



## הצגת הבעיה:

לכולנו יש הרבה תמונות ישנות וזיכרונות שהיינו רוצים לתת בהם קצת חיים. אם זה תמונות של סבא וסבתא בשחור לבן, תמונות מאירועים חשובים או תמונות רועשות.

# **COMPUTER VISION 67542** פרופסור מיכאל וורמן מגישות: חנה חדד | 316094101 עדי קובי | 316034347 מערכת מבוססת רשתות נוירונים לתיקון תמונות ישנות וצביעתן

# ?אז איך ניגשנו לבעיה

החלטנו לפרק את הבעיה

לשני שלבים מרכזיים.

הראשון- תיקון התמונה, בדרך כלל תמונות

ישנות הן רועשות ומטושטשות

ולכן בשלב הראשוני רצינו לטפל בזה.

רק לאחר שנקבל תמונה נקייה, נוכל לעבוד על צביעתה,

אחרת בשלב האימון נקבל היצמדות ולמידה של הרעש וזה

test לגרור Overfitting לרעש ושגיאה גדולה על ה

.set



# אז איך ניגשנו לבעיה?

## <u>קצת ML קצת</u>

$$L_{\mathcal{D}}(h_S) = \underbrace{L_{\mathcal{D}}(h^*)}_{\epsilon_{approximation}} + \underbrace{L_{\mathcal{D}}(h_S)}_{\epsilon_{estimation}} - \underbrace{L_{\mathcal{D}}(h^*)}_{\epsilon_{estimation}}$$

היא ההיפתוזה שהרשת למדה, והשגיאה על ההיפתוזה שהרשת למדה, והשגיאה על ההיפותזה שלנו לבין ההיפותזה שלנו לבין השגיאה על האופטימלית השגיאה על האופטימלית.

במקרים בהם אנחנו מאמנים על הרבה תמונות עם רעש, נקבל היפתוזה שרגישה לרעש ולכן גם אם נקבל שה train error קטן, ה- estimation error יגדל כי ההפרש בין פונקציית האמת לפונקציה המשוערת, יגדל. בסך הכל, בסופו של דבר על דאטה חדש, התוצאה לא תהיה טובה.



## רקע

<u>נוירון מלאכותי</u>- מקבל כמה קלטים, מפעיל משקל על כל קלט ועושה סכום משוקלל עם ביאס מסויים. על הסכום, מפעילים פונקציית אקטיבציה (לא לינארית) ולפיה מוציאים פלט.

רשת נוירונים היא הרכבה של מספר נוירונים יחדיו מסודרים בשכבות של input layer, hidden layers, output layer.

בעזרת הרשת ניתן להביא לאומדן של פונקציות כתלות במספר הנוירונים וה- hidden layers.

בשלב אימון הרשת, נרצה ללמוד את המשקולות שיביאו למזעור השגיאה, לשם כך נרצה פונקציית שגיאה גזירה בה נחפש נקודת מינימום.

# **Colorization using Optimization**

Anat Levin Dani Lischinski Yair Weiss School of Computer Science and Engineering The Hebrew University of Jerusalem

https://www.cs.huji.ac.il/~yweiss/Colorization/colorizationsiggraph04.pdf







במאמר זה יש שימוש בכלים של עיבוד תמונה.

מטרת המאמר היא לאפשר צביעה של תמונה עם שיתוף של המשתמש בבחירת הצבע.

בפרויקט שלנו בחרנו להשתמש ברשתות נוירונים ולתת לרשת לבחור את הצבעים בהם היא משתמשת. יתרונות לשיטה הראשונה היא תוצאה שיותר קרובה לרצון של המשתמש, מהיר יותר וחוסכת איסוף של דאטה לאימון. יתרונות לשיטה שלנו היא פחות עבודה למשתמש ותפרים יותר מדויקים בין ההחלפה של הצבעים.



## תהליך הפיתוח:

הפרוייקט שלנו כולל שני שלבים

מרכזיים בחידוש התמונה.

בשלב הראשון אנחנו מתקנים ומנקים

את התמונה הישנה.

בשלב השני צובעים אותה.

כמו כן, הוספנו אופציות לבחור רק חלק מהשלבים שרלוונטיים

עבור כל תמונה ותמונה, למשל- ניקיון בלבד, צביעה בלבד וכו'.



### ניקוי התמונה:

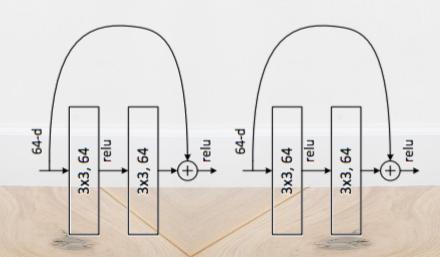
- יצרנו סט אימון שמורכב מאוסף תמונות "נקיות" שלוכלכו באופן ידני ע"י הוספת רעש גאוסייני. לשם כך, חתכנו חתיכות קטנות (patches) מתוך התמונות כדי ליצור סט אימון גדול במשקל קטן ואותן לכלכנו.
  - אימנו רשת נוירונים שתמפה תמונה מלוכלכת לתמונה נקייה.
    - בשלב הסופי, נכניס תמונה חדשה וננקה אותה.



