



TECHNICAL UNIVERSITY OF LIBEREC
Faculty of Mechatronics, Informatics
and Interdisciplinary Studies ■

Manuál k softwaru GPU-DIC

Ing. Petr Ječmen

Fakulta mechatroniky, informatiky a mezioborových studií
Technická Univerzita v Liberci
Studentská 2
461 17 Liberec



Obsah

1	Úvod	3
2	Vybrané části algoritmu DIC	4
2.1	Dělba obrazu na podoblasti	4
2.2	Odhad deformace podoblasti	4
2.3	Odhad pole přetvoření	4
3	Kroky před výpočtem	6
3.1	Vyznačení oblasti zájmu (ROI)	6
3.2	Vyznačení reálné velikosti	6
3.3	Velikost podoblasti	6
4	Ovládání aplikace	7
4.1	Úvodní okno	7
4.2	Načtení vstupu	8
4.3	Zadávání ROI	9
4.4	Názvy výstupních souborů	10
4.5	Vyznačení reálné velikosti	11
4.6	Expertní nastavení	12
4.7	Spuštění výpočtu	12
4.8	Uložení	13
4.9	Výsledky	14
5	Doporučená nastavení	16
6	Parametry enginu	17
7	Konfigurační soubor úlohy	20
7.1	Ukázky konfiguračních souborů	21



1 Úvod

Algoritmus digitální obrazové korelace (dále jen DIC) se historicky ukázal jako algoritmus vhodný pro analýzu záznamu mechanických dějů pro potřeby analýzy chování materiálu s co největší přesností. Nevýhodou algoritmu je citlivost na vstupní parametry a dlouhá výpočetní doba. Cílem aplikace GPU-DIC je hlavně zkrátit dobu výpočtu a alespoň částečný odhad vhodných vstupních parametrů pro potřeby analýzy konkrétního typu záznamů.

Popis jak funguje algoritmus DIC lze nalézt v "Two-dimensional digital image correlation for in-plane displacement and strain measurement: a review, Bing Pan et al; 2009 Meas. Sci. Technol. 23; <http://iopscience.iop.org/0957-0233/20/6/062001>."

V tomto textu budou zmíněny pouze vybrané části, které byly vylepšeny nebo jejichž pochopením se uživateli ulehčí volba vstupních parametrů. V následující kapitole budou zmíněny pouze teoretické předpoklady pro úspěšnou volbu parametrů na základě principů algoritmu, detailnější doporučení týkající se volby parametrů budou pak uvedeny v kapitole 5.



2 Vybrané části algoritmu DIC

V této části textu bude odkazováno na text uvedený v minulé kapitole, text je přiložen k tomuto textu nebo je možné ho stáhnout z uvedené webové adresy. Odkazy budou ve formě "(DIC-5)", kde číslovka označuje číslo strany.

2.1 Dělbá obrazu na podoblasti

Prvním krokem výpočtu je rozdělení obrazu na podoblasti (ukázku lze nalézt v (DIC-5)). Výpočet probíhá nad jednotlivými podoblastmi a lze tušit, že volba velikosti a umístění podoblastí je klíčová pro úspěch algoritmu. Menší velikosti umožní zachycení drobnějších detailů, zatímco větší pak nabízejí větší odolnost proti šumu. V praxi se běžně používají velikosti okolo 10 pixelů, pro zašuměná videa pak není problém používat velikost 20 pixelů a více. Je ale nutné si dát pozor, aby velikost podoblasti nepřekročila velikost záznamu či oblasti zájmu. Pro další eliminaci vlivu šumu na výsledek používá implementovaný algoritmus většího počtu podoblastí, z kterých se pak na základě kvality výsledků vyberou ty nejlepší pro stanovení finálních výsledků.

2.2 Odhad deformace podoblasti

Výpočet pole posunů tkví v odhadu, jak se podoblast deformovala. Podoblast se deformuje dle tzv. tvarové funkce, která popisuje možné varianty posunu jednotlivých pixelů v podoblasti. Detailní popis funkce lze nalézt v (DIC-5). Hlavním parametrem tvarové funkce je řád funkce - nultý řád popisuje pouze posuny, první řád pak je schopen popsat protažení nebo zkosení, druhý řád už pak dokáže popsat i nelineární deformace. Nesmíme zapomenout, že daná funkce popisuje podoblast jako celek, nikoliv pixel po pixelu. To je výhodou a zároveň nevýhodou celého algoritmu. Výhodou je podobnost s realitou, kde se testované vzorky deformují opravdu jako celky, ne jako malinkaté pod-části. Nevýhodou je, že algoritmus je schopen otestovat pouze omezený počet variant deformací podoblasti. Pokud řešení není v množině testovaných řešení, algoritmus nám předloží nějaké jiné řešení a není lehké stanovit, jestli je vybrané řešení opravdu to pravé nebo jen nejlepší ze skupiny zadaných.

