

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет компьютерных наук

Кафедра цифровых технологий

«Применение сверточных нейронных сетей к задаче
классификации трехмерных моделей»

Бакалаврская работа

02.03.01 Математика и компьютерные науки

Распределенные системы и искусственный интеллект

Зав. кафедрой _____ С.Д. Кургалин

Обучающийся _____ А.А. Вакулин

Руководители _____ А.А. Крыловецкий

_____ И.С. Черников

Воронеж, 2017

Содержание

Введение	4
1 Глобальные дескрипторы поверхности	5
1.1 Дескрипторы формы поверхности	5
1.2 Спиновые изображения	7
1.3 Интегральные спиновые изображения в качестве глобальных дескрипторов поверхности	10
2 Алгоритм контроля разрешения трехмерных объектов	14
2.1 Определения	14
2.2 Обзор алгоритма	18
2.3 Мера изменения формы	20
2.4 Базовые операции алгоритма	22
2.5 Накопление изменения формы	24
3 Сверточные нейронные сети	25
3.1 Общие представления	25
3.2 Архитектура сверточной нейронной сети	27
3.2.1 Свёрточный слой	27
3.2.2 Субдискретизирующий слой	29
3.2.3 Слой полносвязной нейронной сети	30
3.3 Обучение сверточных нейронных сетей	31
4 Реализация системы обработки баз данных трехмерных моделей	33
Заключение	34

Список литературы	35
Приложение А	37

Введение

Трёхмерное компьютерное зрение является одной из быстро развивающихся подобластей компьютерного зрения. Это связано, прежде всего, с тем, что лишь совсем недавно появились вычислительные мощности, способные справиться с обработкой крупных объёмов трёхмерных данных. Кроме того, в настоящее время непрерывно увеличивается количество доступных трёхмерных моделей в сети Интернет, а также в специализированных базах данных.

Здесь возникает потребность классификации моделей для дальнейшего их распознавания или поиска, а именно разработка соответствующей системы обработки баз данных трёхмерных моделей.

Центральной проблемой, возникающей при классификации или поиске в базах данных, содержащих трёхмерные объекты, является разработка метода сравнения трёхмерных моделей. В данной работе представлена реализация подобного метода, состоящая из двух этапов: построение дескрипторов трёхмерных моделей и сравнение их между собой.

На первом этапе информацию о форме поверхности трёхмерных полигональных моделей следует представить в достаточно сжатом и ёмком виде. Это продиктовано тем, что модели имеют разный масштаб, по-разному ориентированы и локализованы в пространстве, что делает невозможным непосредственное сравнение трёхмерных моделей. Удачным способом такого представления модели является ее глобальный дескриптор в виде интегрального спинового изображения. Классификация таких дескрипторов трёхмерных моделей требует сравнения интегральных спиновых изображений, представляющих собой массив пикселей, а не структур, описывающих трёхмерные объекты.

Однако при более детальном рассмотрении поставленной задачи, в дальнейшем станет понятно, что интегральное спиновое изображение способно хранить информацию о форме поверхности только если целевая полигональная модель

имеет определенное разрешение(среднюю длину ребра между точками). Алгоритм контроля разрешения трехмерных моделей также будет рассмотрен в данной работе.

После построения дескриптора трехмерной модели возникает второй этап представленного метода. Сравнение двух интегральных спиновых изображений довольно сложная задача, т.к. выделить какой-либо отличительный признак для определенного класса объектов из данных массивов на первый взгляд практически невозможно. Достаточно эффективным инструментом определения более сложных признаков из сырых массивов пикселей в настоящий момент является отдельный тип нейронных сетей, называемых свёрточными.

В работе будут подробнее рассмотрены оба этих этапа и приведены результаты применения данного метода для небольшой базы данных трехмерных моделей.

1 Глобальные дескрипторы поверхности

1.1 Дескрипторы формы поверхности

Понятие дескрипторов формы поверхности можно определить, как отображение пространства трёхмерных моделей в некоторое многомерное конечное векторное пространство.

Формирование отображения, сохраняющего наибольшее количество информации о поверхности модели и при этом формирующего вектор соответствующих параметров наименьшей размерности, является основной целью разработки дескрипторов поверхности. Так же дескриптор формы поверхности должен быть инвариантен относительно таких преобразований, как трансляция, вращение и масштабирование. Таким образом он будет одинаково описывать модель вне зависимости от её масштаба, положения и ориентации в пространстве. Со-

ответствие последним требованиям зачастую может быть достигнуто предварительной обработкой данных трёхмерной модели.

Дескрипторы формы поверхности возможно разделить на три основных класса рис.1.1: характеристики формы, графы и другие. Данные категории достаточно взаимосвязаны и не являются изолированными. Таким образом, дескрипторы, основанные на распределениях, содержат глобальные характеристики формы поверхности, а дескрипторы-гистограммы могут рассматриваться как дескрипторы, основанные на методе пространственных карт. Так же, например, графы могут восприниматься как глобальные характеристики формы поверхности.

С точки зрения сравнения трёхмерных моделей их характеристиками служат геометрические и топологические свойства их поверхности. Таким образом, измерение и сравнении этих характеристик определяет сходство или различие рассматриваемых моделей.

Для методов, базирующихся на характеристиках формы поверхности, можно выделить четыре подгруппы, которые различаются типами характеристик формы: глобальные характеристики, локальные характеристики, распределения и пространственные карты. Исключая локальные характеристики, во всех остальных подгруппах данного класса форма поверхности трёхмерных моделей описывается единственным дескриптором, который представляет собой n -мерный вектор значений. Заметим, что размерность этого вектора фиксирована для всех моделей. В методе, который основан на локальных характеристиках, дескрипторы вычисляются для всех точек поверхности модели. Таким образом каждый дескриптор содержит информацию о форме небольшого участка поверхности модели.

К другим дескрипторам отнесем расширенное Гауссово изображение (Extended Gaussian Image (EGI)) [1], сложное расширенное Гауссово изображение (complex



Рис. 1.1: Разновидности дескрипторов формы поверхности: граф (слева), гистограмма (внизу), спиновое изображение (справа)

EGI) [3], трёхмерные моменты Зернике [4] и др.

1.2 Спиновые изображения

Основная идея спиновых изображений - это сопоставление опорной точке (точке поверхности, для которой вычисляется локальный дескриптор) цилиндрической системы координат без учёта полярного угла. Опорная точка в этом случае принимается за начало системы координат, а ось z расположена вдоль вектора нормали к поверхности в опорной точке. Теперь поставим в соответствие коорди-

натам ρ и z цилиндрической системы координат две относительные координаты спинного изображения α и β , как показано на рис.1.2. Так как полярный угол φ цилиндрической системы координат в данном случае не учитывается, спинное изображение получается инвариантно относительно преобразования вращения.

