# I-BIOM: Zadanie č.3 ROZPOZNÁVANIE TVÁRÍ

 Vytvorte množinu tvárí z videa - pomocou lokalizácií z predošlého zadania tváre vyrovnajte podľa očí a vystrihnite 2b.

Pre každý jeden frame sa podľa informácii z predošlého zadania najskôr otočí obrázok pomocou matice podľa očí a následne sa vyreže podľa informácií, kde sa nachádza tvár. A výstupy vyzerajú takto



Katharine\_Hepburn\_4 obrázok, kde sú vyrezané len tváre bez vyrovnania



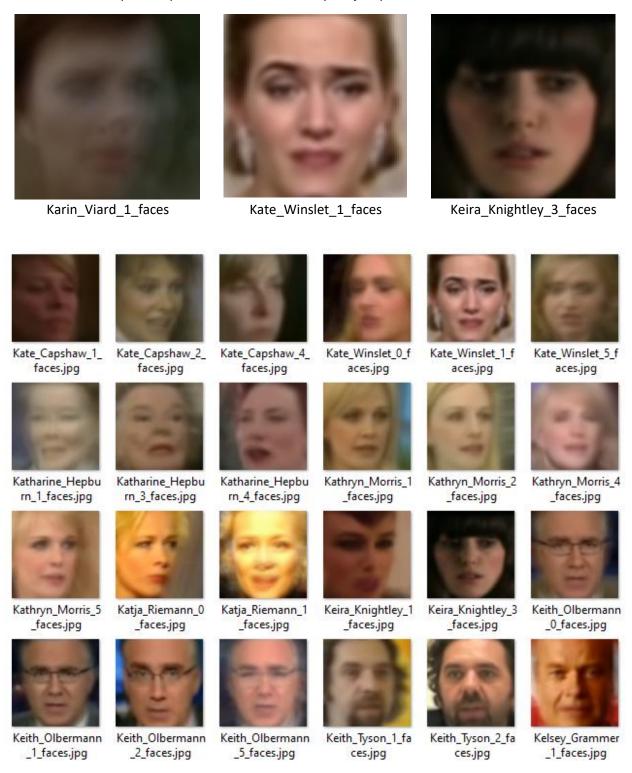
Katharine\_Hepburn\_4 - tentokrát už je vyrovnané podľa očí





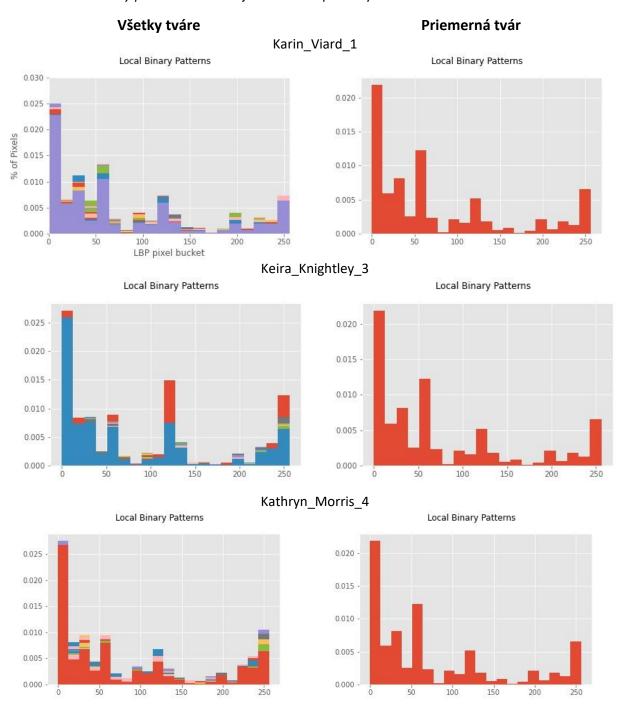
## Vytvorte priemernú tvár 1b.

Následne boli všetky tváre spriemerované. Niektoré vyzerajú lepšie ako ostatné.



