

Politechnika Wrocławska

Wydział Elektroniki, Fotoniki i Mikrosystemów

KIERUNEK: Automatyka i Robotyka (AIR)

PRACA DYPLOMOWA INŻYNIERSKA

TYTUŁ PRACY:
Aplikacja webowa zwiększająca
rozdzielczość obrazów

AUTOR:
Eryk Wójcik

PROMOTOR:
dr hab. inż. Andrzej Rusiecki,
Katedra Informatyki Technicznej

Spis treści

1	Wstęp	3
2	Podstawy teoretyczne	5
2.1	Definicja super-rozdzielczości	5
2.2	Przegląd metod powiększania obrazów	6
2.3	Wprowadzenie do głębokiego uczenia się w przetwarzaniu obrazów	8
2.4	Wstęp do funkcji falkowych	11
3	DWSR: Deep Wavelet Super Resolution	13
3.1	Architektura DWSR	13
3.2	Kluczowe cechy i innowacje	13
3.3	Proces treningu i implementacji	13
3.4	Przykłady zastosowań i rezultaty	13
4	ESRGAN	15
4.1	Architektura ESRGAN	15
4.2	Kluczowe cechy i innowacje	15
4.3	Proces treningu i implementacji	15
4.4	Przykłady zastosowań i rezultaty	15
5	Porównanie algorytmów ESRGAN i DWSR	17
5.1	Kryteria porównawcze	17
5.2	Analiza wydajności	17
5.3	Jakość odtwarzania obrazów	17
5.4	Ograniczenia i wyzwania	17
6	Aplikacja webowa do powiększania rozdzielczości obrazów	19
6.1	Projektowanie aplikacji	19
6.2	Wybór narzędzi i technologii	19
6.3	Implementacja aplikacji	19
6.4	Integracja algorytmów DWSR i ESRGAN	19
6.5	Wdrożenie i utrzymanie aplikacji	19
7	Podsumowanie i wnioski	21
7.1	Dyskusja wyników	21
7.2	Rekomendacje i kierunki dalszych badań	21
	Bibliografia	22

Rozdział 1

Wstęp

Cel pracy

Opis celu badań, czyli stworzenia aplikacji webowej służącej do zwiększania rozdzielczości obrazów z użyciem algorytmów ESRGAN i DWSR oraz analiza i porównanie tych algorytmów.

Zakres pracy

Przedstawienie koncepcji i zagadnień, które zostaną omówione w pracy, w tym wybrane metody i technologie.

Rozdział 2

Podstawy teoretyczne

Celem rozdziału jest przedstawienie podstawowych definicji, wytłumaczenie aparatu matematycznego oraz metod wykorzystywanych w algorytmach na których skupia się praca. Dodatkowo ma on na celu ułatwienie dalszego czytania poprzez zapoznanie czytelnika z przyjętymi konwencjami, oznaczeniami oraz symbolami, które mogą pojawić się w kolejnych rozdziałach.

2.1 Definicja super-rozdzielczości

Super-rozdzielczość (ang. Super-Resolution) odnosi się do procesu poprawy rozdzielczości obrazu lub sekwencji obrazów. W kontekście cyfrowym, super-rozdzielczość jest często realizowana za pomocą algorytmów komputerowych, które mają na celu odtworzenie wysokiej rozdzielczości obrazu [Rys 2, 3] z jednego lub wielu obrazów o niskiej rozdzielczości [Rys 1].



Rys 1. Obraz oryginalny



Rys 2. Obraz powiększony czterokrotnie



Rys 3. Obraz powiększony szesnastokrotnie

Przykłady zastosowań super-rozdzielczości

W kontekście praktycznym, techniki super-rozdzielczości znalazły zastosowanie w wielu dziedzinach. Przykładowo, w medycynie, poprawa rozdzielczości obrazów rentgenowskich

może znacząco wpływać na dokładność diagnoz. W branży rozrywkowej, technika ta umożliwia remastering starych gier, filmów czy materiałów wideo do standardów HD czy 4K. W ostatnich miesiącach popularne stało się generowanie obrazów z użyciem sztucznej inteligencji na podstawie podanego opisu tekstowego. Generowane w ten sposób obrazy są określonej wielkości i popularne modele takie jak **DALL-E** czy **Midjourney** nie pozwalają na zwiększenie jej. W tym miejscu z pomocą przychodzi super-rozdzielczość, która pozwala na powiększenie obrazu.

