

Deep Learning auf medizinischen Bilddaten

Studienarbeit

des Studiengangs Angewandte Informatik
an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg **Mosbach Campus Bad**
Mergentheim

von

Patrick Arndt

Mai 2023

Erklärung

Ich versichere hiermit, dass ich meine Studienarbeit mit dem Thema *Deep Learning auf medizinischen Bilddaten* selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Ich versichere zudem, dass die eingereichte elektronische Fassung mit der gedruckten Fassung übereinstimmt.

Eckartshausen, Mai 2023

Patrick Arndt

Abstract

Inhaltsverzeichnis

Glossar	V
Abkürzungsverzeichnis	VI
Abbildungsverzeichnis	VII
Tabellenverzeichnis	VIII
Listings	IX
2 Theoretische Grundlagen	4
2.1 Künstliche Intelligenz	4
2.2 Deep Learning	6
2.2.1 Einführung	6
2.2.2 Überwachtes Lernen	7
2.2.3 Unüberwachtes Lernen	8
2.2.4 Bestärkendes Lernen	8
2.2.5 Künstliches Neuronales Netz (KNN)	9
2.2.5.1 Biologisches Neuron	9
2.2.5.2 Künstliches Neuron	10
2.2.5.3 Das Perzeptron	11
2.2.5.4 Aufbau	12
2.2.5.5 Training eines Neuronalen Netzes	12
2.2.6 Aktivierungsfunktionen, Verlust-Funktionen und Optimierung	14
2.2.7 Convolutional Neural Network (CNN)	16
2.2.8 Over- und Underfitting	20
2.3 Magnetresonanztomographie (MRT)	21
3 Material und Methoden	24
3.1 Datensatz: Brain Tumor Segmentation Challenge (BraTS)	24
3.1.1 Beschreibung	24
3.1.2 Vorverarbeitung	26

3.1.3	Aufteilung	28
3.2	Modellentwicklung	30
3.2.1	Architektur des Modells	30
3.2.2	Hyperparameter	30
3.2.3	Probleme bei der Entwicklung	30
3.2.4	Implementierung	30
3.2.5	Training	30
4	Evaluation des Modells	31
4.1	Metriken	31
4.1.1	IoU	31
4.1.2	DICE	31
4.1.3	Accuracy	31
4.2	Diskussion der Ergebnisse	31
4.3	Fehleranalyse und Verbesserungen	31
5	Zusammenfassung und Ausblick	32
	Literatur	33
	Anhang	38

Glossar

Algorithmus

Ein Algorithmus ist eine genau definierte Folge von Aktionen, für die Lösung eines Problems[vgl. [1](#)].

Ionisierende Strahlung

Strahlung die so stark ist, das sie Elektronen aus Atomen oder Molekülen entfernt kann, sodass diese positiv geladen sind (ionisiert). Diese Art von Strahlung kann Mensch und Umwelt schädigen.[vgl. [2](#)].

Modell

Ein Modell beschreibt eine komplexe mathematische Funktion, das anhand von Daten trainiert wurde, um bestimmte Vorhersagen oder Entscheidungen zu treffen. [vgl. [3](#)].

Proton

Ein stabiles, elektrisch positiv geladenes Teilchen..

Abkürzungsverzeichnis

BraTS	Brain Tumor Segmentation Challenge
CNN	Convolutional Neural Network
KI	Künstliche Intelligenz
KNN	Künstliches Neuronales Netz
MRT	Magnetresonanztomographie
ReLU	Rectified Linear Unit
SGD	Stochastic Gradient Descent

Abbildungsverzeichnis

2.1	Übersicht der Bereiche von künstlicher Intelligenz (Quelle: https://www.alexanderthamm.com/de/blog/ki_artificial-intelligence-ai-kuenstliche-neuronale-netze-machine-learning-deep-learning/)	5
2.2	Aufbau biologisches eines biologischen Neurons (Quelle: https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/neuron/10516)	10
2.3	Schema eines künstlichen $Neurons_j$ (Quelle: https://www.dev-insider.de/grundbegriffe-und-einfache-beispiele-a-864507/)	11
2.4	Ein CNN mit zwei Faltungs-Schichten gefolgt von je einer Pooling-Schicht und am Ende zwei voll vernetzten Schichten (Quelle: [7])	17
2.5	Maximal und Mittelwert-Pooling, sowie das Ergebnis der beiden Methoden. (Quelle: https://www.sciencedirect.com/topics/mathematics/pooling-layer)	19
2.6	Schematischer Aufbau eines Magnetresonanztomographen (Quelle: https://www.krebsinformationsdienst.de/untersuchung/bildgebung/kernspintomographie.php)	21
3.1	Die vier Modalitäten im Datensatz	25

Tabellenverzeichnis

Listings

1 Einleitung

1.1 Einführung und Hintergrund

In der Medizin gibt es schon seit mehr als 50 Jahren bildgebende Verfahren, mit denen Aufnahmen vom Inneren des menschlichen Körpers möglich sind. Diese Verfahren wurden kontinuierlich weiterentwickelt und sind inzwischen in der Lage detaillierte Bilder zu erzeugen. Technologien wie eine Computertomographie (CT) oder eine Magnetresonanztomographie ([MRT](#)) sind in der Lage präzise Informationen über innere Organe, Strukturen und Gewebe im Körper zu liefern. [vgl. 4] Mit den modernen bildgebenden Verfahren, steigt die Datenmenge und Komplexität, wie auch die Herausforderung der Analyse und Verarbeitung der Daten bzw. Bilder.

Aufgrund der immer weiter fortschreitenden Technologien, setzen immer mehr medizinische Institutionen auf bildgebende Verfahren, um so Krankheiten zu diagnostizieren und behandeln. Allerdings ist die Analyse und Verarbeitung dieser Daten mit der Zeit komplexer geworden, sodass Ärzte und Mediziner vor eine Herausforderung gestellt werden. Die manuelle Analyse und Verarbeitung der Daten bringt oft Schwierigkeiten und Fehlerquellen mit sich. Der Prozess ist meist sehr zeitintensiv, weshalb es häufig zu langen Wartezeiten bei Auswertungen für die Patienten kommen kann. Nicht nur die Wartezeit ist ein Problem, sondern auch menschliche Fehler bei Interpretation der Daten, welche zu Fehldiagnosen oder -behandlungen führen können. [vgl. 5]

Diese Herausforderungen können mithilfe des vielversprechenden Ansatzes der Automatisierung gelöst werden. So kann bspw. die Effizienz gesteigert und die Fehlerrate gesenkt werden. Ein wichtiges Stichwort ist hierbei Künstliche Intelligenz ([KI](#)), die ebenfalls in den vergangenen Jahren enorme

Fortschritte gemacht hat. Insbesondere im Bereich der Bildanalyse haben KI-Systeme durch die Entwicklung von Deep Learning-Modellen enorm an Genauigkeit gewonnen. Die Anwendung von Deep Learning auf medizinische Bilddaten bietet vielversprechende Möglichkeiten für eine verbesserte Diagnose, Therapieplanung und -überwachung sowie für die Entwicklung von personalisierten Medizinlösungen.

Besonders im medizinischen Bereich hat die Nutzung von KI-Systemen auf medizinischen Bilddaten in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen. Mithilfe von Deep Learning-Modellen können Ärzte und Forscher komplexe Bilder von medizinischen Bildgebungsverfahren wie Röntgenaufnahmen, CT-Scans und MRT-Scans automatisiert analysieren. Diese Analyse kann zur Erkennung von Krankheiten, Identifizierung von Tumoren, sowie zur Bewertung der Therapieeffektivität eingesetzt werden.

1.2 Problemstellung und Zielsetzung

Die zunehmende Komplexität und Menge an medizinischen Daten und Bildern stellt Mediziner vor große Herausforderungen. Die manuelle Analyse und Verarbeitung der Daten ist zeitaufwendig, fehleranfällig und es besteht die Gefahr wichtige Sachen zu übersehen, welche für die Diagnose nützlich sind. Gerade im Bereich der Tumore, also der Krebszellen, ist die frühzeitige Erkennung aber auch die Behandlung sehr wichtig für das Wohl des Patienten.

Vor allem im Bereich des Gehirns ist mit Tumoren sehr behutsam umzugehen, um so keine bleibenden Schäden beim Patienten zu hinterlassen. Bei Gehirntumoren ist es wichtig die genaue Position und Lage zu kennen, damit eine geeignete Behandlung gefunden werden kann. Die Operation bei einem Gehirntumor bedarf großer Vorbereitung und ist komplex, da Fachärzte zunächst den Tumor genau segmentieren müssen, bevor sie weitere Schritte planen. Diese Vorbereitung ist unter anderem zeitintensiv und kann nur von ausgebildeten Fachärzten übernommen werden.

Befindet sich ein Tumor im Gehirn, so bedarf es einer noch genaueren Vorbereitung und Arbeit, um diesen zu entfernen. Krebs ist ein vielseitiges Thema, mit dem sich die Medizin seit Jahren beschäftigt. Heutzutage setzen Ärzte vor allem bei der frühzeitigen Erkennung von Tumoren auf die Hilfe von [KI](#). Doch nicht nur bei der Früherkennung, sondern auch bei der Behandlung solcher Tumore. Sind solche im Bereich des Gehirns, ist es wichtig behutsam vorzugehen, um so keine bleibenden Schäden zu verursachen.

Die Problemstellung dieser Studienarbeit ist die Identifizierung und Klassifizierung von Tumoren im Gehirn. Die verwendeten Daten sind aus dem öffentlichen Datensatz BraTS (Brain Tumor Segmentation Challenge), welcher aus rund 1250 [MRT](#)-Bildern von Gehirnen besteht, welche von Fachärzten auf Tumore untersucht und wenn vorhanden markiert wurden. Eine Herausforderung dabei ist es, ein geeignetes Deep Learning [Modell](#) zu entwickeln, dass für die Segmentierung von Tumoren im Gehirn geeignet ist und möglichst genaue Ergebnisse liefert.

