

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA ELÉTRICA

JÔNATAS TRABUCO BELOTTI

IMPLEMENTAÇÃO PROJETO PRÁTICO 7.8: REDE DE *HOPFIELD*

RELATÓRIO

PONTA GROSSA
2017

JÔNATAS TRABUCO BELOTTI

IMPLEMENTAÇÃO PROJETO PRÁTICO 7.8: REDE DE *HOPFIELD*

Relatório apresentado como requisito parcial à obtenção de nota na disciplina de Fundamentos de Redes Neurais Artificiais do Programa de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná–Campus Ponta Grossa.

Professor: Prof. Dr. Sérgio Okida

**PONTA GROSSA
2017**

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	3
1.1	ESTUDO DE CASO	4
2	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	5
2.1	EXECUÇÃO DA REDE	5
2.2	AUMENTO DO RUÍDO	7
3	CONCLUSÃO	10
	REFERÊNCIAS	11
	APÊNDICE A - IMPLEMENTAÇÃO DA CLASSE <i>HOPFIELD</i> EM JAVA.....	12
	APÊNDICE B - PESOS OBTIDOS PELO MÉTODO DO PRODUTO EXTERNO ...	17

1 INTRODUÇÃO

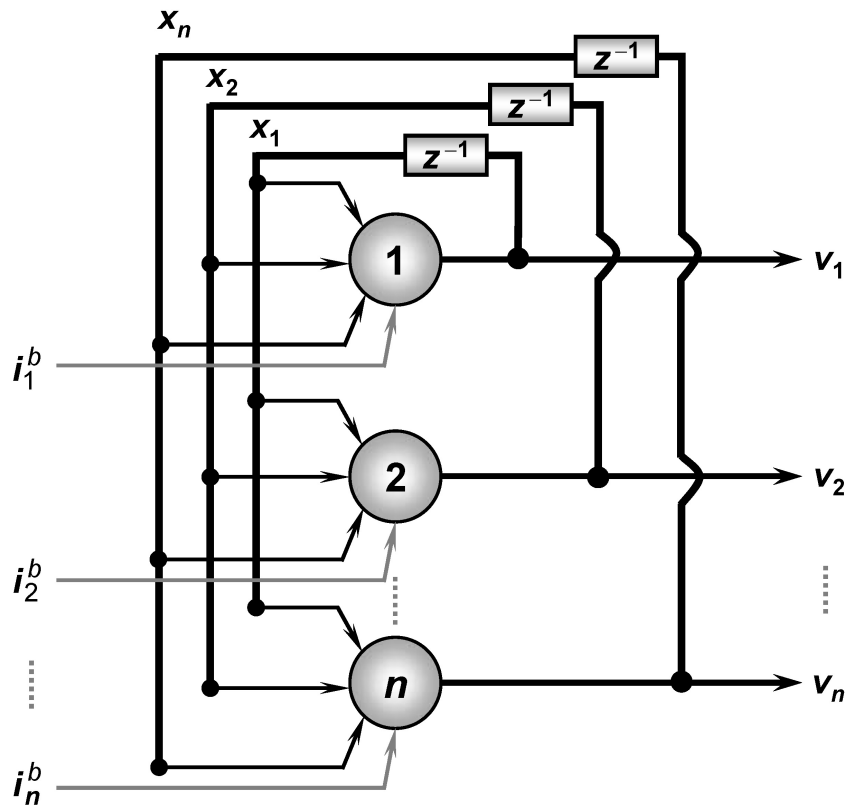
Uma rede neural artificial recorrente é uma rede onde as saídas de uma camada neural podem ser utilizadas como entradas para a rede, ou seja, existe uma realimentação. Tem-se como exemplo de uma rede neural artificial recorrente a rede de *Hopfield*, possuindo uma realimentação global todas as saídas da rede são reutilizadas como entradas para todos os neurônios da rede (SILVA; SPATTI; FLAUZINO, 2010).

Segundo Silva, Spatti e Flauzino (2010) as principais características das redes de *Hopfield* são:

- Comportamento tipicamente dinâmico;
- Capacidade de memorizar relacionamentos;
- Possibilidade de armazenamento de informações;
- Facilidade de implementação em hardware analógico.

A Figura 1 apresenta a arquitetura originalmente proposta para a rede de *Hopfield*.

Figura 1 – Arquitetura rede *Hopfield*



Fonte: (SILVA; SPATTI; FLAUZINO, 2010).

