# IEVADS

Līdz ar strauju tehnoloģiju attīstību un skaitļošanas jaudas pieaugumu, ir plaši audzis arī trīsdimensiju datorgrafikas pielietojums. Tā ir kļuvusi pieejamāka un sastopama ne tikai datorspēlēs, virtuālās realitātes lietotnēs un citās tīri sintētiskās vidēs, bet arī nodrošinot specefektus filmās un videomateriālos, kā arī reālā laikā papildinātās realitātes lietotnēs. Neatkarīgi no pielietojuma, svarīga sastāvdaļa veiksmīga un vizuāli baudāma rezultāta iegūšanai ir ne tikai kvalitatīvi izstrādāti 3D modeļi, apgaismojums un renderēšanas metodes, bet arī šiem modeļiem izvēlētās tekstūras, kuru sagatavošana tradicionāli prasa daudz darba.

Tekstūru jeb, plašāk runājot, izmantoto materiālu pamatā parasti ir difūzā jeb krāsu tekstūra – attēls, kura pikseļu krāsu vērtības tiek attēlotas uz modeļa virsmas. Tieši šī tekstūru veida ģenerēšana ir darba fokuss. Praktiskais mērķis ir, ņemot par pamatu nelielu jau gatavas tekstūras gabaliņu, spēt algoritmiski ģenerēt praktiskiem nolūkiem neierobežotu apjomu līdzīgas tekstūras. Īpaši noderīgs šāds risinājums ir neregulārām un daļēji regulāram tekstūrām, piemēram, akmens vai koka virsmām, kur materiālā ir daudz dažādas neregularitātes un nepieciešams salīdzinoši liels tekstūras paraugs, lai izveidotu vizuāli pārliecinošu dotā materiāla virtuālo virsmu.

Pirmajā darba daļā tiek sīkāk apskatīta tekstūru ģenerēšanas problēma, eksistējošie risinājumi risinājumi un to sniegtās priekšrocības.

…

Pētījuma daļā tiek apskatīts izveidotais risinājums ar mākslīgo neironu tīklu, skaidrota tā uzbūve

# Tekstūru ģenerēšana

Teksts…

## Problēmas apraksts

Lietderīgam tekstūru ģenerēšanas algoritmam jāspēj pēc dota parauga ģenerēt

# Neironu tīklu metodes

Izvēlētā metode – neironu tīkls – ir nelineārs statistiskais skaitļošanas modelis, kura nolūks ir tuvināti realizēt kādu nezināmu “melnās kastes” funkciju. Viena no nozares pamatlicēja Dr. Roberta Hehta-Nilsena vārdiem, neironu tīkls definējams kā “skaitļošanas sistēma, kas veidota no liela skaita vienkāršiem un savstarpēji blīvi savienotiem skaitļošanas elementiem, kas apstrādā datus, balstoties uz to dinamiskā stāvokļa reakciju uz ārēju ievadi” [1].

## Neironu tīkla uzbūve

Neironu tīklu veido tā pamatvienības – neironi. Tie ir salīdzinoši vienkārši skaitļošanas elementi, kam var būt vairākas ieejas, taču tikai viena izeja. Ieejas datu apstrādi nosaka neirona svari un nobīdes. Tās ir skaitliskas vērtības, kas, atkarībā no tīkla arhitektūras, tiek kombinētas ar ieejas datu vērtībām [2]. Var apgalvot, ka neirons matemātiski realizē kādu daudzargumentu funkciju.

Kopējā neironu tīkla struktūrā neironi ir izvietoti slāņos, kas veic savstarpēju datu apmaiņu. Pirmais neironu slānis apstrādā ieejas datus, savukārt šī slāņa neironu izejas dati kalpo kā ieejas dati jau nākošajam neironu slānim, tā turpinoties, līdz tiek iegūtas vērtības tīkla izejas slānī. Tīkla iekšējie slāņi, kas ne no vienas puses nav saistīti ar apkārtējo vidi, tiek dēvēti par slēptajiem slāņiem [2]. Gan tīkla izejas slāņa forma un vērtību skaits, gan slēptajos slāņos izmantoto vērtību skaits no iepriekšējo slāņu rezultātiem var variēt atkarībā no izvēlētās tīkla arhitektūras. Klasiskas arhitektūras piemērs redzams attēlā 2.1.



