

# deblocking

## Part 1 Related Work

### 1. ARCNN

参考论文: <http://de.arxiv.org/pdf/1504.06993>

模型代码: <https://github.com/yydlmzyz/deblocking/tree/master/ARCNN>

模型结构:

Layer	conv1	conv2	conv3	conv4
FilterSize	9*9	7*7	1*1	5*5
channel	64	32	16	1(3)

模型原理: Layer1 是进行特征提取, Layer2 进行特征增强(去噪), Layer3 非线性映射(?), Layer4 重建(将 Layer3 的一组特征图进行类似滤波操作?)

展示:

Layer1:4/64 feature extract



Layer2:4/32 feature enhancement

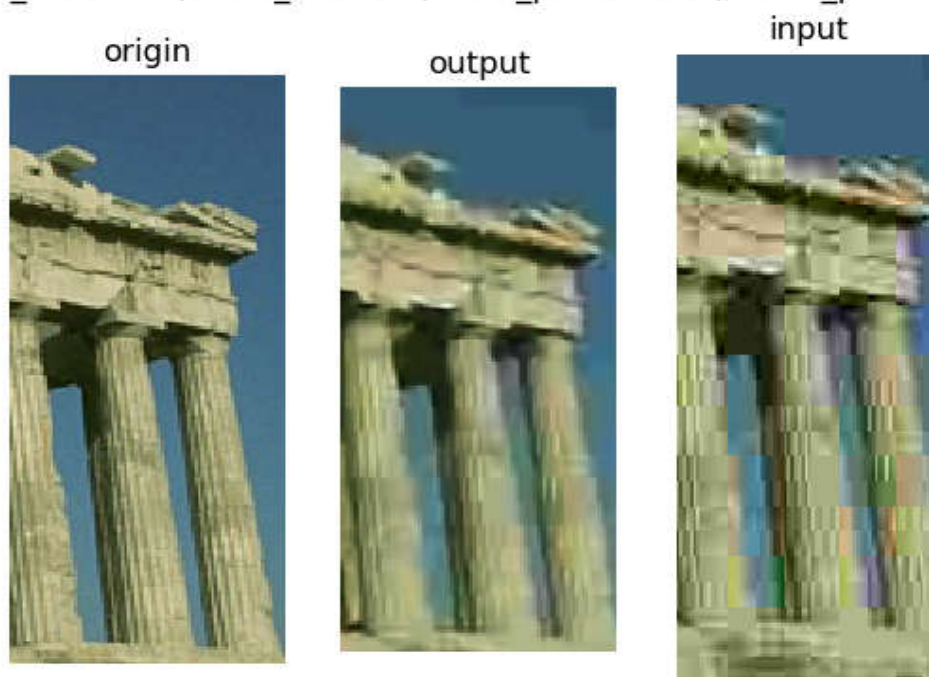


Layer3:4/32non-liner mapping



Result:

PSNR\_ori: 25.36, SSIM\_ori: 0.47, PSNR\_pred: 26.26, SSIM\_pred: 0.48



论文中可以将 Q10 的图像 PSNR 提高 1.2dB, 实验对上图提高了 0.9dB

## 2. L8

参考论文: <https://arxiv.org/abs/1605.00366>

模型结构: <https://github.com/yydlmzyz/deblocking/tree/master/L8>

Layer	1	2	3	4 (+1)	5	6 (+1)	7	8
FilterSize	11*11	3*3	3*3	3*3	1*1	5*5	1*1	5*5
Channel	32	64	64	64 (+32)	64	64 (+32)	128	3 (1)

共 8 个卷积层, 特色是用了 Residual objective, 用 skip architecture 将第 1 层的输出串接 (concatenate) 到第 4 层和第 6 层。目的是为了在 input 和 output 之间更容易的传递几何信息, 同时使中间层可以更复杂, 处理更多信息。

它没有使用 Batch Normalization, 因为它认为尽管 Batch Normalization 可以加速收敛、控制过拟合, 允许使用更大 learning rate, 但是会在训练中引入噪声。为此它在初始化上进行了改进 (?)

