**SVEUČILIŠTE U SPLITU**

**FAKULTET ELEKTROTEHNIKE, STROJARSTVA I BRODOGRADNJE**

**DIPLOMSKI RAD**

**PROTOTIP AUTONOMNOG VOZILA S KAMEROM**

**Marko Rašetina**

Split, srpanj 2019.

SVEUČILIŠTE U SPLITU

FAKULTET ELEKTROTEHNIKE, STROJARSTVA I BRODOGRADNJE

Diplomski studij: **Komunikacijska i informacijska tegnologija**

Smjer/Usmjerenje: **Telekomunikacije i informatika**

Oznaka programa: 242

Akademska godina: 2018./2019.

Ime i prezime: **MARKO RAŠETINA**

Broj indeksa: 759-2017

**ZADATAK DIPLOMSKOG RADA**

Naslov: **Prototip autonomnog vozila s kamerom**

Zadatak: Prilikom prijave diplomskog rada mentor definira temu i radni naslov, a točan naslov rada utvrđuje se po završetku rada. Diplomski se rad, potpisan od strane mentora, predaje Odboru za diplomski rad u tri tiskana primjerka s mekim uvezom te na CD-u. Izradu diplomskog rada ocjenjuje mentor, a predsjednik Odbora za diplomski rad potvrđuje zadatak i konačni naslov rada. Ukoliko je predsjednik Odbora za diplomski rad ujedno i mentor, diplomski rad uz mentora potpisuje i jedan od članova Odbora. **Ovu stranicu piše mentor prije predaje rada nakon što je utvđen konačni naslov rada.**

Prijava rada: 05.10.2016. (početak semestra u kojem se prijavljuje rad)

Rok za predaju rada: 05.01.2017. (deset dana prije završetka semestra u kojem je rad prijavljen)

Rad predan:

Predsjednik

Odbora za diplomski rad: Mentor:

prof. dr. sc. Dinko Begušić prof. dr. sc. Zoran Blažević

**IZJAVA**

Ovom izjavom potvrđujem da sam diplomski rad s naslovom „Prototip autonomnog vozila s kamerom“ pod mentorstvom prof. dr. sc. Zoran Blažević pisao samostalno, primijenivši znanja i vještine stečene tijekom studiranja na Fakultetu elektrotehnike, strojarstva i brodogradnje, kao i metodologiju znanstveno-istraživačkog rada, te uz korištenje literature koja je navedena u radu. Spoznaje, stavove, zaključke, teorije i zakonitosti drugih autora koje sam izravno ili parafrazirajući naveo u diplomskom radu citirao sam i povezao s korištenim bibliografskim jedinicama.

Student

Marko Rašetina

**Sadržaj**

[1. UVOD 1](#_Toc10904513)

[2. MULTIMEDIJSKI SUSTAVI 2](#_Toc10904514)

[2.1. Uvod u multimediju 2](#_Toc10904515)

[2.2. Slika 3](#_Toc10904516)

[2.3. Video signal 6](#_Toc10904517)

[3. UMJETNA INTELIGENCIJA 8](#_Toc10904518)

[3.1. Inteligencija 8](#_Toc10904519)

[3.2. Povijest i razvoj umjetne inteligencije 9](#_Toc10904520)

[3.3. Problematika i primjena umjetne inteligencije 12](#_Toc10904521)

[3.4. Strojno učenje 14](#_Toc10904522)

[3.4.1. Učenje s obzirom na ljudski nadzor 15](#_Toc10904523)

[3.4.2. Izvanmrežno učenje i učenje na mreži 18](#_Toc10904524)

[3.4.3. Učenje na temelju primjera i učenje na temelju modela 20](#_Toc10904525)

[4. NEURONSKE MREŽE 21](#_Toc10904526)

[4.1. Duboko učenje 21](#_Toc10904527)

[5. KOMPJUTERSKI VID 22](#_Toc10904528)

[LITERATURA 23](#_Toc10904529)

[POPIS SLIKA 24](#_Toc10904530)

[POPIS OZNAKA I KRATICA 25](#_Toc10904531)

[SAŽETAK 26](#_Toc10904532)

[KLJUČNE RIJEČI 26](#_Toc10904533)

[TITLE 27](#_Toc10904534)

[SUMMARY 27](#_Toc10904535)

[KEYWORDS 27](#_Toc10904536)

# UVOD

# MULTIMEDIJSKI SUSTAVI

## 2.1. Uvod u multimediju

Riječ multimedija je sastavljena od dvije riječi: multi i medij. Obje riječi dolaze iz latinskog jezika pri čemu riječ multi dolazi od riječi multus (brojan), a riječ medij dolazi od riječi medium (sredina). Multimedija predstavlja integraciju više oblika medija u jednu cjelinu. Primjer multimedija je internetska stranica s tekstom i slikama. U računalnoj znanosti mudlimedija znači da se računalni podaci mogu prestaviti putem zvika, videa te animacije uz tradicionalne medije kao što su tekst, slika i sl.

Multimedijski računalni sustav ima visoku sposobnost integriranja različitih medija pri čemu nam multimedijski računalni sustavi uz odgovarajući softver omogućava predstavljanje, pohranu, obradu i manipuliranje multimedijskim sadržajem. Glavne komponente multimedijskog računalnog sustava su:

* Tekst – sadrži alfanumeričke i neke druge posebne znakove,
* Grafika – tehnologija koja generira, manipulira, obrađuje predstavlja i prikazuje slike,
* Animacija – pomaže u stvaranju, razvoju, sekvenciranju i prikazivanju skupa slika,
* Audio – tehnologija koja snima, sintetizira i reproducira zvuk,
* Video – tehnologija koja bilježi, sintetizira i prikazuje slike (okvire) u sekvencama fiksne brzine pri čemu se stvara iluzija pokreta.