2.2 Przegląd metod powiększania obrazów

Istnieje wiele metod powiększania rozdzielczości obrazów. Najprostszą z nich jest **interpolacja najbliższego sąsiada**, która polega na powieleniu pobliskich pikseli w celu zwiększenia rozdzielczości obrazu.

Metoda ta jest bardzo prosta w implementacji, jednakże nie daje ona zadowalających rezultatów. Obraz powiększony w ten sposób wygląda jak obraz o niskiej rozdzielczości z większymi pikselami [Rys 5].

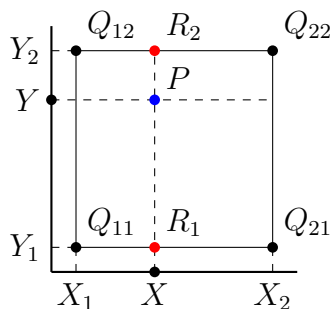


Rys 4. Obraz oryginalny



Rys 5. Obraz powiększony metodą najbliższego sąsiada

Aby poprawić jakość obrazu, można zastosować **interpolację dwuliniową**. Metoda ta rozszerza interpolację liniową na interpolację funkcji dwóch zmiennych [Rys 6].



Rys 6. Wizualizacja interpolacji dwuliniowej

W efekcie polega to na wyznaczeniu średniej ważonej pikseli sąsiadujących z pikselem, który chcemy powielić. Współczynniki wag są wyznaczane na podstawie odległości od piksela, który chcemy powielić. Kroki algorytmu:

1. Przeprowadzana jest interpolacja liniowa wzdłuż osi OX :

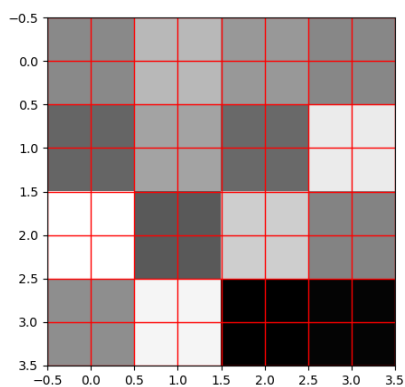
$$f(R_1) \approx \frac{x_2 - x}{x_2 - x_1} f(Q_{11}) + \frac{x - x_1}{x_2 - x_1} f(Q_{21}) \quad \text{gdzie} \quad R_1 = (x, y_1),$$

$$f(R_2) \approx \frac{x_2 - x}{x_2 - x_1} f(Q_{12}) + \frac{x - x_1}{x_2 - x_1} f(Q_{22}) \quad \text{gdzie} \quad R_2 = (x, y_2).$$

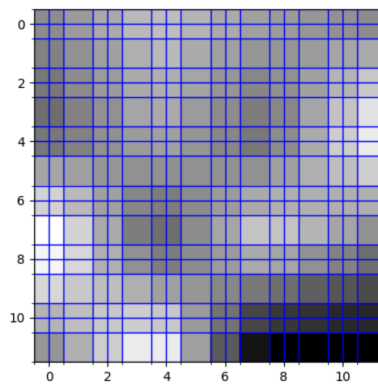
2. Następnie przeprowadzana jest interpolacja wzdłuż osi OY :

$$f(P) \approx \frac{y_2 - y}{y_2 - y_1} f(R_1) + \frac{y - y_1}{y_2 - y_1} f(R_2).$$

W efekcie otrzymujemy obraz wyglądający następująco [Rys 8, 10].



Rys 7. Obraz wejściowy



Rys 8. Obraz powiększony przez interpolację dwuliniową



Rys 9. Obraz wejściowy



Rys 10. Obraz powiększony przez interpolację dwuliniową

Metoda ta daje lepsze rezultaty niż interpolacja najbliższego sąsiada, jednakże wprowadziła ona duże rozmycie, które jest szczególnie widoczne na krawędziach obiektów i obszarach wysokiej częstotliwości.

Teoria informacji

W teorii informacji istnieje koncepcja zwana **nierównością przetwarzania danych**. Zgodnie z nią niezależnie od sposobu przetwarzania danych, **nie można dodać informacji, której nie ma w oryginalnej serii danych** [Wzór 2.1].

$$\begin{aligned} X &\rightarrow Y \rightarrow Z \\ I(X; Y) &\geq I(X; Z) \end{aligned} \quad (2.1)$$

Oznacza to, że brakujących danych nie można odzyskać poprzez dalsze przetwarzanie. Czy to oznacza, że super-rozdzielczość jest teoretycznie niemożliwa? Nie, jeśli mamy dodatkowe źródło informacji.