- Z každej tváre z množiny (aj z priemernej) vypočítajte príznaky na verifikáciu tvárí pomocou aspoň dvoch metód počítačového videnia 2x1.5b. Na výber máte viacero metód:
  - \* Histogramy LBP,

Pomocou local binary pattern sa z každej tváre získali príznaky na verifikáciu.



\* Histogramy orientovaných gradientov,

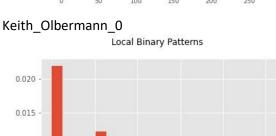






- Porovnajte príznaky tvárí z dvojíc pre:
  - \* priemerné tváre 1b,

#### TruePairs



100

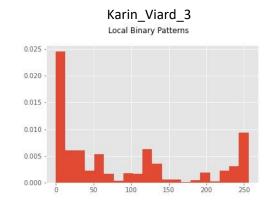
150

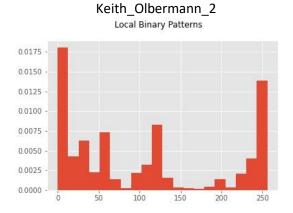
200

0.010

0.005

0.000





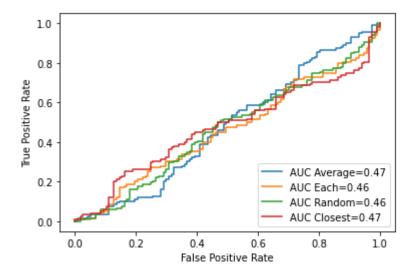
LBP

LBP - Euklidovské vzdialenosti								
Priemerná tvár		Náhodná tvár		Každá s každou		Najviac podobné		
TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	
0.0947	0.0468	0.0566	0.1047	0.0639	0.0914	0.0196	0.0249	
0.0555	0.0585	0.0350	0.0766	0.0424	0.0897	0.0244	0.0466	
0.0622	0.0414	0.1080	0.1246	0.0628	0.1018	0.0272	0.0391	
0.0411	0.0440	0.1634	0.0620	0.1334	0.0989	0.0623	0.0305	
0.0451	0.0328	0.1772	0.0475	0.1100	0.0979	0.0257	0.0315	
0.0347	0.0370	0.1300	0.0624	0.1862	0.0961	0.0914	0.0198	
0.1236	0.0614	0.0571	0.0425	0.0492	0.0943	0.0214	0.0202	
0.0181	0.0636	0.0233	0.0352	0.0463	0.0946	0.0123	0.0216	
0.0779	0.0200	0.0518	0.0463	0.0644	0.0936	0.0341	0.0306	
0.0344	0.0420	0.0981	0.1178	0.0581	0.1002	0.0222	0.0360	
0.0587	0.0448	0.0900	0.0720	0.0817	0.0958	0.0340	0.0301	

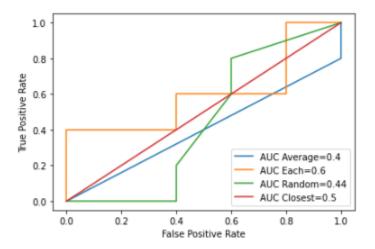
Priemer



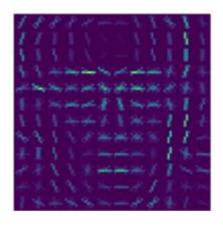
Spustené na celej množine pomocou linear SVM. Veľmi zlé výsledky, horšie než náhoda. Pre 10 prvkov to bola náhoda, teda tadiaľto cesta nevedie.

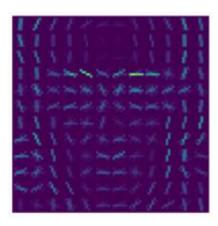


Porovnanie pomocou Kolmogorov-Smirnov. Výsledky neboli omnoho lepšie.