Die Zielsetzung dieser Arbeit ist die Erstellung eines [Modells](#) für die Segmentierung von Gehirntumoren, anhand des BraTS Datensatzes. Das [Modell](#) soll in der Lage sein zwischen drei verschiedenen Tumor-Klassen zu unterscheiden und für diese eine Maske zu erstellen. Für die Entwicklung des Modells wird das Open Source Machine-Learning Framework PyTorch verwendet, welches von Facebook entwickelt wurde. Das Framework bietet zahlreiche Tools und Funktionen für das Entwickeln von Deep Learning-[Modelle](#). [vgl. [6](#)]

2 Theoretische Grundlagen

2.1 Künstliche Intelligenz

KI wird zunehmend in verschiedenen Bereichen eingesetzt und erleichtert die Arbeit der Menschen enorm. Viele Arbeiten können mithilfe von KI schneller und besser erledigt werden. Im nachfolgenden Abschnitt werden die Begriffe “Intelligenz” und “Künstliche Intelligenz” erklärt, um ein einfaches Verständnis dafür zu schaffen. Es werden außerdem die verwandten Begriffe Machine Learning und Deep Learning in den Kontext eingeordnet.

In der Psychologie bezieht sich Intelligenz auf die Fähigkeit logische, sprachliche, mathematische oder sinnliche Probleme zu lösen, es besteht jedoch keine allgemeine Definition darüber wie Intelligenz definiert ist. Der Mensch kann sich durch seine kognitiven Fähigkeiten, Beschreibungen oder Erklärungen von Sachen merken, welcher er zu einem späteren Zeitpunkt abrufen und verwenden kann. Das menschliche Gehirn, welches aus Milliarden von Neuronen besteht, lernt dabei gewisse Strukturen, Konzepte und Fähigkeiten kennen und speichert diese ab. Beim Lernen der Informationen werden Verbindungen zwischen den Neuronen im Gehirn gestärkt. Je öfter eine Sache gelernt wird, desto mehr stärken sich gewisse Verbindungen von Neuronen im Gehirn. [vgl. 7, 8]

Die Künstliche Intelligenz hingegen, ist ein wissenschaftlicher Bereich, der sich damit befasst, den Computern das menschliche Verhalten anzueignen. Gemeint ist hierbei, dass ein Computer darauf trainiert wird in der Lage zu sein, ähnlich wie ein Menschen zu denken und darauf folgende Aktionen auszuführen. [vgl. 9] Anders als bei biologischen Neuronen, lösen Computer Probleme wie die Klassifizierung eines Bildes durch die Anwendung von mathematischen Funktionen und Algorithmen. Man versucht die Fähigkeit

des Denkens vom Menschen zu imitieren, um so einen Mehrwert bei Lösung von Problemen mit Computern zu bewirken. Mit Hilfe der künstlichen Intelligenz sind Computer heutzutage in der Lage Probleme zu lösen, die vorher ein höheres intellektuelles Verständnis erforderten. Computer können so bspw. Bilder klassifizieren oder auch Vorhersagen treffen. Ähnlich wie beim Menschen, lernen Computer durch verfügbare Daten und stärken dadurch bestimmte mathematische Verbindungen. [vgl. 10]

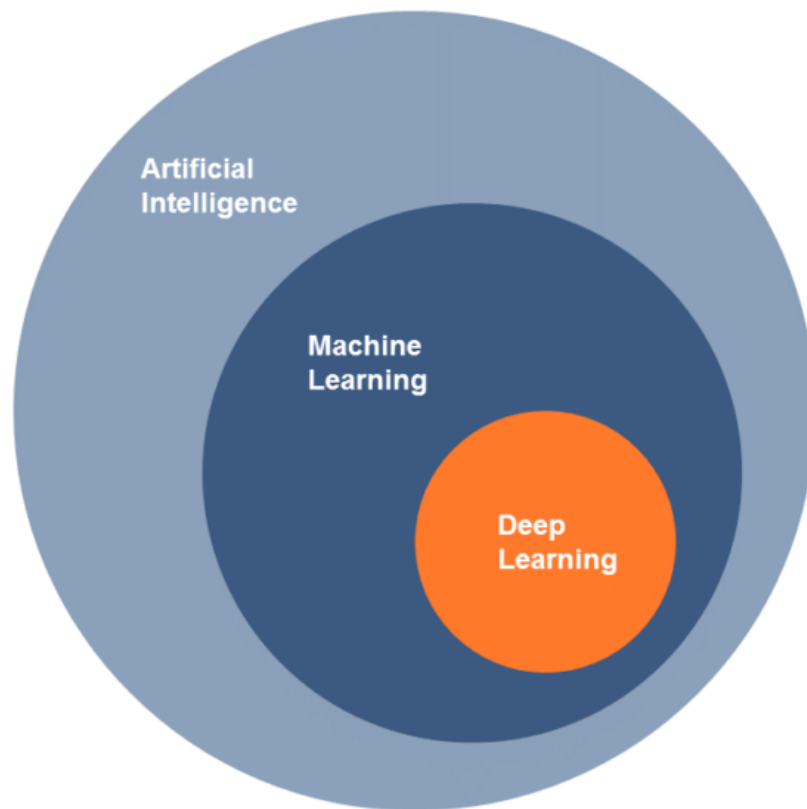


Abbildung 2.1: Übersicht der Bereiche von künstlicher Intelligenz (Quelle: https://www.alexanderthamm.com/de/blog/ki_artificial-intelligence-ai-kuenstliche-neuronale-netze-machine-learning-deep-learning/)

Im Kontext der KI ist oft auch die Rede von Machine Learning, Deep Learning und Neuronalen Netzen. KI ist der Überbegriff, welcher sowohl Machine Learning als auch Deep Learning beinhaltet. Deep Learning ist eine Teilbereich des Machine Learnings, in welchem die künstlichen Neuronalen Netze zum Einsatz kommen, mit denen Computer in der Lage sind Dinge zu lernen und Probleme zu lösen. Nachfolgend liegt der Fokus auf dem Bereich des Deep Learnings.

2.2 Deep Learning

2.2.1 Einführung

Viele Probleme oder Aufgaben können heutzutage mit einem Computer effizient gelöst werden. Dazu wird in der Regel ein [Algorithmus](#) verwendet, der die Aufgabe systematisch löst. Es gibt jedoch komplexe Aufgaben, bei denen ein [Algorithmus](#) nicht im Stande ist diese zu lösen.

Ein Beispiel dafür ist, vorherzusagen was ein Kunde in nächster Zeit kaufen wird, um ihm passende Vorschläge zu unterbreiten. Probleme dieser Art können nicht mit einem Algorithmus gelöst werden, sondern die Lösung muss anhand von vorhandenen Daten bestimmt werden. In solchen Fällen soll der Computer selbst einen Algorithmus erstellen, welcher dann auf neue Daten angewendet werden kann. Der Computer lernt mithilfe bereits vorhandener Daten oder Erfahrungen einen Algorithmus zu extrahieren, hierbei werden unter anderem Muster und Strukturen erkannt. Mit dem extrahierten Algorithmus kann anschließend das Kaufverhalten des Kunden approximiert werden. Möglich wird dies durch die enormen Datenmengen, die sich in den letzten Jahren angesammelt haben. Bei jedem Online Einkauf, Webseitenaufruf oder beim Öffnen einer App werden Daten produziert und gesammelt. Diese Daten können letztendlich dazu verwendet werden, um Probleme wie oben beschrieben zu lösen.[vgl. [11](#)]

Aufgaben wie das Klassifizieren von Bildern, komponieren von Musik¹ oder auch das erzeugen von Daten anhand eines Textes sind heutzutage mit Deep Learning möglich. Es gibt drei verschiedene Hauptarten wie ein Computer lernen kann, diese sind in den Abschnitten [2.2.2](#), [2.2.3](#) und [2.2.4](#) beschrieben.

¹ siehe [\[12\]](#)

2.2.2 Überwachtes Lernen

Überwachtes Lernen ist ein wichtiger Bereich des maschinellen Lernens, bei dem ein [Modell](#) anhand von beschrifteten (oder “gelabelt”) Daten lernt. Beschriftet bedeutet, dass den Daten bereits das gewünschte Ergebnis oder der erwartete Wert zugeordnet ist. Ziel des überwachten Lernens ist es, einen [Algorithmus](#) oder ein [Modell](#) zu finden, welches für neue und ungesehene Daten die richtigen Beschriftungen liefert.[vgl. 13, 14]

Das Überwachte Lernen beinhaltet zwei verschiedene Problemstellungen, die Klassifikation und die Regression. Bei einer Klassifikation bekommen Bilder eine oder auch mehrere Klassen zugeordnet, es können aber auch Texte, Videos oder andere Dinge klassifiziert werden. Ein Beispiel dafür wäre die Klassifizierung von Hunden und Katzen auf Bildern. Dabei wird eine große Anzahl an Bildern von Hunden und Katzen in das [Modell](#) gereicht und dieses fügt den Bildern jeweils die richtigen Klassen hinzu. Sieht das [Modell](#) z.B. ein Bild mit einem Hund, so kann es nach dem Training die Klasse “Hund” zuordnen. In den meisten Email Programmen wird ein solches Klassifikationsmodell verwendet, um von seriösen und Spam Emails zu unterscheiden. Das Ergebnis einer Klassifikation ist immer eine Kategorie, welche die zu klassifizierenden Daten am besten beschreibt.

Die zweite Problemstellung, die es beim Überwachten Lernen gibt ist die Regression, diese wird oft für Vorhersagen und Prognosen verwendet. Sie ist ähnlich zur Klassifizierung, jedoch ist hier die Zielmenge eine andere. Es wird versucht Werte für einen meist kontinuierlichen Bereich vorherzusagen, dazu wird der Datensatz mittels einer Funktion approximiert. Das Ergebnis einer Regression sind Werte bzw. Punkte, welche am besten die Funktion beschreiben.[vgl. 13]

Die Studienarbeit befasst sich nachfolgend hauptsächlich mit dem Überwachten Lernen, genauer gesagt mit der Klassifikation. Hierbei wird jedoch kein komplettes Bild klassifiziert, wie im oben genannten Beispiel, sondern es werden Klassen auf die einzelnen Pixel im Bild zugewiesen.