2.3 Wprowadzenie do głębokiego uczenia się w przetwarzaniu obrazów

Głębokie uczenie rewolucjonizuje przetwarzanie obrazów, wprowadzając modele zdolne do uczenia się cech z serii danych. W przetwarzaniu obrazów, głębokie sieci neuronowe są wykorzystywane do zadań takich jak detekcja obiektów, segmentacja, klasyfikacja obrazów, czy właśnie super-rozdzielczość [Rys 12, 13].



Rys 11. Obraz wejściowy



Rys 12. Obraz powiększony algorytmem DWSR



Rys 13. Obraz powiększony algorytmem ESRGAN

Sieć neuronowa może nauczyć się odtwarzać szczegóły obrazów na podstawie pewnych informacji, które zbiera z dużego zbioru obrazów.

Szczegóły dodawane do powiększanego obrazu w przy użyciu modelu uczenia maszynowego nie naruszają nierówności przetwarzania danych, ponieważ wykorzystywane informacje są w zbiorze treningowym, nawet jeśli nie ma ich na obrazie wejściowym.

Podstawy Głębokiego Uczenia

Głębokie uczenie, będące zaawansowaną formą uczenia maszynowego, wykorzystuje wielowarstwowe sieci neuronowe do analizy i interpretacji dużych zbiorów danych. Te sieci składają się z warstw skomplikowanych struktur algorytmicznych, które naśladują sposób, w jaki ludzki mózg przetwarza informacje.

Architektura Sieci Neuronowych

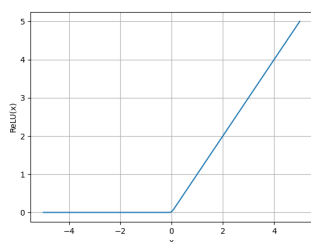
Architektura sieci neuronowych w głębokim uczeniu charakteryzuje się wieloma ukrytymi warstwami, które pozwalają na przetwarzanie danych na różnych poziomach abstrakcji. Każda warstwa składa się z wielu neuronów, z których każdy otrzymuje dane wejściowe, przetwarza je i przekazuje dalej. Istnieją różne rodzaje warstw, w tym:

- **Warstwy konwolucyjne (Convolutional Layers):** Są fundamentem sieci konwolucyjnych (CNNs), które są szeroko stosowane w przetwarzaniu obrazów. Te warstwy stosują filtr konwolucyjny do danych wejściowych, wydobywając lokalne cechy, takie jak krawędzie, kształty czy tekstury.
- **Warstwy pooling (Pooling Layers):** Redukują wymiarowość danych, jednocześnie zachowując ważne informacje. Najczęściej stosowanymi są max pooling i average pooling.
- **Warstwy w pełni połączone (Fully Connected Layers):** Każdy neuron w tych warstwach jest połączony ze wszystkimi neuronami w poprzedniej warstwie, co pozwala na integrację nauczanej wiedzy z poprzednich warstw.

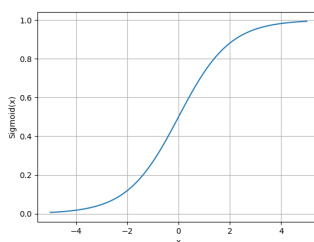
Funkcje Aktywacji

Funkcje aktywacji w sieciach neuronowych to nieliniowe transformacje stosowane do wyjść neuronów. Decydują one o tym, czy dany neuron zostanie aktywowany, czyli czy jego informacje zostaną przekazane dalej. Najpopularniejsze funkcje aktywacji to:

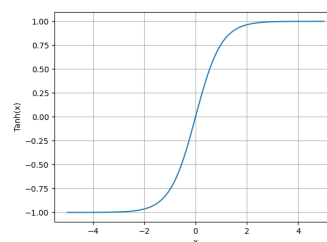
- **ReLU (Rectified Linear Unit):** Przekształca wszystkie ujemne wartości na zero, podczas gdy wartości dodatnie pozostają niezmienione [Rys 14].
- **Sigmoid:** Przyjmuje wartości wejściowe i konwertuje je na wartości z zakresu od 0 do 1 [Rys 15].
- **Tanh (Hyperbolic Tangent):** Podobnie jak sigmoid, ale konwertuje wartości na zakres od -1 do 1 [Rys 16].



