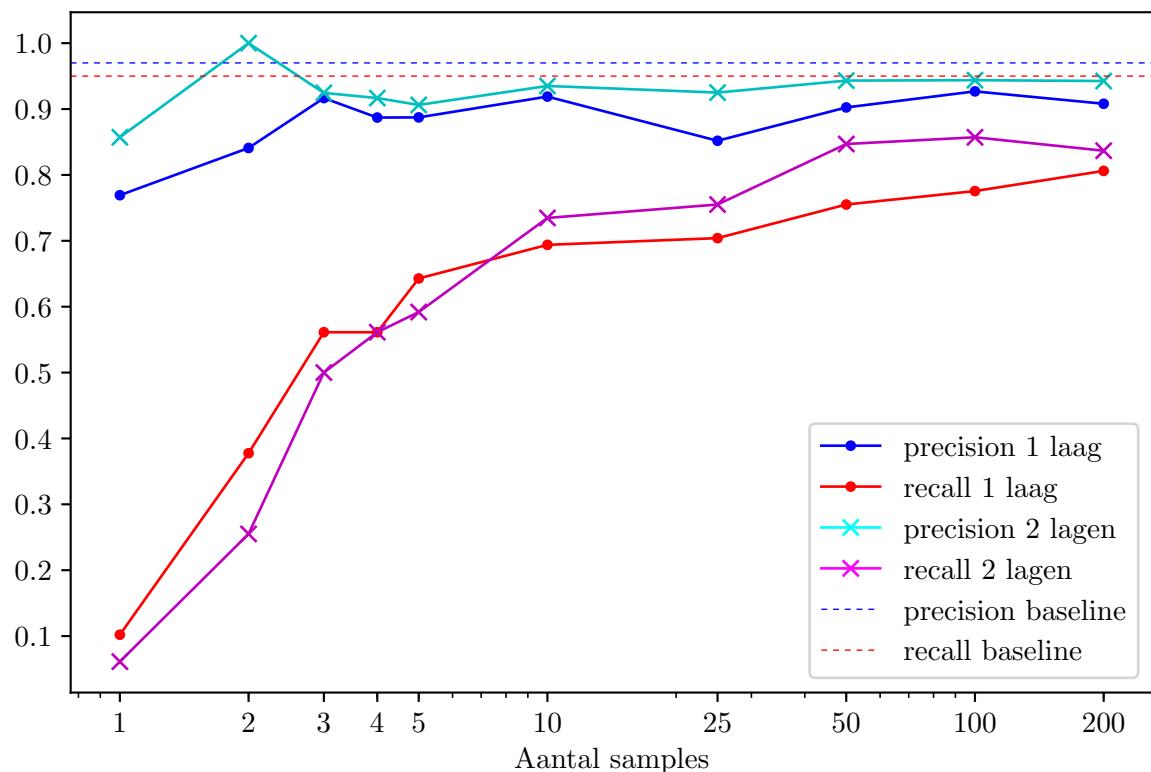
Eerst en vooral wordt het aantal samples gevareerd. Het model wordt getraind met 200, 100, 50, 25, 10, 5, 4, 3, 2 voorbeelden en ten slotte wordt er 1 voorbeeld gebruikt voor een poging tot one-shot learning.

Ook wordt het effect van het aantal hertrainde lagen onderzocht. Eerst wordt enkel de laatste laag, de softmax, hertraind. Alle andere parameters van het model blijven dus ongewijzigd. In een tweede experiment worden de softmax en de laatste verborgen laag, deze met 100 units, hertraind.

In Figuur 3.8 zijn de resultaten van deze experimenten met het *softmax20* model te zien. Het bijgeleerde gebaar is het gebaar nummer 15: "non ce ne piu". Het basismodel getraind op alle voorbeelden behaalde een 96.88% precision en 94.90% recall score op dit gebaar, de hoogste scores van alle gebaren. Enerzijds zou dit gebaar dus gemakkelijk moeten aan te leren zijn aangezien het heel nauwkeurig voorspeld wordt. Anderzijds kan het model zich niet meer beroepen op de features geleerd uit dit gebaar aangezien ze niet in de pretraining is opgenomen.

Het is opvallend dat de precision scores voor beide experimenten heel dicht liggen bij de baseline. Het model is dus redelijk zeker dat het om het nieuwe gebaar gaat als het dit gebaar herkent. Bij het hertrainen van de twee laatste lagen met twee voorbeelden gaat de precisie zelfs boven die van de baseline.

De recall score volgt niet dezelfde lijn als die van de precision. Hier zien we duidelijk dat



Figuur 3.8: Precision en recall voor de classificatie van gebaar 15 met het softmax20 model in functie van het aantal gebruikte samples voor bijleren. De streepjeslijnen geven de baseline weer van het model getrained op alle voorbeelden.

de recall bij gebruik van weinig samples heel laag ligt. De stijlste klimming bij het model waar enkel de softmax wordt hertraind zien we tot aan het gebruik van vijf samples. Bij het hertrainen van twee lagen loopt deze stijging door tot tien samples. Dit kan verklaard worden doordat er meer parameters geoptimaliseerd moeten worden bij het hertrainen van de twee lagen. Meer parameters vragen om meer voorbeelden, bij gebruik van meer dan tien samples scoort dit model dan ook beter.