2.3 Odhad pole přetvoření

Výstupem algoritmu DIC je pole posunutí jednotlivých bodů (typicky bod = pixel). Pro potřeby mechaniky je dobré kromě samotným posunů znát i pole přetvoření (hodnoty epsilon). Hodnota přetvoření je dána poměrem koncové délky ku počáteční, v diskrétní oblasti lze tedy definovat jako rozdíl hodnot posunů v daném směru (prostá diferenciace hodnot). Bohužel vlivem šumu nelze provést výpočet takto jednoduše.

Existují dva přístupy, které dokáží potlačit vliv šumu na výsledné pole. Prvním přístupem je vyhlazení pole posunutí před vlastní diferenciací. Problém tohoto přístupu je volba vhodného vyhlazovacího algoritmu, který by nepotlačil užitečná data. Druhým přístupem a zároveň přístupem, který je implementován v aplikaci, je využití metody nejmenších čtverců. Podrobný popis lze nalézt v "Digital image correlation using iterative least squares and pointwise least squares for displacement field and strain field measurements.

Bing Pan, Anand Asundi, Huimin Xie, Jianxin Gao. 2008.” Principem metody je aproximace pole posunutí za pomoci lineární plochy (její předpis lze nalézt ve zmíněném článku) a hledání jejích koeficientů. Vzhledem k přímé závislosti koeficientů rovnice, hodnot posunutí a přetvoření, je možno koeficienty hledat za pomoci lineární algebry. Problém této metody je opět nutná volba parametru. Tím je velikost okolí, ve kterém se bude pole deformací aproximovat plochou. Pokud předpokládáme homogenní deformace, je možno volit velikost okna větší, protože se lépe potlačí vliv šumu na přesnost výsledku. V případě velkých variací v poli posunutí je nutné volit menší okno, aby byly zachyceny detaily, tím pádem ale může docházet ke zkreslení výsledků vlivem šumu. Typicky se velikost okna volí v rozsahu 10 - 30 pixelů.



3 Kroky před výpočtem

V této kapitole budou zmíněny kroky, které by měl uživatel vykonat před spuštěním vlastního výpočtu. Nastavení lze provést buď za pomoci grafického rozhraní (viz kapitola 4) nebo lze parametry také nastavit za pomoci skriptu úlohy (viz kapitola 7).

3.1 Vyznačení oblasti zájmu (ROI)

Vzhledem k zaměření této aplikace na analýzu trhací zkoušky je i výpočet tomu uzpůsoben. Typický záznam obsahuje region, kde je zkoušený předmět uchycen do čelistí a zbytek obrazu je pro analýzu nezajímavý. Proto uživatel může buď vyznačit obdélníkovou oblast(-i), na jejichž ploše bude probíhat výpočet, nebo využije možnosti dynamické tvorby ROI na základě polohy čelistí. V případě dynamické tvorby je nutno vyznačit úvodní polohu čelistí za pomoci kružnic, program poté sleduje polohu čelistí a upravuje oblast zájmu tak, aby byla mezi nimi.

3.2 Vyznačení reálné velikosti

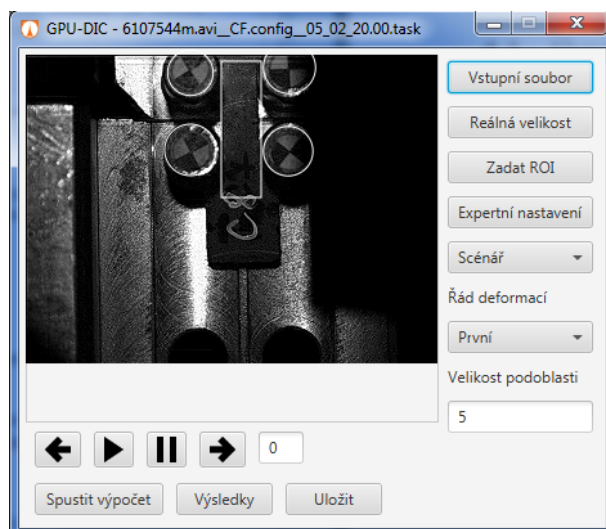
Tento krok je volitelný a slouží k možnosti prezentace výsledných hodnot posunutí v reálných rozměrech a k možné unifikaci velikosti plochy pro odhad pole přetvoření. Aplikace používá poměr px / mm , který lze opět zadat dvěma způsoby. Buď ve formě čísla do skriptu úlohy nebo za pomoci GUI, kde se vyznačí známý rozměr, zadá se jeho reálná velikost a poměr se automaticky dopočítá.

3.3 Velikost podoblasti

Velikost podoblasti je hlavním parametrem algoritmu a kvalita výsledky je na něm dost závislá. Doporučené hodnoty lze nalézt v kapitole 5. Číslo musí být celé a opět ho lze zadat přes GUI či skript.