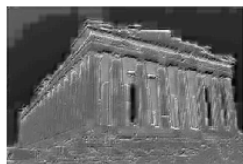
Layer1:



Layer2:



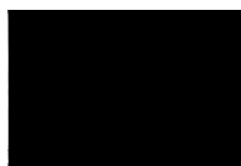
Layer3:



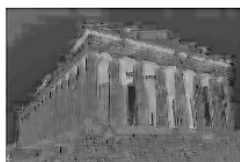
Layer4:



Layer5:



Layer6:

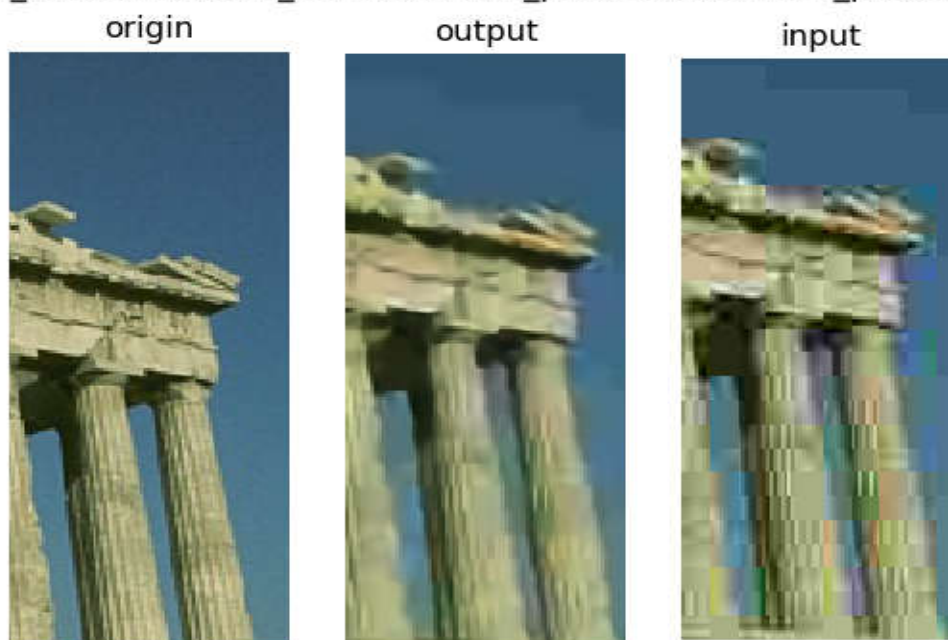


Layer7:



Result:

PSNR\_ori: 25.36, SSIM\_ori: 0.47, PSNR\_pred: 26.51, SSIM\_pred: 0.48



论文中可以将 Q10 的 PSNR 提高约 1.2dB，实验之后提高了 1.15dB

### 3.CAS-CNN

参考论文: <https://arxiv.org/pdf/1611.07233.pdf>

代码: (尚未实现)?

模型结构:

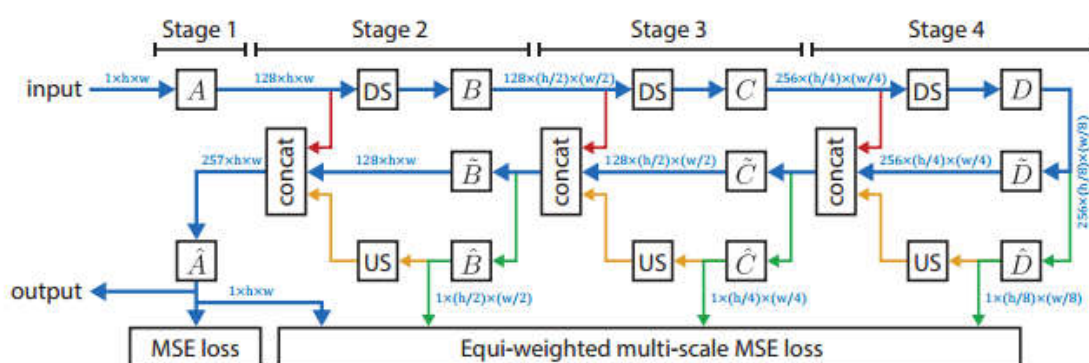


Fig. 1: Structure of the proposed ConvNet. The paths are color coded: **main path** (bold), **concatenation of lower-level features**, **multi-scale output paths**, **re-use of multi-scale outputs**.