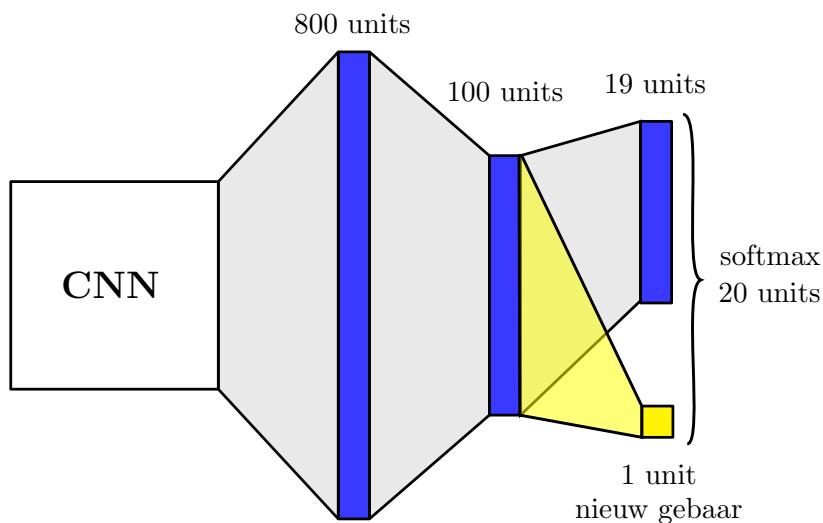
Omdat er twintig softmax units gebruikt worden voor het classificeren van negentien gebaren wordt er ten slotte nagegaan of het model tijdens de pretraining geen zogenaamde *garbage class* traint. Dit is een klasse waarin het model voorbeelden indeelt die hij niet herkent. Bij wijze van test wordt het voorgetrainde model (zonder hertraining op het uitgesloten gebaar) geëvalueerd met de testset. Uit deze test blijkt dat 0% van alle voorbeelden in deze klasse wordt ingedeeld, er is dus geen garbage class getraind.

3.5.2 Softmax19+1 model

We willen naar een dynamisch uitbreidbaar systeem toewerken. Het vorige model gaat uit van slechts één bij te leren gebaar en is hier dus niet bruikbaar voor. In de praktijk zullen we niet van tevoren weten hoeveel gebaren er zullen toegevoegd worden. Het aantal softmax eenheden moet variabel en uitbreidbaar zijn om meer dan het originele aantal gebaren te kunnen herkennen. Om aan deze uitbreidbaarheid te voldoen en om verder onderzoek te voeren wordt het *Softmax19+1* model opgesteld, te zien in Figuur 3.9.

Hier wordt eerst een model met negentien softmax units getraind voor de classificatie van negentien gebaren. Behalve het verschil in aantal softmax units is de architectuur volledig gelijk aan die van het basismodel. Daarna wordt het model uitgebreid met een extra unit voor de classificatie van het nieuwe gebaar. Het nieuwe neuron wordt volledig verbonden met de laatste dense layer van honderd units en enkel de gewichten van deze verbindingen worden getraind. Vervolgens wordt er een softmax activatie uitgevoerd op alle twintig units samen, zodat er twintig gebaren kunnen geïdentificeerd worden.

Het leren gebeurt enkel op de gewichten van de unit van het nieuwe gebaar. Aan de verborgen laag van de negentien al geleerde gebaren wordt niet geraakt zodat het herkenningsvermogen op deze gebaren gelijk blijft. Dit zal ook een vereiste zijn van een uitbreidbaar herkennings-



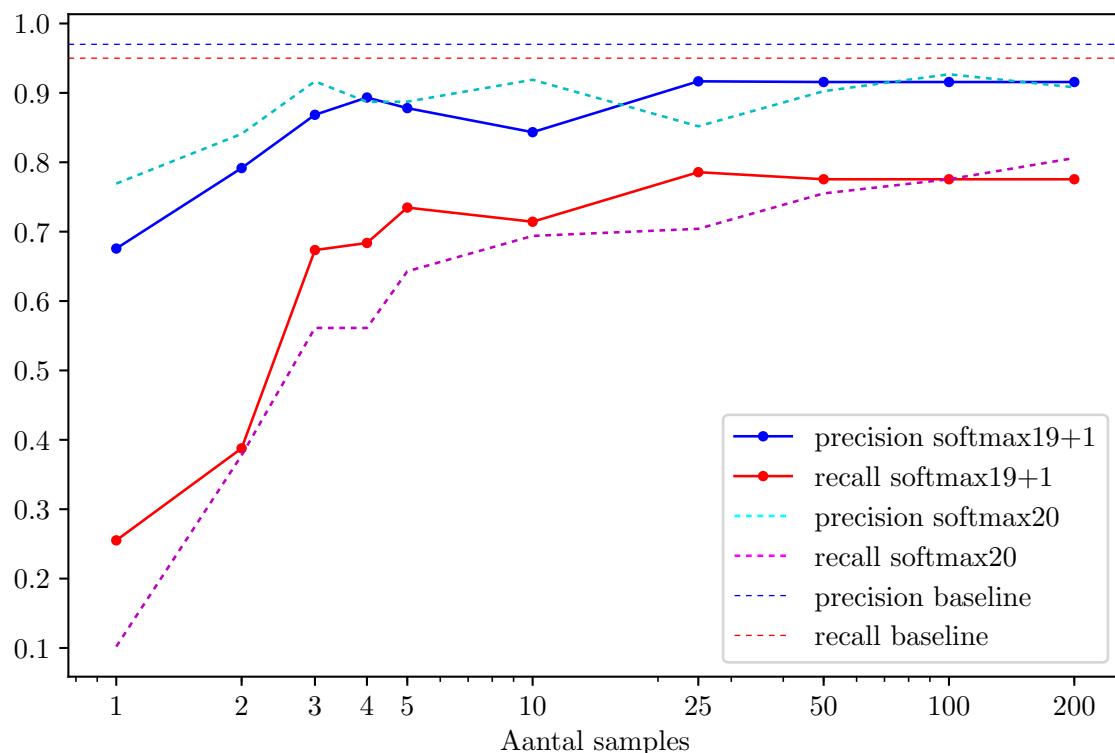
Figuur 3.9: Schematische weergave van het softmax19+1 model. De blauwe lagen zijn voorgetraind en worden niet gewijzigd. Er wordt één unit voor het nieuw gebaar toegevoegd (aangeduid in het geel) en zijn gewichten worden getraind. De uitvoer van deze twee parallelle lagen wordt samengebracht in een softmax met twintig units. Vandaar de benaming softmax19+1.