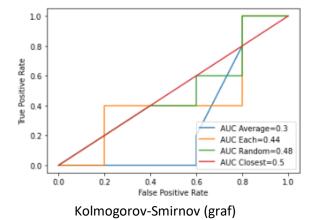


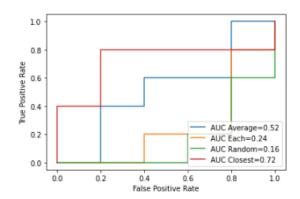
# HOG





HOG - Kolmogorov-Smirnov							
Priemerná tvár		Náhodná tvár		Každá s každou		Najviac podobné	
TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE
0.0000	0.0000	0.0000	0.0000	0.1890	0.0000	0.0000	0.0000
0.0183	0.0000	0.0000	0.3911	0.0037	0.0740	0.0000	0.0000
0.5736	0.2407	0.5842	0.0000	0.0620	0.6609	0.0000	0.0000
0.0413	0.0775	0.0000	0.0000	0.7795	0.5609	0.0000	0.0000
0.1307	0.1921	1.0000	0.0000	0.7996	0.6829	0.0000	0.0000
0.0818	0.0222	0.0000	0.0000	0.0138	0.0010	0.0000	0.0000
0.1243	0.0000	0.0000	1.0000	0.0009	0.9868	0.0000	0.0000
0.1750	0.0001	0.0000	1.0000	0.2208	0.9682	0.0000	0.0000
0.1750	0.8192	1.0000	0.9972	0.6806	0.4267	0.0000	0.0000
0.2979	0.0000	1.0000	1.0000	0.6164	0.4567	0.0000	0.0000
0.1618	0.1352	0.3584	0.4388	0.3366	0.4818	0.0000	0.0000