4 Ovládání aplikace

4.1 Úvodní okno



Hlavní okno programu

Vstupní soubor načte vstupní souboru(y), podporovány jsou videa (*.avi), obrázky (*.bmp, *.jpg), konfigurace úlohy (*.config), soubor projektu (*.task) a skript pro více úloh (*.scr)

Reálná velikost otevře okno pro vyznačení známého rozměru v obraze

Zadat ROI otevře okno pro vyznačení ROI

Expertní nastavení slouží pro nastavení specifických parametrů enginu

Scénář slouží pro nastavení jemnosti pole výsledků výpočtu (vyšší jemnost prodlužuje délku výpočtu)

Řád deformací slouží pro nastavení typu analyzovaných deformací (vyšší řád zvyšuje přesnost a prodlužuje délku výpočtu)

Velikost podoblasti slouží pro zadání velikosti podoblasti použitou během výpočtu

Šipky slouží pro prohlížení obrázků

Spustit výpočet spustí výpočet

Výsledky otevře okno pro prezentaci výsledků (dostupné po dokončení výpočtu)

Uložit otevře dialog pro uložení skriptu úlohy dle konkrétního nastavení a pro uložení celého projektu (včetně výsledků)

4.2 Načtení vstupu

Proces načítání je doprovázen dialogem, který zobrazuje postup načítání. Samotné načítání je pak možno přerušit za pomoci klávesy "Esc".

Video soubor musí mít koncovku avi, video se rozseká na obrázky za pomoci programu VirtualDub

Obrázky se řadí dle přirozeného třídění (tj. většinou dle abecedy)

Config soubor je textový soubor obsahující konfiguraci výpočtu, typicky po načtení může být rovnou spuštěn výpočet

Task soubor obsahuje kromě konfigurace úlohy také vypočtené výsledky, které lze okamžitě po načtení souboru prohlížet

Scr soubor by měl obsahovat seznam konfigurací, které se mají spočítat. Cesty ke konfiguracím musí být v absolutním tvaru (např. C:\temp\prvni.config), každá na samostatném řádku

Aplikace je schopna zobrazovat reálný čas děje, je ale nutné, aby ve složce, kde se nachází vstup, byl i ".uda" soubor s informací o fps analyzovaného videa. Pokud nebyl automaticky vygenerován kamerou, je možno ho ručně vytvořit. Jedná se o prostý textový soubor, ve který by měl být řádek ve tvaru "Speed = 5000fps," kde číslo 5000 se nahradí počtem snímků za vteřinu daného vstupu.

4.3 Zadávání ROI



Okno pro vyznačení ROI

Zadáním ROI může uživatel enginu říci, které oblasti má počítat a tím pádem dost urychlit výpočet. Dostupné tvary ROI jsou obdélník a kruh. Na výběr jsou dvě možnosti vyznačení. První je statické umístění ROI (v téměř libovolném počtu). Tyto ROI se budou dodržovat po celou dobu výpočtu, případně je možno specifikovat na různá kola různá ROI s tím, že pokud nejsou uvedena jiná ROI, použijí se ROI z předchozího kola (takže pokud nás zajímá pouze jedna oblast během celého výpočtu, stačí ji označit pro první kolo).

Druhou možností je vyznačení polohy čelistí za pomoci 4 kruhových ROI (odtud pochází omezení na ne zcela libovolný počet statických ROI). V tomto případě se engine pokusí automaticky sledovat čelisti a podle toho upravuje sledovanou oblast. Sledovaná oblast může být v tomto případě definována dvěma způsoby - buď ji uživatel vyznačí sám za pomoci obdélníkové oblasti nebo vyznačení nechá na enginu. Engine vytvoří oblast dle jednoduchých pravidel - oblast je mezi čelistmi, začíná nad horními čelistmi a končí pod spodními čelistmi s tím, že se nechává mezera mezi čelisti a sledovanou oblastí pro alespoň částečné potlačení nepřesnosti vyznačení čelistí a tím pádem ovlivnění výpočtu.

Vlastní vyznačení se děje za pomoci kliknutí a tažení levým tlačítkem myši. Pokud uživatel není spokojen s umístěním oblasti, je možno ji chycením a tažením přemísťovat. Pravým tlačítkem myši pak lze danou oblast vymazat.