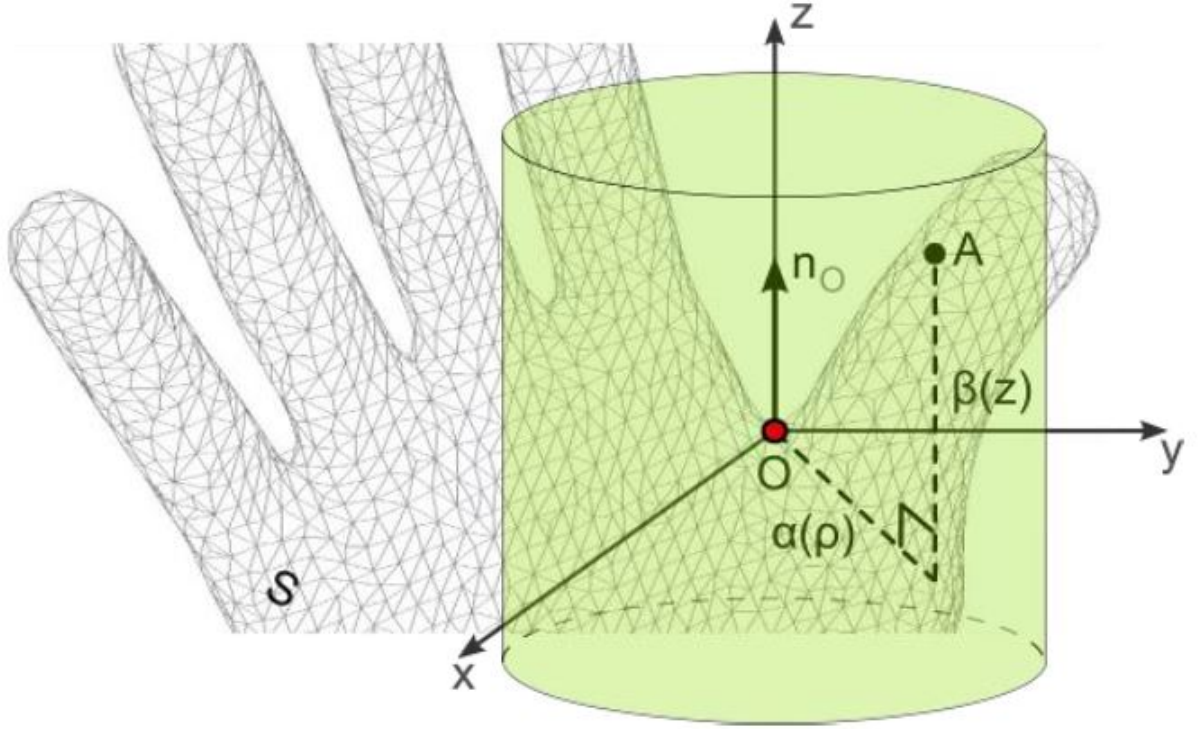


Рис. 1.2: Относительные координаты спинного изображения α и β

Отсюда можно сделать вывод, что точки с одинаковыми значениями α и β лежат на окружности радиуса α и на расстоянии β от точки O вдоль её нормали. На практике точек с абсолютно одинаковыми значениями α и β , как правило, не существует. Поэтому значения α и β разбивают на классы (корзины) и подсчитывают количество точек поверхности, попавших в каждый класс.

Таким образом, для вычисления спинного изображения используются точки поверхности S , ограниченные цилиндром с центром в точке O , высотой $\beta_{max} = W_\beta b_\beta$ и радиусом $\alpha_{max} = W_\alpha b_\alpha$. В случае спинных изображений корзины имеют форму трёхмерных колец как показано на рис.1.3.

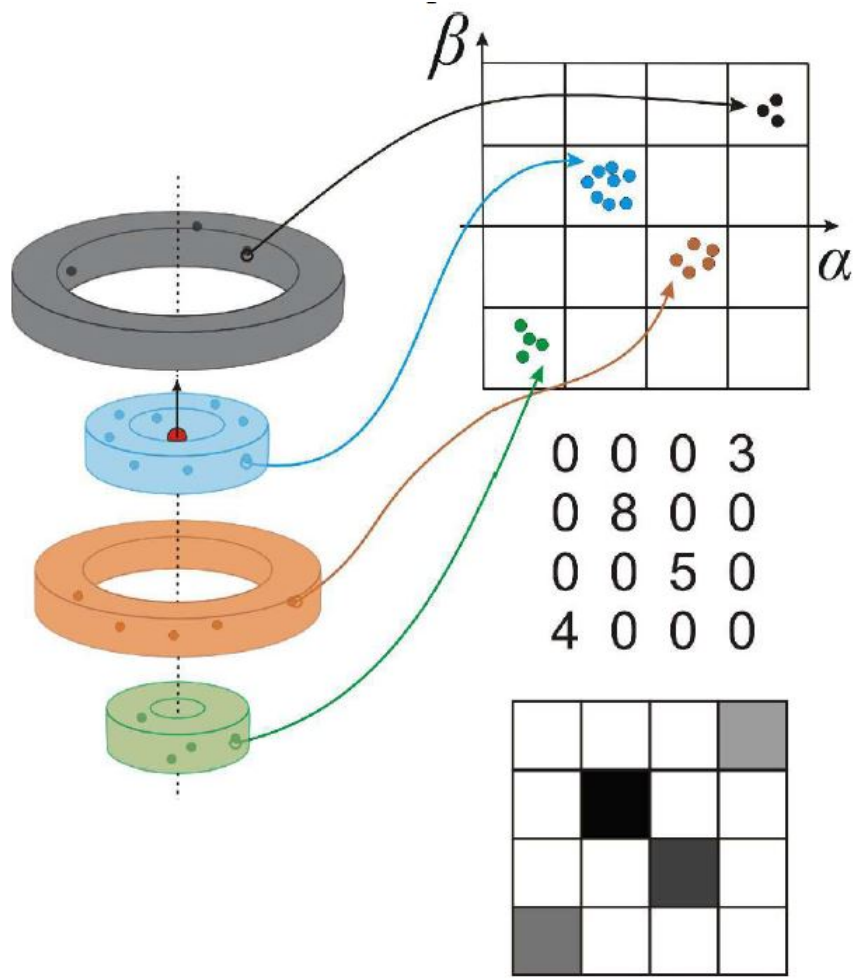


Рис. 1.3: Корзины спинного изображения

Зависимость между значениями относительных координат спинного изображения α , β и целочисленными координатами (индексами) i , j корзин $M_O[i, j]$ приведена ниже:

$$i = \left\lceil \frac{\frac{W_\beta}{2} - \beta}{b_\beta} \right\rceil, \quad j = \left\lceil \frac{\alpha}{b_\alpha} \right\rceil \quad (1.1)$$

1.3 Интегральные спиновые изображения в качестве глобальных дескрипторов поверхности

Понятие глобального дескриптора поверхности можно определить, как вектор параметров, описывающий геометрию поверхности трёхмерной модели в компактной и информативной форме. Данное представление двух трехмерных моделей удобно использовать для их сравнения.

В данной работе, для сравнения формы моделей предлагается использовать интегральные спиновые изображения в качестве глобальных дескрипторов поверхности. Конкретнее, интегральным спиновым изображением, в нашем случае, будет являться, рассмотренный ранее, локальный дескриптор поверхности - спиновое изображение, вычисленный для всей модели сразу. Таким образом, понятие интегрального спинового изображения является расширением понятия обычных спиновых изображений, пригодным для описания формы всей поверхности модели. Выбор интегральных спиновых изображений в качестве глобальных дескрипторов поверхности обусловлен их хорошими описательными характеристиками, достаточной простотой вычисления, а также устойчивостью к наличию шумов.

Очевидно, что для вычисления обычного спинового изображения необходимо знание координат опорной точки и вектора нормали к поверхности модели в этой точке. При этом опорной точкой принимается одна из точек модели. При построении же глобального дескриптора интегрального спинового изображения выбор опорной точки и вектора нормали представляет собой более сложную задачу. Это обусловлено, например, тем, что глобальные дескрипторы поверхности, вычисленные для идентичных моделей, должны быть совершенно одинаковыми даже если они по-разному ориентированы в пространстве.