Rys 14. ReLU



Rys 15. Sigmoid



Rys 16. anh

Proces Ucznia

Przeuczenie i Generalizacja

Algorytmy Głębokiego Ucznia w Super-Rozdzielczości

W tej pracy opisywane będą szczegółowo dwa bardzo ciekawe algorytmy głębokiego uczenia stosowane w zadaniu super-rozdzielczości. Jeden z nich wykorzystuje

2.4 Wstęp do funkcji falkowych

Omówienie funkcji falkowych, opis do czego to narzędzie służy począwszy od transformaty Fouriera i jej ograniczeń, w jaki sposób funkcje falkowe rozwijają FFT, przedstawienie działania.

Rozdział 3

DWSR: Deep Wavelet Super Resolution

[1]

3.1 Architektura DWSR

Dokładne przedstawienie struktury i funkcjonowania sieci DWSR, podkreślając jej unikalne cechy i mechanizmy.

3.2 Kluczowe cechy i innowacje

Dyskusja na temat głównych innowacyjnych rozwiązań zastosowanych w DWSR i ich wpływu na efektywność metody.

3.3 Proces treningu i implementacji

Wyjaśnienie procedur związanych z treningiem DWSR, z uwzględnieniem specyfikacji danych, procesu uczenia i kwestii implementacji.

3.4 Przykłady zastosowań i rezultaty

Ilustracja praktycznych zastosowań DWSR oraz ocena i interpretacja osiągniętych dzięki niemu wyników.

Rozdział 4

ESRGAN

[2]

4.1 Architektura ESRGAN

Szczegółowy opis architektury sieci ESRGAN, w tym jej głównych komponentów i zasady działania.

4.2 Kluczowe cechy i innowacje

Omówienie innowacji wprowadzonych w ESRGAN i w jaki sposób różnią się one od wcześniejszych podejść.

4.3 Proces treningu i implementacji

Opis procesu treningu sieci ESRGAN, w tym zbierania danych, uczenia oraz wyzwań implementacyjnych.

4.4 Przykłady zastosowań i rezultaty

Prezentacja przykładów, gdzie ESRGAN został użyty oraz analiza wyników, jakie osiągnięto dzięki tej technologii.

Rozdział 5

Porównanie algorytmów ESRGAN i DWSR

5.1 Kryteria porównawcze

Ustalenie kryteriów, które będą stosowane do oceny i porównania skuteczności i efektywności algorytmów super rozdzielczości.

5.2 Analiza wydajności

Bezpośrednie porównanie wydajności obu metod w różnych warunkach, bazujące na ustalonych kryteriach.

5.3 Jakość odtwarzania obrazów

Ocena jakości obrazów generowanych przez oba algorytmy, uwzględniając różne aspekty jakości wizualnej.

5.4 Ograniczenia i wyzwania

Dyskusja na temat ograniczeń obu metod i potencjalnych wyzwań w ich stosowaniu.

Rozdział 6

Aplikacja webowa do powiększania rozdzielczości obrazów

6.1 Projektowanie aplikacji

Wy tłumaczenie wyboru określonych technologii i narzędzi użytych do stworzenia aplikacji webowej.

Projekt interfejsu użytkownika

Omówienie procesu projektowania interfejsu użytkownika, w tym wytycznych ergonomii i użyteczności.

6.2 Wybór narzędzi i technologii

6.3 Implementacja aplikacji

Opis technicznego procesu integracji wybranych algorytmów z aplikacją, wraz z napotkanymi wyzwaniami.

6.4 Integracja algorytmów DWSR i ESRGAN

6.5 Wdrożenie i utrzymanie aplikacji

Omówienie procesu wdrożenia gotowej aplikacji oraz planów dotyczących jej przyszłego utrzymania i aktualizacji.

Rozdział 7

Podsumowanie i wnioski

7.1 Dyskusja wyników

Krytyczna analiza uzyskanych wyników w kontekście celów pracy oraz istniejących badań i literatury w dziedzinie.

7.2 Rekomendacje i kierunki dalszych badań

Sugestie dotyczące potencjalnych ulepszeń i obszarów, które wymagają dalszych badań, w oparciu o obserwacje i wyniki badań.

Literatura

- [1] T. Guo, H. S. Mousavi, T. H. Vu, V. Monga. Deep wavelet prediction for image super-resolution. *The IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR) Workshops*, 2017.
- [2] X. Wang, K. Yu, S. Wu, J. Gu, Y. Liu, C. Dong, Y. Qiao, C. C. Loy. Esrgan: Enhanced super-resolution generative adversarial networks. *The European Conference on Computer Vision Workshops (ECCVW)*, September 2018.