Područja u kojima se primjenjuje multimedija:

* Audio/video konferencija,
* E-knjige,
* E-učenje,
* Web,
* Video igre,
* Animirano filmovi,
* Virtualna stvarnost,
* Kupovanje putem interneta.

Razvitak multimedijskih aplikacija omogućila je:

* Digitalizacija skoro svih medija i uređaja,
* Razvitak podatkovnih i komunikacijskih mreža,
* Veliki kapaciteti uređaja za pohravnjivanje te brzi i specijalizirano procesori,
* Unaprijeđeni softver (operacijski sustavi, koder/dekoderi). [1]

## 2.2. Slika

Slika je vizualna reprezentacija nečega što se našlo unutar vidnog polja kamere. Isto tako bi sliku mogli definirati kao grupu obojenih točaka na ravnoj površini koja izgleda isto kao i nešto drugo. Softverske aplikacije slike dijele u dva tipa formata grafike:

* vektorska grafika (bazirana je na vektorima te koristi točke, linije, krivulje i oblike kako bi kreirala prikaz, a pohranjuje se kao matematička formula koja opisuje korištene linije, krivlje, točke i oblike),
* rasterska grafika (koristi pravokutnu rešetku koja se sastoji od ćelija, piksela, jednake veličine i svaka ćelija ima svoju boju).

U ovom radu se koritste slike koje pripadaju rasterskom formatu grafike.

Umjetnici od davnina još znaju da se miješanjem triju ili četiriju boja može dobiti bilo koja druga boja. Te se boje zovu primarne boje i postoji više kombinacija primarnih boja, a koju ćemo kombinacija primarnih boja odabrati ovisi o njihovoj primjeni. Za lakše razumijevanje kako se iz primarnih boja može dobiti bilo koja druga boja definira se prostor boja. Prostor boja ili kako se to još zove model boja je apstraktni matematički model koji opisuje raspon boja kao brojeve te različitim kombinacijama dobivamo različite boje to jest svaka boja predstavlja jednu točku u prostoru. Postoji pet glavnih modela pri čemu se svaki model sastoji od više podmodela. Primjer jednog takvog prostora boja je RGB (R = Red, G = Green, B = Blue) prostor boja (slika 2.1.).



Slika 2.1. RGB prostor boja

Osim RGB modela koji se najčešće koristi u elektroničkim sustavim imamo još CIE, luma plus chroma/chrominance, cilindrične transformacije i CMYK. U ovom radu se koriste slike RGB modela boja.

Svijet oko nas je jedan veliki analogni sustav. Bilo koji ulaz koji možemo uočiti je analogan. Na primjer zvuk je analogan signal. Tako naše uši slušaju analogni sustav i mi govorom proizvodimo analogni signal. Ista logika vrijedi za slike i video gdje su njihovi izvori analognog tipa, a naše oči analogni senzori. Analogni signal se definira kao signal s kontinuiran područjem vrijednosti definiran u kotinuiranom vremenskom području (slika 2.2). S druge strane računalni sustavi (osobno računalo, raspberry pi, mobitel itd) su digitalni sustavi te se u svom radu koriste digitalnim signalima. Digitalni signal se definira kao signal s dikretnim područjem vrijednosti definiran u diskretnom vremenskom području (slika 2.2.). Postupak pretvorbe analognog signala u digitalni signal (A/D pretvorba) se postiže uzorkovanjem i/ili kvantizacijom. [2]



Slika 2.2. Analogni signal (lijevo) i digitalni signal (desno)

Kao što je već prije spomenuto u ovome radu se koristiti rasterski format slike. Da bi u potpunosti razumijeli rasterski format slike definirati ćemo što je to rezolucija i dubina slike. Rezolucija slike je mjera kojom se opisuje oštrina i jasnoća slike pri čemu se definira koliko piksela slika ima po širini i visini. Primjer nekolicine popularnih rezolucija su 640x480, 1280x720, 1920x1080 i tako dalje. Dubina boje, također poznat kao dubina bita, je broj bitova koji se koristi za označavanje boje jednog piksela. Slike se s obzirom na dubinu slike mogu razvrstati na:

* kolor slike,
* slike s paletom boja,
* sive slike,
* crno/bijele slike.