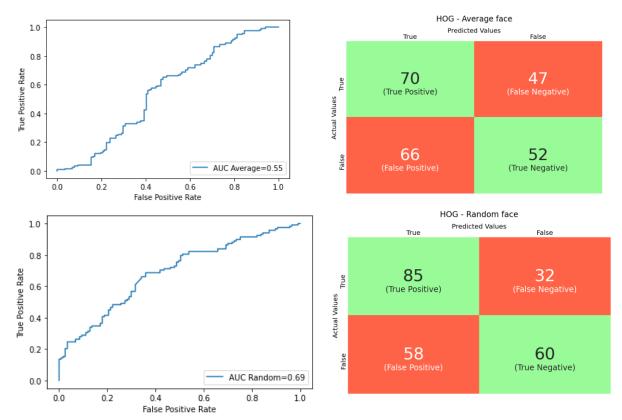


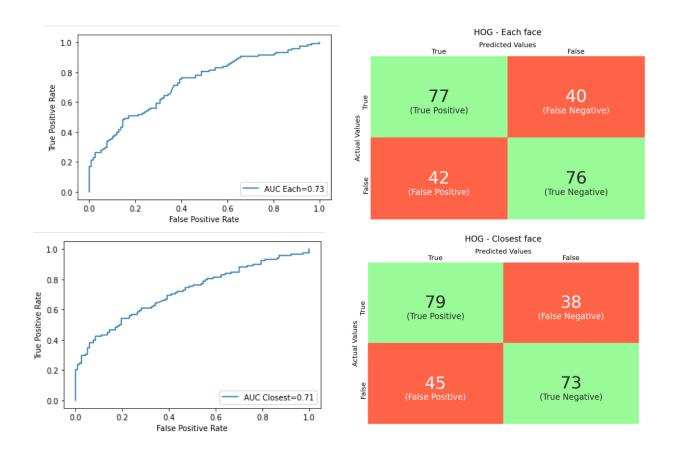


Euklidovské vzdialenosti

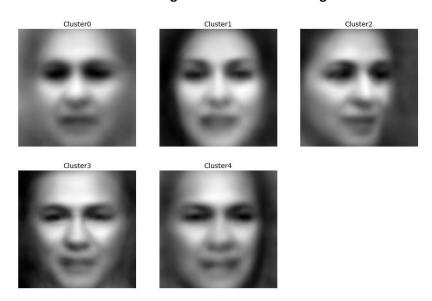
HOG - Euklidovské vzdialenosti								
Priemerná tvár		Náhodná tvár		Každá s každou		Najviac podobné		
TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	
9.9579	10.6759	8.7014	10.8705	9.7706	10.2591	7.8551	9.0896	
6.3676	10.8432	8.3654	10.3116	8.1641	10.2277	6.1730	9.4737	
7.0056	5.4130	9.3817	8.7457	9.2843	8.5423	8.2543	7.6198	
4.0109	8.6653	9.8844	10.7101	9.7155	10.7083	7.1134	9.4883	
10.2625	7.6821	9.2440	11.3748	9.2379	10.8488	8.0937	9.5582	
7.0842	8.2157	9.4002	9.3704	8.9220	9.3543	7.9885	8.4494	
9.3474	8.0594	8.8457	9.7561	8.9595	10.0962	7.7246	9.2422	
4.0350	9.3222	9.3246	10.2409	9.3542	9.8110	7.5612	9.0385	
8.1241	3.4155	10.1590	9.0319	10.2327	8.7779	9.7802	7.7386	
6.7312	7.2717	8.5660	9.6032	7.9090	9.9403	6.1446	9.0094	
7.2927	7.9564	9.1873	10.0015	9.1550	9.8566	7.6689	8.8708	

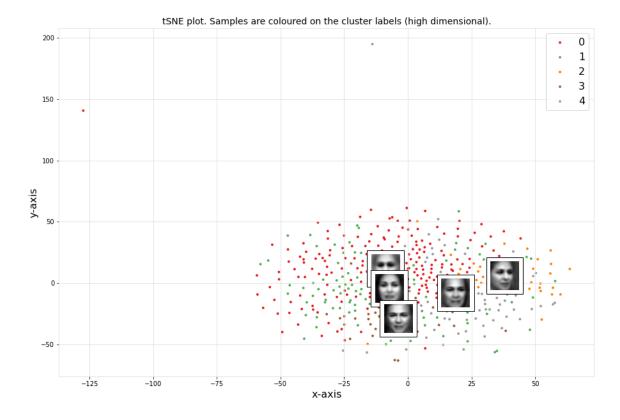
Hodnoty sú omnoho vyššie, keďže rozmer vracaného vektora je tu vyšší. Taktiež si môžeme všimnúť že pri porovnaní najbližších obrázkoch, máme celkom obstojne úspešnosti.