2.2.3 Unüberwachtes Lernen

Beim Unüberwachten Lernen besitzen Daten keine Beschriftungen oder Kategorien, wie es beim Überwachten Lernen der Fall ist. Diese Methode des maschinellen Lernens kommt zum Einsatz, wenn das Beschriften der Daten nicht ohne weiteres möglich ist. Das [Modell](#) sucht innerhalb der Daten, ohne vorgegebene Kategorien, nach Mustern und Strukturen. Anhand von statistischen Methoden wird die beste Kategorisierung der Daten gebildet. Die Ergebnisse des Unüberwachten Lernens sind verschiedene Gruppen von Daten, die allerdings keine Bezeichnung besitzen, sondern durchnummeriert werden. Die verschiedenen Daten in den Gruppen haben ähnliche oder die gleichen Eigenschaften.

Ein gutes Beispiel ist der Teil “Kunden kauften auch” auf Amazon. Hier werden dem Kunden ähnliche Produkte vorgeschlagen oder Artikel die oft in Kombination gekauft werden. Es wird dabei keine bestimmte Kategorie von Produkten genannt, sondern nur ähnliche Produkte vorgeschlagen. Es ist schwierig die Ergebnisse des Unüberwachten Lernens zu beurteilen, da keine vergleichbaren Daten mit entsprechenden Beschriftungen vorliegen und so auch kein Fehler berechnet werden kann.[vgl. [9](#), [13](#)]

2.2.4 Bestärkendes Lernen

Es gibt oft Probleme, bei denen nicht genau bestimmt werden kann, ob etwas richtig oder falsch ist. Die Daten bei derartigen Problemen, insofern welche vorliegen, besitzen deshalb keine Beschriftungen. Es ist allerdings möglich zu sagen, ob Ergebnisse geeignet oder ungeeignet für die Lösung des Problems sind, in diesen Fällen kommt das Bestärkte Lernen zum Einsatz. Im Bereich der Robotik ist Bestärktes Lernen ein klassischer Anwendungsfall. Für Roboter sind in der Regel keine Trainingsdaten verfügbar, daher muss dieser eigenständig lernen, was gut und schlecht ist. [vgl. [7](#)]

Das Ziel des Roboters ist es eine geeignete Lösung bzw. Strategie für das Problem zu finden. Beim Bestärkten Lernen ist oft die Rede von sogenannten

Agenten, die für eine Lösung eines Problems trainiert werden. Bei der Suche nach einer geeigneten Strategie, werden diese kontinuierlich belohnt oder bestraft für gute und schlechte Aktionen. Ein einfaches Beispiel wäre ein Saugroboter, dieser saugt in einem Hotel die Zimmer. In den Zimmern, in welchen der Roboter z.B. nichts umgestoßen hat, wird er belohnt. Stößt der Roboter Dinge um, oder saugt etwas nicht gewolltes ein, so wird er bestraft. [vgl. 13] Das Belohnungssystem kann auf Punkten basieren, so würde der Saugroboter im positiven Fall Pluspunkte und im negativen Fall Minuspunkte bekommen und anhand dessen seine Aktionen anpassen.

2.2.5 Künstliches Neuronales Netz (KNN)

Die Struktur und Funktion des menschlichen Gehirns ist das Vorbild der künstlichen Neuronalen Netze. Sie besitzen eine Vielzahl künstlicher Neuronen, die miteinander verbunden sind und Informationen verarbeiten. KNNs werden für verschiedene Anwendungen eingesetzt, wie z.B. Mustererkennung, Datenanalyse oder Vorhersagen.

2.2.5.1 Biologisches Neuron

Das biologische Neuron (siehe Abb. 2.2) ist das Vorbild der künstlichen Neuronen. Es besteht aus Dendriten, welche die elektrischen Signale der anderen Neuronen entgegen nehmen und diese an den Zellkörper weiterleiten. Am Axonhügel, der zwischen dem Zellkörper und Axon liegt, werden die elektrischen Signale gesammelt und summiert. Erst beim Überschreiten eines gewissen Schwellenwertes, wird das Signal weiter an das Axon geleitet. Durch den Schwellenwert wird verhindert, dass sehr kleine Signale weitergeleitet werden, die keine Relevanz haben. Ohne das Filtern der Signale, wäre eine Verarbeitung der relevanten Signale nicht möglich. Das Signal welches letztendlich über das Axon an die Synapsen transportiert wird, heißt Aktionspotential. An die Synapsen schließen andere Dendriten von Neuronen an und empfangen die weitergeleiteten Signale. Ein biologisches

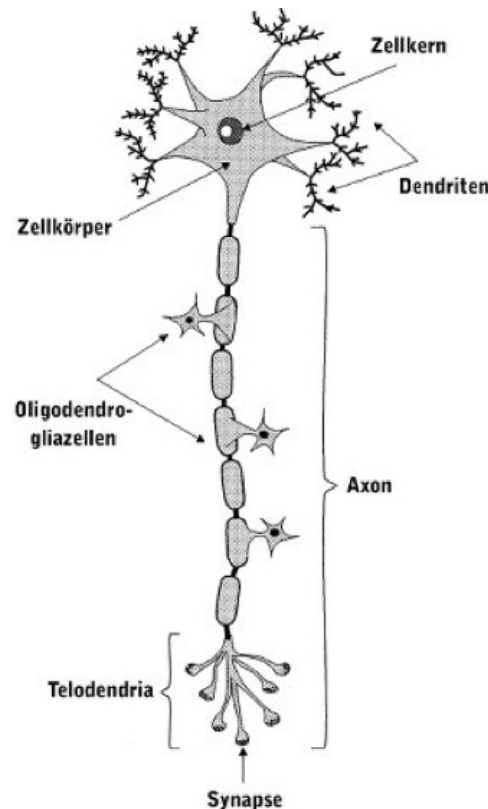


Abbildung 2.2: Aufbau biologisches eines biologischen Neurons (Quelle: <https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/neuron/10516>)

Neuron kann dabei bis zu mehreren tausend Verbindungen zu anderen Neuronen besitzen, diese können wieder dementsprechend viele Verbindungen haben.[vgl. 8, 15]

2.2.5.2 Künstliches Neuron

Ein künstliches Neuron ist ein mathematisches Modell, das die Funktion eines biologischen Neurons nachahmt. Das künstliche Neuron in Abb. 2.3 besitzt Eingaben x_n , die mit den Dendriten des biologischen Neurons vergleichbar sind. Die Eingabeinformationen können dabei von anderen Neuronen oder aus der Umgebung stammen.

Die eingehenden Informationen werden, bevor sie in das Neuron gelangen, mit einer Gewichtung w_{nj} multipliziert. Anschließend werden die Eingaben mithilfe einer Übertragungsfunktion (Propagierungsfunktion) verknüpft, was bedeutet die Werte werden aufsummiert. Das aufsummierte Ergebnis ist die Netzeingabe net_j , diese fasst die Informationen zusammen welche in

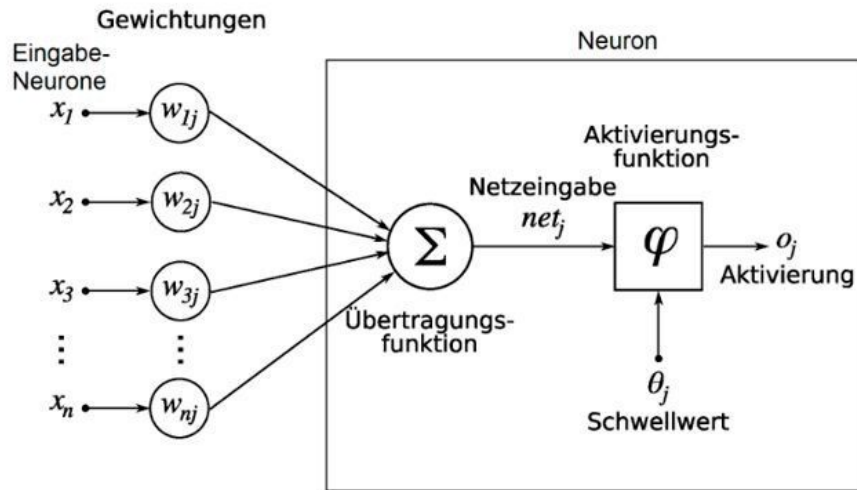


Abbildung 2.3: Schema eines künstlichen Neurons_j (Quelle: <https://www.dev-insider.de/grundbegriffe-und-einfache-beispiele-a-864507/>)

das Neuron gehen. Die Aktivierungsfunktion berechnet die Aktivierung o_j , welche je nach Schwellwert θ_j an alle verbundenen Neuronen weitergeleitet wird. [vgl. 15]

2.2.5.3 Das Perzeptron

Ein Perzeptron ist ein einfaches künstliches Neuronales Netz, welches von Frank Rosenblatt als Modell vorgestellt wurde. Als Beispiel wird ein Photo-Perzeptron beschrieben, dass in der Lage ist einfache visuelle Muster zu erkennen. Es besteht aus der Retina (Netzhaut), Assoziationsschicht und der Ausgabeschicht. Die Netzhaut liefert binäre Eingabewerte, welche über gewichtete Verbindungen an die Assoziationsschicht weitergegeben werden. Die Retina Neuronen sind fest mit den Neuronen der Abbildungsschicht verbunden, jedoch sind nicht alle Neuronen miteinander verknüpft. Die Verbindungen zwischen der Abbildungs- und Ausgabeschicht sind hingegen variabel. Während des Trainings, also des Lernens, werden die Gewichtungen zwischen diesen angepasst.