В качестве опорной точки предлагается выбрать, так называемый, центр модели. Определим его как среднее арифметическое координат точек модели.

Также для нахождения опорного вектора, необходимо, чтобы центр модели был расположен в начале системы координат. Для этого нужно преобразовать модель таким образом, чтобы среднее арифметическое точек модели стало равным нулю. Данное преобразование достигается смещением всех точек модели в соответствии с вектором трансляции t , который находится по формуле:

$$t = \frac{\sum_{i=1}^n p_i}{n}, \quad (1.2)$$

где $p_i \in \mathbb{R}^3$ - координаты точек трехмерной модели, n - количество точек трехмерной модели.

Для выбора вектора нормали предлагается использовать метод уменьшения размерности системы – метод главных компонент PCA описанный в работе [11].

Точки, формирующие дескриптор, ограничены некоторой окрестностью опорной точки спинового изображения. В случае интегральных спиновых изображений, все точки трёхмерной модели должны быть учтены при построении глобального дескриптора. Естественно, что параметры генерации (размер корзины и ширина) интегрального спинового изображения должны оставаться постоянными для всех моделей. Проблема попадания всех точек трёхмерной модели в окрестность опорной точки решается путём оптимального масштабирования трёхмерных моделей и дальнейшей нормализации (масштабировании) интегральных спиновых изображений. Ещё одна проблема, приводящая к ошибкам сравнения трёхмерных моделей, связана с неравномерным распределением точек модели по поверхности (то есть в одной части поверхности модели точки могут быть расположены тесно, а в другой они могут быть сильно разрежены) рис.1.4. Другими словами, разрешение трёхмерной модели (средняя длина рёбер, соединяющих точки модели) может значительно различаться на разных участках поверхности модели. Проблема разрешения трехмерной модели игра-

ет очень важную роль в процессе построения дескрипторов и их сравнения. Подробнее эта тема обсуждается в следующем разделе.

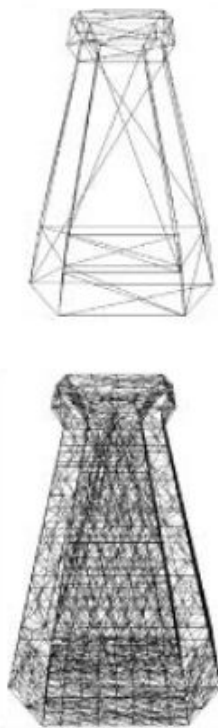


Рис. 1.4: Верхнее изображение – трёхмерная модель с неравномерным распределением точек; нижнее изображение – та же модель с унифицированным разрешением

Интегральное спиновое изображение вычисляется аналогично схеме для обычного спинового изображения, за исключением того, что используемые специфические опорная точка и вектор, а также окрестность опорной точки выбираются таким образом, чтобы абсолютно все точки модели попали в неё. За счёт вычисления относительных координат α и β для всех точек модели интегральное спиновое изображение описывает форму всей поверхности модели. Преимуществами использования идеи спиновых изображений при построении глобальных дескрипторов поверхности являются их хорошие описательные характеристики,

относительно небольшие вычислительные затраты на их построение и обработку, а также наличие эффективного и простого метода их сравнения.

2 Алгоритм контроля разрешения трехмерных объектов

2.1 Определения

Как уже было сказано ранее, неравномерное распределение точек модели по поверхности значительно влияет на вид интегрального спинового изображения и, как следствие, приводит к ошибкам сравнения дескрипторов. Более того, модели, состоящие из малого количества точек, не позволяют построить спинового изображения, которое бы явно выделяло его признаки. На рис.2.1 представлена одна и та же модель, но с разными средними длинами ребер, а также глобальные дескрипторы для каждого случая. Совершенно очевидно, что никаких отличительных признаков для модели с малым количеством точек и длинными ребрами выявить невозможно.

Решение данной проблемы было представлено в работе [2]. Далее предлагается в деталях рассмотреть описание и реализацию алгоритма контроля разрешения трехмерных полигональных моделей.

Для произвольных трехмерных объектов невозможно иметь одинаковое расстояние между всеми вершинами и при этом адекватно описать их форму. Таким образом, длины ребер могут быть измерены с использованием локальных и глобальных статистических данных. Наглядно эти данные удобно рассматривать с помощью гистограммы. Пример такой гистограммы представлен на рис.2.2.

На данной гистограмме по горизонтальной оси представлены длины ребер, а по вертикальной количество ребер определенной длины в объекте. Также по гистограмме можно оценить разрешение объекта и его длину распространения ребра. Определим разрешение объекта как медиану длин всех его ребер, а длину распространения ребра как верхнюю квартиль длин ребер минус нижнюю квартиль длин ребер (то есть, половину ширины). Учитывая эти определения, цель

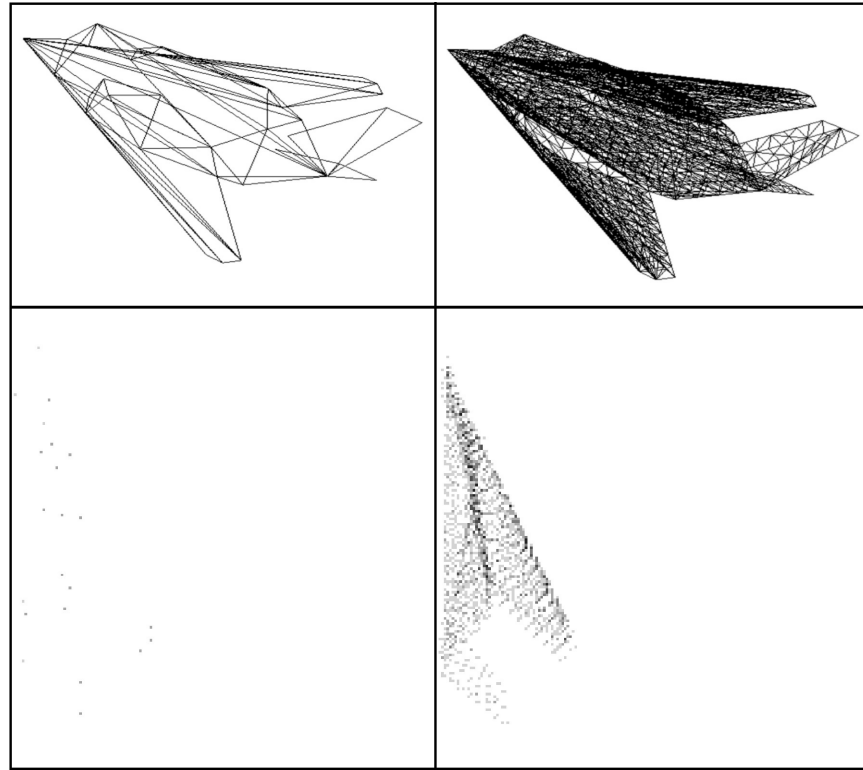


Рис. 2.1: Спиновые изображения одной и той же модели с разной средней длиной ребер

алгоритма - привести исходное разрешение объекта к желаемому путем минимизации длины распространения ребра в гистограмме. Назовем этот процесс нормализацией длины.