systeem, het bijleren van een nieuw gebaar mag geen negatief effect hebben op de huidige prestatie van het model.

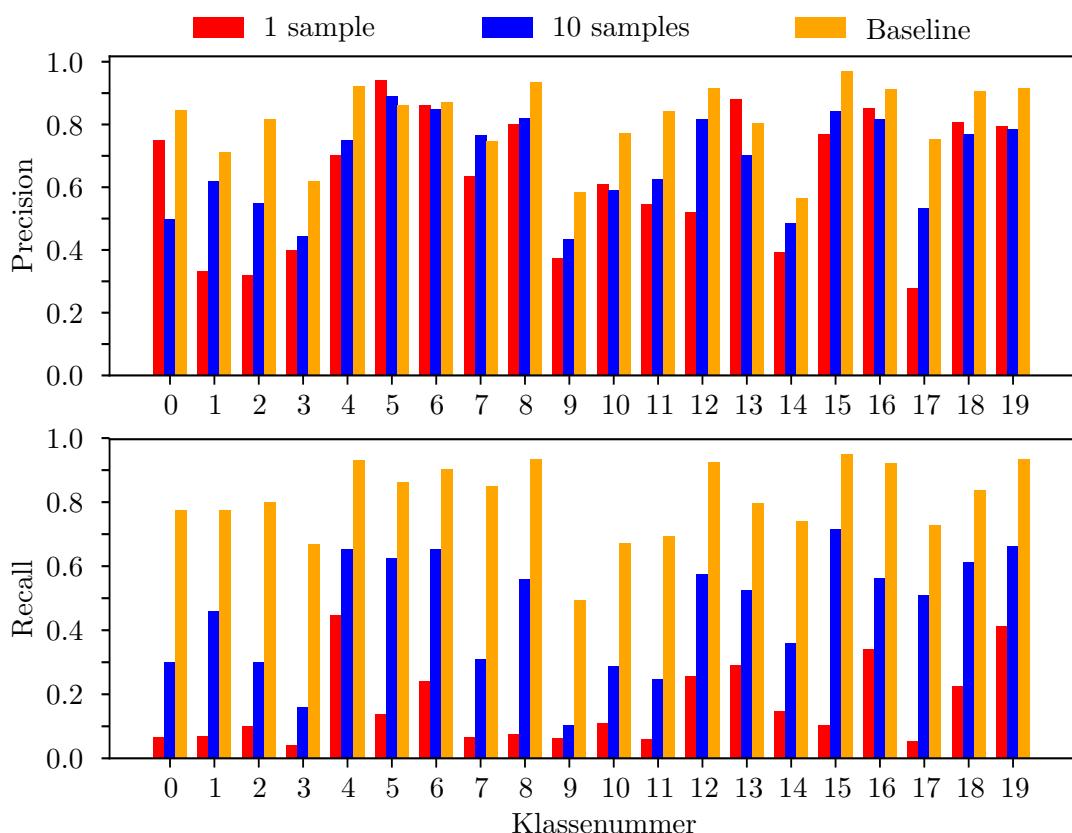
Met dit model kan er voor elk bijkomend gebaar een nieuwe unit worden toegevoegd en bijgevoegd worden aan de softmaxactivatie. Zo kan het herkenbaar lexicon blijven groeien.

Invloed van het aantal samples

Het softmax19+1 model wordt getoetst tegen de prestatie van het softmax20 model. In Figuur 3.10 is de precision en recall van de classificatie van gebaar 15 te zien in functie van het aantal samples dat gebruikt wordt in de trainingset. Ook de prestatie van het softmax20 model bij hertrainen van enkel de softmax laag is geplot in streepjeslijnen. De waarden liggen niet zo heel ver uiteen. De precision van het softmax19+1 model ligt iets lager bij gebruik van minder dan tien samples. Wel ligt de recall score globaal hoger dan die van het softmax20 model. Bij het trainen op een voorbeeld is dit 25,51 % tegenover 10,20%. De recall curve volgt dezelfde stijle klim tot aan het gebruik van vijf samples, tot 73,47% waarna het nog licht stijgt bij 25 samples en dan rond de 78% blijft.



Figuur 3.10: Precision en recall voor de classificatie van gebaar 15 met het softmax19+1 model in functie van het aantal gebruikte samples voor bijleren.



Figuur 3.11: Barplots per gebaar van de precision en recall van de baseline en na het hertrainen met respectievelijk één en tien samples.