Beim Training werden dem Perzeptron verschiedene Beispiele gezeigt, anhand denen es lernen soll. Ein Beispiel besteht dabei immer aus einem Eingabevektor x und einem Ausgabevektor y . Die Aufgabe des Perzeptrons

ist es, durch Anpassung der internen Werte zu jedem Eingabevektor x , einen passenden Ausgabevektor y zu erzeugen. Das Ziel des Trainings ist es, auf bisher ungesehene, aber ähnliche Eingabevektoren x' ebenfalls einen geeigneten Ausgabevektor y zu assoziieren, in diesem Fall spricht man von einer Generalisierung. [vgl. 16]

Das Perzeptron ist mit seinem Aufbau allerdings beschränkt bei der Klassifikation von Daten. Es ist nur in der Lage linear separierbare Datenmengen zu trennen. Das bedeutet, die Datenmenge kann anhand einer bestimmten Gerade, in zwei separate Datenmengen getrennt werden. Die Ausgaben des Perzeptrons sind also beschränkt auf 0 oder 1, allerdings sind nicht alle Datenmengen trennbar, sondern nur solche deren Trenngerade durch den Ursprung geht.[7]

2.2.5.4 Aufbau

Der klassische Aufbau eines Neuronalen Netzes besteht aus einer Eingabeschicht (engl.: Input-Layer), einer oder mehreren versteckten Schichten (engl.: Hidden-Layer), und der Ausgabeschicht (engl.: Output-Layer). Die Eingabeschicht nimmt Werte aus der Umgebung an, und leitet sie weiter an die versteckte Schicht, von wo aus sie an weitere versteckte Schichten oder an die Ausgabeschicht geschickt werden, die das fertige Ergebnis ausgibt. Die Verbindungen der Neuronen zwischen den verschiedenen Schichten besitzen Gewichtungen, mit denen die eingehenden Werte multipliziert werden. Die Komplexität des Aufbaus hängt von der Anzahl der Neuronen und Schichten ab. [vgl. 13]

2.2.5.5 Training eines Neuronalen Netzes

Das Training eines Neuronalen Netzes ist ein wesentlicher Aspekt des Deep Learnings, bei welchem die Anpassungen der Gewichte und Schwellenwerte innerhalb des Netzwerks stattfinden. Das Training kann oft mehrere Stunden oder sogar Tage dauern, je nach Art und Menge der Daten. Ein Neuronales

Netz gilt dann als trainiert, wenn es zu einem Eingabevektor x , einen geeigneten Ausgabevektor y zuverlässig bestimmen kann. Das Netz ist danach in der Lage für bisher ungesehene Eingabevektoren x' ebenfalls passende Ausgabevektoren y' zu zuordnen. [vgl. 16]

Ein entscheidendes Konzept im Training ist die Fehler- oder Verlustfunktion (engl.: Loss), genauer beschrieben in Abschnitt 2.2.6, welche den Unterschied der vorhergesagten Ausgaben mit den tatsächlichen Ergebnissen vergleicht und einen Fehler errechnet. Das Ziel des Trainings ist es, die Verlustfunktion auf ein Minimum zu reduzieren, indem die internen Parameter des Neuronalen Netzes angepasst werden. Die Parameter des Netzwerks werden zu Beginn des Trainings zufällig initialisiert und schrittweise im Training angepasst. [vgl. 17]

Die Rückwärtspropagierung (engl.: Backpropagation) ist ein weit verbreitetes Lernverfahren für Neuronale Netze, dass auf eben genannter Minimierung des Fehlers basiert. Für die Rückwärtspropagierung wird im Allgemeinen die Deltalernregel verwendet, die besagt, dass die Fehlerminimierung durch Änderung eines Gewichtes w_{ij} einen Gradientenabstieg bezweckt. Der Ausgangspunkt für diese Lernregel ist wie folgt definiert:

$$\Delta_p w_{ij} \equiv -\frac{dE_p}{dw_{ij}} \quad (2.1)$$

$\Delta_p w_{ij}$ entspricht dabei der Änderung eines Gewichts zwischen i und j . dE_p ist der gemessene Fehler innerhalb der Lernmenge und dw_{ij} ist die Gewichtung der Neuronen von der Schicht i zur Schicht j . [vgl. 18]

Der Backpropagation Algorithmus besteht im wesentlichen aus zwei Schritten, zuerst die Vorwärtspropagierung (engl.: Forwardpropagation) und anschließend die Rückwärtspropagierung. Der erste Schritt ist die Vorwärtspropagierung, bei dem die Eingabevektoren durch das Netzwerk verarbeitet werden. Die Eingaben werden von Schicht zu Schicht geschickt und durch die Gewichtungen und Aktivierungsfunktionen transformiert. Das Ende dieses Schrittes stellt eine Ausgabe bereit, die dann für den zweiten Schritt weiter verwendet wird.

Im nächsten und letzten Schritt des Trainings, der Rückwärtspropagierung, wird die Ausgabe mit dem tatsächlich erwarteten Wert verglichen und anschließend aus der Differenz von Soll- und Ist-Wert ein Fehler errechnet. Als Beispiels Funktion für eine Berechnung eines Fehlers, kann man den mittleren quadratischen Fehler(MSE) verwenden der in 2.2 definiert ist.

$$E = \frac{1}{2} \sum (Y_i - \hat{Y}_i)^2 \quad (2.2)$$

Nach der Fehlerberechnung, werden die Fehler für die Neuronen der einzelnen Schichten ermittelt. Dabei wird der Beitrag eines jeden Neurons zum Gesamtfehler berechnet. Anschließend wird anhand des Fehlers eines Neurons die Gewichtung von diesem angepasst. Die Gewichte werden dabei mit einem konstanten Faktor ν und entsprechend des Fehlers mit einem weiteren Term multipliziert. Dieser Prozess wird iterativ wiederholt, bis der Fehler auf ein geeignetes Minimum reduziert wurde. [vgl. 16]

2.2.6 Aktivierungsfunktionen, Verlust-Funktionen und Optimierer

] Für das Training und die allgemeine Funktionalität eines Neuronalen Netzes sind noch einige Komponenten notwendig.

Eine Komponente ist die Aktivierungsfunktion, welche bereits in Abschnitt 2.2.5.2 erwähnt wurde. Sie berechnet die Aktivierung o_j , welche in Abhängigkeit eines Schwellwertes θ_j an die nachgelagerten Neuronen weitergegeben wird. Sollte der Schwellwert θ_j nicht überschritten werden, wartet das Neuron solange auf weitere Eingabesignale und wiederholt die Berechnung der Aktivierung o_j , bis der Schwellwert θ_j überschritten wird und das Neuron seine Ausgabe weitergibt. Es gibt unterschiedliche Aktivierungsfunktionen für verschiedene Zwecke.

Die Identitätsfunktion ist eine einfache Aktivierungsfunktion und sorgt für eine lineare Abbildung der Eingabe auf die Ausgabe. Diese ist für einfache Aufgaben geeignet, wird die Problemstellung komplexer, so eignen sich

mehr nicht-lineare Aktivierungsfunktionen wie der Tangens hyperbolicus, Rectified Linear Unit ([ReLU](#)) oder Sigmoid. Je nach Anwendung und Bedarf wird eine geeignete Funktion ausgewählt. Die Sigmoid-Funktion normalisiert die Ausgaben eines Netzes auf den Bereich zwischen 0 und 1, während der Tangens hyperbolicus einen die Werte in einen Bereich zwischen -1 und 1 bringt. Die [ReLU](#)-Funktion verhält sich etwas anders zu den vorangegangenen Funktionen, da diese für alle positiven Werte die jeweiligen Ausgaben und für alle negativen Werte den Wert 0 zurückgibt. Eine weitere nennenswerte Aktivierungsfunktion ist die Softmax-Funktion, welche ebenfalls Werte in einen Bereich zwischen 0 und 1 überführt, jedoch aber eine Wahrscheinlichkeitsverteilung darstellt. Die Besonderheit der Softmax-Funktion ist die Gegebenheit, dass sich alle Ausgaben zu 1 addieren und somit die Ausgabewerte als Wahrscheinlichkeiten interpretiert werden können. [vgl. [19](#)]

Eine weitere Komponente ist die Verlust-Funktion, welche essenziell für das Trainieren eines Neuronalen Netzes ist. Diese hat zum Ziel, den Fehler, auch Verlust (engl.: Loss) genannt, den ein Netz bei einer Vorhersage produziert, zu minimieren. Ein Fehler entsteht, wenn das Netz eine falsche oder abweichende Ausgabe als erwartet erzeugt. Um den Gesamtfehler eines Netzes zu berechnen, werden die Ausgaben des Neuronalen Netz mit den erwarteten Ergebnissen verglichen. Die Verlust-Funktion hilft dabei den Unterschied zu quantifizieren und den Gesamtfehler des Netzes zu berechnen. [[19](#)]

Wie auch bei den Aktivierungsfunktionen gibt es je nach Art der Aufgabe verschiedene Verlust-Funktionen, wie Binary CrossEntropy (BCE), Categorical Cross Entropy, oder Mean Squared Error. Binary Cross Entropy wird verwendet für binäre Klassifikationsprobleme, wie z.B. das Unterscheiden von seriösen und Spam Emails, währenddessen Categorical Cross Entropy für Probleme mit mehr als zwei Klassen verwendet wird. Die Wahl der Verlust-Funktion hängt dementsprechend auch von der Ausgabe des Netzes ab.

Die letzte wesentliche Komponente ist der Optimierer (engl.: Optimizer), welcher die Gewichte und Biases anpasst, um den Fehler zu minimieren und

die Leistung des Netzes zu verbessern. Biases sind zusätzliche Konstanten, die ein Neuron zugeführt bekommt und bei der Berechnung der Ausgabe eine Rolle spielen. Der Bias erhöht die Fähigkeit des Netzes komplexe Beziehungen zwischen Eingaben und Ausgaben zu modellieren und kann so auch nicht-lineare Zusammenhänge erkennen.

Es gibt unterschiedliche Arten von Optimierungsalgorithmen, der am häufigsten verbreitete Algorithmus ist der Stochastic Gradient Descent (**SGD**), welcher auch Grundlage für weitere Optimierungsverfahren ist. Der **SGD** aktualisiert Gewichte und Biases basierend auf der Ableitung des Verlustes. Dabei wird eine zufällige Stichprobe aus dem Trainingsdatensatz verwendet, um die Berechnung zu beschleunigen. [vgl. 20]

Ein anderer Optimierungsalgorithmus ist Adam, der eine Erweiterung des **SGD** ist und eine adaptive Lernrate verwendet, um die internen Parameter des Netze anzupassen. Der Algorithmus erzielt durch die adaptiven Lernraten eine schnellere Konvergenz und eine höhere Genauigkeit als der **SGD**. [vgl. 21]

2.2.7 Convolutional Neural Network (**CNN**)

Convolutional Neural Network (**CNN**) sind eine spezielle Form von Neuronalen Netzen, die in der Lage sind Bilddaten zu verarbeiten. Sie erkennen mit verschiedenen Filtern Muster, Strukturen und Geometrien in Bildern und können diese anhand dessen klassifizieren. Im nachfolgenden Abschnitt wird der Aufbau und die Funktionsweise eines **CNNs** erklärt, dabei wird auf die verschiedenen Schichten innerhalb des Netzes, sowie auf die mathematische Operation Faltung (engl.: Convolution) eingegangen.