# All Average Faces – HOG clustering



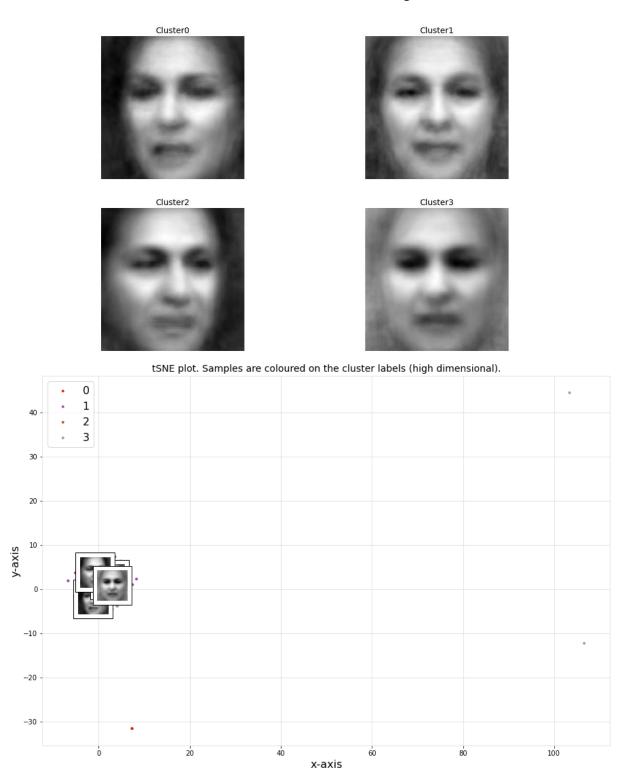


Images in cluster 1



Dávid Gavenda 98533

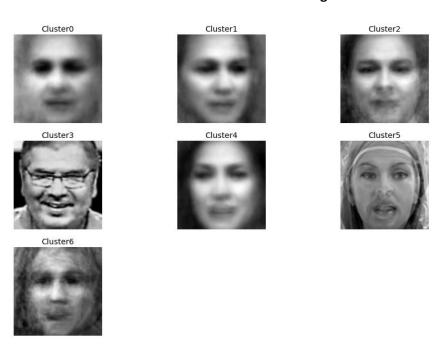
# All Closest Faces – HOG clustering



#### Images in cluster 1

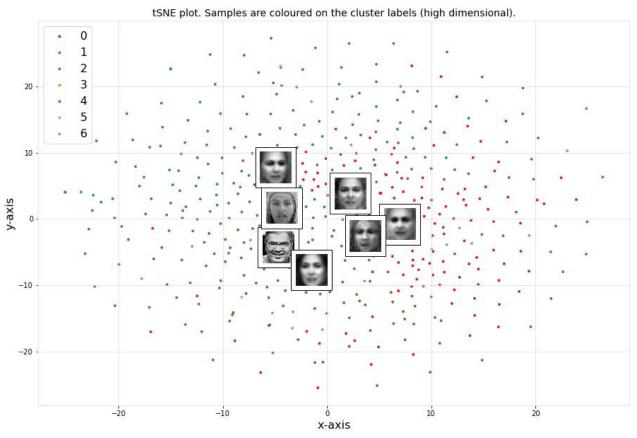


## All Random Faces – HOG clustering



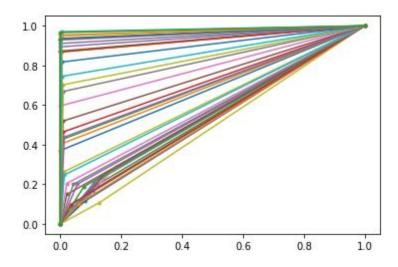
#### Images in cluster 1





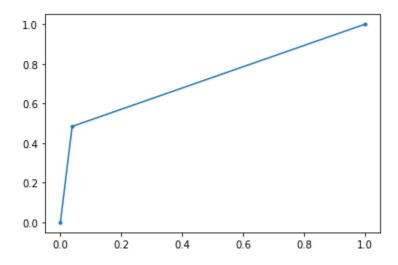
#### **CNN - Closest Faces**

#### 485 obrázkov tvárí a 195 ľudí. VGG16 model



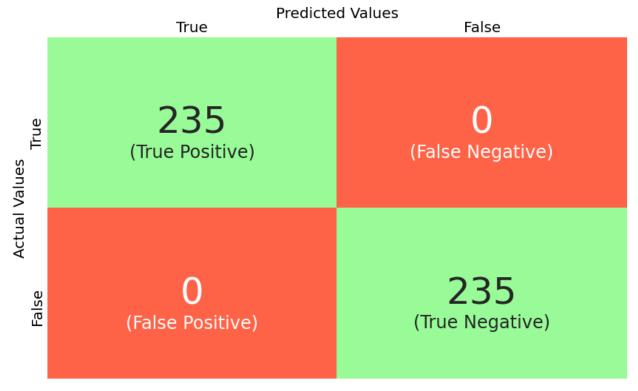
ROC pre každú epochu

#### Konečný priebeh tréningu

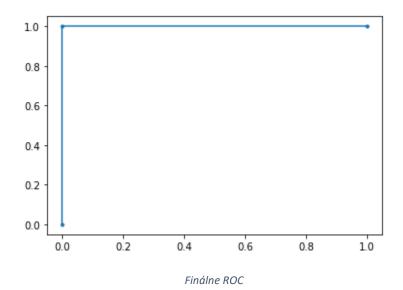


Priemerná ROC pre všetky epochy

CNN - Closest face



Konfúzna matica pre CNN - najbližšia tvár



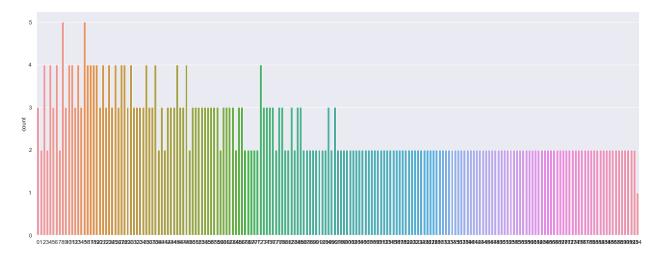
Fotky boli rozdelené na 195 clustrov. Každý cluster obsahuje fotky jednej osoby. Napríklad:

[186 186

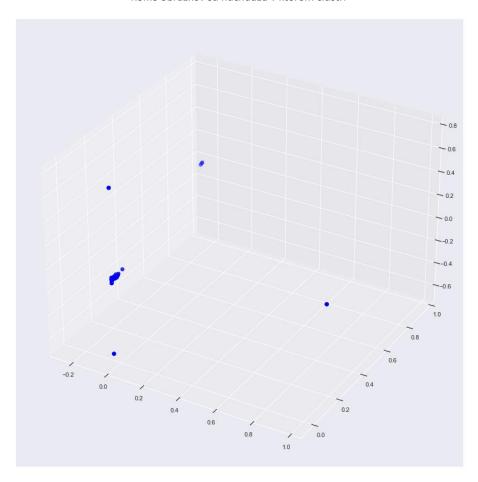
```
groups[125]
        ['../closestFaces/Leszek_Miller_3_faces.jpg',
         '../closestFaces/Leszek_Miller_1_faces.jpg']
        groups[12]
        ['../closestFaces/Kate Winslet 1 faces.jpg',
          ../closestFaces/Kate Winslet 0 faces.jpg',
         '../closestFaces/Kate_Winslet_5_faces.jpg']
         groups[134]
         ['../closestFaces/Marc_Shaiman_3_faces.jpg',
           ../closestFaces/Marc Shaiman 1 faces.jpg']
                          Príklady clusterov
   25
        25 36
                36
                     70
                         70
                             69
                                  69
                                       9
                                           9
                                                9 103 103 110 110
                         61
 2 152 152 146 146
                     61
                             18
                                  18 192 192
                                               20
                                                   20 133 133
              0 184 184
                         45
                             45
                                  45 132 132
                                               13
