

به نام خدا



# کنترل رایانه با صوت و صورت

آزمایشگاه سخت افزار

گروه ۱۱

اعضای گروه:

علیرضا عیسوند

محمد محمدی

امیر محمد قاسمی

## مقدمه

در این پروژه یک ماژول طراحی شده است که جایگزینی برای موس و کیبورد کامپیوتر بوده و این کار با استفاده از فرمان‌های صوتی و حرکات صورت انجام می‌گیرد. در این پروژه یک ماژول به سیستم کاربر اضافه می‌شود که دارای یک میکروفون و یک دوربین بوده که با کمک آن‌ها از کاربر به صورت صوتی یا تصویری ورودی دریافت می‌کند. همچنین یک اپلیکیشن ساده بر روی سیستم قرار می‌گیرد تا از این ماژول استفاده و آن را کنترل کند. سپس براساس فرمان‌هایی که ماژول از کاربر می‌گیرد موس و کیبورد و بخش‌هایی دیگر از سیستم اصلی را کنترل می‌کند و جایگزین آن‌ها می‌شود. برای مثال کاربر می‌تواند با حرکات صورت خود موس را جابجا کند و با استفاده از حالات چهره یا فرمان‌های صوتی کلیک کند. در ضمن می‌تواند متنی که می‌خواهد تایپ کند را به صورت صوتی به سیستم بگوید و سیستم خودش متن را تایپ کند و یا با استفاده از فرمان‌های صوتی سیستم را خاموش کند.

در نتیجه کاربر می‌تواند تجربه راحتی از کار با سیستم خود بدون نیاز به موس و کیبورد داشته باشد درحالی‌که این ماژول می‌تواند بر روی هر سیستمی سوار شود. همچنین زبان دستیار صوتی آن فارسی است که یک مزیت برای کاربران فارسی زبان به حساب می‌آید چرا که دستیاران صوتی تا کنون غالباً این زبان را پشتیبانی نمی‌کنند.

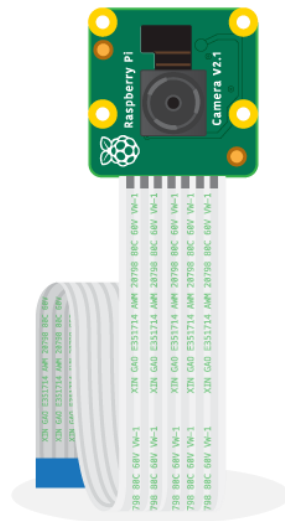
## قطعات مورد استفاده

برای ساخت این ماژول از یک برد Raspberry Pi3 استفاده شده است که تصویر آن را در شکل ۱ مشاهده می‌کنید.



شکل ۱ برد Raspberry Pi 3

همچنین برای دوربین هم از دوربین مخصوص رزبری پای OV5647 استفاده کردیم. شمای کلی دوربین در شکل ۲ آورده شده است. این ماژول یک دوربین ۵ مگاپیکسلی است که مخصوص برد رزبری طراحی شده است.



شکل 2 ماژول دوربین مخصوص رزبری پای

برای میکروفون هم از ماژول میکروفون USB مدل M-306 استفاده شد که شکل آن را در تصویر ۳ قابل مشاهده است.



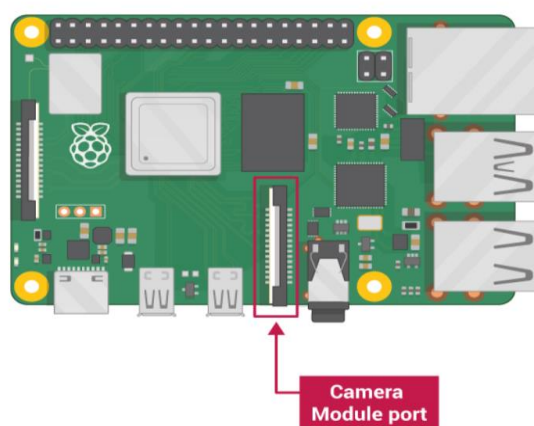
شکل 3 ماژول میکروفون M-306

نحوه اتصال دوربین به رزبری پای:

برای اتصال ابتدا باید رزبری خاموش باشد. سپس درب پورت دوربین رزبری را باز کرده و کابل روبانی ماژول را داخل آن قرار می‌دهیم و درب را می‌بندیم. شکل ۴ شکل رزبری بعد از انجام این مرحله و شکل ۵ محل اتصال دوربین به برد رزبری را نمایش می‌دهد.