Der Aufbau eines **CNN** besteht aus mehreren Faltungs-Schichten, Pooling-Schichten und voll vernetzten Schichten, wie in Abbildung 2.4 zu sehen.

Convolutional-Layer ist die Faltungs-Schicht, welche in der Lage ist Merkmale, wie Linien, Kanten und geometrische Formen in Bildern zu erkennen

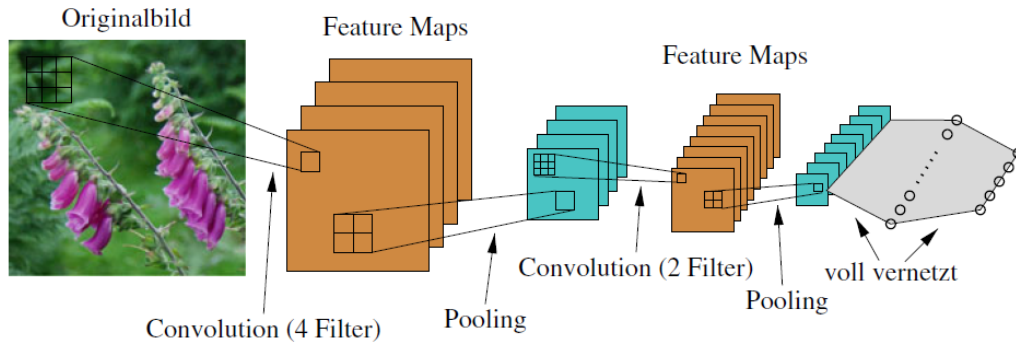


Abbildung 2.4: Ein CNN mit zwei Faltungs-Schichten gefolgt von je einer Pooling-Schicht und am Ende zwei voll vernetzten Schichten (Quelle: [7])

und diese zu extrahieren. Bei einer Faltung wandert ein Filter (engl.: Kernel) über das Eingabebild und erzeugt so ein neues Bild, oder auch sogenannte Feature-Maps. Im mathematischen Sinne gesehen, wandert der Filter über eine Funktion, anstatt über ein Bild und erzeugt somit eine neue. Bei einer Faltung eines Bildes wird meist ein Filter in Form einer 2D-Matrix verwendet, wie er in Gleichung 2.3 als Beispiel zu sehen ist. Die Werte des Filters werden zu Beginn zufällig bestimmt und im Laufe des Trainings angepasst.

$$\begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 9 \end{bmatrix} \quad (2.3)$$

Der Filter wird schrittweise über das Eingabebild geschoben, wobei jedes Element des Filters mit dem darunterliegenden Bildpunkt des Eingabebildes multipliziert und anschließend aufsummiert wird. Die Summe ist dann das Ergebnis des neuen Bildpunktes. Die Schrittweite des Filters wird als “Stride” bezeichnet, und sagt aus, wie viele Bildpunkte, bzw. Pixel, der Filter verschoben wird. Bei einer 2D-Convolution, können zwei Werte für den Stride angegeben werden, die Verschiebung in Richtung der X-Achse und Y-Achse. Die Gleichung 2.5 zeigt das Ergebnis einer Faltung mit dem Ausdruck aus 2.4.

$$\begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{pmatrix} * \begin{pmatrix} w_{11} & w_{12} \\ w_{21} & w_{22} \end{pmatrix} \quad (2.4)$$

$$\begin{pmatrix} (a_{11}w_{11} + a_{12}w_{12} + a_{21}w_{21} + a_{22}w_{22}) & (a_{12}w_{11} + a_{13}w_{12} + a_{22}w_{21} + a_{23}w_{22}) \\ (a_{21}w_{11} + a_{22}w_{12} + a_{31}w_{21} + a_{32}w_{22}) & (a_{22}w_{11} + a_{23}w_{12} + a_{32}w_{21} + a_{33}w_{22}) \end{pmatrix} \quad (2.5)$$

Es gilt zu beachten, dass das Ergebnis in 2.5 kleiner ist, als das Ursprungsbild. Dies liegt daran, dass kein “Padding” verwendet wurde, um die Ränder des Eingabebildes aufzufüllen. Die Größe der Ergebnismatrix lässt sich durch Gleichung 2.6 berechnen, wobei W die Eingabegröße des Bildes, F die Filtergröße, S der Stride und P das Padding ist. [vgl. 22]

$$W_{out} = \frac{W + 2P - F}{S} + 1 \quad (2.6)$$

Pooling-Layer dient zur Extraktion von Merkmalen des Bildes, welche eine hohe semantische Bedeutung haben. Die Eingaben dieser Schicht, sind die Ausgaben der vorangegangenen Faltungs-Schicht. Diese Schicht verwendet entweder das Maximal- oder Mittelwert-Pooling (engl.: Max- oder Average-Pooling). Dabei werden überflüssige und redundante Informationen aus der Datenmenge entfernt. Durch das Entfernen der unwesentlicher Bestandteile reduziert sich Berechnungszeit und die Merkmale werden verdichtet.

Beim Pooling wandert ebenfalls ein Filter, meist mit einer Größe von 2×2 , und einer Schrittweite von zwei über das Bild. In Abbildung 2.5 werden die zwei Arten des Poolings durchgeführt. Das Max-Pooling extrahiert jeweils den höchsten Wert welcher innerhalb der Filter-Matrix liegt. Das Average-Pooling nimmt jeweils den Mittelwert aller Elemente innerhalb der

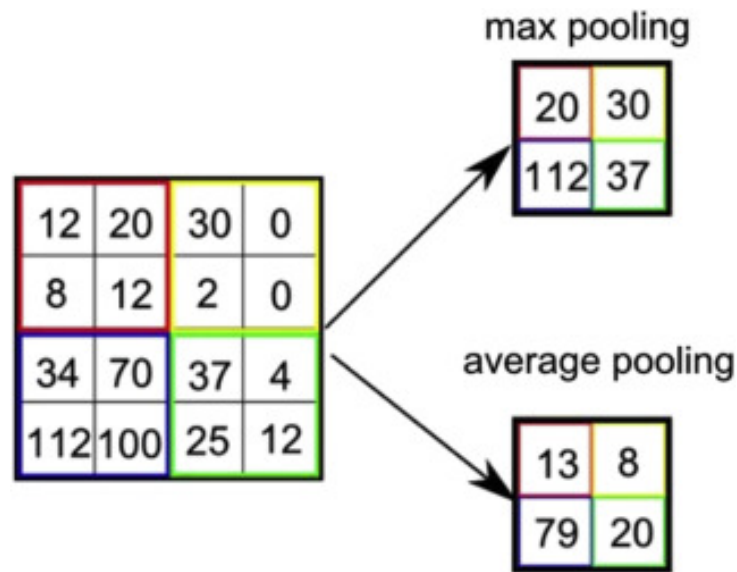


Abbildung 2.5: Maximal und Mittelwert-Pooling, sowie das Ergebnis der beiden Methoden.
(Quelle: <https://www.sciencedirect.com/topics/mathematics/pooling-layer>)

Filter-Matrix. Durch das Pooling verkleinert sich das Bild je nach Filtergröße und Schrittweite.[vgl. 22] Im Beispiel von Abbildung 2.5 verkleinert sich das Ausgangsbild um die Hälfte, die Größe nach dem Pooling berechnet sich ebenfalls mit der Formel aus 2.6.

Fully-Connected-Layer oder auch voll verknüpfte Schicht, bildet den Abschluss eines CNNs. Die Merkmale der vorangegangenen Schicht, also des Pooling-Layers, werden hier mit allen Ausgabemerkmale verknüpft, es handelt sich dabei um ein normales Neuronales Netz.

Zunächst muss aus der Ausgabe der vorangegangenen Schicht eine 1D-Matrix erstellt werden, diesen Prozess nennt man auch “flatten”. Zuletzt wird schließlich jedes Element aus der 1D-Matrix, mit jedem Element der Ausgabe-Schicht verbunden. Die Ausgabe des Netzes zeigt dann z.B. die Klassifikation eines Bildes, in dem berechnet wird, welches Ausgabeelement die höchste Wahrscheinlichkeit besitzt. [vgl. 23]

2.2.8 Over- und Underfitting

Over- und Underfitting sind zwei Probleme, die beim Training eines Neuronalen Netzes auftreten können. Diese Probleme beeinflussen die Generalisierungsfähigkeit des Modells, also die Fähigkeit auf neuen und bisher ungesehene Daten gute Ergebnisse zu erzielen.

Overfitting tritt auf, wenn sich ein Modell zu stark auf die Trainingsdaten abgestimmt hat und somit keine generelle Strukturen mehr erkennt. Das [Modell](#) hat sich in diesem Fall die Trainingsdaten gemerkt und kann daher nur schlecht gute Ergebnisse auf neuen Daten erzielen. Ist die Kapazität des [Modells](#) zu groß, so neigt das Neuronale Netz dazu kleine Schwankungen in den Daten zu lernen und verliert somit die Generalisierung der Daten.

