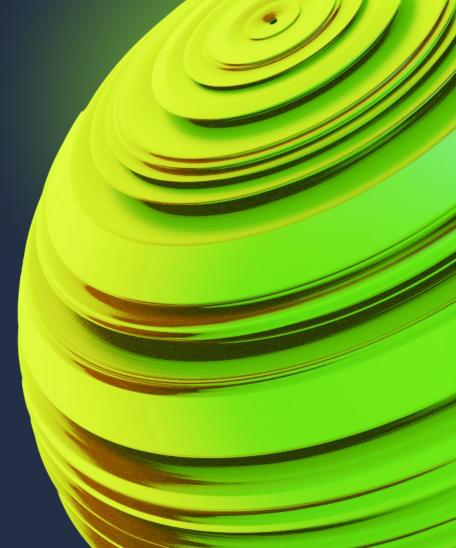




Раскрашивание черно-белых изображений

Итоговая аттестационная работа по курсу «Профессия ML-инженер»



Цель работы



- Обучить глубокую модель раскрашивающую черно-белые изображения
- Создать UI-приложение, позволяющее раскрашивать черно-белые изображения

План работы



- Побор подходящего датасета
- Выбор метода раскрашивания
- Разработка и обучение модели, раскрашивающей черно-белые изображения
- Создание UI-приложение, позволяющее раскрашивать черно-белые изображения
- Deploy приложение в виде docker-контейнера

Подбор датасета



С платформы kaggle было загружено два датасета:

- <u>Landscape color and grayscale images</u> содержащий изображений улиц, зданий, гор, ледников, деревьев и т. д.
- <u>Image Colorization Dataset</u> содержащий достаточно много изображений людей, животных и предметов

Эксперименты показали, что лучших результатов удалось добиться при сочетании обоих датасетов - весь объем датасета landscape-image-colorization и подмножество train датасета были объединены в общий датасет, который в соотношении 80/20 был разделен на тренировочную (9703 изображения) и валидационную (2426 изображения) выборки.





Выбор метода

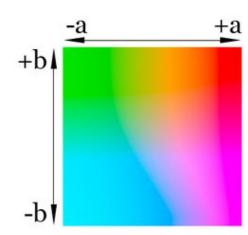


Первоначальная идея была использовать черно-белые изображения из датасета в качестве источника, а цветные – в качестве цели.

Но после изучения рекомендуемых подходов был выбран следующий метод:

- переводим цветное изображение в цветовое пространство LAB
- канал L (яркость) используем как черно-белое изображение в качестве источника
- цветовые каналы ab используем как цель
- после предсказания снова переводим в RGB





Выбор модели



В ходе экспериментов проверялось несколько вариантов Unet моделей, а также вариант генеративно-состязательной сети (GAN, Generative Adversarial Network).

В результате за основу была взята идея из статьи <u>Раскрашиваем чёрно-белую</u> фотографию с помощью нейросети из 100 строк кода — Unet-модель, у которой:

- в качестве encoder используется предобученная <u>Inception-ResNet_v2</u> в реализации из библиотеки timm.
- В качестве decoder сверточной сети из серии блоков Conv2d+ReLU+Upsample

Обучение модели



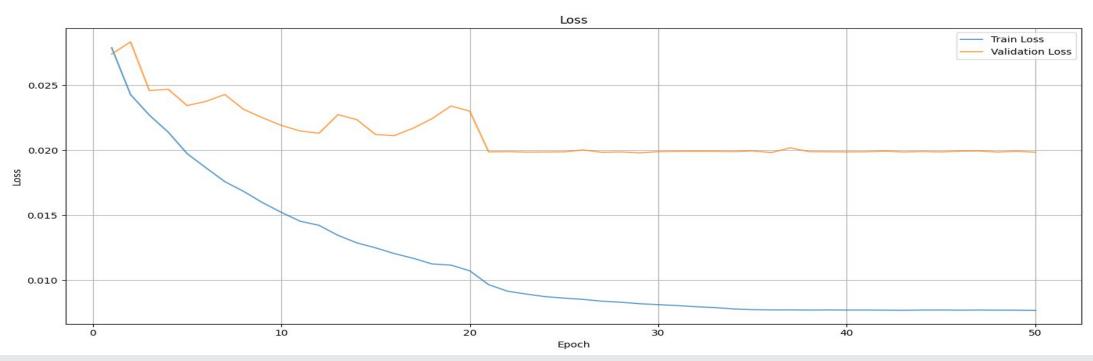
- Стек технологий для обучения модели:
 - Python 3.12.9
 - Pytorch
 - Предобученная сеть InceptionResNetV2 из библиотеки Timm
 - Albumentations для аугментации
 - Библиотеки Opencv, Kornia, PIL для работы с изображениями
 - Matplotlib для визуализации в jupyter-ноутбуке
- Обучение модели проводилось на компьютере:
 - CPU: Core(TM) i7-12700KF, 3600 МГц, ядер: 12, логических процессоров: 20
 - RAM: 64Gb
 - GPU: NVIDIA GeForce RTX 4060 Ti, 16Gb
- Длительность обучения:
 - ~5 мин на эпоху: 4:40 на этап тренировки и 0:20 на валидацию
 - 50 эпох ~4 часа 10 мин

Обучение модели



Функция потерь - среднеквадратичная ошибка (nn.MSELoss()) Оптимизатор - Adam Планировщик - ReduceLROnPlateau

Как видно на графике обучение шло 50 эпох, но при этом примерно после 21-22 эпохи снижение значения loss почти прекратилось. Особенно на валидационной выборке.



Приложение



Стек технологий для приложения:

- gradio для UI приложения
- Docker как средство деплоя
- Библиотеки Opencv, Kornia, PIL для работы с изображениями

Colorization Model 09

Загрузите черно-белое изображение, и приложение раскрасит его с помощью модели ColorizationModel09.





Clear

Submit

Возможное развитие



- Доработать модель и приложение так, чтобы могли раскрашивать изображения произвольного размера
- Реализовать GAN, в которой текущая модель будет генератором предположительно сделае цвета более реалистичными и улучшает восприятие.
- Добавить skip connection и/или self-attention в декодер
- Разнообразить датасет
- Поэксперементировать с функцией потерь попробовать L1Loss, SSIM (Structural Similarity Index Measure), Perceptual Loss, Комбинация MSE и L1
- Поэксперементировать с оптимизатором и планировщиком

Ссылки



• Репозиторий работы - https://github.com/igel2000/ml_final



Спасибо за внимание!

Контакты