Raspon bita koji se koristi za boje pojedinog piksela varira od 1-bita, 4-bita, 8-bita, 15/16 bita (visoke boje), 24-bita (prave boje) pa do 30/36/48-bita (duboke boje). Kod RGB modela boje s dubinom slike od 24-bita svaki piksel predstavljen je s 3 bajta, a svaki bajt definira jednu komponentu iz RGB modela boja (1 bajt = 8 bita => 3 bajta = 24 bita). U sivim slikama se najčešće koristi 1 bajt za definiranje različitih vrijednost nijansi sive boje. [1]

## 2.3. Video signal

Video predstavlja sekvencu slika koji se prikazuju u određenom vremenu periodu. Video ima za cilj stvoriti iluziju pokreta. Da bi bolje razumijeli video signal opisati ćemo nekoliko karakteristika koje se vežu uz video signal. Prva karakteristika koju ćemo opisati je broj slika u sekundi (FPS) ili brzina kadrova. Brzina kadrova je frenkvencija iliti brzina kojom se na zaslon pojavljuju statične slike zvane okviri, a mjerna jedinica je herc (Hz). Za stvoriti iluziju pokreta dovoljn je da se slike izmjenjuju brzinom većom od 10 slika/sekundi. Danas velika većina digitalnih video kamera snima s minimalnom brzinom od 30 slika/sekundi što se ujedno smatra i full-motion video. Drugi parametar je omjer slike koji nam govori u kojem su odnosu širina i visina slike. Neki od poznatijih omjera su 1:1, 4:3, 16:9 i tako dalje. I zadnji parametar koji ćemo spomenuti stereoskopski odnosno monoskopski video. Stereoskopija je tehnika za staranje iluzije dubine u slici. Postiže se tako što se pomoću dvije kamere snima isti objekat iz dvije različite perspektive, za svako oko jedna perspektiva. Monoskopski video snima objekat iz samo jedne perspektive. U ovom radu se koristi digitalni video signal s 30 slika u sekundi, omjera slike 16:9 te se koristi samo jedna kamera što znači da imamo monoskopski video.

Idemo proučiti kolika bi nam bila potrebna brzina za prijenos video signala. Uzeti ćemo da je rezolucija VGA drugim riječima imamo 640x480 piksela. Neka je video signal sastavljen od slika RGB modela pri čemu je svaka primarna boja definirana s 8 bita (1 bajt) po jednom pikselu te neka je broj slika u sekundi jednak 30. Za prijenos ovakvog video trebala bi nam sljedeća brzina:

640 \* 480 \* 8 bit \* 3 \* 30 = 221,184,000 bit/s

Kad bi se ova brzina pretvorila u Mb/s to bilo malo više od 221 Mb/s. Uočavamo da se radi o velikoj propusnosti koja nam je potrebna pri čemu je i rezolucija i broj slika u sekundi relativno malen. Za usporedbu danas prosječni mobitel može snimati video u FHD rezoluciji (1920x1080) pri 60 FPS-a. Tu nam od velike pomoći može doći komprimiranje video signala. Kompresijskih metoda za video signala ima dosta, a neki od njih su MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, H.261, H.263 i tako dalje. [1]

Od svih kompresijskih metoda koji postoje za video signale u ovom radu će se koristiti Motion JPEG (M-JPEG ili MJPEG). Svi kompresijski formati pa tako i MJPEG ovise o otkrivanju uzoraka i predstavljanje tih uzoraka kraćim kodovima iliti porukama. Što je uzorak složeniji ili slučajniji, manja je vjerojatnost da se uzorak komprimira to jest razlika između originalne veličine i komprimirane će biti manja. MJPEG je video kompresijski format u kojem se okviri videozapisa komprimiraju pojedinačno kao JPEG slike (kompresija unutar okvira) za razliku od na primjer H.264 formata koji komprimira međuslikovno (vremenska kompresija). Zbog toga omjer kompresije MJPEG formata je manji 1:20 nego što je to kod formata koji koriste vremensku kompresiju (1:50), ali MJPEG je manje računski intenzivan i traži manje memorijske zahtjeve na hardverskim uređajima. MJPEG standard se koristi za snimanje i uređivanje videozapisa, na igraćim konzolama, kod digitalnih kamera, IP kamera, MJPEG preko HTTP-a i tako dalje. [3]

# UMJETNA INTELIGENCIJA

## 3.1. Inteligencija

Da bismo mogli opisati i razumjeti što je to umjetna inteligencija prvo ćemo opisati što je to inteligencija. I dan danas ne postoji jedna jedinstvena i jednoznačajna definicija što je to inteligencija. Kroz povijest definicija inteligencije se nadogrđivala kako je čovjek dolazio sve više do spoznaja o sebi i okolini koja ga okružuje. Trenutno zadnja formalna definicija inteligencije potpisana je od skupine akademska istraživača njih pedesetdvoje koji su radili u području povezanim s testiranjem inteligencije. Definicija je dana u javnoj izjavi „Mainstream Science on Intelligence“ koja je javno objavljena u Wall Street Journal 13. prosinca 1994. godine. Njigova definicija inteligencije glasi:

„Inteligencija je vrlo općenita mentalna sposobnost, koja između ostalog, uključuje sposobnost rasuđivanja, planiranja, rješavanja problema, apskratno mišljenje, shvaćanje kompleksnih ideja, brzo učiti i učiti iz iskustva. Ona ne obuhvaća samo učenje iz knjiga, usku akademsku vještinu ili elegantno rješavanje testova. Prije toga ona reflektira širu i dublju sposobnost za dokućivanje našeg okruženja – opažanja, shvaćanja smisla u stvarima ili spoznati što napraviti.“ Mainstream Science on Intelligence, 1994. [4]

S obzirom da trenutno ne postoji jedna jedinstvena definicija i tumačenje inteligencije opće prihvaćen je pristup nazvan višestruka inteligencija. Američki razvojni psiholog Howard Gardner opisao je devet vrsta inteligencije, a one su:

* Prirodoslovna inteligencija,
* Glazbena (ritmička) inteligencija,
* Logičko – matematička inteligencija,
* Egzistencijalna inteligencija,
* Interpersonalna inteligencija,
* Tjelesno – kineziološka inteligencija,
* Jezična inteligencija,
* Intra – osobna inteligencija,
* Prostorna inteligencija.