Beim Underfitting hingegen, ist das [Modell](#) nicht in der Lage eine zugrundeliegende Struktur innerhalb der Daten zu erkennen, was zu einer schlechten Leistung bei den Trainings- und auch bei den Testdaten führt. Im Falle des Underfittings hat das [Modell](#) meist eine zu geringe Kapazität, um sich alle relevanten Informationen zu speichern.[vgl. 20]

2.3 Magnetresonanztomographie (MRT)

Die **MRT**, auch Kernspintomographie genannt, ist ein bildgebendes Verfahren zur Darstellung von Struktur und Funktion der Weichteile und Organe im Körper. Mit einer **MRT** können Schnittbilder des Körpers oder einzelner Körperteile erstellt werden. Für die Bildgebung werden starke Magnetfelder verwendet, diese sind jedoch unbedenklich für den menschlichen Körper, da bei diesem Verfahren keine **Ionisierende Strahlung** verwendet wird. [vgl. 24]

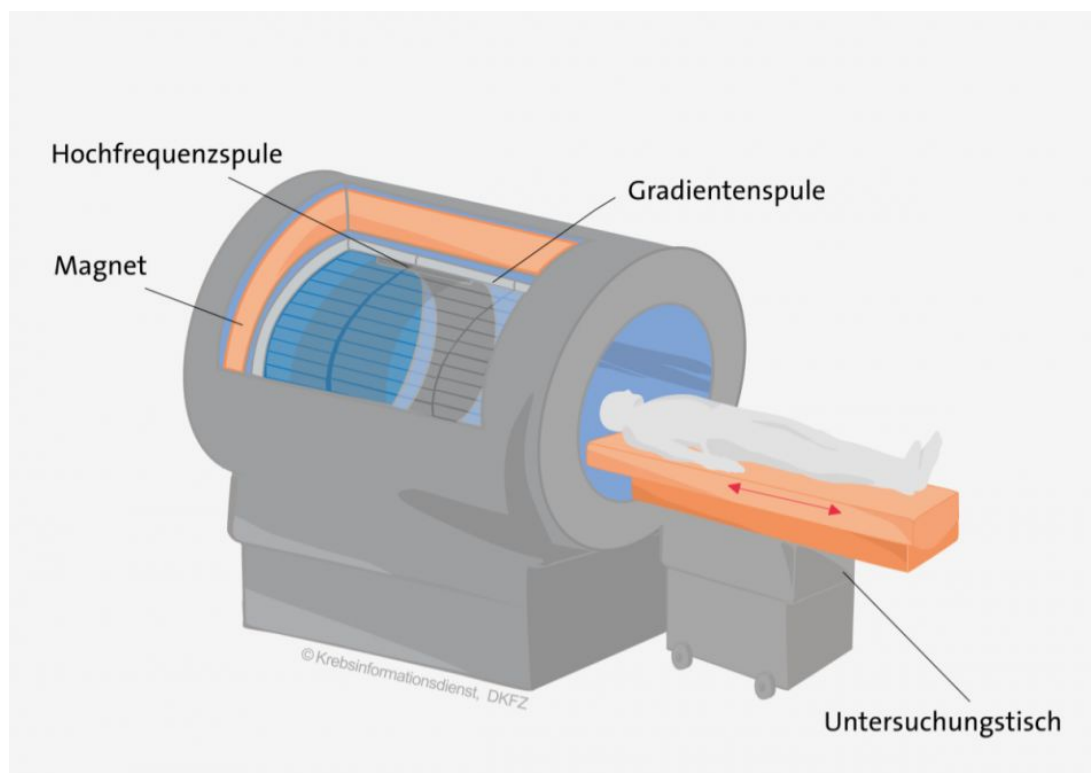


Abbildung 2.6: Schematischer Aufbau eines Magnetresonanztomographen (Quelle: <https://www.krebsinformationsdienst.de/untersuchung/bildgebung/kernspintomographie.php>)

Der Magnetresonanztomograph besteht aus mehreren Komponenten:

- einem supraleitenden Hauptmagneten in einer Röhre, der ein starkes und konstantes Magnetfeld erzeugt. Ein supraleitender Magnet wird durch flüssigen Stickstoff gekühlt, sodass der Spulenwiderstand nahezu null wird. Dies ermöglicht die Erzeugung starker Magnetfelder.

- einem Gradientensystem, das zusätzliche Magnetfelder generiert, die je nach Position im Körper unterschiedlich sind und so eine räumliche Auflösung ermöglichen.
- einem Hochfrequenzsystem, welches aus einem Sende- und Empfangsspulensystem besteht. Dieses sendet Radiowellen zur Anregung der Wasserstoffatome aus, welche dadurch ihrer Ausrichtung verlieren.
- einem Computersystem, das geeignet ist für die Verarbeitung der Daten eines MRTs
- und einem Untersuchungstisch, auf welchem der Patient während der Untersuchung liegt

Das Verfahren basiert auf einem physikalischen Prinzip, dem Eigendrehimpuls auch Spin genannt. Dabei dreht sich ein **Proton** um seinen eignen Schwerpunkt (Kernspin) und erzeugt durch die Rotation ein Magnetfeld. Die Wasserstoffkerne in unserem Körper besitzen ebenfalls einen Spin und verhalten sich so wie kleine Magnete, die ein messbares Magnetfeld erzeugen.

Die Kernspins sind im Normalzustand ungeordnet, legt man jedoch ein starkes Magnetfeld an, so richten sich die Kernspin-Achsen entlang den magnetischen Feldlinien aus. Sie führen dabei eine Kreiselbewegung aus, bei der sie sich immer näher an die Feldlinien bewegen, aber sich niemals ganz daran ausrichten, dies wird auch als Präzessionsbewegung bezeichnet. Die Frequenz dieser Bewegung nennt sich die Larmorfrequenz.

Allein durch die Ausrichtung der Kernspins erfolgt noch keine Bildgebung, es muss zunächst ein hochfrequenter Impuls (HF-Impuls) senkrecht zum Hauptmagnetfeld gegeben werden. Der Impuls muss dabei eine bestimmte Frequenz besitzen, nämlich die der Kernspins, also die Larmorfrequenz. Durch diesen Impuls synchronisieren sich die Protonen und manche der Kernspin-Achsen kippen um 90° , wobei sie bei diesem Vorgang Energie aufnehmen.[vgl. 25]

Nach dem Impuls, kippen die Kernspins wieder zurück in ihre ursprüngliche Lage entlang des Hauptmagnetfeldes. Beim Ausrichten in die ursprüngliche

Position, wird die aufgenommene Energie in Form von Wärme wieder an die Umgebung abgegeben. Dieser Prozess der Wiederausrichtung wird als longitudinale Relaxation oder “T1-Relaxation” bezeichnet. Hierbei kommt es auf die Wärmeleitfähigkeit des Gewebes an. Ein weiterer Prozess der beim Ausschalten des HF-Impulses in Gang gesetzt wird, ist der Verlust der synchronen Kreisbewegung, wodurch die transversale Magnetisierung verloren geht. Unterschiedliche Gewebe können die transversale Magnetisierung unterschiedlich lang aufrecht erhalten und erzeugen so Kontraste auf den Bildern, dies wird auch als “T2-Relaxation” bezeichnet. Man misst im wesentlichen die Dauer der verschiedenen Prozesse und kann anhand dessen auf die Gewebearten schließen und daraus die Kontraste berechnen.[vgl. 26]

Es können zusätzlich Kontrastmittel verwendet werden, um bestimmte Teile heller erscheinen zu lassen. Je nach Art des Kontrastmittels werden andere Bereiche dunkler, bzw. heller dargestellt. Die Kontrastmittel selbst sind nicht auf dem Bild zu sehen, jedoch ihre Auswirkungen auf das umliegende Gewebe, so erscheint bei einer kontrastverstärkten T1-Gewichtung die Umgebung wie z.B. Blut oder Tumore heller. [vgl. 25]

Es gibt weitere Methoden für eine MRT, um bestimmte Strukturen, Gewebearten oder Flüssigkeiten heller bzw. dunkler erscheinen zu lassen. Eine davon ist die Flair-Gewichtung (fluid-attenuated inversion recovery), eine spezielle Methode zur Unterdrückung von Flüssigkeiten auf den entstehenden Bildern. Es unterdrückt z.B. das Liquor im Gehirn, wodurch bestimmte Tumore besser sichtbar werden. Besitzt der Tumor jedoch einen hohen Wasseranteil, so wird dieser ebenfalls auf dem Bild unterdrückt. [vgl. 27]

3 Material und Methoden

3.1 Datensatz: BraTS

Der BraTS Datensatz ist ein öffentlich verfügbarer Datensatz, der für die Entwicklung und Evaluierung von Modelle für die Segmentierung von Gehirntumoren verwendet wird. Er wurde von der Radiological Society of North America in Partnerschaft mit der American Society of Neuroradiology(ASNR) und Medical Image Computing and Computer Assisted Interventions(MICCAI) erstellt und besteht aus über tausend MRT Bildern von verschiedenen Patienten mit Hirntumoren. [vgl. 28]

3.1.1 Beschreibung

Der Datensatz enthält multi-institutionellen und multi-parametrischen MRT Scans (mpMRT), die unter klinischen Standardbedingungen mit unterschiedlichen Geräten und Protokollen aufgenommen wurden. “Multi-institutionell”, bezieht sich darauf, dass die Daten für den Datensatz von mehreren medizinischen Einrichtungen bereitgestellt und zusammengeführt wurden. “Multi-parametrisch” bedeutet, dass der Datensatz mehrere Parameter bzw. Merkmale enthält, welche für die Segmentierung der Hirntumore verwendet werden können.