4.4 Názvy výstupních souborů

Task soubor [název]_[vf].task

Config soubor [název]_[vf].config

Posuny čelistí [název]_[vf].csv

Obrazová mapa hodnot [název]_[čas]_[typ]_[vf].bmp

Textová mapa hodnot [název]_[čas]_[typ]_[vf].csv

Vývoj hodnot v bodě [název]_[poz]_[vf].csv

2-bodová analýza přetvoření [název]_[poz-1]_[poz-2]_[vf].csv

Video [název]_[typ].avi

Legenda:

název Jméno vstupního souboru (nemusí nutně být název videa, může to být např. název config souboru)

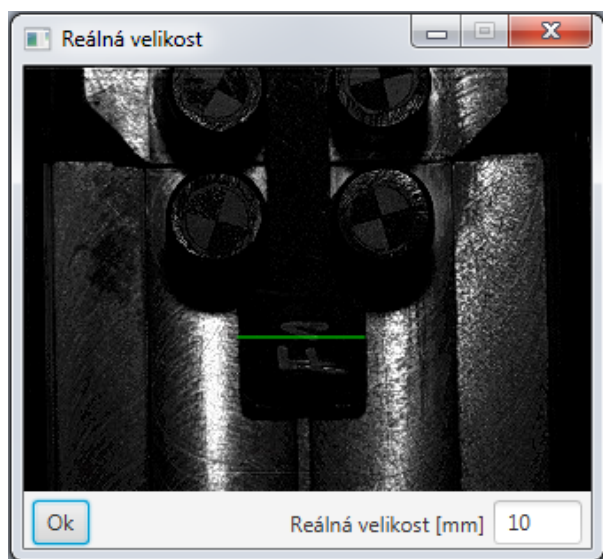
vf velikost facetu

čas čas, ve kterém dané výsledky platí či ve kterém se udály

typ směr (typ) výsledků

poz pozice výsledku (X a Y)

4.5 Vyznačení reálné velikosti

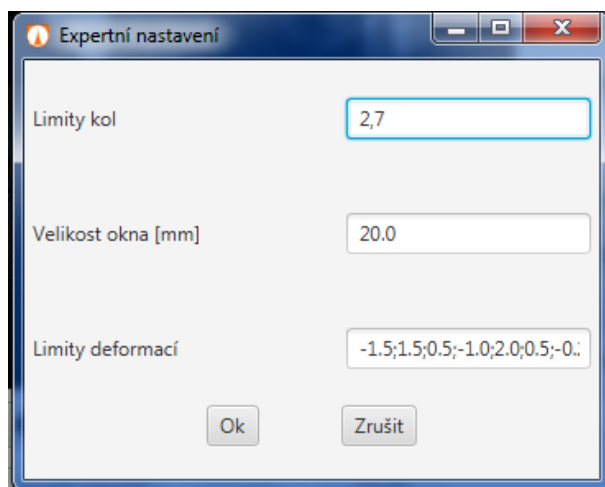


Okno pro vyznačení reálné velikosti

Konfigurace úlohy z hlediska fyzického uspořádání se může měnit, pro porovnávání výsledků by bylo dobré mít možnost zadávat parametry pro engine v reálných jednotkách. Pixely nejsou tolik vhodné, protože jeho rozměr se může vlivem změny vzdálenosti kamery a vzorku lišit. Proto je k dispozici okno pro vyznačení známého rozměru v obraze spolu se zadáním jeho reálné délky, což umožní spočítat převodní koeficient px / mm , který se využívá pro stanovení velikosti okna při výpočtu pole přetvoření. Tím lze zajistit stejné vlastnosti algoritmu (hlavně vyhlazení / vynechání detailů) pro různá uspořádání.

Proces vyznačení je prostý, uživatel vyznačí známý horizontální rozměr za pomoci kliknutí levého tlačítka myši a tažením a vyplní jeho délku v milimetrech. Program ulehčuje práci tím, že umožňuje vyznačit pouze horizontální čáru, takže uživatel nemusí řešit, jestli je čára skutečně rovná. Pokud uživatel chce nakreslit čáru znovu, stačí pouze znovu vyznačit za pomoci levého tlačítka, stará linie se automaticky smaže.

4.6 Expertní nastavení



Expertní nastavení

V tomto okně lze nastavit detailní parametry engine, většinu z nich není v běžném případě nutné nastavovat. V této sekci nebudou jednotlivé volby popisovány, pouze bude uveden jejich systémový název, který lze dohledat v kapitole 6, kde je uveden i jejich podrobný popis.

Limity kol ROUND_LIMITS

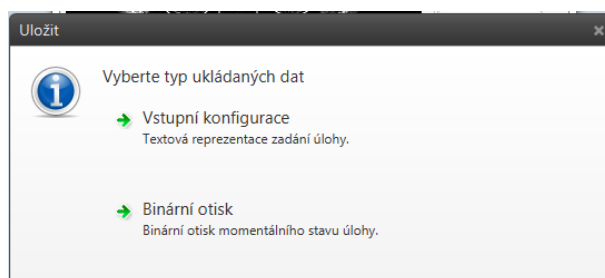
Velikost okna STRAIN_ESTIMATION_PARAM

Limity deformací DEFORMATION_LIMITS

4.7 Spuštění výpočtu

Spuštění výpočtu neobnáší nic zvláštního, stačí pouze kliknout na tlačítko. Nenas-tavené parametry engine (prakticky pouze hodnoty z expertního nastavení) se nastaví na výchozí hodnoty, které by měly být vhodné pro drtivou většinu záznamů trhacích zkoušek (konkrétní hodnoty lze nalézt v kapitole 6). Proces výpočtu je stejně jako načítání vs-tupu provázen dialogem ukazujícím průběh výpočtu. Výpočet je také možno přerušit za pomoci klávesy "Esc" s tím, že se zpřístupní doposud spočítané výsledky (zpočátku jsou dostupné pouze posunutí, přetvoření se počítá až nakonec).