Como pode ser visto na Figura 1 originalmente a arquitetura proposta para a rede de *Hopfield* é constituída de apenas 1 camada neural, onde existe uma realimentação global entre

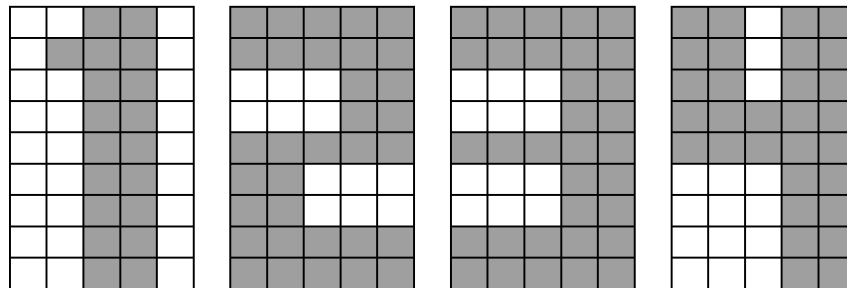
seus neurônios, ou seja, todas as saídas da rede realimentam todas as suas entradas. Ainda analisando a Figura 1 nota-se a presença do operador z^{-1} , operador esse que representa um atraso temporal de 1 unidade, dessa forma as saídas da rede serão utilizadas como entradas para a próxima execução.

Esse relatório tem como objetivo descrever o desenvolvimento do Projeto Prático 7.8 do livro *Redes neurais artificiais para engenharia e ciências aplicadas* de Silva, Spatti e Flauzino (2010). O projeto consiste na implementação de uma rede neural artificial de *Hopfield* para ser utilizada na recuperação de imagens que sofreram ruído na transmissão.

1.1 ESTUDO DE CASO

O projeto prático 7.8 do livro *Redes neurais artificiais para engenharia e ciências aplicadas* de Silva, Spatti e Flauzino (2010) apresenta um sistema de transmissão de imagens por meio de um *link* de comunicação. As imagens são codificadas por 45 *bits* para poderem serem enviadas, ao serem recebidas pelo sistema de recepção a informação é decodificada visando recuperar fielmente a imagem enviada. A Figura 2 mostra as 4 imagens que são transmitidas pelo sistema de transmissão de imagens.

Figura 2 – Imagens transmitidas pelo sistema



Fonte: (SILVA; SPATTI; FLAUZINO, 2010).

Durante a transmissão as imagens são corrompidas por ruídos, transformando-as em representações incompletas ou distorcidas das imagens transmitidas. Com o objetivo de resolver esse problema, pretende-se implementar uma rede neural de *Hopfield* para realizar a recuperação das imagens recebidas visando obter as imagens com o maior grau de fidelidade em relação as imagens enviadas possível.

O livro determina que a rede neural de *Hopfield* desenvolvida deve conter 45 neurônios, a matriz de pesos W deve ser definida por meio do método do produto externo e todos os neurônios deveram possuir função de ativação do tipo sinal. Também é definido que cerca de 20% dos *pixels* de cada imagem é corrompido na transmissão da imagem.

2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

A rede neural de *Hopfield* proposta na Seção 1.1 foi desenvolvida na linguagem Java, a classe *Hopfield* é a responsável por implementar o funcionamento da rede, seu código fonte está disponível no Apêndice A. Com o objetivo de facilitar o acesso ao código fonte, o mesmo juntamente com o programa já compilado foram disponibilizados em um repositório do *GitHub*¹ que pode ser acessado pelo link <<https://github.com/jonatastbelotti/redeHopfield>>.

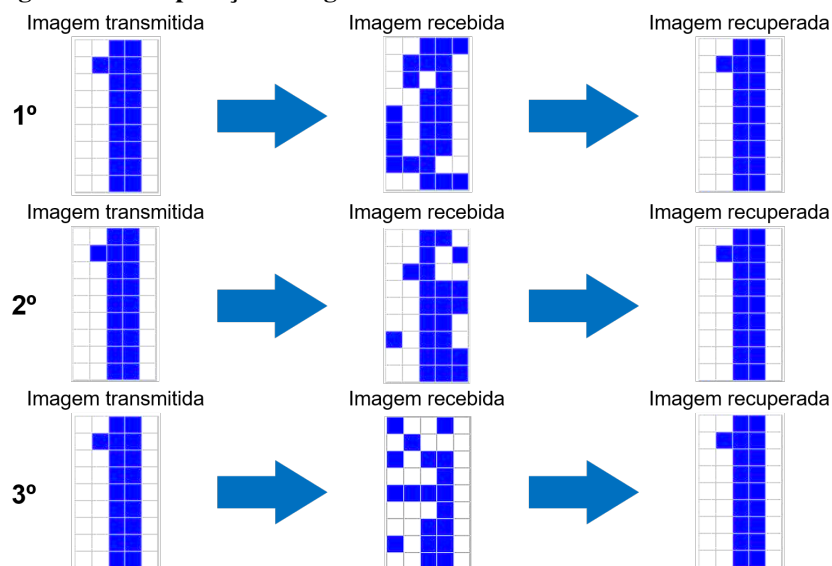
2.1 EXECUÇÃO DA REDE

Os pesos sinápticos da rede foram definidos por meio do método do produto externo, conforme mencionado na Seção 1.1, e estão disponíveis no Apêndice B.

Visando testar o funcionamento da rede foram simulados 12 situações de transmissão, 3 com cada imagem apresentada na Figura 2. Para cada simulação foram escolhidos 20% dos *pixels* da imagem de forma aleatória para terem os seus valores trocados, gerando assim o ruído oriundo da transmissão das imagens pelo *link* de comunicação.