شکل 4 اتصال ماژول دوربین به برد Raspberry Pi



شکل 5 پورت دوربین بر روی برد Raspberry Pi

سپس رزبری را روشن کرده و به منوی raspberry pi configuration می‌رویم و از بخش camera، interfaces را enable می‌کنیم. حال دوربین ما متصل و آماده استفاده است. برای مثال می‌توان با وارد کردن دستور

```
raspistill -o Desktop/image.jpg
```

یک عکس با دوربین بگیریم و در دسکتاپ ذخیره و مشاهده کنیم.

نحوه اتصال میکروفون به رزبری پای:

برای اتصال کافی است از طریق پورت USB این میکروفون را به رزبری پای متصل کنیم.

## راه اندازی Raspberry Pi

در ابتدا باید سیستم عامل Raspbian را بر روی این برد نصب کنیم:

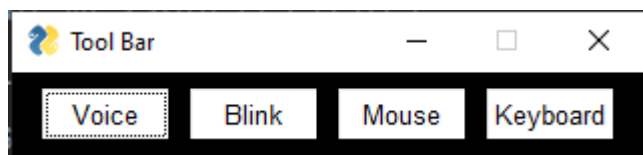
1. دانلود Raspbian: می‌توان با مراجعه به لینک زیر Disk Image این سیستم عامل را دانلود کرد:  
<https://www.raspberrypi.com/software/>
2. در این مرحله Disk Image دانلود شده را بر روی یک microSD قرار می‌دهیم.

3. در این مرحله microSD را داخل Raspberry Pi قرار داده و سپس رزبری را روشن می‌کنیم.
4. بعد از روشن کردن سایر مراحل نصب به صورت اتوماتیک انجام می‌شود. نام کاربری به صورت پیشفرض pi و رمز عبور raspberry است.

## اجرا کردن کد

بعد از اینکه ماژول‌ها را به رزبری متصل کردیم و رزبری را روشن کردیم و آماده بود، باید کد server.py را بر روی سیستم کاربر اجرا کنیم. سپس باید فایل main.py را بر روی رزبری اجرا کنیم. حال یک toolbar بر روی سیستم کاربر نمایش داده می‌شود که ۴ دکمه دارد که تصویر آن در شکل ۶ آورده شده است:

- Voice: با فشار دادن این دکمه حالت دستیار صوتی تغییر کرده و از فعال به غیرفعال (و بالعکس) تغییر می‌کند.
- Mouse: با فشار دادن این دکمه حالت «جابجایی موس با صورت» تغییر می‌کند.
- Blink: با فشار دادن این دکمه حالت «کلیک کردن با استفاده از چشمک» تغییر می‌کند.
- Keyboard: با فشار دادن این دکمه حالت «تایپ کردن صوت ورودی» تغییر می‌کند.



شکل 6 تصویر Toolbar

## کتابخانه‌ها

numpy: برای انجام عملیات‌های ریاضی بر روی ماتریس‌ها

dlib: کتابخانه‌ای دارای الگوریتم‌های یادگیری ماشین

opencv: کتابخانه‌ای مناسب برای کاربردهای پردازش تصویر به صورت real time

PyAudio: کتابخانه‌ای مناسب برای ورودی و خروجی صدا در پایتون

PySimpleGUI: کتابخانه‌ای برای کارهای گرافیکی در پایتون

SpeechRecognition: کتابخانه‌ای برای پردازش صوت

## شبکه

نحوه برقراری ارتباط بین رزبری و سیستم به این صورت است که با اجرای server.py بر روی سیستم یک سرور اجرا می‌شود و با اجرای main.py بر روی رزبری به آن سرور متصل می‌شویم. حال پردازش‌ها بر روی رزبری انجام شده و فرمان‌ها از طریق شبکه به سیستم فرستاده می‌شوند. سیستم این فرمان‌ها را دریافت کرده و بر روی سیستم اعمال می‌کند.

همچنین هنگامیکه دکمه‌های Toolbar فشار داده می‌شوند، یک پیام از طریق شبکه از سمت سرور به سمت رزبری فرستاده می‌شود که باعث می‌شود وضعیت ماژول تغییر کند.