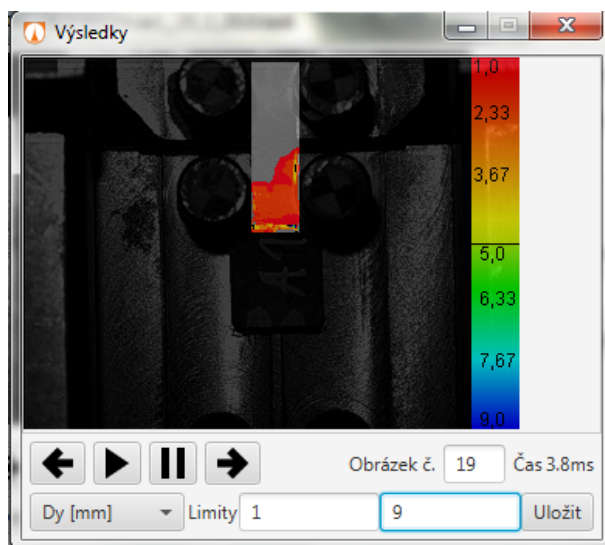
4.8 Uložení



Uložení projektu

Úlohu lze uložit dvěma způsoby - jako textovou konfiguraci či binární otisk. Textová konfigurace se hodí v případě, že chcete opakovat výpočet nebo spustit více výpočtů po sobě za pomoci skriptu. Uložený soubor obsahuje všechny nastavené parametry výpočtu, takže po jeho načtení se může rovnou spouštět výpočet. Binární otisk úlohy také uloží nastavení úlohy, uloží také vypočtené výsledky, takže je možno je prohlížet i později (binární otisk se automaticky ukládá vždy po dokončení výpočtu).

4.9 Výsledky



Okno s výsledky

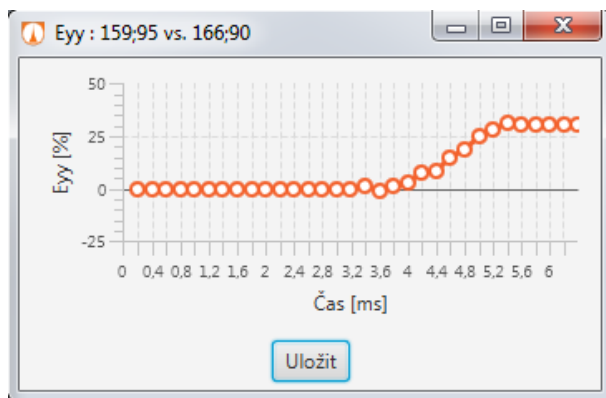
Okno výsledků prezentuje mapy s vypočtenými výsledky. K dispozici jsou čtyři typy výsledků - pole posunutí (D), pole přetvoření (E), rychlost posunutí (rD) a kvalita výsledků (Q). U posunutí a přetvoření jsou dostupné jak kumulativní výsledky, tak diferenciální (ty mají před názvem písmeno "d"). Jednotky zobrazené hodnoty jsou vždy uvedeny u názvu typu (směru dat) v levé spodní části okna. Pro potřeby rychlé vizuální analýzy jsou ve spodní části okna k dispozici limity zobrazených hodnot. Hodnoty mimo zadané limity jsou vykresleny šedou barvou (viz horní část obrázku).

Kromě prohlížení výsledků je také možno výsledky exportovat. K dispozici je export právě zobrazené mapy nebo celé sekvence map. Mapy lze exportovat buď jako obrázek (obdobu obrázku v okně), nebo jako seznam hodnot do souboru CSV. Kromě exportu po jednotlivých mapách lze také vytvořit animaci, která vytvoří video soubor prezentující zvolené výsledky jako video. Názvy výsledných souborů se generují automaticky dle klíče, který lze nalézt v kapitole 4.4.



Výsledky pro bod

Kliknutím do obrázku je možno zobrazit vývoj vybrané hodnoty v daném bodě. Vývoj hodnoty je reprezentován grafem, kde na horizontální ose je čas a na vertikální sledovaná veličina. Typ zobrazené hodnoty se automaticky aktualizuje vzhledem k vybrané hodnotě v hlavním okně s výsledky. Tlačítkem "Uložit" je možné uložit zobrazené hodnoty do CSV souboru (jméno souboru se generuje automaticky ze souřadnic bodu, typu dat a nastavení úlohy). Je možno mít otevřeno několik oken s různými body najednou.