A Figura 3 mostra as 3 simulações realizadas para a imagem 1, nela é possível ver a imagem original que foi transmitida, a imagem recebida pelo sistema de recepção contendo o ruído gerado e por fim a imagem final recuperada pela rede de *Hopfield*.

Figura 3 – Recuperações imagem 1



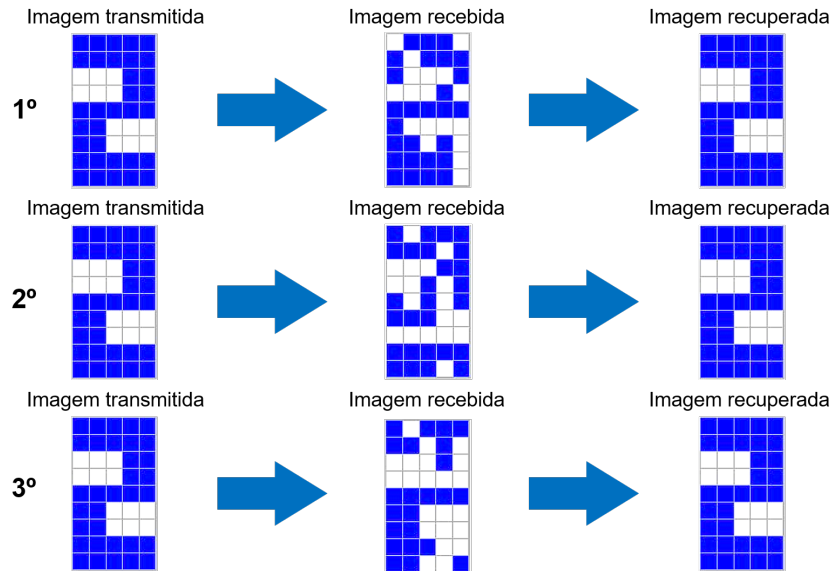
Fonte: Autoria própria.

Verifica-se que mesmo com a imagem ruidosa recebida tendo sido diferente todas as vezes a rede de *Hopfield* foi capaz de recuperar a primeira imagem originalmente transmitida com perfeição em todas as 3 simulações realizadas.

¹ No repositório do GitHub o caminho para acessar a classe *Hopfield* é './redeHopfield/src/Modelo/Hopfield.java'.

A próxima simulação foi realizada com a segunda imagem 2. A Figura 4 mostra as 3 simulações de transmissão realizadas para a imagem 2, nela é possível ver a imagem original que foi transmitida, a imagem recebida pelo sistema de recepção contendo o ruído gerado e por fim a imagem final recuperada pela rede de *Hopfield*.

Figura 4 – Recuperações imagem 2

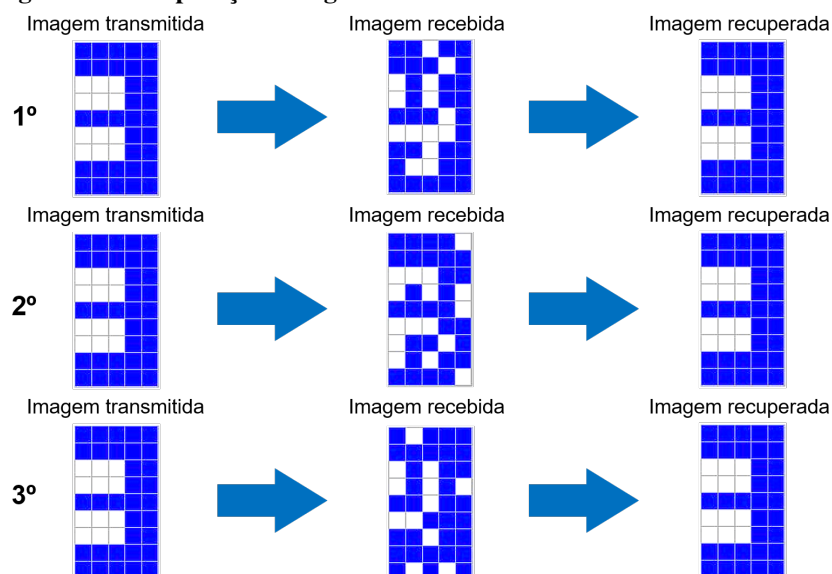


Fonte: Autoria própria.

Analisando a Figura 4 nota-se que a imagem ruidosa recebida pelo sistema de recepção foi diferente nas 3 transmissões, entretanto, a rede de *Hopfield* foi capaz de recuperar a imagem original com perfeição todas as vezes.

A Figura 5 mostra as 3 simulações de transmissão realizadas para a imagem 3, nela é possível ver a imagem original que foi transmitida, a imagem recebida pelo sistema de recepção contendo o ruído gerado e por fim a imagem final recuperada pela rede de *Hopfield*.

