# A new way of digit recognition

—based on Bayesian probability (Python OpenCV)

## 手写体识别数字的一种新方法

一基于贝叶斯概率

July 10.10 2022

Author:Xuzhe\_2021211896\_徐喆

School: HFUT

E-mail:15021699275@163.com

#### **Contents**

- 1.摘要与发展现状
- 2.数学基础理论
- 3.程序展示
- 4.程序实例
- 5.算法优势
- 6.改进与分析

#### Abstract:

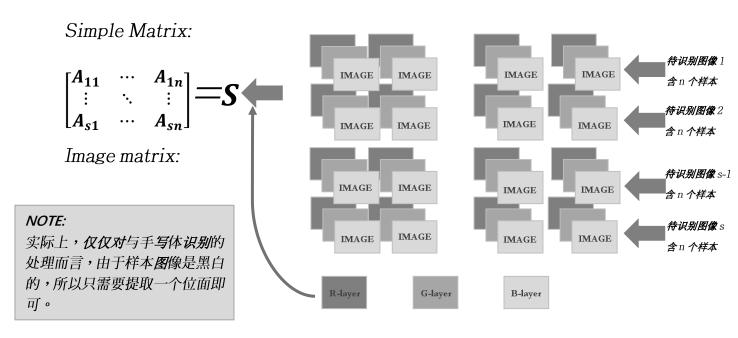
实际上手写体的数字识别是人工智能编程领域的入门课,现在主流的数字识别都是基于简单的 K-近邻算法,在处理数字识别的效率是极高的。但是 K-近邻算法要求的算力是相当高的(相对于嵌入式而言),比如使用 K-近邻算法以 STM32 为平台进行车牌识别,如果使用 STM32F1 系列识别速度是相当慢的,当然使用 STM32F4 乃至 STM32F7 系列的情况可能有所改观,但这无疑增加了成本。

从传统机器学习的角度来看,对图像的特征提取是相当困难的,如何在使用相对较小的资源来精确的刻画图像的特征是如今研究的方向,即将数据降维处理。

从图形学的角度来看,数字实际上是线的位置组合,其核心元素是线性的,意味着对其进行抽象加法的处理将会相当有效。使用 K-近邻算法来仅仅识别数字可以说是大材小用并且浪费资源,本文创新性地提出如下的数学模型,可以极其高效并且简单的识别如数字这一类的线性图像[1]。

[1]:所谓线性图像,指的是该图像的关键特征是由点与线构成的,而不是非线性的,如圆,椭圆,离散点…

#### Mathematical model:



$$A_{i}egin{pmatrix} a_{11} & \dots & a_{1p_{1}} & \dots & a_{1p_{r}} & \dots & a_{1p_{r}} \\ a_{21} & \cdots & a_{1p_{1}} & \dots & a_{2p_{r}} & \dots & a_{2p_{r}} \\ \vdots & \dots & \vdots & & \dots & \vdots & \dots & \vdots \\ a_{q1} & \cdots & a_{qp_{1}} & \dots & a_{qp_{r}} & \dots & a_{qp_{r}} \end{pmatrix}$$
 $\left\{egin{bmatrix} a_{1p_{1}} & \dots & a_{1p_{r}} \\ \vdots & \ddots & \vdots \\ a_{q1} & \cdots & a_{qp_{1}} \end{bmatrix}, \dots, \begin{bmatrix} a_{11} & \dots & a_{1p_{r}} \\ \vdots & \ddots & \vdots \\ a_{q1} & \dots & a_{qp_{r}} \end{bmatrix}\right\}$ 

生成特征矩阵 (贝叶斯概率矩阵):  $lpha_i$ 

$$egin{align*} & = & \chi_{ij} + \chi_{ij} +$$

生成偏移矩阵 (权重矩阵): [4]

$$\left( \begin{pmatrix} arepsilon_{11} \ arepsilon_{g_1} \end{pmatrix} \ \dots \ \begin{pmatrix} arepsilon_{1r} \ arepsilon_{g_r} \end{pmatrix} \right) = \ oldsymbol{\mu}$$