* 1. att. **Vienkāršas neironu tīkla arhitektūras piemērs** [3]

Piemēra arhitektūras gadījumā redzamais tīkls ir vienkāršs daudzslāņu perceptrons, kas nozīmē, ka tas sastāv no pilnsaistes slāņiem, t.i., katra nākošā slāņa neironi ieejā izmanto visu iepriekšējā slāņā rezultātu kopu. Šādi slāņi praksē tiek lietoti, taču ir gadījumi, kad tie nav piemēroti to radītā lielā datu apjoma dēļ, jo katrai neirona ieejai tiek pielietots svara mainīgais. Šāds gadījums ir arī darbā apskatītā tekstūru ģenerēšana, kas pēc būtības ir attēlu apstrādes problēma un strādā ar lielu datu apjomu. Vislabāk to var redzēt skaitliskos piemēros. Klasiskā attēlu apstrādes problēmā, piemēram, attēlu atpazīšanā, ieejas slānī būtu pilns attēls. Ja tas ir, piemēram, 320x320 pikseļu attēls ar 3 kanālu RGB krāsu telpas informāciju, kopā tās ir 307200 ieejas vērtības. Kā redzams attēlā 2.2, katrai ieejas vērtībai ***x1*** līdz ***xn*** (kur n = 307200), tiek piekārtots svara mainīgais ***wi***.

../neuron.pdf

2.2. att. **Atsevišķa neirona uzbūve**

Tas nozīmē, kā sekojošajā slānī katram neironam būs vajadzīgi arī 307200 svaru mainīgie. Ņemot kopā visus slānī atrodamos neironus, mainīgo skaits būs vēl krietni lielāks. Tā kā šāds modelis ir neefektīvs gan no atmiņas, gan skaitļošanas viedokļa, šajā darbā apskatītājā un arī daudzās citās attēlu apstrādes problēmās parasti izmanto citu arhitektūras veidu – konvolūciju neironu tīklus.

## Neironu tīklu apmācība

Pareizā tīkla funkcionalitāte tiek iegūta tā apmācības rezultātā, izmantojot kādu noteiktu apmācības algoritmu. Apmācības procesā tiek pakāpeniski mainīta individuālo tīkla elementu jeb neironu funkcionalitāte,

# PĒTĪJUMS

Teksts…

## Izvēlētais risinājums

Problēmas risinājumam tika izveidots ģeneratīvs neironu tīkls, kas tika trenēts, izmantojot ārēju tīklu attēlu analīzei. Iespaidojoties no Leona Gatisa pētījuma, arī šajā sistēmā tika izvēlēta viena no Oksfordas universitātes *Visual Geometry Group* izstrādātās VGG arhitektūras implementācijām [1]. Šī pieeja balstās principā, ka, lai veiksmīgi atdarinātu mērķa attēlu, tas vispirms ir precīzi formāli jāapraksta.

Implementācijai izvēlētā VGG16 arhitektūra ir tīkls ar 13 konvolūciju slāņiem, kas paredzēts plaša spektra attēlu atpazīšanai. Sākotnēji tas tika izstrādāts *ImageNet Large Scale Visual Recognition Challenge 2014* konkursam, kur, līdzās ar nedaudz sarežģītāko VGG19 arhitektūru, tās Oksfordas universitātes pētnieku grupai nodrošināja pirmās divas vietas, sekmīgi tiekot galā ar 1000 dažādajām objektu klasēm, kas konkursā iesniegtajiem risinājumiem bija jāspēj atpazīt [2].