Figura 5 – Recuperações imagem 3

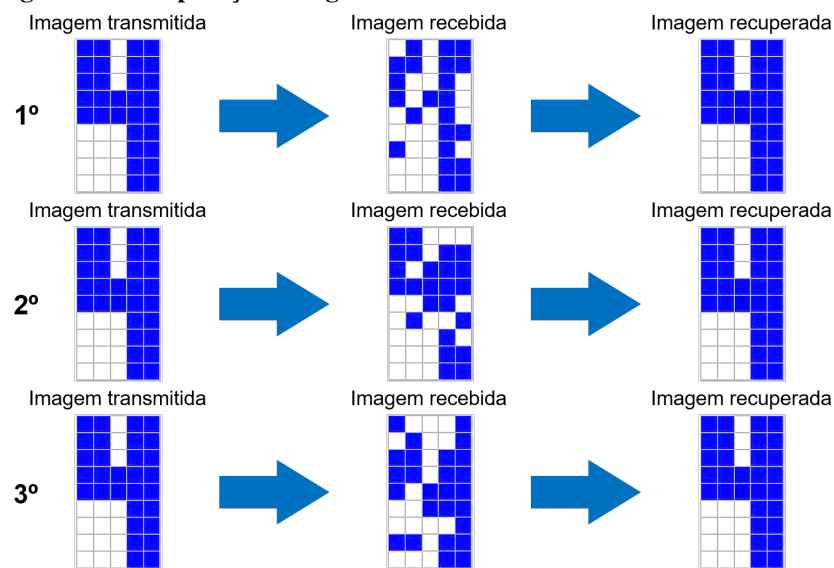


Fonte: Autoria própria.

Na simulações realizadas para a imagem 3 (Figura 5) verifica-se que a imagem recebida pelo sistema de recepção contendo o ruído foi diferente nas 3 transmissões realizadas, mas, mesmo assim, a rede de *Hopfield* foi capaz de recuperar a imagem originalmente transmitida com perfeição.

A Figura 6 mostra as 3 simulações de transmissão realizadas para a imagem 4, nela é possível ver a imagem original que foi transmitida, a imagem recebida pelo sistema de recepção contendo o ruído gerado e por fim a imagem final recuperada pela rede de *Hopfield*.

Figura 6 – Recuperações imagem 4



Fonte: Autoria própria.

Da mesma forma como ocorreu nas outras 3 simulações (imagens 1, 2 e 3), verifica-se que a imagem recebida pelo sistema de recepção foi diferente nas 3 simulações de transmissão realizadas, mas novamente isso não prejudicou a recuperação da imagem realizada pela rede de *Hopfield*, já que a rede recuperou as imagens com perfeição todas as vezes.

2.2 AUMENTO DO RUÍDO

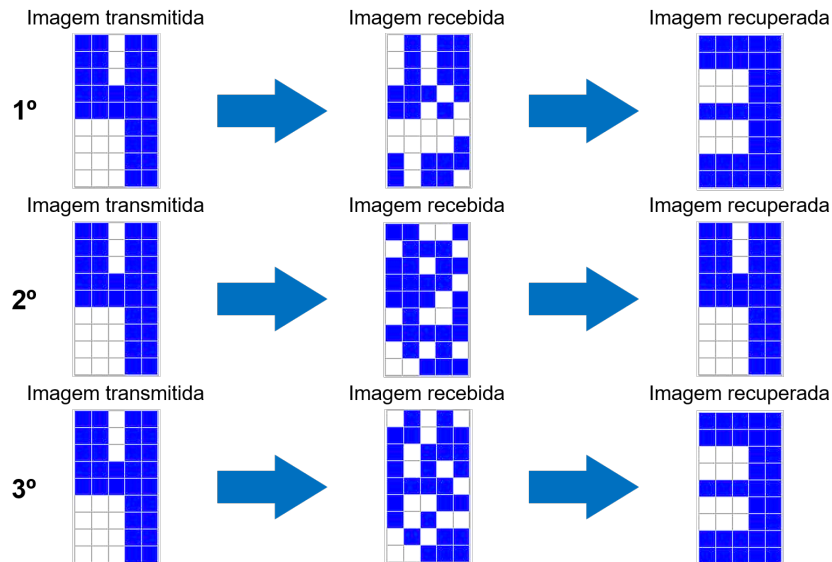
A rede de *Hopfield* desenvolvida procura dentre os padrões assimilados em sua memória associativa aquele que mais se assimila com a entrada recebida, dessa forma se a imagem recebida pela rede em nada se assemelha a nenhum dos padrões assimilados pela rede a mesma não será capaz de identificar de qual imagem se trata. Nota-se então, que o ruído presente na imagem é determinante para a operação da rede, visto que o ruído modifica a imagem originalmente transmitida fazendo com que a mesma fique diferente.

Com o objetivo de verificar o impacto que a porcentagem de ruído presente na imagem tem sobre a recuperação realizada pela rede de *Hopfield* foram realizadas mais 6 simulações de transmissão para a imagem 4, 3 simulações foram realizadas para uma porcentagem de ruído de

30% e outras 3 simulações com uma taxa de ruído de 50%.