Invloed van het bijgeleerde gebaar

De prestatie van het softmax19+1 model volgt dus dezelfde trend als die van het softmax20 model. De resultaten hier weergegeven zijn allemaal na het bijleren van gebaar 15. Welk gebaar er bijgeleerd wordt heeft uiteraard ook een invloed op de prestatie van het model. Sommige gebaren hebben vele features gemeenschappelijk met andere gebaren, andere zijn eerder uniek en zullen moeilijk herkend worden.

Om een beeld te scheppen van de invloed van het bij te leren gebaar werd voor elk gebaar eerst een model getraind exclusief dit gebaar, waarna het werd bijgeleerd met één sample en met tien samples. Op Figuur 3.11 zijn de resultaten van dit experiment te zien. Bovenaan is de precision uitgeplottet van alle gebaren, onderaan de recall.

De recall score na bijleren met één sample en met tien samples volgt dezelfde lijn als die van de baseline. Gebaren die een lagere recall score hebben na trainen op alle voorbeelden van alle gebaren scoren ook lager als we ze bijleren, zie bijvoorbeeld klasse 3 en 9. Hetzelfde geldt voor gebaren die hoog scoren. Zeker bij vergelijking van het gebruik van tien samples is dit opmerkelijk.

De precision volgt ook dezelfde trend maar de verschillen zijn veel kleiner. De bevindingen uit het eerste experiment op gebaar 15 zijn dus door te trekken naar de andere gebaren.

Invloed van data-augmentatie

Ten slotte wordt ook nog een experiment opgezet om de invloed van data-augmentatie te onderzoeken. Tot voor dit experiment werd data-augmentatie toegepast met de parameters beschreven in Tabel 3.1. Nieuwe testen worden opgezet die geen augmentatie gebruiken en hier is duidelijk dat de augmentatie weinig tot geen effect heeft. De gekozen parameters blijken erg conservatief en brengen te weinig variatie in de data. Er wordt geprobeerd om een meer drastische data-augmentatie toe te passen. Data-augmentatie verandert de echte voorbeelden, waardoor de dataset artificieel vergroot wordt. Hierdoor is er veel meer informatie ter beschikking en om deze te beschrijven heeft het model meer parameters nodig.

Dit is uitgetest met een model met het dubbele aantal filterbanken in de convolutielagen en twee maal 512 units in de verborgen lagen van het ANN. Na analyse blijkt het model te

underfitten: het is nog niet complex genoeg om de geaugmenteerde data te beschrijven. Om deze opstelling te optimaliseren dient er opnieuw een iteratief proces van hyperparameter-optimalisatie aangevat te worden. Hier is niet verder op ingegaan, het is wel vrij zeker dat data-augmentatie een positief effect zal hebben aangezien het bij toepassingen zoals [Krizhevsky et al., 2012] en [Karpathy et al., 2014] de prestaties verbetert. Bij one-shot learning en het bijleren uit weinig gebaren is het grootste probleem het tekort aan datavoorbeelden en dit is nu net wat data-augmentatie aanpakt. Deze techniek kan dus zeker verder onderzocht worden in toekomstig werk.

3.5.3 Softmax18+1+1 model

Het is dus mogelijk om één gebaar toe te voegen door het toevoegen van een nieuw neuron. Om aan te tonen dat we het model dynamisch kunnen blijven uitbreiden wordt analoog aan het principe van het softmax19+1 model een architectuur gemaakt dat twee gebaren na elkaar bijleert. Eerst wordt een model met achttien softmax units getraind. Na deze pretraining wordt er een unit voor het bij te leren gebaar toegevoegd en net zoals het vorige model worden de uitgangen van de achttien units en de nieuwe unit samengevoegd in een softmaxactivatie van negentien units.

Het model leert een gebaar bij door de training van het nieuw toegevoegde unit en wordt daarna opnieuw uitgebred met nog een extra unit voor het tweede gebaar. Ook deze unit wordt geconcateneerd zodat er uiteindelijk een softmaxlaag van twintig units is (18+1+1).

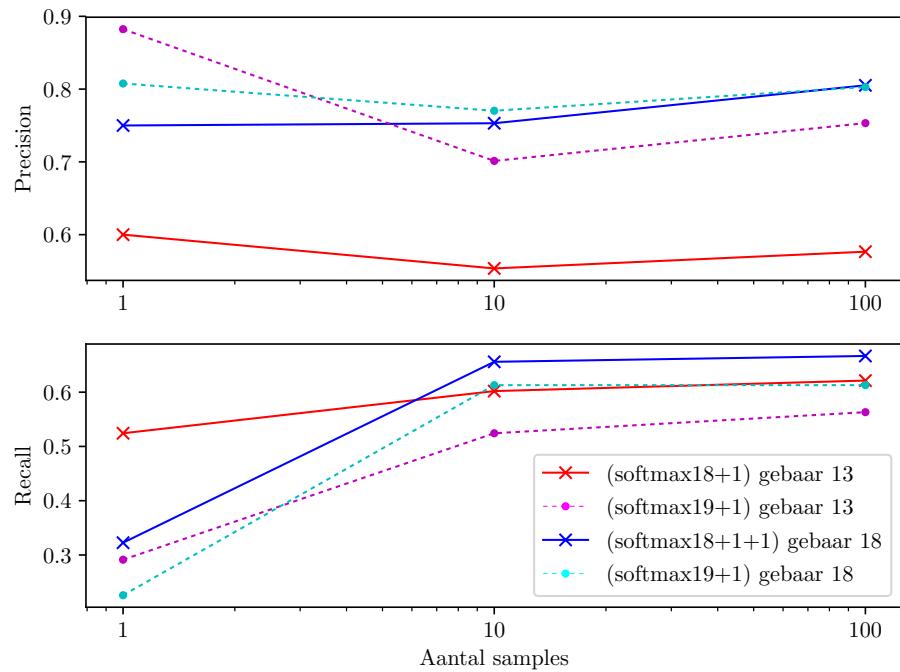
Door op deze manier te werk te gaan is het theoretisch mogelijk om gebaren te blijven toevoegen. Na het toevoegen van een aantal gebaren kunnen de units effectief samengevoegd worden tot een laag waarna het proces opnieuw kan beginnen.