1. main path 中 A、B、C、D 都是由两层 Conv (3\*3) 组成的 block，channel 分别为 128、128、256、256；同时在 A、B、C、D 每两个 block 中间插入一个 Down Sampling 层（用 average-pooling (2\*2) 实现）逐步将分辨率降到 (h/8, w/8)；然后是 3 个反卷积层（full-convolution/deconvolution/Conv2DTranspose）D-hat C-hat B-hat，（kernel size 是 (4\*4/2)？，输出 channel 分别是 256、128、128），最后是一个 3\*3 的卷积层 A-hat，输出最终结果。（图中蓝色路径）

2. 由于 main path 共 12 个卷积层，比较深，给训练上带来了困难，为了减少平均路径

长度，论文中提出了一种办法：在每个 full-convolution  $D \rightarrow C \rightarrow B$  后，将前面  $A \rightarrow B \rightarrow C$  3 个 block 提取到的低层特征 (low\_level feature) 串接 (concatenate)，传递到下一层，好处有两个，一是达到增强特征的目的，同时也为中间层提供 bypassing，使其离输入输出更近，也更方便训练；（图中红色路径）

3. 尽管 2 中提供的红色 bypassing 可以缩短路径长度，如  $A \rightarrow A' \rightarrow \text{output}$ ，但是对于更深一些的中间层，比如  $D$ ，路径还是比较长，导致梯度反向经过  $A' \rightarrow B' \rightarrow C'$  传播到  $D$  时，可能产生梯度消失问题 (vanishing gradient problem)？，导致难以优化，所以文中又提出了多尺度的优化标准 (multi-scale optimization criterion)，就是不仅比较 input、output，还重建了 3 个低分辨率的输出  $B' \rightarrow C' \rightarrow D'$ （分辨率分别为  $h/2 \times w/2$   $h/4 \times w/4$   $h/8 \times w/8$ ），来计算损失 (Equi-weighted multi-scale MSE loss)，与从最终 output 产生的 Loss 一起来优化（图中绿色路径）。

4. 同时还将 3 中的输出再经过上采样 (upsampling) 放大后，再串接 (concatenate) 到 main path 中，进一步缩短路径。（图中棕色路径）

实验效果：

论文中显示其效果很好，可以将 Q10 的图像 PSNR 提高约 1.67dB。但是这种模型，参数很大，论文中说明它共有约 500 万个参数，计算量会很大。

## 4. SRResNet

参考论文：<https://arxiv.org/abs/1609.04802v1>

代码：[https://github.com/yydlmzyz/deblocking/tree/master/SRResNet\\_original](https://github.com/yydlmzyz/deblocking/tree/master/SRResNet_original) (?)

模型结构：

ResidualBlock	conv1	BN1	relu	Conv2	BN2	add
FilterSize	3*3	/	/	3*3	/	/
Channel	64	64	64	64	64	64

upscaleBlock	Conv1	UpSample1	Relu1	Conv2	upSample2	relu
FilterSize/size	3*3	(2,2)	/	3*3	(2,2)	/
Chnnel	128	128	128	128	128	128

Layer	Conv1	relu	ResidualBlock(5)	Conv2	BN1	Add(conv1)
FilterSize	9*9	/	/	3*3	/	/
Channel	64	64	64	64	64	64
Layer	upscaleBlock	Conv3				
FilterSize	/	9*9				
Channel	128	3				

