

Нейросетевой синтез текстур с трендами

Будакян Я. С.

Научный руководитель к.т.н., доц. Грачев Е. А.

2017 г.

Введение

Цель работы состоит в построении процедуры синтеза изображений среды, которые будут содержать в себе тренд. Под текстурой с трендом понимается изображение, в котором есть изменение некоторой характеристики вдоль одного из направлений. Такими характеристиками, например, могут быть изменение интенсивности появления частиц среды или изменение пористости среды.

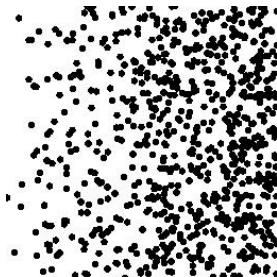


Рис.: Пример текстуры с трендом интенсивности частиц.

Математическая постановка

Рассмотрим многомерное пространство X , содержащее множество всех изображений x : $X = \{x\}$. Обучающая выборка изображений с трендами $D = \{x_i\}$ задает в этом пространстве вероятностное распределение P_X , такое, что точки, соответствующие изображениям из выборки, имеют высокую вероятность, а остальные - низкую. Тогда с математической точки зрения задача синтеза текстуры с трендом сводится к синтезу случайного изображения x' , принадлежащего распределению, близкому к задаваемому обучающей выборкой:

$$P_{X'} \approx P_X, \quad x' \sim X'$$

Математическая постановка

Для упрощения задачи, сузим множество изображений с трендами до множества изображений, удовлетворяющих следующим ограничениям:

- Это монохромные изображения 256×256 пикселей
- Изменяющимся свойством является интенсивность появления частиц λ
- Тренд является линейным и направлен вдоль оси изображения z_1 : $\lambda = \lambda_0 + kz_1$

Существующие подходы к синтезу

Есть несколько подходов к решению задач подобного рода:

- 'Классический' статистический подход
- Базовый нейросетевой подход
- Генеративные состязательные сети (Generative Adversarial Networks - GAN)

'Классический' статистический подход

- Вводится параметризованное семейство распределений вероятности $P_{\theta}(x)$
- Параметры θ находятся из обучающей выборки:

$$\mathcal{L}_{\theta}(D) = \prod_{x \in D} P_{\theta}(x)$$

$$\theta^* = \arg \max_{\theta} \mathcal{L}_{\theta}(D)$$

- Генерируется объект(изображение) из P_{θ^*}

Этот подход приводит к проблемам:

- Пространство θ может быть огромной размерности
- Известной параметрической модели распределения может вообще не существовать

Простой пример - синтез человеческих лиц: с помощью классического подхода эта задача не была решена с хорошим качеством.

Базовый нейросетевой подход

- Вводится параметризованное семейство распределений вероятности $P_{\theta}(x)$
 - ▶ Вводятся скрытые переменные V и функция(нейросеть) для получения x из V (фактически, классификация, развернутая в другую сторону)
- Определяются параметры распределения (т.е. обучение нейросети)
- Генерируется объект(изображение) из P_{θ^*}

Этот подход возможен, однако на практике трудноосуществим или не приводит к хорошему качеству генерации.

GAN

Архитектура GAN была придумана в 2014 году специально для решения задачи генерации объектов из сложных распределений.

- Переформулируем изначальную задачу нахождения такой процедуры генерирования X' , чтобы $P_{X'} \approx P_X$:

$$\rho(P_{X'}, P_X) \longrightarrow \min_{P_{X'}}$$

- Введем параметризованную процедуру генерации:

$$X' = g_{\theta}(\cdot)$$

- Переформулируем:

$$\rho(P_{X'}, P_X) \longrightarrow \min_{P_{X'}}$$

$$\rho(g_{\theta}(\cdot), P_X) \longrightarrow \min_{g_{\theta}(\cdot)}$$

$$\rho(g_{\theta}(\cdot), P_X) \longrightarrow \min_{\theta}$$

Возникает вопрос: что использовать в качестве метрики похожести двух распределений ρ , где одно из распределений задано обучающей выборкой.

- В качестве такой метрики можно использовать функцию потерь обученного классификатора, потому что естественно предположить, что чем чаще ошибается обученный классификатор, тем больше одно распределение похоже на другое:

$$\rho(P_{X'}, P_X) \longrightarrow \min \Leftrightarrow L \longrightarrow \max,$$

где L - функция потерь обученного классификатора.