Přetvoření mezi 2 body

Při otevření alespoň dvou vývojů hodnoty se otevře také okno s analýzou přetvoření mezi dvěma zadanými body. Analýza se zobrazí vždy pro první a poslední poslední zobrazený průběh (tzn. pro bod, který uživatel označil jako první a pro ten, který aktuálně označil). Chování se samozřejmě mění v závislosti na tom, jak uživatel zavírá okna s průběhy).

5 Doporučená nastavení

Velikost podoblasti Vzhledem k šumu ve videu je vhodné volit velikost podoblasti minimálně 7, příliš vysoké hodnoty ale mohou způsobit ignorování detailů, není tedy vhodné překročit hodnotu cca 20. Je také nutné dbát na to, aby generovaná podoblast nebyl větší než sledovaná oblast, v tom případě by skoro určitě docházelo ke zkreslení výsledků vlivem zahrnutí pozadí do sledování, případně by se nemuseli vygenerovat žádné podoblasti, protože by se nevešly do vyznačené oblasti zájmu.

Velikost okna Tento parametr by měl nejlépe korespondovat se zvolenou velikostí podoblasti, případně může být větší. Hodnota menší než velikost podoblasti nemá příliš smysl, protože detaily jsou ignorovány díky zvolené velikosti podoblasti a promítnou se do pole posunutí, ze kterého se počítá pole přetvoření. Je nutné ale dát pozor na to, že tato velikost se zadává v milimetrech, zatímco velikost podoblasti je v pixelech.

ROI Nevhodnější je použít variantu dynamického výpočtu, tj. vyznačit pozice čelistí. Algoritmus pak na základě polohy čelistí vytvoří oblast materiálu a také se postará o posouvání oblastí dle detekovaného pohybu čelistí.

Limity kol Algoritmus vynechá výpočet deformací v případě, že detekuje nulový pohyb čelistí. Není tedy nezbytně nutné limity kol definovat, mohou se hodit v případě, že nás zajímá pouze konkrétní část videa, ne celý děj.

6 Parametry enginu

V této kapitole budou uvedeny parametry enginu, které lze měnit (ať už za pomoci GUI či konfiguračního souboru) spolu s popisem, jaké hodnoty lze použít. Za názvem parametru bude v hranaté závorce uvedena stručná charakteristika povolené hodnoty (int - celé číslo, double - reálné číslo, výčet povolených hodnot pro některé parametry, výchozí hodnota pak bude zvýrazněna **tučně**).

SUBSET_GENERATOR_METHOD [EQUAL]

Způsob generování podoblastí. EQUAL klade podoblasti přes sebe s malou mezerou, což vylepší homogenitu výsledného pole a lépe odolá šumu, daní je ale mnohem vyšší počet podoblastí a tím pádem i mnohem delší výpočet.

SUBSET_GENERATOR_PARAM [int]

Parametr generování úzce souvisí se způsobem generování. V EQUAL režimu parametr určuje o kolik se posune okraj následující podoblasti oproti předchozí. Výchozí hodnotou je 1. Je nutné dát pozor na jistá omezení hodnot, které vycházejí z principu generování podoblastí. V případě EQUAL režimu musí být hodnota kladné číslo, nulová hodnota by způsobila nekonečně mnoho podoblastí, záporné hodnoty by způsobily generování podoblastí na špatné pozici.

SUBSET_SIZE [int]

Tento parametr je velikost podoblasti. Doporučené hodnoty lze nalézt v kapitole 5.

KERNEL [CL_2D_I — CL_1D_I_V_LL_MC — **CL_1D_I_V_LL_MC_D**]

Typ OpenCL kernelu, který bude použit pro výpočet na GPU. Výchozí a doporučená hodnota je CL_1D_I_V_LL_MC_D, ostatní jsou vhodné pouze pro testovací režim nebo některé speciální případy. Pro kernely jiné než výchozí není garantována stabilita programu.

TASK_SPLIT_METHOD [NONE — STATIC — **DYNAMIC**]

Vzhledem k omezenému množství paměti na GPU je někdy nutné rozdělit úlohu na menší části. Varianta NONE zakáže rozdělování úlohy. To lze úspěšně použít pouze pro malé úlohy, v ostatních případech výpočet spadne. STATIC umožní definovat, po kolika facetech se má úloha rozdělit. Tato varianta se může hodit v případě, kdy nechcete plně vytěžovat paměť GPU. Poslední varianta DYNAMIC se pokusí co možná nejvíce zaplnit paměť GPU daty, což je z hlediska délky výpočtu nejefektivnější, protože se minimalizují přenosy dat z / do GPU a díky tomu to je také výchozí hodnota.