Für die Aufgabe der Segmentierung wurden alle Gehirntumore mit den führenden BraTS-Algorithmen segmentiert und anschließend von freiwilligen Neuroradiologie Experten mit unterschiedlicher Erfahrung nochmals verfeinert. Für die manuellen Beschriftung der Daten wurde ein strenges Protokoll eingehalten, um einheitliche Daten zu erhalten. Abschließend wurden die manuell verfeinerten Bilder von zertifizierten und erfahrenen

Neuro-Radiologen mit mehr als 15 Jahren Erfahrung in dieser Tätigkeit bestätigt. Die beschrifteten Tumor-Regionen basieren auf den VASARI-Merkmalen¹, welche für einen geschulten Radiologen sichtbar sind. Diese Merkmale umfassen den mit Gadolinium anreichernden Tumor (Kennzeichnung 4), das peritumorale ödematöse/invasive Gewebe (Kennzeichnung 2) und den nekrotischen Tumorkern (Kennzeichnung 1). [vgl. 30]

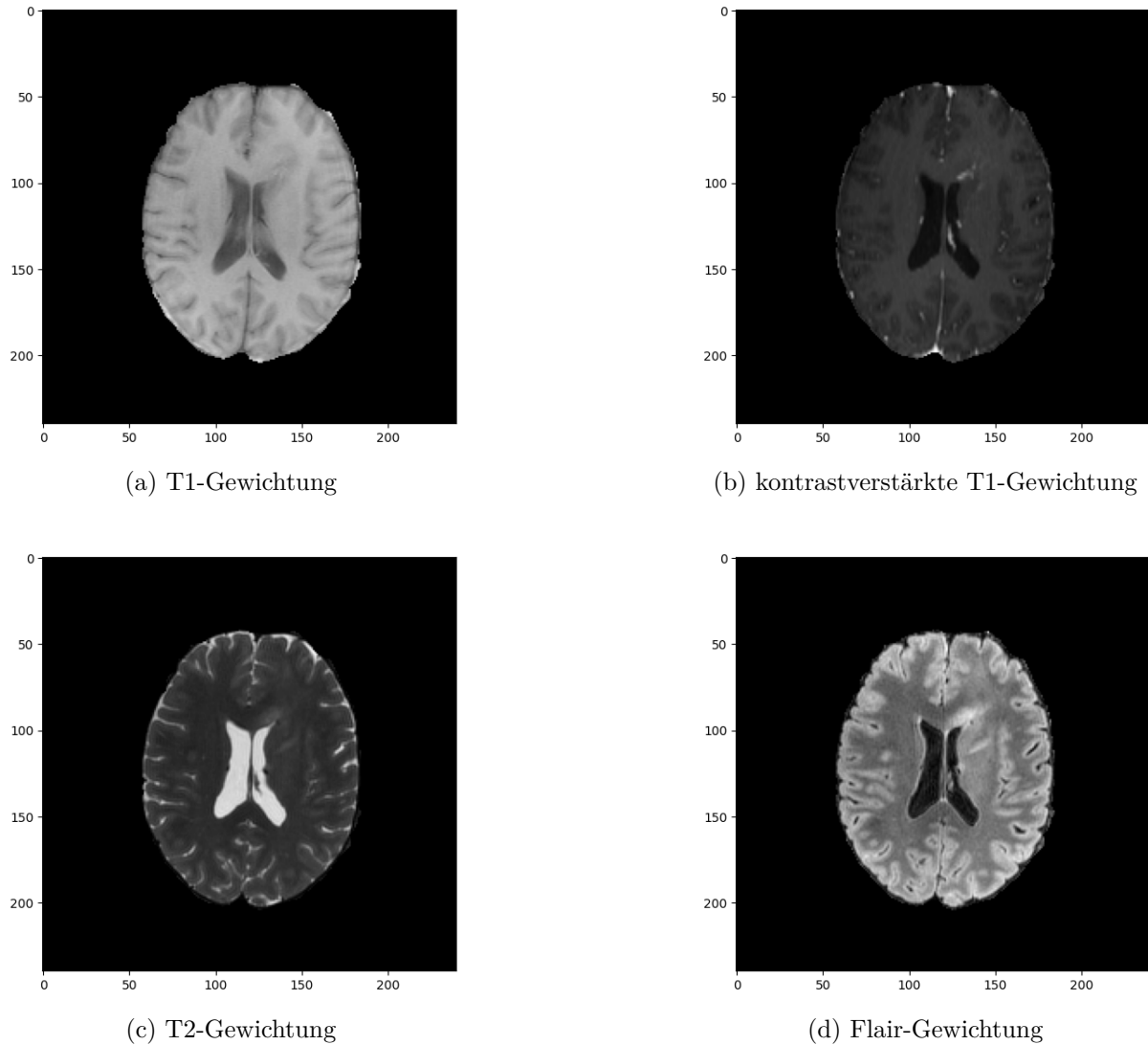


Abbildung 3.1: Die vier Modalitäten im Datensatz

Der Datensatz enthält 1251 Einträgen, jeder Eintrag besteht aus einer T1-, kontrastverstärkte T1-, T2- und Flair-Gewichtung (siehe Abb. 3.1) sowie einer fertigen Segmentierung des Hirntumors. Die Dateien selbst sind im

¹ VASARI-Merkmale (Visually Accesable Rembrandt Images) sind ein System für die konsistente Beschreibung von Gliomen (Tumoren) mithilfe definierter visueller Merkmale [vgl. 29]

NIfTI-Dateiformat, was für "Neuroimaging Informatics Technology Initiative" steht und ein gängiges Format für medizinische Bilddaten ist. Das Dateiformat enthält die 3D-Volumendaten, welche aus mehreren Schichten von Bildern bestehen. Jedes Voxel, ein 3D-Bildpunkt, enthält einen numerischen Wert, der das Signal bzw. den Kontrast widerspiegelt. Zusätzlich enthält das NIfTI-Dateiformat Metadaten, wie die räumliche Orientierung, Bildgröße, Raumkoordinaten und weitere Metadaten. [31] Die Bilder liegen in einer Größe von 150x240x240 Pixeln vor, dies entspricht wie bereits erwähnt den 3D-Volumendaten, welche in 150 Schichten aufgeteilt wurden, wobei jede Schicht ein Bild in der Größe von 240x240 Pixeln entspricht.

3.1.2 Vorverarbeitung

Die Vorverarbeitung der Daten ist ein wichtiger Schritt, damit sich die Qualität und Effektivität des Trainings von einem Neuronalen Netz verbessern. Der bereitgestellte Datensatz wurde bereits einer Standard Vorverarbeitung (engl.: Pre-Processing) unterzogen. Zunächst wurden die Daten vom DICOM-Dateiformat in das NIfTI-Dateiformat konvertiert, was zur einfacheren Handhabung der Daten dient. Ebenfalls wurde eine Anpassung auf gleiche anatomische Vorlage und isotrope Auflösung getätigt. Abschließend wurde das Skull-Stripping¹ durchgeführt um irrelevante Strukturen zu entfernen. [vgl. 30]

Normalisierung Nach diesen Schritten sind die Daten noch nicht geeignet für das Training eines Neuronalen Netzes. Die Daten müssen zunächst noch normalisiert werden, dies kann auf zwei Wegen geschehen. Entweder die Werte werden skaliert auf einen Bereich von 0 bis 1 oder man verwendet die

¹ Skull-Stripping ist der Prozess des Entfernens von Schädel und anderen nicht auf das Hirn bezogenen Strukturen vom Bild. [vgl. 32]

Z-Standardisierung. Bei einer einfachen Skalierung der Werte wird folgende Gleichung verwendet

$$f(x) = \frac{x - \min(x)}{\max(x) - \min(x)} \quad (3.1)$$

Dies führt zwar zu einer Vereinheitlichung der Werte, jedoch ist die Verteilung der Merkmale im Bild so nicht normiert. Für dieses Vorhaben verwendet man die Z-Standardisierung, welche den Mittelwert der Daten auf 0 und die Standardabweichung auf 1 bringt. Es wird verhindert, dass bestimmte Merkmale dominant werden, im Vergleich zu anderen. Zudem wird die Genauigkeit des [Modelle](#) erhöht.[vgl. 20] Die Gleichung für die Z-Standardisierung lautet

$$f(x) = \frac{x - \mu_x}{\sigma_x} \quad (3.2)$$

wobei μ_x der Mittelwert und σ_x die Standardabweichung des Datensatzes ist. Diese Werte müssen vorab berechnet werden, indem der Mittelwert und die Standardabweichung von jedem Bild berechnet wird, anschließend aufsummiert und durch die Anzahl der Bilder geteilt wird

$$\mu = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n x_i \quad (3.3)$$

$$\sigma = \sqrt{\frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (x_i - \mu)^2}$$

wobei n die Anzahl der Bilder und x_i ein Bild des Datensatzes ist.

Data Augmentation Im medizinischen Bereich sind die Bilddaten oft begrenzt, weshalb sich das Training eines Neuronalen Netzes dadurch erschwert. Eine Methode dem entgegen zu wirken ist die Data Augmentation, bei welcher die Diversität des Trainingsdatensatzes erhöht wird. Verschiedene Augmentierungen sind Bildbearbeitungsmethoden wie das Rotieren, Skalieren, Ausschneiden oder auch Spiegeln eines Bildes. Es ist wichtig darauf zu achten, dass alle Augmentierungen sowohl auf die Eingangsbilder,

als auch auf die dazugehörigen Segmentierungen angewendet werden, da sonst das Neuronale Netz falsche Masken für die Tumore erlernt. [vgl. 33]

3D Bild zu 2D Bilder Die Daten liegen als 3D Bilddaten vor, jedoch ist die Anzahl der Daten mit 1251 Bildern eher gering. Um mehr Bilder aus den vorhandenen Daten zu bekommen, werden die 3D Bilder in einzelne 2D Bilder geschnitten. Wie bereits in Abschnitt 3.1.1 erwähnt, besteht ein 3D Bild aus 150 geschichteten Bildern mit der Größe von 240x240 Pixeln. Jede einzelne Schicht wird als Separates Bild abgespeichert, um so die Anzahl der Daten zu erhöhen, so entstehen aus einem 3D Bild 150 einzelne 2D Bilder. Es wird jedoch nicht nur die Anzahl der Daten erhöht, sondern auch die Geschwindigkeit der Berechnungen, da dies im zweidimensionalen weniger Rechenleistung und Speicher benötigt. Die Konvertierung von 3D in 2D Bilder bringt aber auch Nachteile mit sich, wie der Verlust des räumlichen Zusammenhangs zwischen den einzelnen Schichten. [vgl. 34]

Größen Skalierung

3.1.3 Aufteilung

Es ist wichtig den Datensatz in verschiedene Teile aufzuteilen, damit die Entwicklung eines Modells gelingt. Der Datensatz wird dafür in einen Trainings-, Validierungs- und Testdatensatz aufgeteilt. Diese verschiedenen Datensätze ermöglichen es die Leistung und die Generalisierungsfähigkeit des Modells zu beurteilen.