使用 5 个 residual block，1 个 upscale block 将图像放大  $4 \times 4$  倍，共 15 个卷积层，2 个上采样层，在 residual block 中共采用了 11 次 Batch Normalization，用 relu 激活。

(疑问：关于 upscale block，论文中是 pixel shuffle，代码中有的使用 upsampling，有的用 deconvolution，有的用 pytorch 中的 pixel shuffle，这些有什么区别？)

Result:

这个模型我没有训练，根据论文中数据：对于 Q10 的图像 PSNR 可以提高 2.56dB,根据其他人的测试，只提高了 1.2dB

## Part 2 My Work

### 1.SRResNet\_deep

代码: [https://github.com/yydlmzyz/deblocking/tree/master/SRResNet\\_complex](https://github.com/yydlmzyz/deblocking/tree/master/SRResNet_complex)

模型结构:

保留了 SRResNet 的 Residual Block, 舍弃 UpscaleBlock, 用一个普通的卷积层代替, 对于从第一个 conv1 特征提取层到最后一个 Add(conv1)之间的 skip connection 也舍弃了

Layer	Conv1	relu	ResidualBlock(5)	Conv2	BN1	Conv3	Conv4
FilterSize	9*9	/	/	3*3	/	3*3	9*9
Channel	64	64	64	64	64	64	3(1)

Layer1:3/64



Layer8:BN 4/64



Layer9:add\_1 4/64

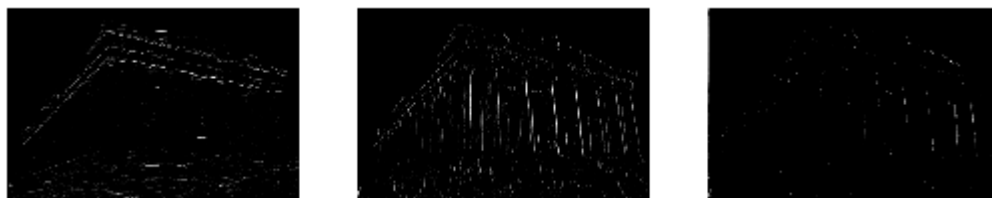


Layer33:add\_5 3/64





Layer36 conv 4/64



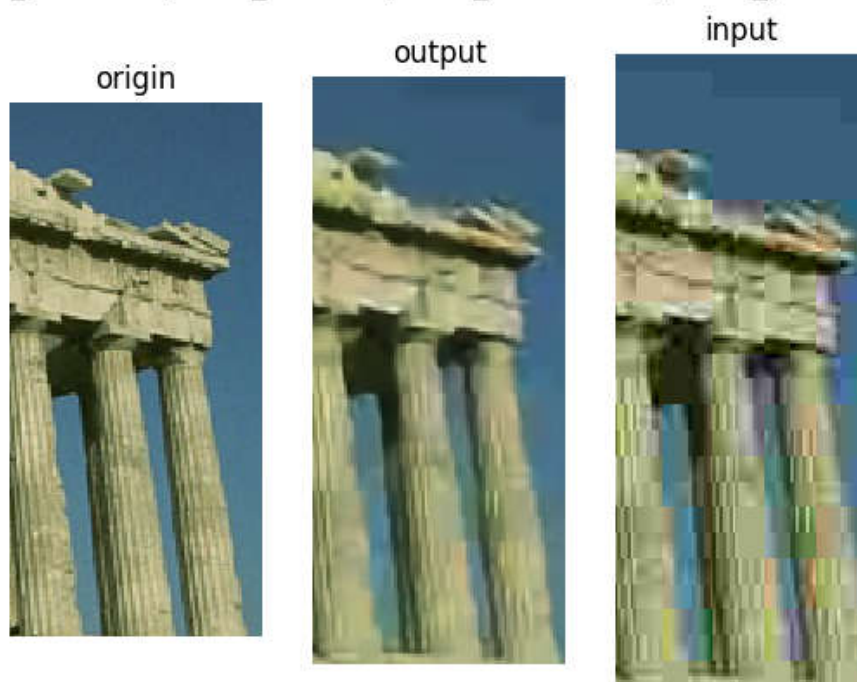
1.从 Layer8 和 Layer9 之间对比看，Batch Normalization 的作用并不明显