Дополнительным ограничением на нормализацию длины ребра является то, что первоначальная форма объекта должна быть сохранена. Предполагается, что первоначальная форма объекта определяется сетью точек и ребер поданной на вход алгоритма. Для получения нужного разрешения, к ребрам модели применяются две операции:

1. edge-split - убрать длинное ребро;
2. edge-collapse - убрать короткое ребро.

Реализация методов, соответствующих данным операциям приведена в При-

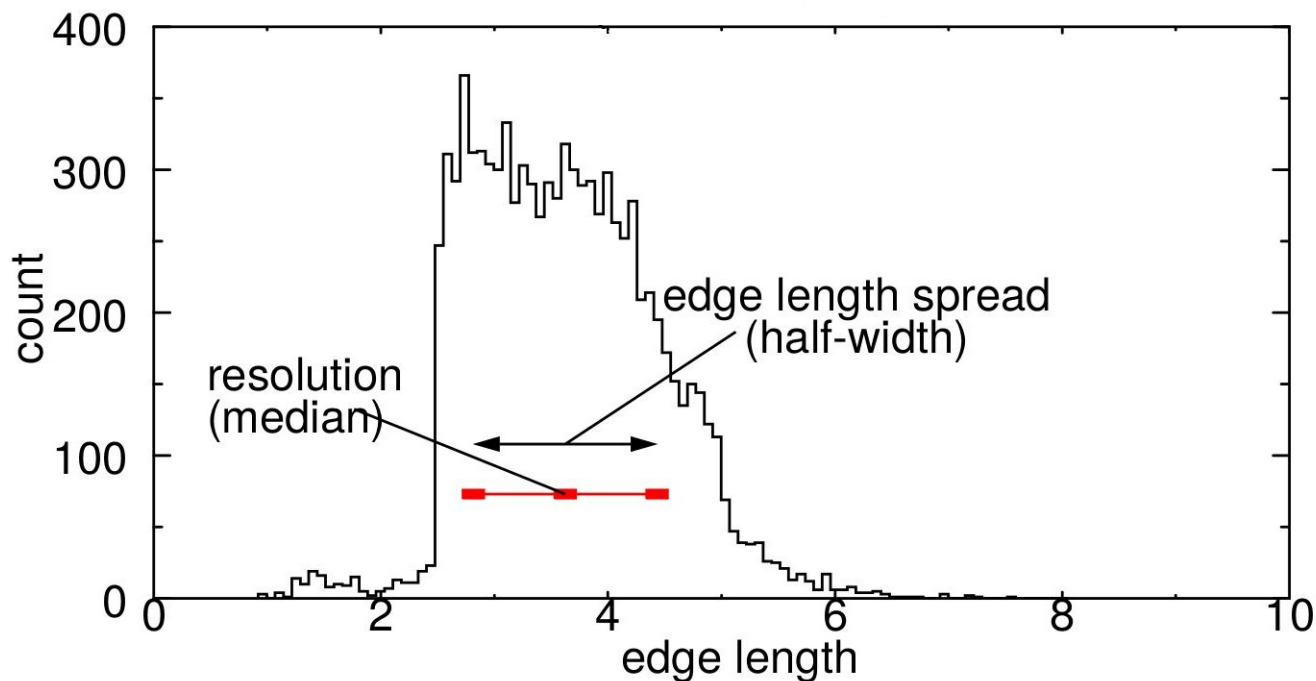


Рис. 2.2: Гистограмма отражающая количество ребер определенной длины в трехмерном объекте

ложении A.

Во время edge-split ребро разделяют в его средней точке на два ребра. Эта операция не меняет форму объекта. Во время edge-collapse ребро превращается в точку, по этому локально форма поверхности изменяется. В рассматриваемом алгоритме положение результирующей точки после edge-collapse выбирают так, чтобы сохранить форму объекта, но некоторые изменения формы неизбежны, когда ребра приходится удалять. Тем не менее, изменения формы поверхности модели могут быть сведены к минимуму за счет разумного порядка обработки ребер. Более конкретно, ребра упорядочены для работы путем измерения изменения формы объекта, которое является результатом применения операции к каждому ребру. Используя этот порядок, сначала обрабатываются ребра, которые меньше всего изменяют поверхность, тем самым сводя к минимуму изменение формы объекта на каждой итерации. Этот подход позволяет получить

объекты, в которых форма поверхности менее отличается от первоначальной при нормализации длины, чем алгоритм, который выбирает ребра случайным образом.

Предотвратить слишком сильное изменение поверхности модели возможно, путем размещения ограничения на максимально допустимое изменение в формы объекта.

Если рассматриваемое ребро укладывается в установленные границы его длины, оно не будет уничтожено. Ограничение на максимальное изменение формы и нахождение длины ребра в некотором допустимом интервале исключает удаление всех ребер. Это является критерием остановки алгоритма. Так как алгоритм направлен на нормализацию длины ребер, сохраняя при этом форму объекта, очевидно, что большинство, но не все, из длин ребер будут находиться в установленном допустимом интервале.

Для корректного описания алгоритма в деталях стоит определить понятия ближайших соседей ребер и вершин поверхности объекта. Названия данных сущностей, приведенные в данной работе, соответствуют названиям методов их поиска в реализованном алгоритме.

Пусть $\text{EdgeStar}(e)$ соответствует ближайшим соседям ребра e , когда к нему применяется операция edge-collapse . $\text{EdgeStar}(e)$ содержит все грани, в которых есть как минимум одна из вершин ребра e вместе с ребрами и вершинами, которые составляют данные грани. Определим $\text{VertexStar}(v)$ как ближайших соседей вершины v которые созданы после применения к ребру операции edge-collapse . $\text{VertexStar}(v)$ содержит все грани, содержащие вершину v вместе с составляющими ее ребрами и вершинами. Иллюстрации $\text{EdgeStar}(e)$ и $\text{VertexStar}(v)$ приведены на рис.2.3.

Пусть $\text{EdgeDiamond}(e)$ соответствует ближайшим соседям ребра e перед применением к нему операции edge-split . $\text{EdgeDiamond}(e)$ содержит грани, примы-

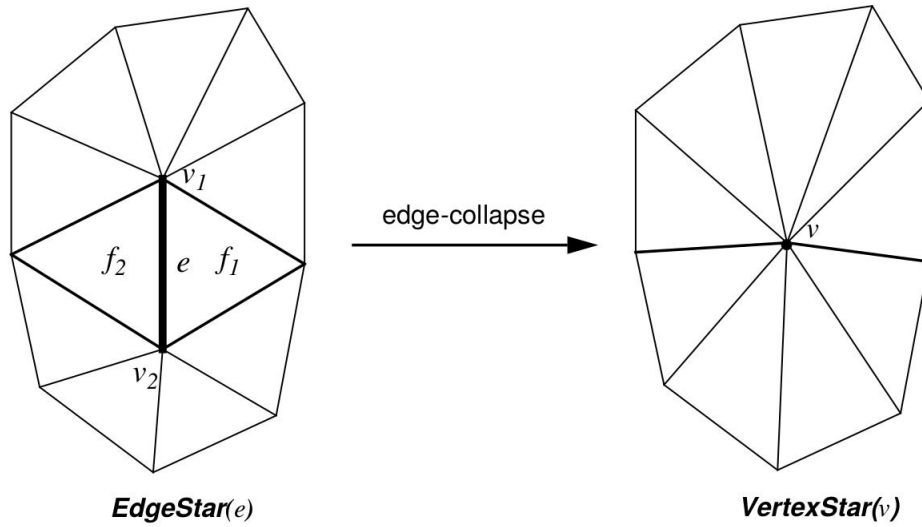


Рис. 2.3: Влияние edge-collapse на его ближайших соседей: ребро e свернуто в вершину v , при этом удалены ребро e , грани f_1 и f_2 , и вершины v_1 и v_2

кающие к ребру e . Ребра и вершины, составляющие эти грани также включены в $\text{EdgeDiamond}(e)$. Также определим $\text{VertexDiamond}(v)$ для вершины v как ее ближайших соседей после применения к ней операции edge-split. $\text{VertexDiamond}(v)$ содержит четыре грани которые составлены из вершины v вместе с ребрами и вершинами которые включены в данные грани. Иллюстрации $\text{EdgeDiamond}(e)$ и $\text{VertexDiamond}(v)$ приведены на рис.2.4.