S druge strane imamo Steinbergovu teoriju višestruke inteligencije pri čemu on njegova višestruka inteligenciju sastoji of tri osnovna tipa:

* Analitička inteligencija – potrebna nam je kada trebamo analizirati nešto ili riješiti problem. Ovaj tip inteligencije se mjeru IQ testovima.
* Kreativna inteligencija – sposobnost korištenja znanja i vještina koje već imamo kako bismo riješili nove i neobične probleme ili situacije.
* Praktična inteligencija – uključuje sposobnost rješavanja svakodnevnih zadataka u stvarnom svijetu.

S gledišta umjetne inteligencije posebno je zanimljiva Steinbergova analitička inteligencija.

Umjetna inteligencija (strojna inteligencija) je relativno mlada znanost gledajući iz perspektive teme ovoga rada, a to je iz područja računalne znanotsi. Pojam umjetna inteligencija se koristi za opisivanje strojeva koji oponašaju kognitivne funkcije koje ljudi povezuju s ljudskim i životinjskim umovima, kao što su učenje i rješavanje problema.

## 3.2. Povijest i razvoj umjetne inteligencije

Umjetna inteligencija kao znastvena i zasebna disciplina je veoma mlada, ali je naslijedila mnoge zamisli, pristupe i tehnike iz drugih disciplina. Područje umjetne inteligencije je složena i opširna multidisciplinarna znanost jer ujedinjuje saznanja iz područja tehničkih, društvenih i bioloških znanosti. Najveći dio saznanja, ali i novih postignuća u umjetnoj inteligenciji dolazi kako napreduju discipline kao što su psihologija, logika odnosno matematika, računanje, psihologija to jest kognitivna znanost, biologija, neuroznanost te evolucija. Kroz primjenu umjetne inteligencije sve ove znanotsi pa i mnoge druge doživljavaju svoj napredak.

Još davne 400 godine prije naše ere Sokrat (grčki filozof) je tražio algoritam za razlikovanje pobožnosti od ne pobožnosti. Aristotel je još jedan u nizu od filozofa, a formulirao je stil deduktivnog zaključivanja. Od matematičara možemo spomenuti Charles Stanhope i njegov uređaj koji je mogao riješiti mehaničke silogizme, numeričke probleme u logičkom obliku i elementarne probleme iz vjerojatnosti. George Boole je predstavio formalni jezik za logičko zaključivanje poznat pod nazivom Booleova algebra. S područja računanja možemo istaknuti Williama Jovenona koji je napravio logički stoj koji je mogao obrađivati Booleovu algebru i Vennove diagrame, a bio je u stanju riješavati logičke probleme brže od ljudi. I za kraj bi mogli spomenuti Alana Turinga koji je sa svojom vizijom imao najveći utjecaj. On je predstavio Turingov test, strojno učenje, genetičke algoritme i poboljšano učenje. Povrh toga svega predložio je ideju dječji program („Child Programme“) kojom je želio istaknuti da umjetno da pokušamo simulirati um odrasle osobe da radije pokušamo reproducirati onaj sličan djetetovom.

Iako umjetna inteligencija svoje korijene nailazi u drugim disciplinama pri čemu su neke veoma stare. Početak iliti rađanje umjetne inteligencije možemo smatrati razdoblje od 1943. do 1955. godine. Warren McCulloch i Walter Pitts su 1943. godine predložili model skupa umjetnih neurona pri čemu je svaki neuron mogao biti u stanju „uključen“ ili „isključen“. Pokazali su da se bilo koja računalna funkcija može izračunati pomoću neke mreže povezanih neurona. Donald Hebb 1949. godine pokazao je jednostavno pravilo ažuriranja kojim se može modificirati veza između neurona. To se pravilo prozvalo po njemu (Hebbianovo pravilo) i ostalo je do dana danas kao jedno od najutjecajnijih modela. 1950. godine Marvin Minsky i Dean Edmonds su izgradila prvo računalo s neuronskom mrežom (SNARC). John McCarthy je 1956. na radionici u Dartmouthu prvi put službeno upotrijebio termin umjetna inteligencija pri čemu je ta ista radionica dala jasnu naznaku da umjetna inteligencija mora postati zasebno polje, a ne biti dio nekog drugog polja (matematike, teorija kontrole, teorija odlučivanja i slično).

U prvom desetljeću od kada je umjetna inteligencija postala zasebna grana stvorila su se velika očekivanja tome su pridonijeli prvi uspijesi koji su se tada ostvarili. S obzirom da su krajem 50-ih godina 20. stoljeća računala uglavnom radili aritmetičke operacije sve više od toga se činilo naprednim. James Slagleov je napravio program SAINT koji je mogao rješavati integracijske probleme zatvorenog oblika. Mreže dobivaju prva imena tako Bernard Widrow joj daje ime ADALINE, a Frank Rosenblatt mreži daje ime perceptron koje se do dana danas proteglo kada govorimo o jednoslojnim neuronskim mrežama. Ovaj uzlet i velika očekivanja, dijelom izazvan od strane tvoraca mreža sa svojim izjavama su stvorile dojam da će se industrija brzo promijeniti i napredovati je ipak naišla na zid koji se zove stvarnost. Rani sustavi su podbacili u rješavanju mnogih problema, a ti se problemi mogu svrstati u tri kategorije:

1. Rani programi nisu znali ništa o materiji koju su trebali riješavati.
2. Probleme koje su riješavali, riješavali su tako što su probavali različite kombinacije sve dok nebi našli rješenje (brute force). Ovo je funkcioniralo samo kod ograničenih i manjih problema kakvi su se iz početka riješavali, no kada se prešlo na veće i složenije probleme pronalazak riješenja na takav naćin postao je gotovo nemoguć,a to se kasnije kroz teoriju računske složenosti i dokazalo.
3. Naišli su na fundamentalen granice nad osnovim strukturama koje su se koristile za izradu inteligentnog ponašanja.