A Figura 7 mostra as 3 simulações de transmissão realizadas para a imagem 4 com uma taxa de ruído de 30%.

Figura 7 – Recuperações imagem 30% de ruído

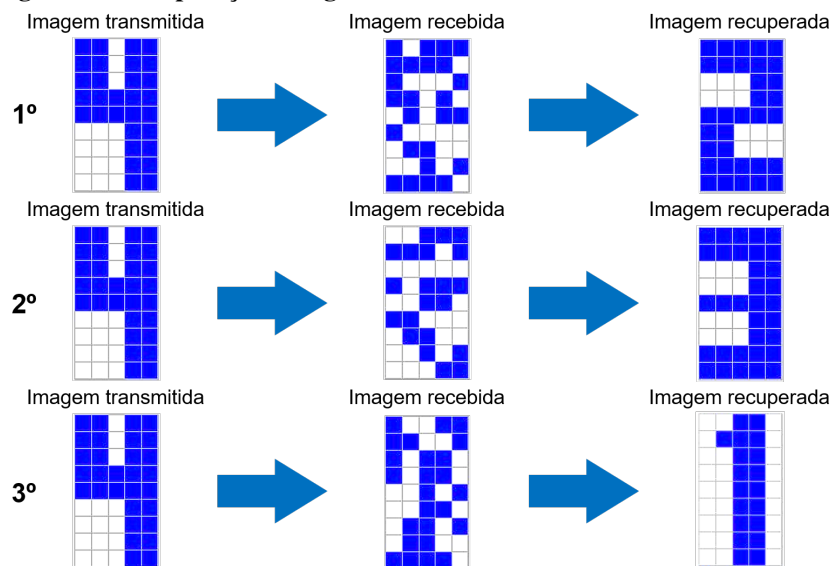


Fonte: Autoria própria.

Note que diferentemente das simulações apresentadas na Seção 2.1 onde a taxa de ruído era de 20%, agora com o ruído em 30% a rede de *Hopfield* recuperou com perfeição apenas a imagem da 2ª transmissão, sendo que nas outras 2 transmissões a rede recuperou a imagem 3 para a transmissão da imagem 4.

A Figura 8 mostra as 3 simulações de transmissão realizadas para a imagem 4 com uma taxa de ruído de 50%.

Figura 8 – Recuperações imagem 50% de ruído



Fonte: Autoria própria.

Mais uma vez, analisando os resultados apresentados na Figura 8, verifica-se que a rede

de *Hopfield* não foi bem sucedida na recuperação das imagens, dessa vez todas as 3 imagens transmitidas foram recuperadas de maneira errada.

Analisando os resultados apresentados na Seção 2.1 e as figuras 7 e 8 verifica-se que o ruído presente na imagem recebida é determinante para o sucesso ou não da recuperação da imagem pela rede de *Hopfield*, de modo que quanto maior o ruído menor é a chance da rede recuperar de forma correta a imagem enviada. Com as simulações apresentadas na Seção 2.1 e nessa seção é possível determinar que até 20% de ruído não é capaz de prejudicar a recuperação das imagens realizada pela rede de *Hopfield*, a partir de 30% de ruído a recuperação da imagem pela rede fica comprometida, sendo que com 30% a rede ainda acerta em alguns casos, já a partir de 50% de ruído as chances da rede recuperar a imagem corretamente são praticamente inexistentes.

3 CONCLUSÃO

Concluí-se que a rede de *Hopfield* desenvolvida para ser utilizada na recuperação de imagens ruidosas recebidas por um sistema de recepção de imagens atenderá a todas as necessidades do sistema desde que a taxa de ruído presente nas imagens recebidas não seja maior que 20%. Com taxas de ruído maiores que 20% o desempenho da rede de *Hopfield* é reduzido, quanto maior a porcentagem de ruído menor a chance da rede recuperar a imagem corretamente, sendo que a partir de 50% de ruído a chance da rede ter sucesso na recuperação das imagens é quase nula.

REFERÊNCIAS

SILVA, Ivan Nunes da; SPATTI, Danilo Hernane; FLAUZINO, Rogério Andrade. **Redes Neurais Artificiais Para Engenharia e Ciências Aplicadas - Curso Prático**. 1. ed. São Paulo: ARTLIBER, 2010. ISBN 978-85-88098-53-4.

APÊNDICE A - IMPLEMENTAÇÃO DA CLASSE *HOPFIELD* EM JAVA

```

1 package Modelo;
2
3     import Controle.Comunicador;
4     import Controle.Tabelas;
5     import java.util.ArrayList;
6     import java.util.List;
7
8     /**
9      *
10     * @author Jônatas Trabuco Belotti [jonatas.t.belotti@hotmail.com]
11     */
12 public class Hopfield {
13
14     private final int NUM_ENTRADAS = Tabelas.NUM_LINHAS * Tabelas.
        NUM_COLUNAS;
15     private final int NUM_NEURONIOS = NUM_ENTRADAS;
16
17     private List<int[][]> listaImagens;
18     private int entrada[];
19     private int saida[];
20     private double pesos[][];
21     private double matrizIdentidade[][];
22
23     public Hopfield() {
24         entrada = new int[NUM_ENTRADAS];
25         saida = new int[NUM_ENTRADAS];
26         pesos = new double[NUM_NEURONIOS][NUM_NEURONIOS];
27         matrizIdentidade = new double[NUM_NEURONIOS][NUM_NEURONIOS];
28
29         //Selecionando o conjunto de treinamento
30         listaImagens = new ArrayList<>();
31         listaImagens.add(Tabelas.tab1);
32         listaImagens.add(Tabelas.tab2);
33         listaImagens.add(Tabelas.tab3);
34         listaImagens.add(Tabelas.tab4);
35     }
36
37     public boolean treinar() {