TASK_SPLIT_PARAM [int]

NONE a DYNAMIC rozdělování úlohy parametr nevyžadují, u varianty STATIC je nutné stanovit počet facetů tvořících jednu pod-úlohu. Výchozí hodnota je 1000, celková velikost úlohy ale také dost závisí na počtu testovaných deformací, takže nelze stanovit nějaké univerzální pravidlo, vesměs je nutno postupovat způsobem pokus-omyl, dokud nedosáhneme požadované paměťové náročnosti.

INTERPOLATION [BILINEAR — BICUBIC]

Po deformaci facetu jsou souřadnice bodů facetu obecně reálná čísla, je tedy nutné nějakým způsobem zasadit bod zpět do rastru obrazu a získat jeho barvu. K tomu se používá proces interpolace barvy. Volba BILINEAR používá lineární interpolaci v ploše, zatímco BICUBIC používá kubickou funkci pro dopočet výsledné barvy. BICUBIC varianta by měla produkovat kvalitnější výsledky, je ale také náročnější na výpočet.

ROUND_LIMITS [int ; int]

Limity kol je možné stanovit k urychlení výpočtu (např. pro vynechání části záznamu, kde již došlo k přetržení vzorku). Hodnoty se zadávají ve formě indexů prvního a posledního snímku (číslováno od 0), čísla se oddělují středníkem.

RESULT_QUALITY [double]

Deformace se odhaduje na základě míry korelace barev pixelů původního a deformovaného facetu. Čím vyšší je tato hodnota, tím pravděpodobněji se jedná o správný odhad. Maximální hodnotu je pak 1.0, což znamená, že se vstup a výstup se naprosto shodují. Vlivem šumu a diskretizací prostoru možných deformací se ale maximální hodnoty prakticky nikdy nedosáhne, pouze se jí můžeme přiblížit. Často máme pro jeden pixel několik možných výsledků, což umožní částečně eliminovat vliv šumu na výsledek. Tento parametr říká, jak moc kvalitní musí být výsledek, aby byl přijat do skupiny výsledných. Výchozí hodnota je 0.25, což zaručuje vynechání nekvalitních výsledků při zachování dostatečného počtu výsledků pro úspěšný výsledek.

SOLVER [BruteForce — CoarseFine — NewtonRaphsonCentral — NewtonRaphsonForward — NewtonRaphsonHessianEstimate]

Řešič použitý pro výpočet. BruteForce je kompletní prohledání všech možností na základě zadaných limitů, jedná se o nejpomalejší a nejnáročnější řešič, zaručuje ale nalezení nejvhodnějšího řešení pro zadané limity. CoarseFine je schopen urychlit výpočet za pomoci postupného zpřesňování řešení na základě hrubého odhadu. Řešič NewtonRaphson je pak implementací Newtonovi metody pro hledání maxima / minima zadané funkce. Central varianta používá centrální diferenci, Forward pak dopřednou diferenci. HessianEstimate pak nepočítá inverzi Hessiánu, ale aproximuje ji za pomoci vlastností obrazu v okolí podoblasti.

STRAIN_ESTIMATION_PARAM [double]

Tento parametr určuje velikost okna při výpočtu pole přetvoření. Tento parametr se zadává v mm, engine si pak velikost v pixelech dopočítá sám za pomoci parametru MM_TO_PX_RATIO.

MM_TO_PX_RATIO [double]

Koeficient pro přepočet rozměru okna přetvoření z milimetrů na pixely. Jedná se o hodnotu, která říká, kolik pixelů v obraze je jeden milimetr v reálném světě.

DEFORMATION_LIMITS [double ; double ; double...]

Limity deformací určují, jaké deformace se v obraze předpokládají a tím pádem jaké deformace se budou testovat. V literatuře se koeficienty značí jako U, V, UX, UY, VX, VY, UXX, UYY, UXY, VVXX, VYY, VXY. Hodnoty se pro každý koeficient

zadávají ve tvaru MIN, MAX, KROK, koeficienty mohou být dva (testovat se budou pouze posuny), 6 (kromě posunutí také prodloužení a smyk) nebo 12 (přidají se nelineární deformace). Tím pádem se musí zadat 6, 18 nebo 36 hodnot oddělených středníkem. Matematické využití koeficientů lze nalézt v přiložené literatuře. Jako výchozí hodnota se používají deformace prvního řádu s následujícím zadáním :-2; 2; 0.25; -1; 3; 0.25; -0.2; 0.0; 0.05; -0.5; 0.5; 0.1; -0.5; 0.5; 0.1; 0.0; 0.5; 0.1. V překladu jde o to, že posuny se testují po 0.25 pixelech, v ose X se testují pouze malé posuny. Deformace prvního řádu pak testují prodloužení od žádného (0) do prodloužení na jeden a půl násobek (0.5) v ose Y a malou kompresi v ose X (-0.2). Smyk pak záporný i kladný v obou osách (-0.5 až 0.5). V následujícím seznamu lze nalézt jednoduchý popis, co který koeficient znamená.