Glavni problem je bio u tome što su tražili kompletno riješenje i takav pristup se naziva slaba metoda. Alternativa je bila u domensko-specifičnom znanju za riješavanje uskih područja. Tako su nastali prvi ekspertni sustavi. Jedan od najpoznatijih primjera je primjer ekspertnog sustava u medicini. Sustav se zvao MYCIN i diagnocirao je infekcije krvi, a ostvarivao je rezultate kao neki stručnjaci, a značajno bolje od mladih doktora. 1980-ih umjetna inteligencija postaje industrija s velikim ulaganjima. Početkom 80-ih se ulagalo svega nekoliko milijuna da bi se do kraja 80-ih već milijarde ulagale te su bile uključene stotine firmi u izgradnji ekspertnih sustava. Prvi komercijalni ekspertni sustav, R1, pomagao je konfigurirati narudžbe za nove kompjuterske sustave i pritom je kompaniji štedio godišnje oko 40 milijuna dolara.

Osim što je 80-ih godina prošloga stoljeća umjetna inteligencija postala industrija dogodilo se još nekoliko važnih događaja koje su odredile samu budućnost te grane. Jedan od tih važnih događaja je bio unaprijeđenje i obnova metoda učenja povratnog propagiranja (back-propagation) koji je još otkriven 1969. godine nakon čega se algoritam počeo upotrijebljavati za riješavanje mnogih problema s učenjem. Uvelike se radilo na otkrivanju kako se neuronske mreže razlikuju od „tradicionalnih“ tehnika pri čemu su se počele uspoređivati s tehnikama iz statistike, prepoznavanje uzoraka i strojnog učenja. Ovakav razvoj doveo je do razvoja nove industrije zvane rudarenje podacima (data mining). Još jedan napredak je obilježio osamdesete, a to je nastanak Bayesovskog mrežnog formalizma. Ovi pristup je nadišao mnoge probleme kod vjerojatnosnih sustava za rasuđivanje iz 60-ih i 70-ih.

Bolje razumijevanje problema i njihovih svojstava složenosti u kombinaciji s povećanom matematičkom sofisticiranošću dovelo je do funkcionalnih istraživačkih programa i robustnih metoda pri čemu umjetna inteligencija dolazi pod znastvenu metodu. To znači da se postavljena hipoteza mora biti podvrgnuta rigoroznom empirijskom iskustvu i rezultati se moraju statistički obraditi zbog njihove važnosti. Isto tako treba postojati mogućnost rekonstruiranja eksperimenta korištenjem podijeljenog repozitorija tesnih podataka i koda. 90-ih godina 20. stoljeća zbog napretka umjetne inteligencija nad podproblemima počelo se opet gledati kako doći do cijelog agenta („whole agent“) to jest pojedini znastvenici su se htjeli vratiti izvornim korijenima umjetne inteligencije, ato je po Simon-ovima riječima, „stroj koji misli, uči i stvara“. Inače se takva umjetna inteligencija zove ljudska razina umjetne inteligencije (HLAI), a danas je dosta povezana s dijelom umjetne inteligencije koja se bavi generalnom umjetnom inteligencijom (AGI).

Tokom ovih zadnjih 70-tak godina razvoja umjetne inteligencije dosta veliki naglasak se stavljao na algoritme, ali zadnjih 20-tak godine se počinje prebacivati fokus s algoritama na podatke. Banko i Brill su 2001. godine su pakazali da se s povećanjem broja dostupnih podataka, u njigovom slučaju teksta i to s milijun riječi na milijardu, performanse povećaju do te razine da gotovo nema razlike koji smo algoritam izabrali. Jedan prosjećni algoritam istreniran s 100 milijuna riječi će nadmašiti najbolji algoritam istreniran s 1 milijunom riječi. Drugi primjer koji pokazuje koliko na performanse algoritma utječe količina podataka je Haysov i Efrosov primjer iz 2007. godine gdje su za kreiranje maski na fotografiji s inicijalnih 10 tisuća povećali kolekciju na 2 milijuna fotografija. S rastom i raspršivanjem interneta problem količine podataka se smanjuje, ali i dalje se znastvenici i inženjeri muče kako izraziti svo znanje koje sustav treba. [5]