```

```

38     Comunicador.iniciarLog("Iniciando treinamento da rede Hopfield"
        );

40     //Iniciando os pesos sinapticos com 0 e criando matriz
        identidade
    for (int linha = 0; linha < NUM_NEURONIOS; linha++) {
42         for (int coluna = 0; coluna < NUM_NEURONIOS; coluna++) {
            pesos[linha][coluna] = 0D;
44             matrizIdentidade[linha][coluna] = 0D;

46             if (linha == coluna) {
                matrizIdentidade[linha][coluna] = 1D;
48             }
        }
50     }

52     //ATUALIZANDO OS PESOS SINAPTICOS
        //Parcela 1
    for (int[][] matriz : listaImagens) {
        recuperarEntradas(matriz);

56         for (int linha = 0; linha < NUM_NEURONIOS; linha++) {
58             for (int coluna = 0; coluna < NUM_NEURONIOS; coluna++) {
                pesos[linha][coluna] += entrada[linha] * entrada[coluna];
60             }
        }
62     }

64     for (int linha = 0; linha < NUM_NEURONIOS; linha++) {
        for (int coluna = 0; coluna < NUM_NEURONIOS; coluna++) {
66             pesos[linha][coluna] /= (double) NUM_ENTRADAS;
        }
68     }

70     //Parcela 2
    for (int linha = 0; linha < NUM_NEURONIOS; linha++) {
72         for (int coluna = 0; coluna < NUM_NEURONIOS; coluna++) {
            pesos[linha][coluna] -= matrizIdentidade[linha][coluna] *
                ((double) listaImagens.size() / (double) NUM_ENTRADAS);
74         }
    }
76

```

```

    Comunicador.adicionarLog("Fim do teinamento");
78     imprimirPesos();

80     return true;
}

82
public void executar() {
84     int[] v_anterior;
        int[] v_atual;
86     double valorParcial;

88     v_anterior = new int[NUM_ENTRADAS];
        v_atual = new int[NUM_ENTRADAS];
90     recuperarEntradas(Tabelas.getTabelaRuido());
        copiarVetor(entrada, v_atual);
92
        //Enquanto a saida atual for diferente da anterior
94     do {
        copiarVetor(v_atual, v_anterior);
96
        for (int neuronio = 0; neuronio < NUM_NEURONIOS; neuronio++)
            {
98                valorParcial = 0D;

100                for (int entrada = 0; entrada < NUM_ENTRADAS; entrada++) {
                    valorParcial += pesos[neuronio][entrada] * (double)
                        v_anterior[entrada];
102                }

104                v_atual[neuronio] = funcaSinal(valorParcial);
            }
106        } while (!vetoresIguais(v_anterior, v_atual));

108        copiarVetor(v_atual, saida);
        Tabelas.setTabelaRecuperadaVetor(saida);
110    }

112    private int funcaSinal(double valor) {
        if (valor >= 0D) {
114            return 1;
        }
116

```

```

        return -1;
118     }

120     private void recuperarEntradas(int[][] matriz) {
        int i;

122         entrada = new int[NUM_ENTRADAS];

124         i = 0;

126         for (int linha = 0; linha < matriz.length; linha++) {
            for (int coluna = 0; coluna < matriz[linha].length; coluna++)
            {
128                 if (i < entrada.length) {
                    entrada[i++] = matriz[linha][coluna];
130                 }
            }
132         }
    }

134     private void imprimirPesos() {
136         String texto;

138         Comunicador.adicionarLog("Pesos sinapticos:");

140         for (int linha = 0; linha < NUM_NEURONIOS; linha++) {
            texto = String.format("N%d: ", linha + 1);

142             for (int coluna = 0; coluna < NUM_NEURONIOS; coluna++) {
144                 texto += String.format("%f ", pesos[linha][coluna]);
            }

146             Comunicador.adicionarLog(texto);
148         }
    }

150     private boolean vetoresIguais(int[] v_anterior, int[] v_atual) {
152         if (v_anterior == null || v_atual == null) {
            return false;
154         }

156         if (v_anterior.length != v_atual.length) {
            return false;