2.2 Обзор алгоритма

Входом в алгоритм служит желаемое разрешение L_0 и допустимое отклонение длины ребер L_D от L_0 в нормализованном объекте. Тогда верхняя и нижняя границы длин ребер:

$$L_{MIN} = L_0 - \frac{L_D}{2} \quad L_{MAX} = L_0 + \frac{L_D}{2} \quad (2.1)$$

Также в алгоритм на вход передается максимально возможное изменение

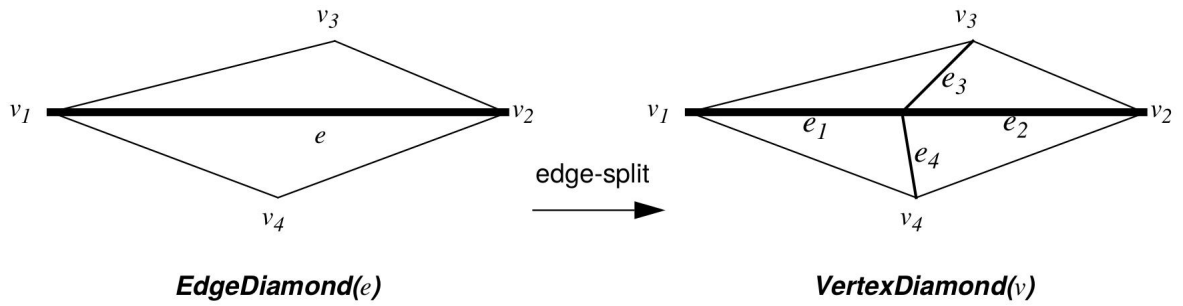


Рис. 2.4: Влияние edge-split на его ближайших соседей: ребро e разбито вершиной v , добавлены три новых ребра две новые грани; ближайшие соседи e перед edge-split - $\text{EdgeDiamond}(e)$, а ближайшие соседи вершины v после edge-split - $\text{VertexDiamond}(v)$

формы поверхности C_{MAX} .

В деталях, алгоритм выглядит следующим образом: сначала создается динамическая очередь из ребер объекта. Положение ребра в очереди определено его длиной и мерой изменения формы для данного ребра. Таким образом ребра оказываются упорядочены в соответствии с их длиной по убыванию, а ребра с одинаковой длиной расположены таким образом, чтобы сначала обрабатывались те из них, для которых мера изменения формы поверхности будет меньшей. За тем первое ребро в очереди выталкивается из нее и обрабатывается. Если длина ребра больше L_{MAX} , ребро разбивается в его средней точке. Разбиение меняет ближайших соседей ребра добавлением новых ребер, граней и вершины. Если длина ребро меньше чем L_{MIN} , оно сворачивается в точку, изменяя своих ближайших соседей путем уничтожения ребра и двух граней вместе с их ребрами. Когда ребро сворачивается, его мера изменения формы добавляется в переменные контролирующие изменение формы поверхности для новых ближайших соседей вершины. После проведения данных операций, ближайшие соседи обработанных ребер для старого случая удаляются из очереди.

За тем новые ребра добавляются в очередь если они соответствуют следующим критериям:

1. длина ребер не входит в требуемый интервал для длины ребер L_{MAX} и L_{MIN} ;
2. накопление изменения формы (accumulated shape change) для этих ребер не больше чем C_{MAX} ;

Ребра выталкиваются из очереди и обрабатываются пока очередь не станет пустой.

2.3 Мера изменения формы

Мера изменения формы определяется как разница между старой и новой поверхностью до и после обработки ребра. Как уже упоминалось ранее, перед началом работы алгоритма пользователь определяет максимально возможное изменение формы поверхности C_{MAX} . Поскольку обработка ребра влияет только на его ближайших соседей, разница между старой и новой формой объекта на одной итерации может быть измерена путем сравнения только окрестности (ближайших соседей) обрабатываемого ребра до и после проведения над ним необходимых операций.

Логично предположить, что форма объекта должна определяться его гранями, поэтому точная мера изменения между старой и новой моделью должна учитывать расстояние между гранями. Определим расстояние между поверхностями M_1 и M_2 как максимальное расстояние между любой точкой на M_1 и ее ближайшей связанной точкой на M_2 . Поскольку модели представляют собой объединение подмножеств линейных элементов (точки, линии и плоскости), максимальное отличие M_1 и M_2 заключено между вершиной на M_1 и гранью из

M_2 . Отсюда следует что разница между M_1 и M_2 определяется как максимум Евклидова расстояния между вершиной v_i из M_1 и ближайшей к ней точкой, $v_{closest}$, на грани f_i из M_2 .

$$d(M_1, M_2) = \max_{v_i \in M_1} (\min_{f_i \in M_2} ||v_i - v_{closest}(v_i, f_i)||) \quad (2.2)$$

Ближайшая точка на треугольнике к точке в пространстве определена как проекция этой точки на плоскость данного треугольника. Если спроецированная точка лежит внутри треугольника, тогда - это и есть искомая точка. В противном случае точка перпендикулярно проецируется на прямые, на которых лежат стороны треугольника. Если проекция точки расположена между двумя вершинами треугольника, тогда - это искомая точка. В противном случае, искомой точкой является одна из вершин треугольника.

Расстояние $d(M_1, M_2)$ не симметрично, поэтому определим показатель различия между двумя поверхностями $D(M_1, M_2)$ как максимум между $d(M_1, M_2)$ и $d(M_2, M_1)$:

$$D(M_1, M_2) = \max(d(M_1, M_2), d(M_2, M_1)) \quad (2.3)$$

В представленном алгоритме нормализации длины ребер будем использовать $D(M_1, M_2)$ как меру изменения формы. Очевидно, что мера изменения формы будет равна нулю, когда поверхности совпадают, даже если грани, ребра и вершины не являются точно равными. Использование максимального различия между поверхностями как меры изменения формы дает алгоритму возможность обрабатывать ребра вдоль поверхностных неоднородностей модели, таких как гребни или углы, пока различие между объектами остается малым во время обработки ребер.