GAN

- Введем две нейросети:
 - ▶ $d_{\zeta}(x)$ - классификатор для измерения расстояния, **дискриминатор**
 - ▶ $g_{\theta}(x)$ - сеть, трансформирующая шум в X' , **генератор**

Суть использования двух сетей состоит в том, что они обучаются совместно, конкурируя друг с другом: генератор пытается имитировать целевое распределение, а дискриминатор пытается классифицировать поступающие от генератора и из обучающей выборки изображения на 2 класса: реальные (из изначального распределения P_X) и ложные (из $P_{X'}$, т.е. произведенные генератором).

GAN

- Функция потерь обученного классификатора:

$$L^*(\theta) = \min_{\zeta} L(\zeta, \theta)$$

- Соответственно,

$$\min_{\zeta} L(\zeta, \theta) \longrightarrow \max_{\theta}$$

$$\theta^* = \arg \max_{\theta} \left[\min_{\zeta} L(\zeta, \theta) \right]$$

- Определим оптимальный дискриминатор:

$$d_{\theta}^* = d_{\zeta^*(\theta)}$$

$$\zeta^*(\theta) = \arg \min_{\zeta} L(\zeta, \theta)$$

Обучение GAN

Таким образом, процесс обучения сети типа GAN принимает следующий вид:

- Обучаем дискриминатор при фиксированном генераторе
- Обучаем генератор при фиксированном дискриминаторе
- Повторяем до сходимости параметров обеих моделей

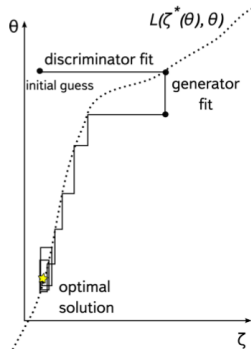


Рис.: Схематическое изображение процесса обучения GAN.

pix2pix GAN

Для решения задачи было попробовано применить модификацию GAN-сети под названием "pix2pix GAN". Ее отличие от схемы GAN, введенной ранее, состоит в том, что вместо шума на вход генератору приходят другие изображения, на которых он основывается при синтезе.

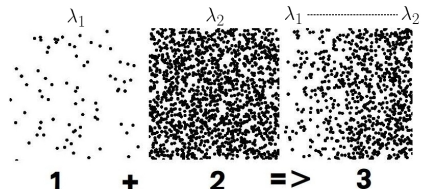
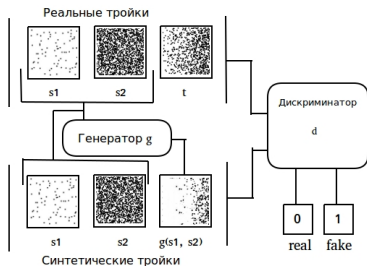


Рис.: Вход и желаемый выход нейросети-генератора.

Рис.: Схематическое устройство сети pix2pix GAN.

pix2pix GAN

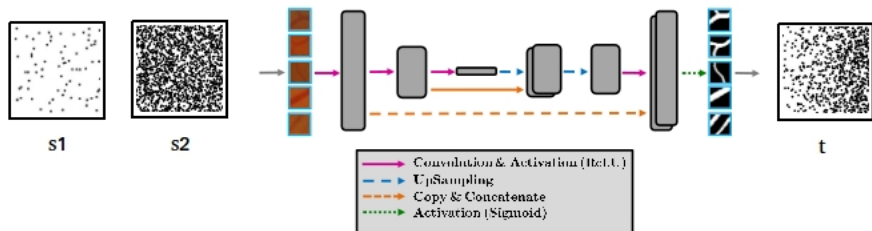


Рис.: Схематическое изображение нейросети-генератора.

Критерий качества

После обучения генератора, необходимо проверить, что сгенерированные им изображения действительно имеют искомые характеристики. Было решено использовать среднюю плотность черных пикселей в некотором окне, и проходить этим окном по изображению:

$$\xi_k = \frac{1}{Hw} \sum_{i=k}^{k+w} \sum_{j=0}^H \left| \frac{x(i, j) - 255}{255} \right|,$$
$$k = \overline{1, W - w + 1}$$

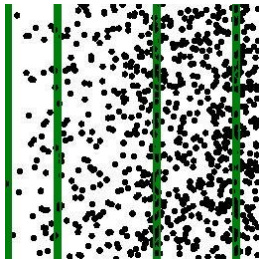


Рис.: Прохождение окном по изображению

Критерий качества

Построив график $\xi(k)$ можно увидеть, как меняется плотность пикселей и прослеживается ли тренд. В качестве метрики можно взять среднеквадратичную ошибку:

$$\xi = \frac{1}{W - w} \sum_{k=1}^{W-w+1} (\xi_k - \xi_{0k})^2,$$

где ξ_{0k} - ξ_k , усредненное по примерам из обучающей выборки.