In Figuur 3.12 zijn de resultaten te zien van het bijleren van gebaar 13 en gebaar 18. Eerst wordt gebaar 13 bijgeleerd, daarna gebaar 18, telkens met even veel voorbeelden. De recall score van beide gebaren ligt hoger dan wanneer ze elk afzonderlijk worden bijgeleerd in het softmax19+1 model. De precision ligt dan wel weer lager, vooral bij gebaar 13 dat eerst werd aangeleerd.

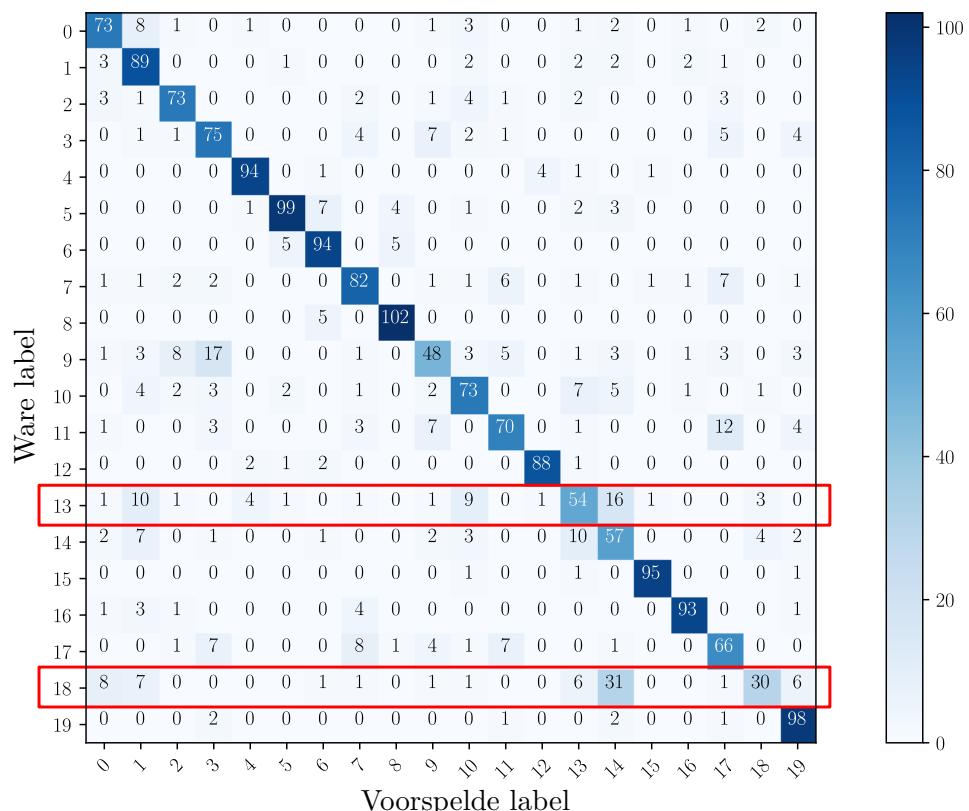
Waarom de recall hoger ligt dan bij het softmax19x1 model valt moeilijk te verklaren. Het

bijleren van een gebaar blijkt in al de experimenten erg afhankelijk van welk gebaar wordt bijgeleerd en uit welke gebaren wordt voorgeleerd. Om dit verder uit te zoeken zouden er meer experimenten met andere gebaren moeten worden uitgevoerd.

Figuur 3.13 geeft de genormaliseerde confusion matrix weer van het bijleren uit een voorbeeld. Hierop is te zien dat er een kleine verwarring is tussen de twee nieuw aangeleerde gebaren: 6% van gebaar 18 wordt verward met 13 en omgekeerd 3%. De grootste verwarring bij gebaar 18 is met gebaar 14: 31%. In het baseline model is dit ook de grootste mate van verwarring bij gebaar 18 (6%, te zien in Figuur 3.7).



Figuur 3.12: Precision en recall na het bijleren van gebaar 13 en gebaar 18 in het *softmax18+1+1* model. Ter vergelijking is het resultaat van het *softmax19+1* model ook uitgetekend.



Figuur 3.13: Genormaliseerde confusie matrix van het *softmax18+1+1* model na leren van gebaar 13 en gebaar 18 met een voorbeeld.

Hoofdstuk 4

Conclusie

4.1 Besluit

In deze masterproef wordt aangetoond dat het mogelijk is om een gebaar met een beperkt aantal voorbeelden bij te leren aan een convolutioneel neuraal netwerk, met behulp van het dieptebeeld van de Microsoft Kinect en GPU-acceleratie.