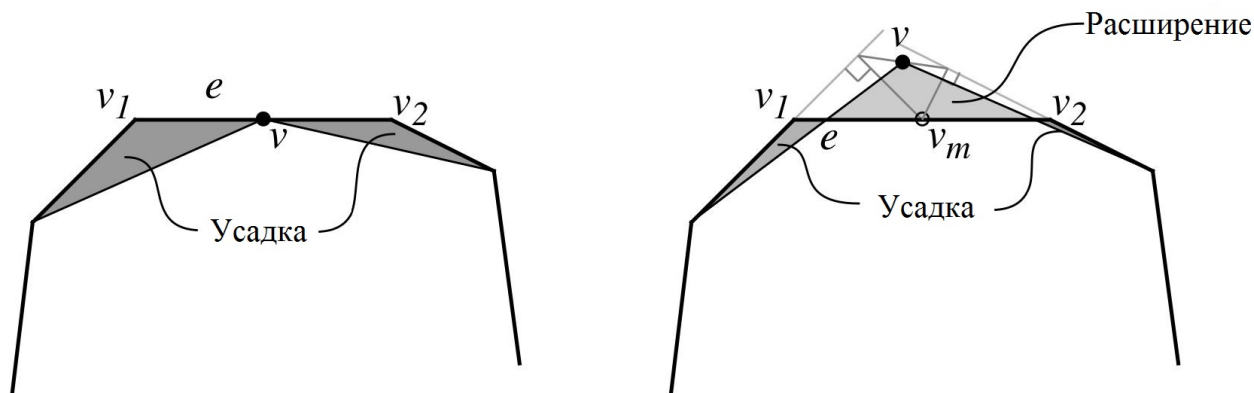


Рис. 2.5: Расположение результирующей точки после операции edge-collapse

2.4 Базовые операции алгоритма

В данном подразделе подробно рассматриваются операции edge-collapse и edge-star, и некоторые особенности их реализации.

Первой рассмотрим операцию edge-collapse. Как показано на рис.2.3 цель данной процедуры - сжать ребро в точку посредством этого удаляя ребро и две смежные с ним грани. Операция edge-collapse может быть представлена через локальные операции, которые удаляют задействованные ребра и вершины с поверхности модели в наборе данных, а за тем добавляют новые ребра в очередь.

Важной переменной является позиция новой вершины, которая является результатом edge-collapse. Позиции остальных вершин в $\text{EdgeStar}(e)$ остаются неизменными в течении edge-collapse. Простым решением является поместить результирующую точку в центр сворачиваемого ребра. Однако, как показано на рис.2.5 (слева), размещение новой вершины на поверхности сети объекта может вызвать чрезмерное изменение формы (усадку или расширение) в районах с высокой кривизной поверхности.

Таким образом в большинстве случаев стоит поместить вершину, которая получена после edge-collapse вне прямой, на которой лежит удаляемое ребро. В частности, за позицию новой вершины v следует принять среднее проекций се-

редины сворачиваемого ребра v_m на N плоскостей которым принадлежат грани из $\text{EdgeStar}(e)$.

$$v = v_m - \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N (n_i v_m + d_i) n_i \quad v_m = \frac{v_1 + v_2}{2} \quad (2.4)$$

Грани из $\text{EdgeStar}(e)$ в этом случае определяются нормальными плоскостями на которых лежат эти грани n_i и их смещением b_i относительно центра сворачиваемого ребра v_m . На рис.2.5 (справа) представлен пример расположения новой вершины после применения операции edge-collapse на основе проецирования середины сворачиваемого ребра на соседние плоскости. Таким образом усадка сети объекта предотвращается путем распределения изменения формы поверхности выше и ниже уничтоженного ребра.

Мера изменения формы для ребра, которое мы собираемся свернуть в точку может быть вычислена, используя $\text{EdgeStar}(e)$ и $\text{VertexStar}(v)$. После edge-collapse вершины вдоль границы $\text{VertexStar}(v)$ те же что и вершины на границе $\text{EdgeStar}(e)$. Таким образом, в соответствии с рис.2.3, мера изменения формы может быть вычислена как максимум расстояния между v и ее ближайшей точкой на гранях $\text{EdgeStar}(e)$, v_1 и ее ближайшей точкой на гранях $\text{VertexStar}(v)$, или v_2 и ее ближайшей точкой на гранях $\text{VertexStar}(v)$.

Теперь рассмотрим операцию edge-split. Она используется чтобы убрать слишком длинные ребра. Как показано на рис.2.4, edge-split делит ребро вершиной и производит новые ребра, две новые грани и новую вершину. Позиция новой вершины выбирается в середине разделяемого ребра. Так как поверхность до и после edge-split не изменяется, значит мера изменения формы для этой операции всегда равна нулю и не рассматривается в процессе работы алгоритма. Операция edge-split может быть реализована через локальные изменения поверхности, которые добавляют новые ребра и вершину в очередь и за удаляют разделяемое ребро из очереди.

2.5 Накопление изменения формы

Определим накопление изменения формы как некоторое значение, которое соответствует изменению формы всей модели в процессе нормализации длины ее ребер. Как было рассмотрено ранее, каждый раз после удаления ребра, форма объекта немного меняется. Мера изменения формы в нашем случае - это максимальное расстояние между поверхностями до и после сворачивания ребра для его ближайших соседей. Первоначально у каждого ребра нулевая мера изменения формы, а у модели нулевое накопление изменения формы. Когда ребро e свернуто, его мера изменения формы вычисляется и добавляется накопление изменения формы. Отслеживая худший случай изменения формы для каждого ребра, мы можем ограничить глобальный максимум изменения формы объекта. Другими словами, ребра, при сворачивании которых накопление изменения формы может превысить максимально возможное изменение формы поверхности S_{MAX} , следует удалить из очереди, несмотря на то, что они могут не входить в целевой интервал для длины ребер.

3 Сверточные нейронные сети

3.1 Общие представления

Компьютерные методы, имитирующие человеческое зрение, сегодня используются для решения многих задач – от определения лиц на Facebook и автопилотируемых Google-мобилей до суперсовременных алгоритмов диагностики заболеваний. Однако на поверку имитация работы человеческих органов зрения оказывается задачей не из легких. Там, где мы автоматически распознаем линии, контуры и объекты, компьютер видит всего лишь огромные числовые матрицы.

Для решения задачи определения более сложных признаков из сырых массивов пикселей предлагается использовать отдельный тип нейронных сетей, называемых сверточными.

Свёрточная нейронная сеть (convolutional neural network, CNN, LeNet) была представлена в 1998 году французским исследователем Яном Лекуном (Yann LeCun) [5], как развитие модели неокогнитрон [6]. Архитектура данного типа нейронных сетей схожа с некоторыми особенностями зрительной коры, в которой имеются простые клетки, реагирующие на прямые линии под разными углами, и сложные клетки, реакция которых связана с активацией определённого набора простых клеток.

Таким образом, идея свёрточных нейронных сетей заключается в чередовании свёрточных слоев (англ. convolution layers) и субдискретизирующих слоев (англ. subsampling/pooling layers). Для обучения используются градиентные методы, чаще всего метод обратного распространения ошибки.

Название архитектура сети получила из-за наличия операции свёртки [7], суть которой в том, что каждый фрагмент изображения умножается на матрицу (ядро) свёртки поэлементно, а результат суммируется и записывается в аналогичную позицию выходного изображения.

$$(f * g)[m, n] = \sum_{k, l} f[m - k, n - l] \cdot g[k, l] \quad (3.1)$$

Здесь f - исходная матрица изображения, g - ядро (матрица) свёртки.

Теперь выделим некоторые преимущества и недостатки, данного типа нейронных сетей.