```



```
158     }

160     for (int i = 0; i < v_anterior.length; i++) {
        if (v_anterior[i] != v_atual[i]) {
162         return false;
        }
164     }

166     return true;
    }

168     private void copiarVetor(int[] vetorOrigem, int[] vetorDestino) {
170         for (int i = 0; i < vetorOrigem.length; i++) {
            vetorDestino[i] = vetorOrigem[i];
172         }
        }
174     }
}
```

APÊNDICE B - PESOS OBTIDOS PELO MÉTODO DO PRODUTO EXTERNO

N1: 0,000000 0,088889 0,000000 0,044444 0,088889 0,088889 0,044444 0,000000
 0,044444 0,088889 0,000000 0,000000 -0,088889 0,044444 0,088889 0,000000
 0,000000 -0,044444 0,044444 0,088889 0,088889 0,088889 0,044444 0,044444
 0,088889 0,000000 0,000000 -0,088889 0,000000 0,044444 0,000000 0,000000
 -0,088889 0,000000 0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,088889
 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,088889
 N2: 0,088889 0,000000 0,000000 0,044444 0,088889 0,088889 0,044444 0,000000
 0,044444 0,088889 0,000000 0,000000 -0,088889 0,044444 0,088889 0,000000
 0,000000 -0,044444 0,044444 0,088889 0,088889 0,088889 0,044444 0,044444
 0,088889 0,000000 0,000000 -0,088889 0,000000 0,044444 0,000000 0,000000
 -0,088889 0,000000 0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,088889
 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,088889
 N3: 0,000000 0,000000 0,000000 0,044444 0,000000 0,000000 0,044444 0,088889
 0,044444 0,000000 -0,088889 -0,088889 0,000000 0,044444 0,000000 -0,088889
 -0,088889 -0,044444 0,044444 0,000000 0,000000 0,000000 0,044444 0,044444
 0,000000 0,000000 0,000000 0,000000 0,000000 -0,044444 0,000000 0,000000
 0,000000 0,000000 -0,044444 0,044444 0,044444 0,088889 0,044444 0,000000
 0,044444 0,044444 0,088889 0,044444 0,000000
 N4: 0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,044444 0,088889 0,044444
 0,088889 0,044444 -0,044444 -0,044444 -0,044444 0,088889 0,044444 -0,044444
 -0,044444 0,000000 0,088889 0,044444 0,044444 0,044444 0,088889 0,088889
 0,044444 -0,044444 -0,044444 -0,044444 0,044444 0,000000 -0,044444 -0,044444
 -0,044444 0,044444 0,000000 0,000000 0,000000 0,044444 0,088889 0,044444
 0,000000 0,000000 0,044444 0,088889 0,044444
 N5: 0,088889 0,088889 0,000000 0,044444 0,000000 0,088889 0,044444 0,000000
 0,044444 0,088889 0,000000 0,000000 -0,088889 0,044444 0,088889 0,000000
 0,000000 -0,044444 0,044444 0,088889 0,088889 0,088889 0,044444 0,044444
 0,088889 0,000000 0,000000 -0,088889 0,000000 0,044444 0,000000 0,000000
 -0,088889 0,000000 0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,088889
 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,088889
 N6: 0,088889 0,088889 0,000000 0,044444 0,088889 0,000000 0,044444 0,000000
 0,044444 0,088889 0,000000 0,000000 -0,088889 0,044444 0,088889 0,000000
 0,000000 -0,044444 0,044444 0,088889 0,088889 0,088889 0,044444 0,044444
 0,088889 0,000000 0,000000 -0,088889 0,000000 0,044444 0,000000 0,000000
 -0,088889 0,000000 0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,088889
 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,088889
 N7: 0,044444 0,044444 0,044444 0,088889 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