In alle experimenten is te zien dat een groter aantal voorbeelden een positieve invloed heeft op de sensitiviteit of recall van de herkenning van het bijgeleerde gebaar. De stijging in deze waarde is het sterkst tussen het gebruik van één tot tien samples. Voor het ideaal van one-shot learning ligt deze waarde voor tien van de twintig gebaren boven de 10%. Wanneer er tien samples gebruikt worden zijn er elf gebaren die meer dan 50% sensitiviteit tonen. Het gebruikte model is relatief eenvoudig gehouden om meer experimenten te kunnen uitvoeren maar behaalt toch behoorlijke resultaten op deze uitdagende taak.

Zowel precision als recall van het bijleren van een gebaar liggen in lijn met de prestaties van het basismodel waarin alle gebaren uit de trainset samen worden aangeleerd met alle voorbeelden.

Door het bijleren van twee nieuwe gebaren na elkaar wordt aangetoond dat het model dynamisch uitbreidbaar is. De sensitiviteit op de twee nieuw bijgeleerde gebaren van het experiment ligt zelfs hoger dan wanneer ze elk afzonderlijk worden bijgeleerd.

De kloof tussen het herkenningsvermogen na bijleren met een beperkt aantal voorbeelden

en het meteen aanleren van alle gebaren is wel nog steeds groot. Het opstellen van een uitgebreider en complexer model, evenals het gebruik van data-augmentatie en een grotere dataset voor de pretraining kunnen helpen deze kloof te dichten (zie Sectie 4.2)

De beschreven technieken kunnen aangewend worden om een dynamisch uitbreidbaar herkenningssysteem uit te werken. Dit kan in de vorm van een online platform waarop gebruikers gebaren kunnen insturen en voorzien van het correcte label. Door slechts een deel van het model te hertrainen kan er al een adequate nauwkeurigheid worden bereikt op de herkenning van dit nieuwe gebaar. Hoe meer voorbeelden gebruikers insturen, hoe beter het model kan worden bijgestuurd.

4.2 Verder onderzoek

Er is een eerste aanleiding gegeven tot one-shot learning en het dynamisch uitbreiden van het lexicon van een gebarenherkenningssysteem. Er is veel ruimte voor verbetering en verder onderzoek.

Ten eerste is er weinig voorverwerking gedaan op de gebruikte data. Een extra voorverwerkingsstap kan bijvoorbeeld de achtergrond filteren en betere ruisonderdrukking voorzien. Zo zullen er betere en meer algemene features worden aangeleerd en gedetecteerd. Er kan ook gebruik gemaakt worden van alle frames van het beeld en driedimensionale convoluties om rekening te houden met het tijdsaspect.

Het kan interessant zijn om een meer complex en state-of-the-art netwerk op te stellen en te trainen met een grotere dataset zoals de “Chalearn Isolated Gesture Recognition (ICPR ’16)” dataset uit [Wan et al., 2016]. Deze bevat 48000 voorbeelden, bijna vijf keer zo veel als de ChaLearn LAP 2014 dataset die hier gebruikt werd, en beslaat 249 verschillende gebaren. Doordat er zo veel verschillende gebaren in deze dataset zijn kunnen er nog meer algemene features geëxtraheerd worden. Meer algemene features leveren meer potentieel voor het bijleren van een gebaar en de dynamische uitbreiding van het herkenbaar lexicon.

Er kan enkel met deze nieuwe dataset gewerkt worden op een analoge manier als in deze masterproef of er kan gekozen worden om gebaren bij te leren uit een andere dataset, zoals bijvoorbeeld de LAP 2014 dataset.

Intuïtie en bevindingen in de literatuur zeggen dat data-augmentatie veel zou moeten helpen bij het bijleren vanuit weinig voorbeelden. Een doordachte data-augmentatie techniek die translaties, rotaties, vervorming en ruis toevoegt kan gunstige resultaten brengen op voorwaarde dat het model dat hiervoor wordt gebruikt genoeg parameters heeft om de grotere variatie te beschrijven.

Bibliografie

- [Bergstra et al., 2010] Bergstra, J., Breuleux, O., Bastien, F., Lamblin, P., Pascanu, R., Desjardins, G., Turian, J., Warde-Farley, D., en Bengio, Y. (2010). Theano: A CPU and GPU math compiler in Python. In *Proc. 9th Python in Science Conf*, pages 1–7.
- [Biederman, 1987] Biederman, I. (1987). Recognition-by-Components: A Theory of Human Image Understanding. *Psychological Review*, 94(2):115–147.
- [Botev et al., 2016] Botev, A., Lever, G., en Barber, D. (2016). Nesterov’s Accelerated Gradient and Momentum as approximations to Regularised Update Descent. *arXiv:1607.01981 [cs, stat]*. arXiv: 1607.01981.
- [Buyens, 2003] Buyens, M. (2003). *Gebarentaal tolken*. Garant.
- [CAB-Vlaanderen, 2017] CAB-Vlaanderen (2017). Welzijn en werk in het Nederlands.
- [Caelles et al., 2016] Caelles, S., Maninis, K.-K., Pont-Tuset, J., Leal-Taixé, L., Cremers, D., en Van Gool, L. (2016). One-Shot Video Object Segmentation. *arXiv:1611.05198 [cs]*. arXiv: 1611.05198.
- [Carbonell et al., 1983] Carbonell, J. G., Michalski, R. S., en Mitchell, T. M. (1983). An Overview of Machine Learning. In Michalski, R. S., Carbonell, J. G., en Mitchell, T. M., editors, *Machine Learning, Symbolic Computation*, pages 3–23. Springer Berlin Heidelberg. DOI: 10.1007/978-3-662-12405-5_1.
- [Dieleman et al., 2015] Dieleman, S., Schlüter, J., Raffel, C., Olson, E., Sønderby, S. K., Nouri, D., Maturana, D., Thoma, M., Battenberg, E., Kelly, J., et al. (2015). Lasagne: First release. *Zenodo: Geneva, Switzerland*.