2.随着 residual block 的增加，提取到的特征变少

从图中可以看出，随着层数的增加，各层提取的特征逐渐变少，另外很多特征都比较相似，说明网络层数的加深可以提取到更多的信息，从而相比浅层网络获得更好的效果。残差层提取的效果看起来好像差不多。

Result:

PSNR\_ori: 25.36, SSIM\_ori: 0.47, PSNR\_pred: 26.52, SSIM\_pred: 0.49



## 2.SRRResNet\_simple

代码地址: [https://github.com/yydlmzyz/deblocking/tree/master/SRRResNet\\_simple](https://github.com/yydlmzyz/deblocking/tree/master/SRRResNet_simple)

模型结构:

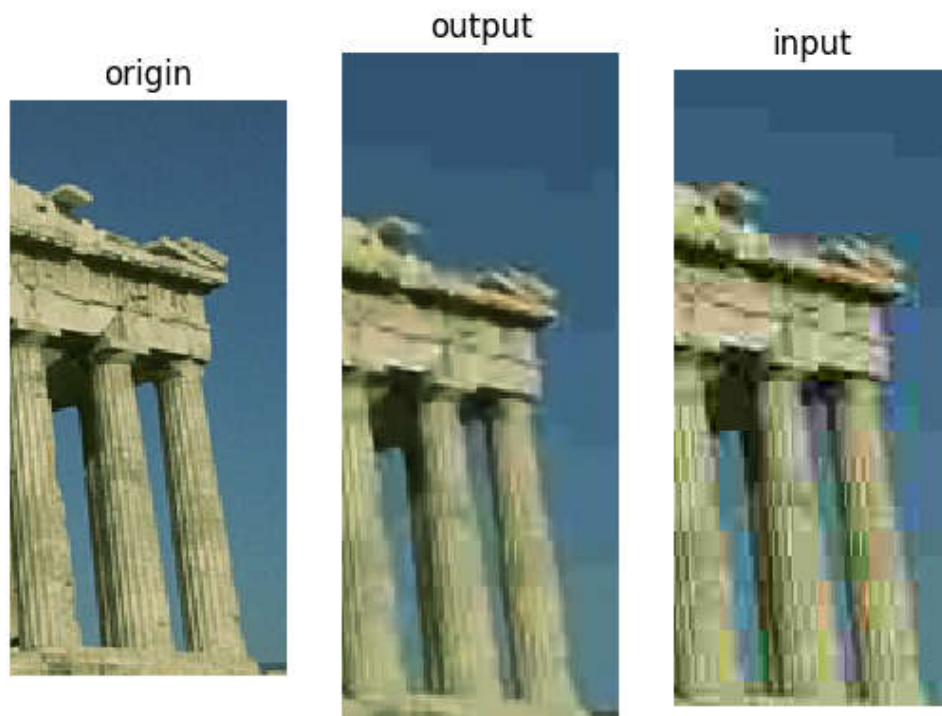
相比于前面的 SRResNet\_deep, 进行了简化, 5 个 residual block 减少为 3 个, 加上了从第一层到第三个 block 之间的 skip, 在输出端增加了 128channel, 1\*1 的卷积层

Layer	Conv1	Residual block(3)	Conv2	Add(con v1)	Conv3	Conv4
FilterSize	9*9	/	3*3	/	1*1	9*9
channel	64	64	64	64	128	3(1)

实验发现, 虽然简化后可以减少计算量, 但是去块能力也变差了。

Result:

PSNR\_ori: 25.36, SSIM\_ori: 0.47, PSNR\_pred: 26.43, / SSIM\_pred: 0.48



## Part 3 summary and discussion

### 1.experiment

GPU: GeForce GTX 1080 1.74GHz 8G

DataSet: BSD500 中 204 张 RGB 图片, 都转换成 YCbCr 模式, 以 16 的步长分割, 生成(92534, 42, 42, 3) 的数据集