输入样本矩阵 (对象矩阵): A

$$A\begin{pmatrix} a_{11} & \dots & a_{1p_1} & \dots & a_{1p_r} & \dots & a_{1p_r} \\ a_{21} & \cdots & a_{1p_1} & \dots & a_{2p_r} & \dots & a_{2p_r} \\ \vdots & \cdots & \vdots & & \cdots & \vdots & \dots & \vdots \\ a_{q1} & \cdots & a_{qp_1} & \dots & a_{qp_r} & \dots & a_{qp_r} \end{pmatrix} = A$$

生成样本特征矩阵:  $m{A}^{m{F}}$ 

$$\begin{pmatrix} \sum_{1}^{p_1} \sum a_{1i} & \dots & \sum_{1}^{p_r} \sum a_{1i}/p_r \\ \vdots & \vdots & \vdots \\ \sum_{1}^{p_1} \sum a_{qi} & \dots & \sum_{1}^{p_r} \sum a_{1i}/p_r \end{pmatrix} = A^F$$

生成偏离矩阵:D

$$\begin{pmatrix}
\left(\left|\boldsymbol{\alpha}_{1}-\boldsymbol{A}^{F}*\boldsymbol{\mu}\right|\right) \\
\vdots \\
\left(\left|\boldsymbol{\alpha}_{S}-\boldsymbol{A}^{F}*\boldsymbol{\mu}\right|\right)
\end{pmatrix} = \boldsymbol{D}$$

Then: 生成偏差向量

$$D \xrightarrow{yields} \left( \frac{\sum (|\alpha_1 - A^F * \mu|)}{\vdots} \right) = \overrightarrow{D}$$

$$\sum (|\alpha_S - A^F * \mu|)$$

#### **NOTE:**

上述求和符的含义是将所有的 矩阵元素求和,即从矩阵空间以 普通求和的方式映射到数域,再 构成一个向量。 NOTE:

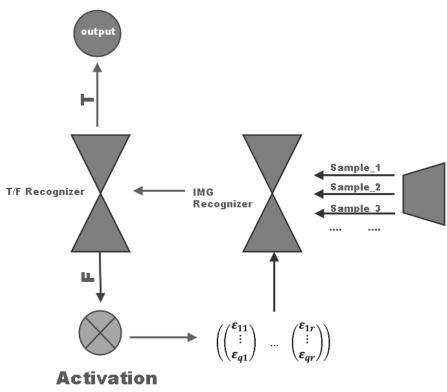
**D** 就是我们所要求得量,其最 大分量i的位置代表输入图像与样 本i的拟合度最高。

#### NOTE:

实际上权重矩阵我们现在未知, 当然我们可以假定权重矩阵中 的元素全部为1,即

$$\begin{pmatrix} \begin{pmatrix} 1 \\ \vdots \\ 1 \end{pmatrix} & \dots & \begin{pmatrix} 1 \\ \vdots \\ 1 \end{pmatrix} \end{pmatrix} \not \sqsubseteq \not \propto \not \gg$$

比较差, 我们想程序自动矫正特 征矩阵, 所以下列使用向量机的 方法,算法流程如下(基于MCP 神经元)



**Function** 

## Program presentation:

# 特征向量生成部分:

#### 图像识别器:

```
err_bar = np.zeros((10, 20), dtype=np.float32)
print('The shape of Feature_Vector is:', feature_Vector.shape)
def give_num():
    return ans
def num_output():
cells = [np.hsplit(row, 100) for row in np.vsplit(gray, 50)]
def num_correct(img, index):
```

# 图形化界面:

Program presentation II:

首先先生成特征矩阵(即贝叶斯矩阵)并且通过.npz 的 flaot64 位形式保存。

```
Data build successfully! -By HFUT C14

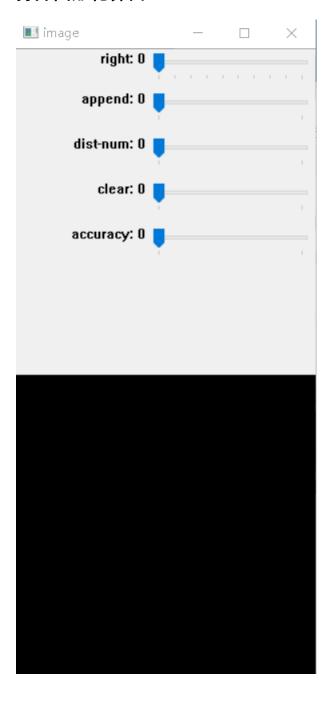
Process finished with exit code 0

digits.png
feature_vector.npz
knn_data.npz
```