Результаты

Было проведено обучение нейросети описанной архитектуры при различных гиперпараметрах (в частности, количестве фильтров на первом сверточном слое). Обучающей выборкой был массив из 3500 троек изображений.

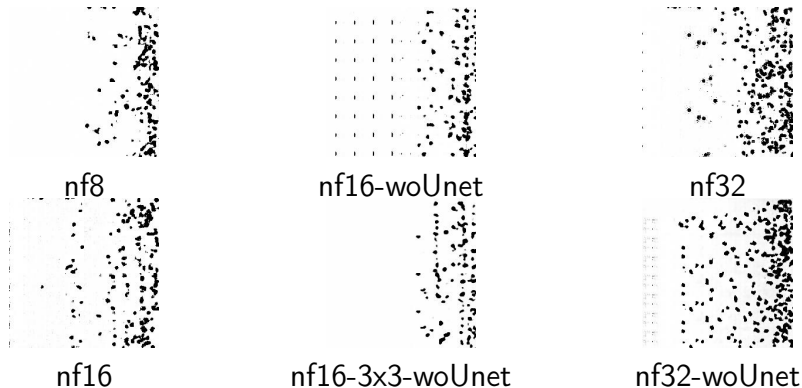
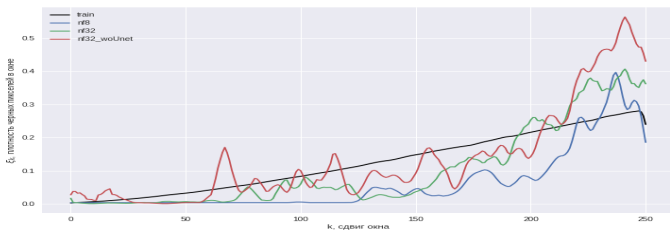


Рис.: Примеры сгенерированных текстур.

Результаты

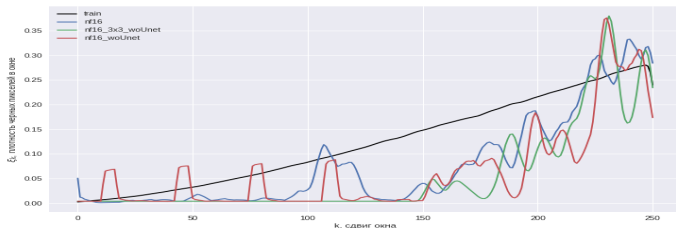
Для сгенерированных наборов текстур получились следующие результаты:



Сеть	Метрика
nf8	0.00825
nf32	0.00549
nf32-woUnet	0.00688

Таблица: Значения введенной метрики для разных сетей (меньше - лучше)

Результаты



Сеть	Метрика
nf16	0.00606
nf16-woUnet	0.00881
nf16-3x3-woUnet	0.01034

Таблица: Значения введенной метрики для разных сетей (меньше - лучше)





Заключение

В работе было:

- Исследовано применение архитектуры GAN для синтеза текстур с трендами
- Получены результаты синтеза при нескольких наборах гиперпараметров сети
- Проведено измерение качества генерации для каждого из наборов, используя введенную метрику

Полученные результаты показывают, что в принципе нейросеть способна уловить тренд и воспроизвести его, однако на данный момент качество генерации относительно невысоко. Необходимо провести дальнейшее исследование оптимальных гиперпараметров, и, возможно, увеличить объем обучающей выборки. Также можно провести аналогичные эксперименты с другими архитектурами генераторов.

Список использованных источников

-  Воронцов К. В., "Математические методы обучения по прецедентам (теория обучения машин)".
-  Ian J. Goodfellow, Jean Pouget-Abadie, Mehdi Mirza, Bign Xu, David Warde-Farley, Sherjil Ozair, Aaron Courville, Yoshua Bengio, "Generative Adversarial Nets"// arXiv: 1406.2661 [stat.ML], 2014
-  Goodfellow, Ian, et al. "Generative adversarial nets. Advances in neural information processing systems". 2014
-  Pedro Costa, Adrian Galdran, Maria Inês Meyer, Michael David Abràmoff, Meindert Niemeijer, Ana Maria Mendonça, Aurélio Campilho, "Towards Adversarial Retinal Image Synthesis"// arXiv: 1701.08974 [cs.CV], 2017