- [Escalera et al., 2014] Escalera, S., Baro, X., Gonzalez, J., Bautista, M. A., Madadi, M., Reyes, M., Ponce-Lopez, V., Escalante, H. J., Shotton, J., en Guyon, I. (2014). ChaLearn Looking at People Challenge 2014: Dataset and Results. In *Computer Vision - ECCV 2014 Workshops*, pages 459–473. Springer, Cham.
- [Fei-Fei et al., 2006] Fei-Fei, L., Fergus, R., en Perona, P. (2006). One-shot learning of object categories. *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence*, 28(4):594–611.
- [Glorot en Bengio, 2010] Glorot, X. en Bengio, Y. (2010). Understanding the difficulty of training deep feedforward neural networks. In *Aistats*, volume 9, pages 249–256.
- [Glorot et al., 2011] Glorot, X., Bordes, A., en Bengio, Y. (2011). Deep Sparse Rectifier Neural Networks. In *Aistats*, volume 15, page 275.
- [Guo en Yang, 2017] Guo, X.-L. en Yang, T.-T. (2017). Gesture recognition based on HMM-FNN model using a Kinect. *Journal on Multimodal User Interfaces*, 11(1):1–7.
- [Hubel en Wiesel, 1968] Hubel, D. H. en Wiesel, T. N. (1968). Receptive fields and functional architecture of monkey striate cortex. *The Journal of physiology*, 195(1):215–243.
- [Jhuang et al., 2007] Jhuang, H., Serre, T., Wolf, L., en Poggio, T. (2007). A biologically inspired system for action recognition. In *Computer Vision, 2007. ICCV 2007. IEEE 11th International Conference on*, pages 1–8. Ieee.
- [Ji et al., 2013] Ji, S., Xu, W., Yang, M., en Yu, K. (2013). 3d convolutional neural networks for human action recognition. *IEEE transactions on pattern analysis and machine intelligence*, 35(1):221–231.
- [Karpathy et al., 2014] Karpathy, A., Toderici, G., Shetty, S., Leung, T., Sukthankar, R., en Fei-Fei, L. (2014). Large-scale video classification with convolutional neural networks. In *Proceedings of the IEEE conference on Computer Vision and Pattern Recognition*, pages 1725–1732.
- [Krizhevsky et al., 2012] Krizhevsky, A., Sutskever, I., en Hinton, G. E. (2012). ImageNet Classification with Deep Convolutional Neural Networks. In Pereira, F., Burges, C. J. C.,

- Bottou, L., en Weinberger, K. Q., editors, *Advances in Neural Information Processing Systems 25*, pages 1097–1105. Curran Associates, Inc.
- [Kuehne et al., 2011] Kuehne, H., Jhuang, H., Garrote, E., Poggio, T., en Serre, T. (2011). Hmdb: a large video database for human motion recognition. In *Computer Vision (ICCV), 2011 IEEE International Conference on*, pages 2556–2563. IEEE.
- [Kühn, 2011] Kühn, T. (2011). The kinect sensor platform. *Proc. Advances in Media Technology*, pages 1–4.
- [Lake et al., 2011] Lake, B. M., Salakhutdinov, R., Gross, J., en Tenenbaum, J. B. (2011). One shot learning of simple visual concepts. In *CogSci*, volume 172, page 2.
- [Ng, 2017] Ng, A. (2017). Machine Learning | Coursera.
- [Perronnin et al., 2010] Perronnin, F., Sánchez, J., en Mensink, T. (2010). Improving the fisher kernel for large-scale image classification. *Computer Vision–ECCV 2010*, pages 143–156.
- [Pigou, 2014] Pigou, L. (2014). Gebarentaalherkenning met convolutionele neurale.
- [Srivastava et al., 2014] Srivastava, N., Hinton, G. E., Krizhevsky, A., Sutskever, I., en Salakhutdinov, R. (2014). Dropout: a simple way to prevent neural networks from overfitting. *Journal of Machine Learning Research*, 15(1):1929–1958.
- [Sutskever et al., 2013] Sutskever, I., Martens, J., Dahl, G., en Hinton, G. (2013). On the importance of initialization and momentum in deep learning. In *International conference on machine learning*, pages 1139–1147.
- [Van Herreweghe en Vermeerbergen, 2009] Van Herreweghe, M. en Vermeerbergen, M. (2009). Flemish Sign Language standardisation. *Current Issues in Language Planning*, 10(3):308–326.
- [Wan et al., 2016] Wan, J., Zhao, Y., Zhou, S., Guyon, I., Escalera, S., en Li, S. Z. (2016). Chalearn looking at people rgb-d isolated and continuous datasets for gesture recognition. In *Proceedings of the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition Workshops*, pages 56–64.