Neviens materiāls nav formāli aprakstāms pilnībā precīzi, taču praktiskais mērķis ir panākt vizuāli pārliecinošu tuvinājumu, nevis absolūtu precizitāti. Izmantojot šādas attēlu atpazīšanas arhitektūras starprezultātus kā attēla analīzes rīku, ir iespējams iegūt sava veida tuvinātu attēla parametrisko modeli. Tas pamatojams spriedumā, ka kvalitatīvam attēlu atpazīšanas algoritmam būtu jāsniedz līdzīgi klasifikācijas rezultāti dažādiem attēliem, kuros redzams līdzīgs saturs, piemēram, viens un tas pats materiāls. VGG tīkla rezultāts ir vektors ar varbūtībām visām apskatāmajām objektu klasēm. Šīs varbūtības pašas par sevi gan nav lietderīgs lielums attēlu aprakstīšanas nolūkiem. Piedevām, identificējamo objektu klašu skaits ir galīgs un nejaušiem attēliem ar nevienā objektu klasē neietilpstošu saturu rezultāti ir neskaidri. Daudz lietderīgāki ir tīkla starprezultāti no konvolūciju slāņiem. Šie slāņi tiešā veidā strādā ar attēla pikseļu vērtībām un nodarbojas ar attēlu elementu izdalīšanu dažādos detalizācijas līmeņos. Attiecīgi, lai sniegtu līdzīgu galarezultātu, kvalitatīvi uzģenerētai tekstūrai arī šajos vidējos slāņos ir jāsniedz līdzīgi rezultāti kā oriģinālajam paraugam. Izvēloties noteiktu skaitu konvolūciju slāņu, no kuriem tiek ņemti to rezultāti, iegūstam netiešu tekstūru aprakstošo modeli. Tā kā tekstūra tiek aprakstīta caur tīkla rezultātiem, šī attēla statistikas kopa ir atkarīga no paša analizējošā tīkla arhitektūras. Lai arī ir bijuši eksperimenti ar nosacīti nejaušiem aprakstošajiem tīkliem (ievērojot specifiskus arhitektūras principus, taču izmantojot nejaušas filtru vērtības un tīklu netrenējot), svarīgi ir arī, lai tīkls būtu trenēts un konvolūciju slāņi veiktu savas noteiktās funkcijas. Konvolūcijas operācijas ir lineāras, tomēr tīkla arhitektūrā tiek izmantotas arī nelineāras aktivācijas, kas netrenētā vai vāji trenētā tīklā rezultējas daudz izteiktākā informācijas zudumā, dodot arī ievērojami sliktāku vai pat neizmantojamu rezultātu kā attēla aprakstošajai statistikai.

Ģeneratīvā tīkla trenēšana notiek uz konkrētu mērķa attēlu, kurš sākotnēji tiek padots VGG tīklam kā ieejas dati, lai iegūtu tā aprakstošo statistiku. Pats trenēšanas process ir iteratīvs, katrā iterācijā, izmantojot aktuālo tīkla stāvokli, ģenerējot attēlu un padodot to VGG tīklam statistikas iegūšanai tāpat, kā tas tika darīts ar mērķa attēlu. Atšķirība starp mērķa attēla statistiku un ģenerētā attēla statistiku ir ģeneratīvā tīkla kļūda – skaitlisks lielums, pēc kura vadoties tīkls tiek trenēts.

## Ģeneratīvā tīkla arhitektūra

# Bibliography

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | M. Caudill, “Neural Network Primer: Part I,” *AI Expert,* Feb. 1989. |
| [2] | J. Zuters, “Ar neironu tīkliem saistīto terminu vārdnīca,” [Online]. Available: http://home.lu.lv/~janiszu/courses/eanns/annsdictionary.pdf. [Accessed 15. Maijs 2017]. |
| [3] | M. A. Nielsen, “Neural Networks and Deep Learning, Chapter 1,” Determination Press, 2015. |
| [4] | L. A. Gatys, A. S. Ecker and M. Bethge, “Texture Synthesis Using Convolutional Neural Networks,” University of Tubingen, 2015. |
| [5] | ImageNet, “Large Scale Visual Recognition Challenge 2014 (ILSVRC2014),” 2014. [Online]. Available: http://www.image-net.org/challenges/LSVRC/2014/. [Accessed 9 Maijs 2017]. |
| [6] | D. Ulyanov, V. Lebedev, A. Vedaldi and V. Lempitsky, “Texture Networks: Feed-forward Synthesis of Textures and Stylized Images,” Skolkovo Institute of Science and Technology, Yandex, University of Oxford, 2016. |