U posunutí v ose X

V posunutí v ose Y

UX roztažení v ose X

UY zkosení v ose X

VX zkosení v ose Y

VY roztažení v ose Y

7 Konfigurační soubor úlohy

Konfigurační soubor v běžném případě není nutné psát ručně, lze ho vygenerovat v aplikaci po nastavení všeho potřebného, ukázkový soubor lze nalézt v kapitole 7.1. Soubor je textový, každý parametr je uveden na samostatném řádku. Parametr se skládá z identifikátoru (název velkými písmeny), oddělovače (ten je tvořen dvojnásobnou dvojtečkou - "::") a hodnotou parametru.

Povinným parametrem je vstupní soubor. Tím může být buď cesta k video-souboru (cesta musí být absolutní) nebo seznam obrázků ke zpracování, názvy pak musí být odděleny středníkem. Název parametru pro vstupní soubor je pak "INPUT."

Dále je možno stanovit ROI pro jednotlivá kola. Identifikátor je "ROI_" a číslo obrázku (např. ROI_0 pro první obrázek). Hodnotou je pak výčet ROI pro dané kolo oddělených dvojitými středníky. ROI se definuje jako posloupnost hodnot (souřadnice ROI – limity deformací – velikost facetu) oddělených dvojitou pomlčkou ("–"). Souřadnice ROI mohou být buď souřadnice středu a poloměr (pro kruhový ROI) nebo souřadnice levého horního a pravého spodního bodu (obdélníkový ROI, v pořadí X1;Y1;X2;Y2), jednotlivé hodnoty jsou od sebe odděleny středníkem. Limity deformací se specifikují ve stejném tvaru jako globální limity (viz. kapitola 6), případně lze uvést slovo "NONE", které specifikuje, že se mají použít limity globální. Obdobně se chová velikost facetu, celočíselná hodnota určí velikost, NONE vynutí použití globálního nastavení.

Dále lze v souboru nastavit i parametry enginu. Identifikátor parametru se tvoří jako klíčové slovo "PARAM_" následované názvem parametru (např. PARAM.SUBSET_SIZE), hodnota se pak musí řídit možnostmi hodnot daného parametru (opět viz. kapitola 6). Všechny neuvedené hodnoty budou nahrazeny výchozí hodnotou - nemusí se tedy nutně specifikovat každý parametr, pouze ty, které chceme změnit.

V ukázkách lze nalézt dva soubory. První je dalo by se říci minimalistický - obsahuje minimální počet parametrů pro úspěšný výpočet. Vstupem je video, ROI jsou čtyři kružnice označující pozici čelistí (což zajistí inteligentní posouvání jak ROI čelistí, tak automatické vytvoření ROI vzorku) a velikost facetu. Je nutné dát pozor na zápis ROI, který se bohužel nevejde na jeden řádek a je tudíž zalomen. V reálném souboru je ale nutné dodržet, aby ROI pro dané kolo byly všechny napsány na jednom řádku (čili v ukázce se jedná o jeden dlouhý řádek rozdělený na několik).

Druhá ukázka pak představuje plnou konfiguraci, ukazuje i definici ROI pro jednotlivá kola - druhé kolo má obdélníkový ROI používající specifikované limity deformací (pouze posuny) při velikosti facetu 25, zatímco ve třetím kole se použijí výchozí hodnoty jak pro limity, tak pro velikost facetu.

7.1 Ukázky konfiguračních souborů

Jednoduchý konfigurační soubor pro automatický výpočet

```
INPUT :: D:\temp\7202845m\7202845m.avi
ROI_0 :: 110.0;88.0;24.20--NONE--NONE;; 203.0;9.0;26.24--NONE--NONE;;
        203.0;87.0;28.28--NONE--NONE;; 109.0;12.0;26.24--NONE--NONE
PARAM_SUBSET_SIZE :: 20
```

Plný konfigurační soubor pro automatický výpočet

```
INPUT :: D:\temp\7202845m\7202845m.avi
ROI_2 :: 100.0;100.0;150.0;150.0---2.0,,2.0,,0.1,, -5.0,,10.0,,0.1--25
ROI_3 :: 109.0;109.0;159.0;159.0---NONE--NONE
PARAM_SUBSET_GENERATOR_METHOD :: TIGHT
PARAM_SUBSET_GENERATOR_PARAM :: 1
PARAM_SUBSET_SIZE :: 20
PARAM_KERNEL :: CL_1D_I_V_LL_MC_D
PARAM_TASK_SPLIT_METHOD :: DYNAMIC
PARAM_INTERPOLATION :: BICUBIC
PARAM_ROUND_LIMITS :: 2;4
PARAM_DEFORMATION_LIMITS :: -1.0;1.0;0.1;-2.0;5.0;0.1
```