#### הצגת המודל:

.ResNet בחרנו להשתמש במודל

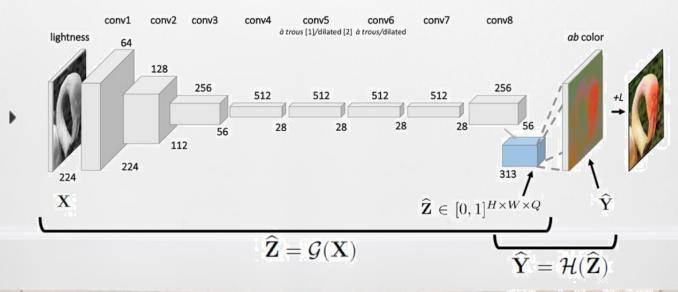
רכבע אודל זה מורכב מ residual blocks. נבצע פונקוציה של 3\*3, אחר כך נפעיל פונקציית ReLU ועל זה שוב קונבולוציה של 3\*3. את התוצאה הזו נחבר עם הקלט המקורי X ועל זה קונבולוציה של 3\*3. את התוצאה הזו נחבר עם הקלט המקורי X ועל זה נפעיל פונקצית ReLU, זה יהיה הפלט של הבלוק. המודל עצמו מורכב ממספר בלוקים, כאשר קלט כל בלוק, הוא הפלט של הבלוק שלפניו.





#### צביעת התמונה:

עבור צביעת התמונה השתמשנו ברשת המאומנת ע"י הספרייה OpenCV.
רשת זו מבוססת על ארכיטקטורת CNN, היא מורכבת ממספר בלוקי
קונבולוציה, כך שלכל בלוק יש שניים או יותר שכבות קונבולוציה, עם
הפעלת פונקציית ReLU ושכבת נרמול.



[1] Chen et al. In arXiv, 2016.
[2] Yu and Koltun. In ICLR, 2016







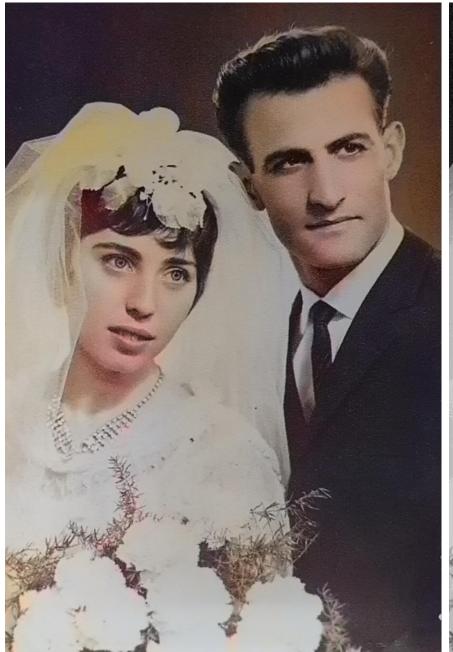


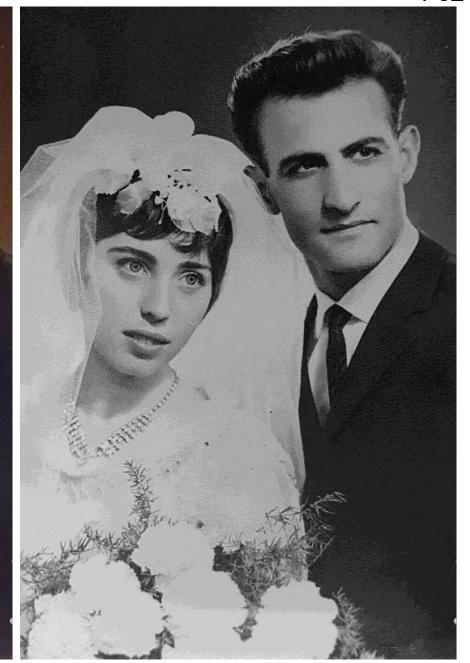


בס"ד













#### חולשות הפתרון והצעות ליעול:

את הרשת של ניקיון התמונות אימנו על רעש גאוסייני בלבד (רנדומי) ולכן יש תמונות שעוברות את תהליך הניקוי בהצלחה גדולה יותר מאחרות. כעבודה עתידית נרצה לאמן את הרשת על יותר סוגי רעשים וככה לקבל תוצאות מרשימות אפילו יותר.

מבחינת הצביעה, המשקולות בהם השתמשנו בעזרת הספריה openCV, אומנו בעיקר על חיות ותמונות נוף ולכן תמונות של בני אדם לפעמים נצבעות באופן פחות טוב.

כעבודה עתידית נבחר לאמן באופן עצמאי על יותר סוגים של תמונות.





בס"ד