                                                   13
                                                       13 161 161
35 170 170
            97
                 97 124 124
                             46
                                  46
                                      46
                                         179
                                             179
                                                   55
                                                       55
                                                           43
             30
                 30
                     30 145 145
                                  10
         6
                                      10
                                          80
                                               80 123 123
                                                           81
              8 162 162 154 154 115 115
                                          48
                                               48
                                                   48
                                                       74
                                                           74 108 108
            58
                58 180 180 193 193 117 117 175 175
                                                       23
                                                           23
```

91 106 106 89 126 126 28 156 156 113 113 129 129 135 135 62 112 112 27 166 166 172 172 77 165 165 59 160 160 32 153 49 140 140 84 150 150 38 116 116 50 109 109 83 148 148 131 131 100 100 114 114 85 144 144 82 151 151 137 137 56 159 159 101 101 16 130 130 190 190 67 141 141 87 164 164 86 178 178 125 125 63 120 120 105 105 95 173 173 127 127 168 21 147 147 79 104 99 121 121 167 75 171 171 3 169 169 157 157 128 158 158 68 177 177 111 111 143 143 107 107 24 182 182 73 136 136 31 183 183 122 122 40 185 185 22 142 142 65 102 102 92 138 138 119 187 187 191 191 176 176 71 181 181 163 163 93 194 4 114 10] 

Rozdelenie fotiek do clusterov



Koľko obrázkov sa nachádza v ktorom clustri



1Samotné 3D zobrazenie vyhadzovalo hlúposti a už som nemal chuť ani čas to riešiť