-0,044444 -0,044444 0,000000 -0,044444 -0,088889
 N34: 0,000000 0,000000 0,000000 0,044444 0,000000 0,000000 0,044444 0,000000
 0,044444 0,000000 0,000000 0,000000 0,000000 0,044444 0,000000 0,000000
 0,000000 0,044444 0,044444 0,000000 0,000000 0,000000 0,044444 0,044444
 0,000000 -0,088889 -0,088889 0,000000 0,088889 0,044444 -0,088889 -0,088889
 0,000000 0,000000 0,044444 -0,044444 -0,044444 0,000000 0,044444 0,000000
 -0,044444 -0,044444 0,000000 0,044444 0,000000
 N35: 0,044444 0,044444 -0,044444 0,000000 0,044444 0,044444 0,000000 -0,044444
 0,000000 0,044444 0,044444 0,044444 -0,044444 0,000000 0,044444 0,044444
 0,044444 0,000000 0,000000 0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,000000
 0,044444 -0,044444 -0,044444 -0,044444 0,044444 0,088889 -0,044444 -0,044444
 -0,044444 0,044444 0,000000 0,000000 0,000000 -0,044444 0,000000 0,044444
 0,000000 0,000000 -0,044444 0,000000 0,044444
 N36: 0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444
 0,000000 0,044444 -0,044444 -0,044444 -0,044444 0,000000 0,044444 -0,044444
 -0,044444 -0,088889 0,000000 0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,000000
 0,044444 0,044444 0,044444 -0,044444 -0,044444 0,000000 0,044444 0,044444
 -0,044444 -0,044444 0,000000 0,000000 0,088889 0,044444 0,000000 0,044444
 0,088889 0,088889 0,044444 0,000000 0,044444
 N37: 0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444
 0,000000 0,044444 -0,044444 -0,044444 -0,044444 0,000000 0,044444 -0,044444
 -0,044444 -0,088889 0,000000 0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,000000
 0,044444 0,044444 0,044444 -0,044444 -0,044444 0,000000 0,044444 0,044444
 -0,044444 -0,044444 0,000000 0,088889 0,000000 0,044444 0,000000 0,044444
 0,088889 0,088889 0,044444 0,000000 0,044444
 N38: 0,000000 0,000000 0,088889 0,044444 0,000000 0,000000 0,044444 0,088889
 0,044444 0,000000 -0,088889 -0,088889 0,000000 0,044444 0,000000 -0,088889
 -0,088889 -0,044444 0,044444 0,000000 0,000000 0,000000 0,044444 0,044444
 0,000000 0,000000 0,000000 0,000000 0,000000 -0,044444 0,000000 0,000000
 0,000000 0,000000 -0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,000000
 0,044444 0,044444 0,088889 0,044444 0,000000
 N39: 0,044444 0,044444 0,044444 0,088889 0,044444 0,044444 0,088889 0,044444
 0,088889 0,044444 -0,044444 -0,044444 -0,044444 0,088889 0,044444 -0,044444
 -0,044444 0,000000 0,088889 0,044444 0,044444 0,044444 0,088889 0,088889
 0,044444 -0,044444 -0,044444 -0,044444 0,044444 0,000000 -0,044444 -0,044444
 -0,044444 0,044444 0,000000 0,000000 0,000000 0,044444 0,000000 0,044444
 0,000000 0,000000 0,044444 0,088889 0,044444
 N40: 0,088889 0,088889 0,000000 0,044444 0,088889 0,088889 0,044444 0,000000
 0,044444 0,088889 0,000000 0,000000 -0,088889 0,044444 0,088889 0,000000
 0,000000 -0,044444 0,044444 0,088889 0,088889 0,088889 0,044444 0,044444

0,088889 0,000000 0,000000 -0,088889 0,000000 0,044444 0,000000 0,000000
 -0,088889 0,000000 0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,000000
 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,088889
 N41: 0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444
 0,000000 0,044444 -0,044444 -0,044444 -0,044444 0,000000 0,044444 -0,044444
 -0,044444 -0,088889 0,000000 0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,000000
 0,044444 0,044444 0,044444 -0,044444 -0,044444 0,000000 0,044444 0,044444
 -0,044444 -0,044444 0,000000 0,088889 0,088889 0,044444 0,000000 0,044444
 0,000000 0,088889 0,044444 0,000000 0,044444
 N42: 0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444
 0,000000 0,044444 -0,044444 -0,044444 -0,044444 0,000000 0,044444 -0,044444
 -0,044444 -0,088889 0,000000 0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,000000
 0,044444 0,044444 0,044444 -0,044444 -0,044444 0,000000 0,044444 0,044444
 -0,044444 -0,044444 0,000000 0,088889 0,088889 0,044444 0,000000 0,044444
 0,088889 0,000000 0,044444 0,000000 0,044444
 N43: 0,000000 0,000000 0,088889 0,044444 0,000000 0,000000 0,044444 0,088889
 0,044444 0,000000 -0,088889 -0,088889 0,000000 0,044444 0,000000 -0,088889
 -0,088889 -0,044444 0,044444 0,000000 0,000000 0,000000 0,044444 0,044444
 0,000000 0,000000 0,000000 0,000000 0,000000 -0,044444 0,000000 0,000000
 0,000000 0,000000 -0,044444 0,044444 0,044444 0,088889 0,044444 0,000000
 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,000000
 N44: 0,044444 0,044444 0,044444 0,088889 0,044444 0,044444 0,088889 0,044444
 0,088889 0,044444 -0,044444 -0,044444 -0,044444 0,088889 0,044444 -0,044444
 -0,044444 0,000000 0,088889 0,044444 0,044444 0,044444 0,088889 0,088889
 0,044444 -0,044444 -0,044444 -0,044444 0,044444 0,000000 -0,044444 -0,044444
 -0,044444 0,044444 0,000000 0,000000 0,000000 0,044444 0,088889 0,044444
 0,000000 0,000000 0,044444 0,000000 0,044444
 N45: 0,088889 0,088889 0,000000 0,044444 0,088889 0,088889 0,044444 0,000000
 0,044444 0,088889 0,000000 0,000000 -0,088889 0,044444 0,088889 0,000000
 0,000000 -0,044444 0,044444 0,088889 0,088889 0,088889 0,044444 0,044444
 0,088889 0,000000 0,000000 -0,088889 0,000000 0,044444 0,000000 0,000000
 -0,088889 0,000000 0,044444 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,088889
 0,044444 0,044444 0,000000 0,044444 0,000000