## 3.3. Problematika i primjena umjetne inteligencije

Iako je u vrijeme nastanka ideje o umjetnoj inteligenciji bila osnovna ideja stvoriti stroj koji će se ponašati na inteligentan način, slično čovjeku, ubrzo se shvatilo da je problematika puno veća nego što se činilo na prvu ruku. Čak ni do dana danas, nekih 70-tak godina nakon nastanka umjetne inteligencije nismo uspijeli rekreirati u potpunosti neki inteligentni stroj koji će se ponašati kao čovjek. U jednu ruku to je i razumno jer ako pogledamo koliko je trajala sama evolucija nas ljudi (govor je star oko 100,000 godina, prvi crteži oko 70,000 godina, moderno ljudsko ponašanje je nastalo prije 40,000 godina, a pismo je nastalo prije 5,000 godina) i koliko toga još neznamo o ljudskom tijelu nije ni čudno što ne možemo napraviti stroj koji će se ponašati kao čovjek. Zato se krenilo s drukčijim pristupom. Umjesto da se radi jedan jedinstveni sustav, problem se podijelio na pod probleme i radi se na tome da se svaki pod problem riješi zasebno. Najviše pažnje su dobile idući aspekti:

* Rasuđivanje i riješavanje problema,
* Predstavljanje znanja,
* Planiranje,
* Učenje,
* Obrada prirodnog jezika,
* Percepcija (kompjuterski vid),
* Pokret i manipulacija (robotske ruke i robotika),
* Društvena inteligencija,
* Generalna inteligencija.

Primjena umjetne inteligencije je raznovrsna i ulazi u sve aspekte ljudskih djelatnosti, a neke od najznačajnijih su:

* Zdravstvo (pomože liječnicima pri pronalasku pravog tretmana za rak, identificiranju raka kože, operiranju itd.),
* Financije i ekonomija (organiziranje poslova, održavanje knjigovodstva, ulagati u dionice, upravljati imovinom itd.),
* Vlada (alokacija resursa, predvidjeti scenarij, uvidi u velikim skupovima podataka, itd.),
* Video igre (bot za video igre kao što su šah, go, poker te u novije vrijeme borbeni AI u video igrama kao Doom itd.),
* Vojska (vojne bespilotne letjelice),
* Oglašavanje (predvidjeti ili generalizirati ponašanje kupaca),
* Umjetnonst (slika, video, zvuk, pjesma, animacija, itd.). [6]

## 3.4. Strojno učenje

Potpolja u umjetnoj inteligeniji je puno (slika 3.1.), a u ovom poglavlju ćemo se dotaknuti jednog od njih (strojno učenje) te kroz iduću cjelinu dati uvod u još jedno potpoglavlje (neuronske mreže) jer su nam ta dva potpoglavlja od velikog značenje jer se ovaj rad temelji na njima.



Slika 3.1. Potpolja umjetne inteligencije

Strojno učenje predstavlja granu u umjetnoj inteligenciji koja se bavi istraživanjem i primjenom modela koji riješavaju problem učenja na osnovu danih podataka koje će stroju ono predstavljati predznanje kojim će kasnije taj model riješavati nove, za stroj do tada neviđene, zadatke.

„Kažemo da je računalni program naučio iz iskustva E s obzirom na neki zadatak T i neke mjere performanse P, ako se njegova performansa na zadatak T, mjerena ko performansa P, poboljšala s iskustvom E.“ Tom Mitchell, 1997. [7]

Kod strojnog učenja postoji mnogo različitih sustava, a njih bi mogli kategorizirati u neku od sljedećih kategorija na temelju sljedećih kriterija:

* Jesu li ili nisu li trenirani s obzirom na ljudski nadzor,
* Mogu li ili ne mogu li učiti inkrementalno u letu,
* Jeli radi tako što uspoređuju nove podatke sa starima ili umjsto toga pronađu uzorak u podacima za treniranje (učenje) i onda izgrade prediktivni model.

### 3.4.1. Učenje s obzirom na ljudski nadzor

Učenje s obzirom na ljudski nadzor se odnosi koliko čovjek (programer) ima ulogu u navođenju što će i kako će algoritam naučiti. Algoritme u ovaj kategoriji dijelimo u četiri skupine:

* Nadzirano učenje,
* Ne nadzirano učenje,
* Polu nadzirano učenje,
* Poboljšano učenje.

Nadzirano strojno učenje za cilj ima mapirati funkciju na osnovu ulaznih variabli to jest podataka *x* i izlaznih varijabli odnosno podataka *Y*.

*Y = f(x)*

Time se postiže da za nove ulazne podatke *x* možemo predvidjeti izlaznu varijablu *Y* za taj podatak. Ovo se smatra nadziranim strojnim učenjem jer se proces učenja algoritma nadzire tako što su programeru (učitelju) dostupni i ulazni podaci *x* izlazni podaci *Y*. Algoritam hranimo ulaznim podatcima *x* i on iterativno predviđa izlazne vrijednosti pri čemu ga programer usmjerava prema točnim izlaznim vrijednostima *Y*. Učenje se prekida kada algoritam postigne prihvatljuvu razinu izvedbe. Nadzirani problemi učenja mogu se dalje grupirati u sljedeće probleme:

* Klasifikacija – slučaj kada ulazni podatak moramo grupirati u jednu od unaprijed definiranih klasa pri čemu mora postojati minimalno dvije klase, binarna klasifikacija, („pas“ ili „mačka“), a može i više, multinomna klasifikacija.
* Regresija – slučaj kada za dani ulazni podatak moramo predvidjeti stvarnu (kontinuiranu) vrijednost („dolari“, „visina“ itd.), matematički gledano vrijednost iz skupa realnih brojeva (ℝ).