Metrics: PSNR、SSIM ( ? )

Loss Function: MSE



Model	JPEG	ARCNN	L8	CAS-CNN	SRResNet-deep	SRResNet-simple
Loss	/	/	1024e-3	/	1039e-3	1049e-3
PSNR/dB	25.36	26.26	26.51	27.08(估计)	26.52	26.43
Params	/	117K	220K	5144K	480K	315K
TrainTime		39s*?	93s*24	/	266s*50	167s*50

总结：兼顾去块效果和计算量，L8 最好

## Conclusion

### 1.H.264 去块滤波：

块效应的产生主要是因为变换编码、运动补偿、量化损失。变换编码中 DCT 变换后，解码时由于运算精度造成误差；运动补偿中块的匹配不精确，复制后在边缘出现不连续，而且原来块中的不连续边界复制到下一帧中，产生累积误差；量化如果过粗，高频细节会受到损失，相邻块之间相关性减弱，产生块效应（？）

环路滤波：相比较于后处理滤波器在解码端进行滤波。在编码环中引入去块滤波器，在编码过程中对每帧进行滤波，完成后用于下一帧的参考，可以避免误差积累。

自适应滤波：对于图像（宏块？）不同的位置，滤波的强度也不同，要有选择的平滑误差。例如，如果块边界与块内像素绝对差值相对比较大，出现块效应的可能性就大，需要进行滤波，如果幅度很大，则反映了真实边界，不需要滤波。针对不同位置的像素值，滤波程度也要不同。

### 2.模型结构的选择

结合 H.264 和前述论文，用神经网络进行去块也是遵循首先提取低级特征，然后增强特征，找到和块边界、图像细节等有关的特征，最后根据提取到的特征映射重建特征。

从不同模型的比较中反映出网络越深，处理能力越强。

但是网络加深后，不仅运算量变大，而且由于梯度减弱消失，给训练带来了困难。为了解决这个问题，这些模型都提出了不同的解决方案，它们的共同特点都是采用 skip connection 来跳过若干层，连接到更后面的层。

不同点是 SRResNet 用到的 ResNet 将相同 shape 的参数直接（add）加到后面的网络层，这样在输入输出相似的情况下，只用学习残差，训练时会变容易；而 L8 和 CAS-CNN 则是将前面的层串接（concatenate）到后面的层，这样既可以使中间层里路径长度变短，还可以使中间层变复杂。

由于输入输出图像分辨率相同，ARCNN、L8、SRResNet 并没有使用池化、上采样、反卷积等结构，但是 CAS-CNN 却都使用了，主要是为了得到不同分辨率的输出，以得到 multi-scale 的损失函数，来解决网络较深导致的梯度减弱，难以训练的问题。很值得借鉴。

### 3.视频的去块

论文中都是对单幅图像进行处理，对于视频处理时效果不好（如图 1）。原因主要在数据集和运动补偿上。

由于视频相邻帧之间区别很小，大部分地方都是相同的，在制作数据集时很多截取的子图片都是几乎相似的，冗余很大，难以训练。

另外由于视频图像的静止部分几乎没有块效应，而运动部分的块效应不仅受量化误差影响，而且由于运动补偿产生块的累积，复原时不仅要平滑块边界，还要消除累积，这个比较困难。（例如图 2 中人腿部运动的累积误差难以消除）

所以借鉴 H.264 中在编码时用环路滤波避免误差积累的方法，如果在编码环路中就进行去块，要比在解码时再去块好。

视频效果

PSNR\_ori: 27.80, SSIM\_ori: 0.68, PSNR\_pred: 28.17, SSIM\_pred: 0.68



图 1



图 2

#### 4.优化方案

1. mian path 保持在 10 个卷积层以内，也可以产生比较好的效果。

2. 在 skip connection 上进行优化，除了论文中的 concatenate 和 ResNet，DensNet 也可能有用