- [Wu et al., 2016] Wu, D., Pigou, L., Kindermans, P.-J., Nam, L. E., Shao, L., Dambre, J., en Odobez, J.-M. (2016). Deep Dynamic Neural Networks for Multimodal Gesture Segmentation and Recognition.
- [Wu en Shao, 2014] Wu, D. en Shao, L. (2014). Deep dynamic neural networks for gesture segmentation and recognition. In *Workshop at the European Conference on Computer Vision*, pages 552–571. Springer.
- [Wu et al., 2012] Wu, D., Zhu, F., en Shao, L. (2012). One shot learning gesture recognition from RGBD images. In *2012 IEEE Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition Workshops*, pages 7–12.
- [Yang et al., 2010] Yang, R., Sarkar, S., en Loedding, B. (2010). Handling Movement Epenthesis and Hand Segmentation Ambiguities in Continuous Sign Language Recognition Using Nested Dynamic Programming. *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence*, 32(3):462–477.

Lijst van figuren

1.1 Een persoon die nog nooit een hoverboard heeft gezien kan gemakkelijk na het zien van de rode hoverboard, de andere uit de reeks gelijkaardige objecten halen.	7
2.1 Schematische weergave van het opstellen van een predictief model met behulp van machine learning technieken	14
2.2 Plot van trainings- en validatiefout ter illustratie van overfitting en de early stopping techniek.	14
2.3 Een ANN (b) met een invoerlaag, twee verborgen lagen en een softmax uitvoerlaag samen met zijn bouwsteen, het artificieel neuron (a). Het rood omkaderde gedeelte kan meerdere malen herhaald worden om een dieper en complexer netwerk te maken.	16
2.4 Weergave van de drie meest populaire activatiefuncties voor classificatie doelen	17
2.5 Visualisatie uit [Ng, 2017] van het gradient descent algoritme in een tweedimensionale parameterruimte . De zwarte lijn geeft de verschillende iteratieve stappen van het algoritme weer. Door het volgen van de steilste helling wordt een lokaal minimum van de kostfunctie gevonden.	20
2.6 Klassiek momentum (links) tegenover Nesterov's accelerated gradient (rechts) [Sutskever et al., 2013]. De gradientsberekening van de kostenfunctie wordt afgekort door g	21
2.7 Links is een standaard ANN te zien met twee verborgen lagen, rechts is hetzelfde netwerk te zien na toepassing van dropout. De gekruiste units zijn de gedropte units.	22

2.8	Lokale connectiviteit van receptieve velden. Voor elk overlappend deelgebied van de invoer is er een neuron verbonden. Alle gewichten van het lokale filter worden gedeeld.	23
2.9	Tweedimensionale convolutie met een 3x3 filter.	25
2.10	Maximum pooling: uit elk vak in de invoer afbeelding wordt het maximum bepaald en overgenomen in de bijhorende pixel in het uitvoerbeeld.	26
3.1	De Italiaanse gebaren gebruikt in de “ChaLearn Looking At People Challenge 2014, Track 3: gesture spotting”	29
3.2	De vier datastromen beschikbaar in de “ChaLearn Looking At People Challenge 2014, Track 3: gesture spotting” dataset	30
3.3	Schema van het onderzoeksopzet. Het omkadere gedeelte is de eerste fase met het opstellen van het basismodel. Het onderste gedeelte wordt voor elk experiment uitgevoerd. G_i staat voor voorbeelden van het gebaar met label i , N voor het aantal samples dat gebruikt wordt voor hertraining.	31
3.4	De 12 frames gebruikt voor de invoer van het CNN. De frames hebben een resolutie van 64x64 pixels.	32
3.5	Het basismodel bestaande uit een drielagig CNN voor feature-extractie en een drielagig ANN (met softmax uitvoerlaag) voor classificatie	33
3.6	Visualisatie van de betekenis van precision en recall. Links zijn alle relevante elementen te zien die zouden moeten geselecteerd worden. Het omcirkelde gedeelte zijn de effectief geselecteerde elementen of de voorspellingen van het model	36
3.7	Genormaliseerde confusion matrix van baseline voorspellingen van het basismodel, getraind op alle voorbeelden van alle gebaren. De waarde van een punt in de matrix is de fractie van het voorbeeld met ware label y dat voorspeld wordt als label x . Op de diagonaal zijn bijgevolg alle True Positives te zijn. .	37
3.8	Precision en recall voor de classificatie van gebaar 15 met het softmax20 model in functie van het aantal gebruikte samples voor bijleren. De streepjeslijnen geven de baseline weer van het model getrained op alle voorbeelden.	40

3.9 Schematische weergave van het softmax19+1 model. De blauwe lagen zijn voortgetraind en worden niet gewijzigd. Er wordt één unit voor het nieuwe gebaar toegevoegd (aangeduid in het geel) en zijn gewichten worden getraind. De uitvoer van deze twee parallelle lagen wordt samengebracht in een softmax met twintig units. Vandaar de benaming softmax19+1.	42
3.10 Precision en recall voor de classificatie van gebaar 15 met het softmax19+1 model in functie van het aantal gebruikte samples voor bijleren.	43
3.11 Barplots per gebaar van de precision en recall van de baseline en na het hertrainen met respectievelijk één en tien samples.	43
3.12 Precision en recall na het bijleren van gebaar 13 en gebaar 18 in het <i>softmax18+1+1</i> model. Ter vergelijking is het resultaat van het <i>softmax19+1</i> model ook uitgetekend.	47
3.13 Genormaliseerde confusion matrix van het <i>softmax18+1+1</i> model na leren van gebaar 13 en gebaar 18 met een voorbeeld.	47