Преимущества:

1. По сравнению с полносвязной нейронной сетью — в сверточной нейронной сети требуется гораздо меньшее количество настраиваемых весов, так как одно ядро весов используется целиком для всего изображения, вместо того, чтобы делать для каждого пикселя входного изображения свои персональные весовые коэффициенты. Это подталкивает нейросеть при обучении к обобщению демонстрируемой информации, а не попиксельному запоминанию каждой показанной картинке в мириадах весовых коэффициентов, как это делает перцептрон.
2. Удобное распараллеливание вычислений, а, следовательно, возможность реализации алгоритмов работы и обучения сети на графических процессорах.
3. Относительная устойчивость к повороту и сдвигу распознаваемого изображения.
4. Обучение при помощи классического метода обратного распространения ошибки.

Недостатки:

1. Архитектура свёрточной нейронной сети по большей части пригодна только для распознавания изображений.

2. Слишком много варьируемых параметров сети. Существует несколько выверенных и прекрасно работающих конфигураций сетей, но нет правил, по которым нужно делать выбор для новой задачи.

3.2 Архитектура сверточной нейронной сети

Модель свёрточной сети рис.3.1, состоит из трёх типов слоёв: свёрточные (convolution) слои, субдискретизирующие (subsampling/pooling) слои и слои "обычной" полносвязной нейронной сети (fully-connected layer).

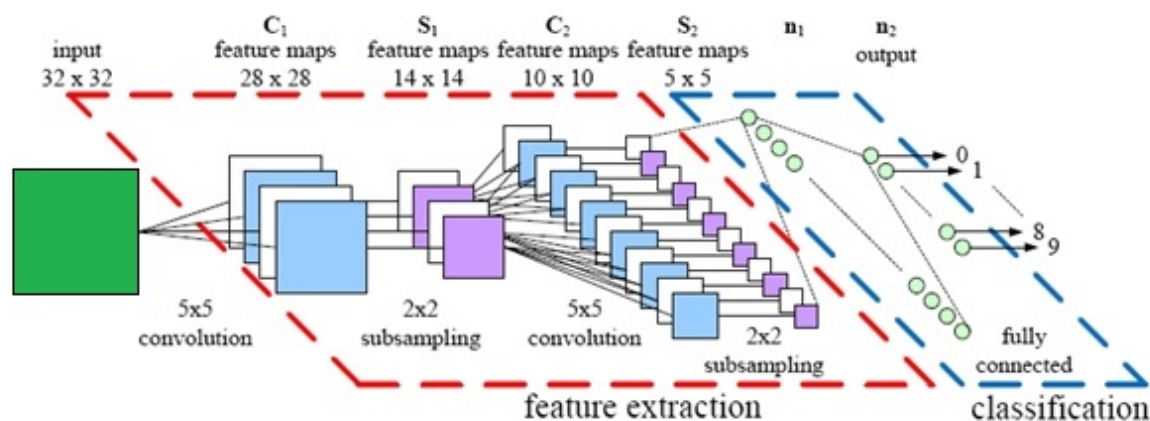


Рис. 3.1: Общая схема свёрточной нейронной сети

Первые два типа слоёв (convolutional, subsampling/pooling), чередуясь между собой, формируют входной вектор признаков для многослойного перцептрона (fully connected MLP).

Далее рассмотрим подробнее каждый из типов слоев сверточной нейронной сети.

3.2.1 Свёрточный слой

Свёрточный слой (англ. Convolutional layer) является основным строительным блоком сверточной нейронной сети. Параметры слоя состоят из набора филь-

тров для обучения (или ядер свертки), которые имеют небольшое рецептивное поле, но простираются на всю глубину входной матрицы. В течение прямого прохода каждый фильтр осуществляет свертку по ширине и высоте матрицы на входе, вычисляя скалярное произведение данных фильтра и входа, и формируя двумерную карту активации этого фильтра.

Размерность матрицы на выходе сверточного слоя контролируют три гиперпараметра: глубина(depth), шаг(stride) и нулевое дополнение(zero-padding).

1. Глубина контролирует количество нейронов слоя, которые соединяются с одной и той же областью изображения на входе. Другими словами, это количество ядер свертки в данном слое.
2. Шаг контролирует перемещение ядра свертки по входной матрице. Например, если шаг равен 1, то ядро свертки каждый раз перемещается на один пиксель.
3. Иногда удобно дополнять вход нулями по краям входной матрицы. Размер этого нулевого дополнения является третьим гиперпараметром. Нулевое дополнение позволяет контролировать пространственный размер выходных матриц.

Пространственный размер выходной матрицы W_2 может исчисляться как функция от размера входной матрицы W_1 , размера рецептивного поля нейронов сверточного слоя F , шага, с которым они применяются S , и величины нулевого дополнения P , применяемой на краях [9].

$$W_2 = \frac{W_1 - F + 2P}{S} + 1 \quad (3.2)$$

Если это число не является целым, то шаг установлен неправильно, и нейроны не могут быть размещены вдоль входной матрицы симметричным образом. В общем случае, установление нулевого дополнения в $P = (F - 1)/2$,

когда шагом является $S = 1$, обеспечивает, чтобы входной и выходной объемы имели одинаковый пространственный размер.

Следует также отметить, что глубина выходной матрицы равна количеству примененных ядер свертки (фильтров).

3.2.2 Субдискретизирующий слой

При реализации архитектуры сверточных нейронных сетей, между последовательно идущими сверточными слоями обычно помещают субдискретизирующие слои. Слои этого типа выполняют уменьшение размера входной карты признаков. Это можно делать разными способами, в данном случае рассматривается метод выбора максимального элемента (max-pooling) - вся карта признаков разделяется на ячейки $[2 \times 2]$ элемента, из которых выбираются максимальные по значению рис.3.2.

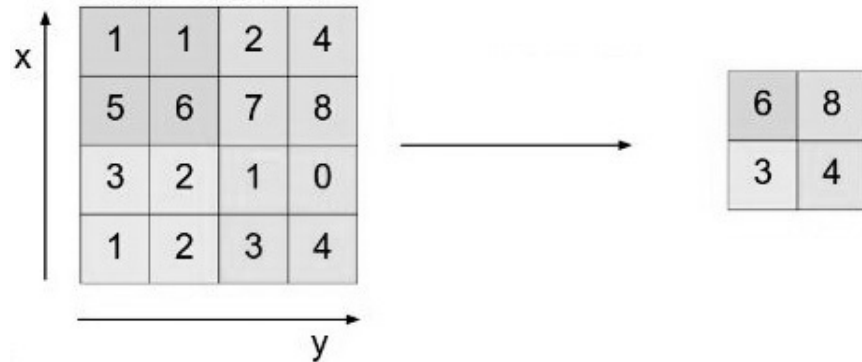


Рис. 3.2: Пример выбора максимальных элементов из матрицы 4x4 при действии на нее pooling слоем размерности 2x2

Субдискретизирующий слой формирует размер выходной матрицы W_2 как функцию от размера входной матрицы W_1 , рецептивного поля F и шага S субдискретизирующего слоя[9]:

$$W_2 = \frac{W_1 - F}{S} + 1 \quad (3.3)$$

В данном случае глубина выходной матрицы соответствует глубине входной матрицы.

3.2.3 Слой полносвязной нейронной сети

Нейроны в полносвязной нейронной сети соединены со всеми картами активаций в предыдущем слое, как в обычных нейронных сетях. На выходе эта нейронная сеть выдает вектор признаков в котором каждый элемент соответствует одному из распознаваемых классов. Чем больше значение одного из элементов этого вектора при работе сети, тем больше, проверяемое изображение соответствует тому или иному классу.