Neki od popularnijih primjera algoritama u skupini za nadzirano učenje su:

* Linearna regresija
* Logistička regresija
* Stablo odlučivanje i slučajne šume
* k-najbližih susjeda

Kod ne nadziranog učenja cilj je modelirati temeljnu strukturu ili distrubuciju u podacima kako bi dobili bolji uvid u padatke s kojima radimo što znači da imamo samo ulazne podatke *x* bez odgovarajućih izlaznih varijabli (podataka). Za razliku od nadziranog učenja ovdje nema točnog odgovora tako da nam nije potreban učitelj da usmjerava algoritam već je algritam prepuštem samome sebi da otkrije i prikaže zanimljivu strukturu podataka. Primjena ne nadziranog učenja s odgovarajućim algoritmima je:

1. Grupiranje – problem kod kojeg se želi otkriti inherentne grupacije u podacima
2. k-Means
3. Hijerarhijska analiza klastera (HCA)
4. Očekivanje maksimizacije (EM)
5. Vizualizacija i smanjenje dimenzionalnosti u podacima
6. Analiza glavnih komponenti (PCA)
7. Kernel PCA
8. Lokalno linearno ugrađivanje (LLE)
9. Pravilo pridruživanja – kada u velikim skupovima podataka želimo otkriti veze među atributima
10. Apriorno
11. Eclat

Još jednu važnu ulogu ima ne nadzirano učenje, a to je detekcija anomalija. Detekcija anomalija se postiže tako što se algoritam trenira na takozvanim „normalnim“ podacima, a zatim se počmu algoritmu davati nove instance (podaci) te algoritam može reći jeli nova instanca pripada „normalna“ ili odskače od onoga na čemu se algoritam trenirao.

Polu nadzirano strojno učenje je vrsta učenja koja je nešto između nadziranog i ne nadziranog učenja. Sliči nadziranom strojnom učenju jer je samo jedan manji dio podataka označen *Y*, a veći dio podataka je neoznačen *X* što odgovara ne nadziranom strojnom učenju. Mnogi problemi iz stvarnog svijeta spadaju u ovu kategoriju, a razlog tomu je što može biti skupo i/ili dugotrajno za označavati podatke pri čemu nam možda čak trebaju i stručnjaci iz drugih domena. Neoznačeni podaci su jeftini i jednostavni za prikupljanje i pohranjivanje. Što se tiče algoritama oni su najčešće kombinacija algoritama za nadzirano i ne nadzirano učenje, a jedan tak primjer je duboke mreže vjerovanja (DBMs).

Poboljšano učenje je jedno od najstarijih grana strojnoga učenja, a njezini počeci sežu još iz davnih 50-ih godina 20. stoljeća kada se upotrijebljavala u igrama (npr. TD-Gammon) i upravljanju strojevima. Poboljšano strojno učenje ima nešto drugačiji pristup nego preostale 3 metode učenja, a razlikuje se po tome što se sastoji od agenta koji se nalazi u okolini pri čemu agent daje ulaz u okolinu (akcija) za trenutno stanje (numerička reprezentacija onoga što agent promatra u određenome trenutku u okolini). Sama okolina vraća novo stanje i nagradu (kaznu) za radnju koju je agent napravio (slika 3.2.).



Slika 3.2. Metodologija poboljšanog učenja

Cilj poboljšanog strojnog učenja je za trenutno stanje odabrati oprimalnu radnju (akciju) koja će maksimizirati dugoročnu očekivanu nagradu od strane okoline. Agent uči tako to optimalno interaktira u stvarnom vremenu s okolinom koristeći vremenski odgođene oznake (nagrada). Kroz interakciju s okolinom agent će naučiti politiku koja će vratiti akciju za dano stanje s najvišom nagradom. Neki od algoritama koji se koriste kod poboljšanog učenja su:

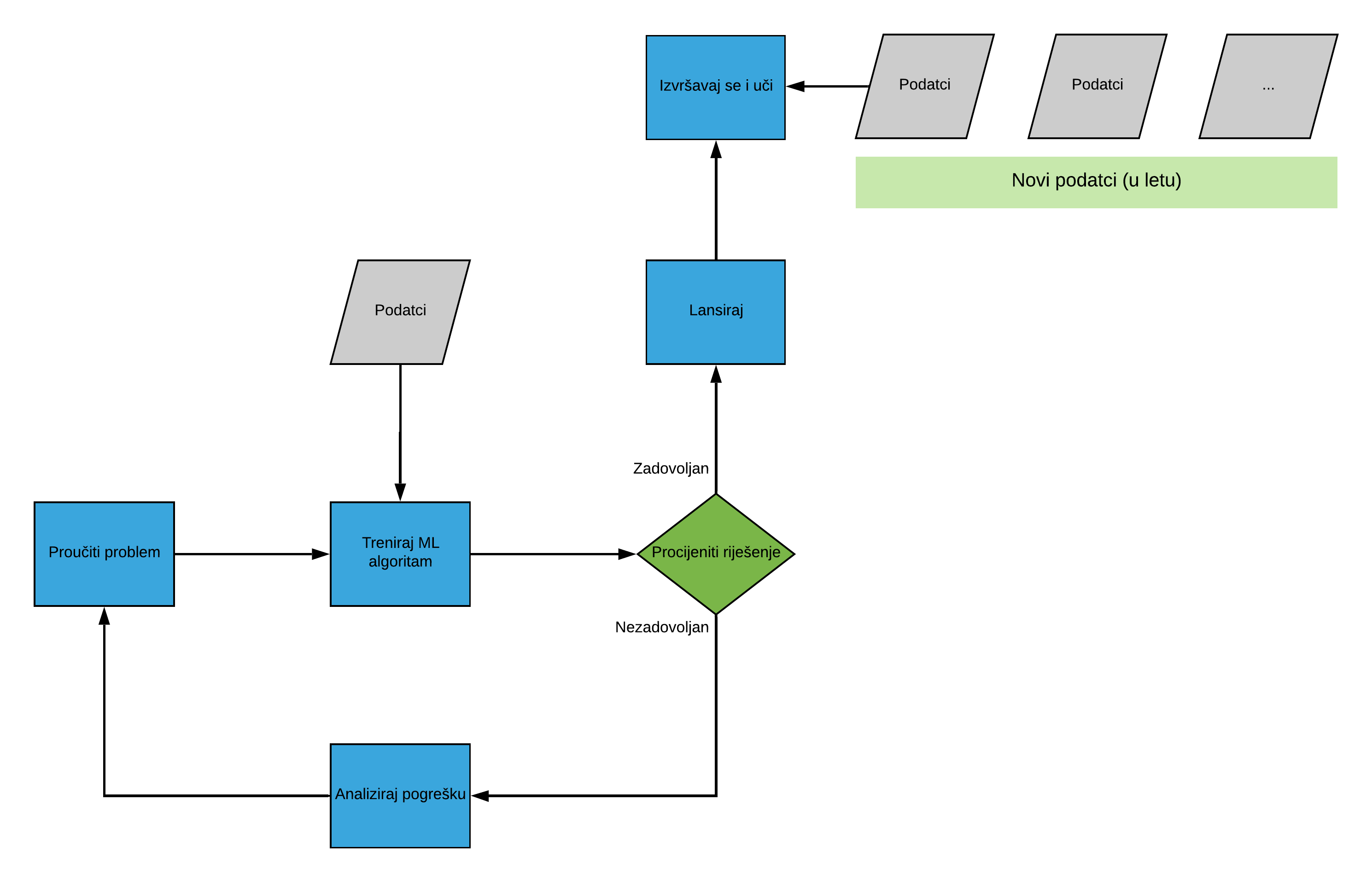
* Monte Carlo
* Q-learning (state-action-reward-state)
* SARSA (state-action-reward-state-action)
* DQN (Deep Q Network)
* A3C (Asyncrhonous Advantage Actor-Critic)

### 3.4.2. Izvanmrežno učenje i učenje na mreži

Drugi kriterij po kojem se razlikuju algoritmi u strojnom učenju je da li sustav može ili ne može učiti inkrementalno iz toka nadolazećih podataka.



Slika 3.3. Izvanmrežno učenje



Slika 3.4. Učenje na mreži

### 3.4.3. Učenje na temelju primjera i učenje na temelju modela

Nešto...

# NEURONSKE MREŽE

## 4.1. Duboko učenje

Nešto...

# KOMPJUTERSKI VID

5.1. Nešto...

# LITERATURA

1. Hrvoje Dujmić: „Multimedijski sustavi“, 2012.
2. Dinko Begušić: „Digitalna obrada signala“, 2017.
3. MJPEG: https://en.wikipedia.org/wiki/Motion\_JPEG, 24. svibnja 2019.
4. Definicija inteligencije: Mainstream Science on Intelligence, 13. prosinca 1994.
5. Stuart Russell, Peter Norvig: „Artificial Intelligence A Modern Approach“, 3rd Edition 2010.
6. Problematika i primjena umjetne inteligencije: https://en.wikipedia.org/wiki/Artificial\_intelligence#Problems, 4. lipnja 2019.
7. Aurélien Géron: „Hands-On Machine Learning with Scikit-Learn & TensorFlow“, 2017.

# POPIS SLIKA

[Slika 2.1. RGB prostor boja 4](#_Toc11077827)

[Slika 2.2. Analogni signal (lijevo) i digitalni signal (desno) 5](#_Toc11077828)

[Slika 3.1. Potpolja umjetne inteligencije 14](#_Toc11077829)

[Slika 3.2. Metodologija poboljšanog učenja 17](#_Toc11077830)

[Slika 3.3. Izvanmrežno učenje 19](#_Toc11077831)

[Slika 3.4. Učenje na mreži 19](#_Toc11077832)

# POPIS OZNAKA I KRATICA

RGB (red, blue, green) – crvena, plava, zelena

CIE - Commission internationale de l'éclairage

CMYK (cyan, magenta, yellow, black) – cijan, magenta, žuta, crna

FPS (frames per second) – slika u sekundi

FHD (full high definition) – puna visoka definicija

MJPG (motion JPEG) – pokretni JPEG

IQ (intelligence quotient) – kvocijent inteligencije

SNARC (Stochastic Neural Analog Reinforcement Calculator) – stohastički kalkulator neuralnog analognog poboljšanja

AI (artificial intelligence) – umjetna inteligencija

HLAI (human-level AI) – ljudska razina AI

AGI (artificial general intelligence) – generalna umjetna inteligencija

# SAŽETAK

Nešto...

# KLJUČNE RIJEČI

Autonomno vozilo, strojno učenje, neuronska mreža, umjetna inteligencija, konvolucijska neuronska mreža

# TITLE

A prototype of an autonomous vehicle with the camera

# SUMMARY

Something...

# KEYWORDS

Autonomous vehicle, machine learning, neural network, artificial intelligence, convolutional neural network