## 特征矩阵形式:

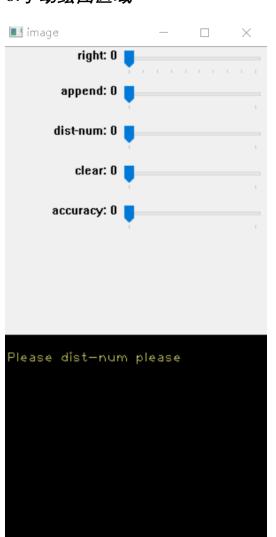
# 其次运行主程序生成特征矩阵:

#### 打开图形化界面



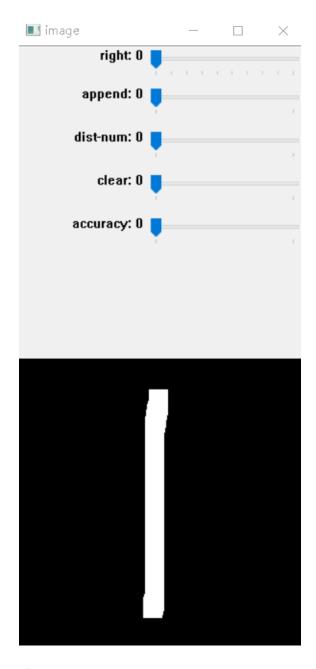
#### 从上到下依次为:

- 1.手动矫正按键
- 2.调整权重矩阵按键
- 3.识别数字按键
- 4.清除
- 5 **. 显示正确率**
- 6.手动绘图区域



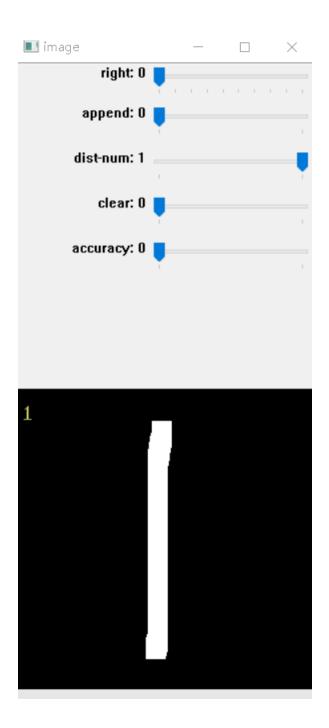
Step:如果没有识别数字,而点击. 调整特征矩阵按键会提示先输入 数字:

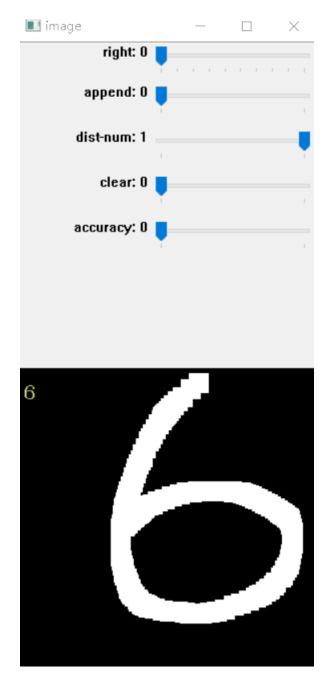
# Step:在黑色区域写数字



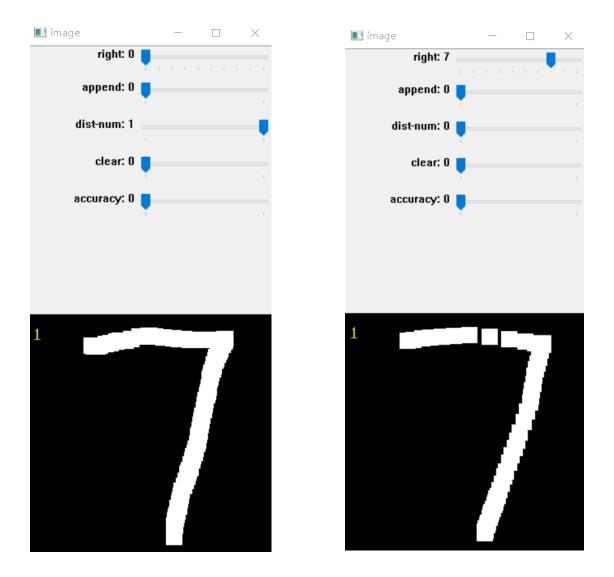
Step:

点击数字识别按键识别数字:

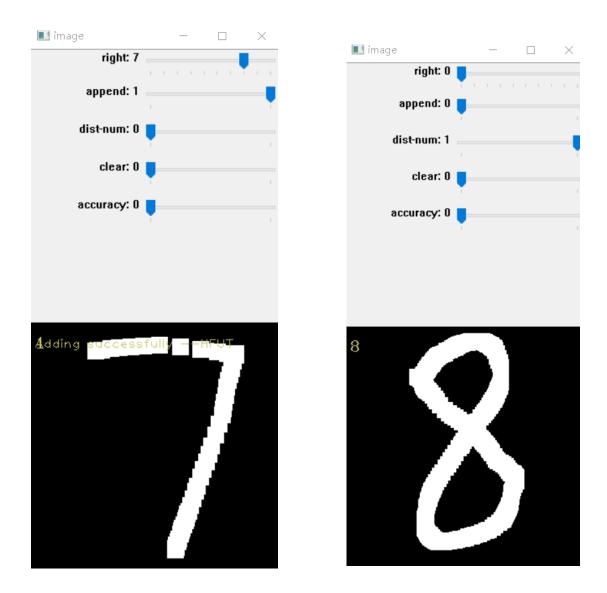




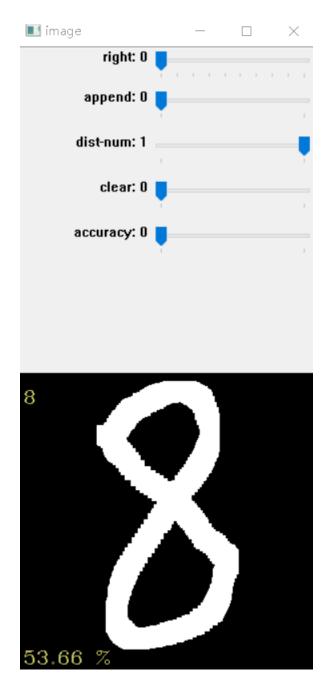
Step:如果识别错误,将手动调整按键调整至正确数字,点击调整权 重矩阵按键,从而优化权重分配:



Step: 再次识别提高正确率



Step:点击正确率按键显示正确率:



Note:

Hoops! 正确率只有53.66%



Note: 手动矫正正确率变低

#### Compare with other program:

#### 1.K-近邻算法:

♥ 贝叶斯识别的识别程序 × ● 训练程序 × E:\pythonProject\_opencv\venv\Scripts\python.exe E:/pythonProject\_opencv/= 91.76 Process finished with exit code 0

Note: K-近邻算法的正确率为 91.76%

而本程序的正确率最高只有54.3%

Note:

但是本算法的优势在于其训练集的大小只有 2KB,

而使用 K-近邻算法的训练集的大小有 1957KB

对于嵌入式平台而言,如果要识别更加复杂的图形,如果使用 K-近 邻算法其训练集大小将会大于系统内存。

*Note:* 

本算法的处理核心是普通代数加法,处理的速度远快于K-近邻算法,尽管OpenCV专门为K-近邻算法做了优化。

Improvements:

由于本人的 Python 技术水平有限,理论算法仅仅实现了一小部分,

由于对 Numpy 库中矩阵分割的操作不熟练, 无法将图形矩阵进行列

分块,而仅仅将其作为整体来处理,导致正确率较低。其次,由于时

间紧迫,相关参数并未进行详细的调整。导致本人设计的程序对纵向

的线性特征不敏感,并且难以重构。

但总而言之, 该算法的可行性还是相当高的。

*Note:* 

本项目将在 GitHub 上开源

Author: Xuzhe\_徐喆\_2021211896

# Reference:

1. https://download.csdn.net/