3.3 Обучение сверточных нейронных сетей

Обучение сверточных нейронных сетей чаще всего производят с помощью метода обратного распространения ошибки. Данный метод является одним из базовых методов при обучении нейронных сетей с учителем.

Для того чтобы можно было начать обучение нужно определиться с тем, как измерять качество распознавания. Для этого предлагается использовать функцию среднеквадратической ошибки [10]

$$E^p = \frac{1}{2}(D^p - O(I^p, W))^2 \quad (3.4)$$

В этой формуле E^p — это ошибка распознавания для p -ой обучающей пары, D^p — желаемый выход сети, $O(I^p, W)$ — выход сети, зависящий от p -го входа и весовых коэффициентов W . Задача обучения так настроить веса W , чтобы они для любой обучающей пары (I^p, D^p) давали минимальную ошибку E^p . Чтобы посчитать ошибку для всей обучающей выборки просто берется среднее арифметическое по ошибкам для всех обучающих пар.

Для минимизации функции ошибки E^p самыми эффективными являются градиентные методы. Рассмотрим суть градиентных методов на примере простейшего одномерного случая (т.е. когда у нас всего один вес). Если мы разложим в ряд Тейлора функцию ошибки E^p , то получим следующее выражение:

$$E(W) = E(W_c) + (W - W_c) \frac{dE(W_c)}{dW} + \frac{1}{2}(W - W_c)^2 \frac{d^2E(W_c)}{dW^2} + \dots \quad (3.5)$$

Здесь E — все та же функция ошибки, W_c — некоторое начальное значение веса. Возьмем производную функции ошибки по весам, отбросив члены выше второго порядка и приравняем ее к нулю для нахождения экстремума данной функции:

$$\frac{dE(W)}{dW} = \frac{dE(W_c)}{dW} + (W - W_c) \frac{d^2 E(W_c)}{dW^2} \quad (3.6)$$

Из этого выражения следует, что вес, при котором значение функции ошибки будет минимальным можно вычислить из следующего выражения:

$$W_{min} = W_c - \frac{d^2 E(W_c)}{dW^2}^{-1} \frac{dE(W_c)}{dW} \quad (3.7)$$

То есть оптимальный вес вычисляется как текущий минус производная функции ошибки по весу, деленная на вторую производную функции ошибки.

Для матрицы весов первая производная превращается в вектор частных производных, а вторая производная превращается в матрицу вторых частных производных. Опустим вторую производную, и получим алгоритм который называется алгоритмом наискорейшего градиентного спуска. Представленные формулы позволяют легко вычислить производную ошибки по весам, находящимся в выходном слое.

4 Реализация системы обработки баз данных трехмерных моделей

В данной главе представлены реализация архитектуры сверточной нейронной сети в качестве обработчика базы интегральных спиновых изображений и результаты тестирования данной сети на выборке, не содержащей моделей из обучающей выборки. Спиновые изображения были получены методом, описанным в работе [11]. Реализация сверточной нейронной сети осуществлялась при помощи пакета MatConvNet для Matlab.

Заключение

В данной работе реализована модель классификации трехмерных моделей с помощью сверточной нейронной сети. Результаты классификации наглядно демонстрируют, что сеть вполне способна выделять признаки трехмерных объектов различной формы из их глобальных дескрипторов. Существенные сложности, возникающие при попытке минимизировать ошибку классификации моделей, связаны в первую очередь с малочисленностью базы трехмерных моделей, а также большим количеством настраиваемых параметров сети при достаточно длительном времени ее обучения.

Список литературы

- [1] Horn B. K. P. Extended Gaussian images // Proc. of the IEEE, 72, 1984, pp. 1671-1686
- [2] Johnson A.E. Spin-Images: A Representation for 3-D Surface Matching, Ph. D. Thesis // Carnegie Mellon University, 1997, 288 p.
- [3] Kang S. B. The complex EGI: A new representation for 3D pose determination / S. B. Kang, K. Ikeuchi // IEEE Trans. Pattern Anal. and Mach. Intell., 15(7), 1993, pp. 707-721
- [4] Novotni M. 3D zernike descriptors for content based shape retrieval / M. Novotni, R. Klein // In Proc. of the 8th ACM symposium on Solid modeling and applications (SM '03), New York, NY, USA, ACM Press, 2003, pp. 216-225
- [5] LeCun, Yann. "LeNet-5, convolutional neural networks"—
<http://yann.lecun.com/exdb/lenet/>
- [6] Fukushima Kunihiro Neocognitron: A Self - organizing Neural Network Model for a Mechanism of Pattern Recognition Unaffected by Shift in Position. // Biological Cybernetics 1980 36 (4)
- [7] Борисов Е. Базовые методы обработки изображений. // <http://mechanoid.kiev.ua/cv-base.html>
- [8] Борисов Е. О методах обучения многослойных нейронных сетей прямого пространства. // <http://mechanoid.kiev.ua/neural-net-backprop.html>
- [9] CS231n: Convolutional Neural Networks for Visual Recognition. // <http://cs231n.github.io>

- [10] Y. LeCun, L. Bottou, G. Orr and K. Muller: Efficient BackProp, in Orr, G. and Muller K. (Eds), Neural Networks: Tricks of the trade, Springer, 1998
- [11] Черников И. Методы и алгоритмы реконструкции поиска и визуализации трехмерных моделей. - Воронежский государственный университет // Воронеж, 2013

Приложение А

В данном приложении приведена реализация методов которые отвечают за разделение ребер(edge-split) или их уничтожение(edge-collapse), в алгоритме контроля разрешения трехмерных объектов:

```
1  int edge_split(int ind)
2  {
3      int i;
4      Vert mid = calc_ed_midp(EdgeMass[ind]);
5      Diamond D;
6
7      if (!(EdgeMass[ind].sw))
8      {
9          printf("Trying to split delited edge!\n");
10         return 1;
11     }
12
13     D = edge_diamond(ind);
14     if (!D.val || ed_num ≥ DEF_EDGE_MASS_SIZE - 4)
15     {
16         return 1;
17     }
18     i = 0;
19     while(i < 4 && D.vert[i].x != -1)
20     {
21         add_edge(D.vert[i], mid, ed_num + i);
22         i++;
23     }
24     ed_num += i;
25     EdgeMass[ed_num].sw = 0;
26
27     EdgeMass[ind].sw = 0;
28
29     return 0;
30 }
```

```

31
32 int edge_collapse(int ind)
33 {
34     int i;
35     Star S;
36     Vert mid = calc_ed_midp(EdgeMass[ind]);
37
38     if (!(EdgeMass[ind].sw))
39     {
40         printf("Trying to collapse delited edge!\n");
41         return 1;
42     }
43
44     if (ed_num ≥ DEF_EDGE_MASS_SIZE - DEF_SV_MASS_SIZE)
45     {
46         return 1;
47     }
48
49     EdgeMass[ind].sw = 0;
50
51     S = edge_star(ind);
52     if (S.length == -1)
53     {
54         return 1;
55     }
56     if (S.length == 0)
57     {
58         EdgeMass[ind].sw = 1;
59         return 0;
60     }
61
62     for (i = 0; i < S.length; ++i)
63     {
64         add_edge(mid, S.vert[i], ed_num);
65         ed_num++;
66     }
67     EdgeMass[ed_num].sw = 0;
68

```

```
69     return 0;  
70 }
```