Der Trainingsdatensatz wird verwendet, um das Modell zu trainieren, indem es die internen Modellparameter anhand der Eingabedaten und den dazugehörigen Beschriftungen anpasst. Je größer der Trainingsdatensatz ist, desto besser kann das Modell generalisieren, da es viele Daten mit unterschiedlichen Merkmalen lernt.

Um die Leistung des Modells während des Trainings zu beurteilen wird der

Validierungsdatensatz verwendet. Anhand der Ergebnisse auf dem Validierungsdatensatz, werden die Hyperparameter des [Modells](#) angepasst. Es ist wichtig darauf zu achten, dass dieser Datensatz keine Überschneidungen mit dem Trainingsdatensatz hat, da es sonst zu falschen Ergebnissen kommt.

3.2 Modellentwicklung

3.2.1 Architektur des Modells

3.2.2 Hyperparameter

3.2.3 Probleme bei der Entwicklung

3.2.4 Implementierung

3.2.5 Training

4 Evaluation des Modells

4.1 Metriken

4.1.1 IoU

4.1.2 DICE

4.1.3 Accuracy

4.2 Diskussion der Ergebnisse

4.3 Fehleranalyse und Verbesserungen

5 Zusammenfassung und Ausblick

Literatur

1. O.V. *Was ist ein Algorithmus?* [online]. 2022-01-16. [besucht am 22. Feb. 2023]. Abger. unter: <https://www.itwissen.info/Algorithmus-algorithm.html>.
2. O.V. *Ionisierende Strahlung* [online]. 2020-06-05. [besucht am 13. März 2023]. Abger. unter: <https://www.bmu.de/themen/atomenergie-strahlenschutz/strahlenschutz/ionisierende-strahlung>.
3. O.V. [online]. [besucht am 26. Feb. 2023]. Abger. unter: <https://learn.microsoft.com/en-us/windows/ai/windows-ml/what-is-a-machine-learning-model>.
4. HEINRICHS, Jan-Hendrik; CASPERS, Svenja; SCHNITZLER, Alfons; SEITZ, Frederike. *Bildgebung in den Neurowissenschaften*. Verlag Karl Alber, 2022. Auch verfügbar unter: https://www.ebook.de/de/product/45689204/jan_hendrik_heinrichs_svenja_caspers_alfons_schnitzler_frederike_seitz_bildgebung_in_den_neurowissenschaften.html.
5. RAMSUNDAR, Bharath; EASTMAN, Peter; WALTERS, Patrick; PANDE, Vijay. *Deep Learning für die Biowissenschaften*. Dpunkt.Verlag GmbH, 2020. Auch verfügbar unter: https://www.ebook.de/de/product/38103997/bharath_ramsundar_peter_eastman_patrick_walters_vijay_pande_deep_learning_fuer_die_biowissenschaften.html.
6. O.V. *PyTorch* [online]. [besucht am 2. Apr. 2023]. Abger. unter: <https://pytorch.org/>.

7. ERTEL, Wolfgang. *Grundkurs Künstliche Intelligenz*. Springer Fachmedien Wiesbaden, 2021. Auch verfügbar unter: https://www.ebook.de/de/product/41631013/wolfgang_ertel_grundkurs_kuenstliche_intelligenz.html.
8. POSTHOFF, Christian. *Computer und Künstliche Intelligenz: Vergangenheit - Gegenwart - Zukunft*. Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, 2022.
9. LANG, Volker. *Digitale Kompetenz*. Springer Berlin Heidelberg, 2023. Auch verfügbar unter: https://www.ebook.de/de/product/45515417/volker_lang_digitale_kompetenz.html.
10. ONLINE, Brockhaus Enzyklopädie. *Künstliche Intelligenz* [online]. [besucht am 20. Feb. 2023]. Abger. unter: <https://brockhaus.de/ecs/enzy/article/kunstliche-intelligenz>.
11. ALPAYDIN, Ethem. *Introduction to Machine Learning*. The MIT Press, 2014.
12. AGOSTINELLI, Andrea; DENK, Timo I.; BORSOS, Zalán; ENGEL, Jesse; VERZETTI, Mauro; CAILLON, Antoine; HUANG, Qingqing; JANSEN, Aren; ROBERTS, Adam; TAGLIASACCHI, Marco; SHARIFI, Matt; ZEGHIDOUR, Neil; FRANK, Christian. *MusicLM: Generating Music From Text*. arXiv, 2023. Abger. unter DOI: [10.48550/ARXIV.2301.11325](https://arxiv.org/abs/10.48550/ARXIV.2301.11325).
13. FROCHTE, Jörg. *Maschinelles Lernen*. Hanser, Carl GmbH + Co., 2020. Auch verfügbar unter: https://www.ebook.de/de/product/39878236/joerg_frochte_maschinelles_lernen.html.
14. O.V. [online]. [besucht am 26. Feb. 2023]. Abger. unter: <https://www.ibm.com/de-de/topics/supervised-learning>.
15. JÜRGEN CLEVE, Uwe Lämmel. *Künstliche Intelligenz*. Hanser, Carl GmbH + Co., 2020. Auch verfügbar unter: https://www.ebook.de/de/product/38679436/juergen_cleve_uwe_laemmel_kuenstliche_intelligenz.html.

16. SCHERER, Andreas. *Neuronale Netze Grundlagen und Anwendungen: Grundlagen und Anwendungen*. Vieweg+Teubner Verlag, 1997.
17. CHOO, Kenny; GREPLOVA, Eliska; FISCHER, Mark H.; NEUPERT, Titus. *Machine Learning kompakt*. Springer Fachmedien Wiesbaden, 2020. Abger. unter DOI: [10.1007/978-3-658-32268-7](https://doi.org/10.1007/978-3-658-32268-7).
18. RUMELHART, David E.; HINTON, Geoffrey E.; WILLIAMS, Ronald J. Learning representations by back-propagating errors. *Nature*. 1986, **323**(6088), 533–536. Abger. unter DOI: [10.1038/323533a0](https://doi.org/10.1038/323533a0).
19. FRICK, Detlev. *Data Science Konzepte, Erfahrungen, Fallstudien und Praxis: Konzepte, Erfahrungen, Fallstudien und Praxis*. Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, 2021.
20. IAN GOODFELLOW Yoshua Bengio, Aaron Courville. *Deep Learning*. MIT Press, 2016. <http://www.deeplearningbook.org>.
21. KINGMA, Diederik P.; BA, Jimmy. *Adam: A Method for Stochastic Optimization*. arXiv, 2014. Abger. unter DOI: [10.48550/ARXIV.1412.6980](https://doi.org/10.48550/ARXIV.1412.6980).
22. TEOH, Teik Toe. *Convolutional Neural Networks for Medical Applications*. Springer, 2023.
23. WEIDMAN, Seth. *Deep Learning - Grundlagen und Implementierung : Neuronale Netze mit Python und PyTorch programmieren: Neuronale Netze mit Python und PyTorch programmieren*. Dpunkt.Verlag GmbH, 2020.
24. KRAMME, Rüdiger. *Medizintechnik Verfahren - Systeme - Informationsverarbeitung: Verfahren - Systeme - Informationsverarbeitung*. Springer Berlin / Heidelberg, 2016.
25. CHRISTOPH PABST, Dr. med. *Magnetresonanztomographie: Lernskript für Mediziner* [Grundlagen der Magnetresonanztomographie] [online]. 2013. [besucht am 13. März 2023]. Abger. unter: https://www.ukgm.de/ugm_2/deu/umr_rdi/Teaser/Grundlagen_der_Magnetresonanztomographie_MRT_2013.pdf.

26. ANTWERPES, Dr. Frank. *Kernspintomographie* [online]. 2022-11-05. [besucht am 13. März 2023]. Abger. unter: <https://flexikon.doccheck.com/de/Kernspintomographie>.
27. GIZEWSKI, E. RM. R. Epidermoid oder Arachnoidalzyste: CISS, FLAIR und Diffusionsbilder als Ausweg aus dem diagnostischen Dilemma. *RöFo - Fortschritte auf dem Gebiet der Röntgenstrahlen und der bildgebenden Verfahren*. 2001, **173**(1), 77–78. Abger. unter DOI: [10.1055/s-2001-10232](https://doi.org/10.1055/s-2001-10232).
28. O.V. *Brain Tumor AI Challenge (2021)* [online]. 2021. [besucht am 24. Apr. 2023]. Abger. unter: <https://www.rsna.org/education/ai-resources-and-training/ai-image-challenge/brain-tumor-ai-challenge-2021>.
29. NAM, Yeo Kyung; PARK, Ji Eun; PARK, Seo Young; LEE, Minkyoung; KIM, Minjae; NAM, Soo Jung; KIM, Ho Sung. Reproducible imaging-based prediction of molecular subtype and risk stratification of gliomas across different experience levels using a structured reporting system. *European Radiology*. 2021, **31**(10), 7374–7385. Abger. unter DOI: [10.1007/s00330-021-08015-4](https://doi.org/10.1007/s00330-021-08015-4).
30. BAID, Ujjwal u. a. The RSNA-ASNR-MICCAI BraTS 2021 Benchmark on Brain Tumor Segmentation and Radiogenomic Classification. 2021. Abger. unter DOI: [10.48550/ARXIV.2107.02314](https://doi.org/10.48550/ARXIV.2107.02314).
31. GROUP, Data Format Working. *NIfTI (Neuroimaging Informatics Technology Initiative)* [online]. 2013-12. [besucht am 27. Apr. 2023]. Abger. unter: <https://nifti.nimh.nih.gov/>.
32. SWIEBOCKA-WIEK, Joanna. Skull Stripping for MRI Images Using Morphological Operators. In: SAEED Khalid and Homenda, Władysław (Hrsg.). *Computer Information Systems and Industrial Management*. Cham: Springer International Publishing, 2016.
33. SHORTEN, Connor; KHOSHGOFTAAR, Taghi M. A survey on Image Data Augmentation for Deep Learning. *Journal of Big Data*. 2019, **6**(1). Abger. unter DOI: [10.1186/s40537-019-0197-0](https://doi.org/10.1186/s40537-019-0197-0).

34. STEVENS, Eli Eli; ANTIGA, Luca Luca; VIEHMANN, Thomas Thomas. *Deep Learning with Pytorch*. Manning Publications Company, 2020.

Anhang