قطعه کد زیر برای ساخت سرور است:

```
host = '127.0.0.1'
port = 8550

server = socket.socket(socket.AF_INET,
socket.SOCK_STREAM)
server.bind((host, port))
server.listen(1)

client, address = server.accept()
```

ساختار پیام‌های رد و بدل شده در شبکه به صورت زیر است که type مشخص‌کننده نوع پیام است و در صورتی که type=move mouse آنگاه move\_x و move\_y مقادیر معتبر دارند و برابر مقداری هستند که موس باید جابجا شود. همچنین در صورتی که type=keyboard آنگاه typed\_text مقدار معتبر دارد و متنی است که باید تایپ شود.

```
class Message:
    def __init__(self, type: str = None, move_x:
int = 0, move_y:int = 0, typed_text: str = None):

        self.type = type
        self.move_x = move_x
        self.move_y = move_y
        self.typed_text = typed_text
```

پیام‌ها را در شبکه به صورت json می‌فرستیم و برای خواندن آن‌ها نیز به صورت بایت به بایت پیام را خوانده و با کمک {} که ابتدا و انتهای json را مشخص می‌کنند پیام‌ها را تفکیک می‌کنیم. علت این کار این است که اگر یکدفعه بخوانیم ممکن است بیش از یک پیام کامل را بخوانیم و با مشکل روبرو شویم. قطعه کد زیر برای همین منظور است:

```
def read_message(client: socket.socket):
    msg = ""
    while True:
        ch = client.recv(1).decode("utf-8")
        msg += ch
        if ch == '}':
```

```
break  
return msg
```

همچنین کد network.py اجرا می‌شود تا اتصال رزبری به سروری که بالا آمده انجام شود.

همچنین در این کد پیام‌هایی که از سمت سرور می‌آید خوانده می‌شود و وضعیت mouse یا keyboard یا voice یا blink تغییر می‌کند.

همچنین یک فایل به نام config داریم که بر روی رزبری است و وضعیت ماژول در لحظه را دارد. مثلاً اینکه دستیار صوتی فعال است یا خیر و کلاینتی که رزبری از طریق آن به سرور سیستم کاربر متصل است.

## دستیار صوتی

در این بخش از طریق ماژول میکروفون صوت را ورودی گرفته و با کمک دستیار صوتی گوگل این صوت را به متن تبدیل کرده و پردازش‌های لازم را روی آن انجام می‌دهیم. برای این کار هم در بازه‌های زمانی که کاربر حرف می‌زند، کد ورودی صوتی دریافت کرده و با توقف حرف زدن کاربر صوت ورودی در این بازه، پردازش می‌شود. در صورتیکه صوت ورودی یکی از فرمان‌های معتبر بود، آن فرمان بر روی سیستم اصلی اعمال می‌شود.

فرمان‌های صوتی معتبر عبارتند از:

- صدا روشن: برای فعال کردن دستیار صوتی باید ابتدا این دستور صوتی گفته شود.
- صدا خاموش: برای غیرفعال کردن دستیار صوتی است.
- کلیک راست
- کلیک چپ
- کلیک جفت: برای انجام دوبار کلیک پشت هم یا همان double click است.
- موس روشن: برای فعال کردن جابجایی موس با حرکت صورت است. در واقع با چرخاندن صورت به سمت بالا، پایین، چپ و راست موس به آن سمت حرکت می‌کند.
- موس خاموش: برای غیرفعال کردن جابجایی موس با حرکت صورت است.
- چشمک روشن: برای فعال کردن استفاده از چشمک به جای کلیک موس است. اگر کاربر با چشم چپ چشمک بزند کلیک چپ، اگر با چشم راست چشمک بزند کلیک راست و اگر هر دو چشم را ببندد double click انجام می‌شود.
- چشمک خاموش: برای غیرفعال کردن جایگزینی چشمک با کلیک موس است.
- راه اندازی مجدد: برای restart کردن سیستم است.
- خاموش: برای خاموش کردن سیستم است.
- کیبورد روشن: برای فعال کردن تایپ کردن صوت ورودی است. در واقع اگر از این گزینه استفاده کنیم، هر حرفی که بزنیم در سیستم کاربر تایپ می‌شود.
- کیبورد خاموش: تایپ کردن صوتی غیر فعال می‌شود.

حال به توضیح کد و پیاده‌سازی این قسمت می‌پردازیم. تمامی کد این قسمت در فایل `speech_detection.py` قرار داده شده است.

در ابتدای این فایل، مقادیر اولیه‌ی کانفیگ میکروفون و حساسیت ست شده است.

تابع `main`: این تابع این پراسه را شروع می‌کند.

`main fun`

تابع `start_recognizer`: این تابع یک ترد در بک‌گراند ایجاد میکند که به صدای کاربر گوش می‌دهد.

`start_recognizer func`

تابع `callback`: زمانی که کاربر صحبت کند، صدای او به عنوان یک فایل آودیو به این تابع داده می‌شود. سپس بر اساس API گوگل، این صوت به متن فارسی در می‌آید. اگر متنی دریافت نشد، ارور می‌دهد و در غیر این صورت، متن تفسیر می‌شود.

`callback func`

تابع `interpret_text`:

در ابتدا فعال/غیرفعال شدن دستیار صوتی چک می‌شود و سپس متن داده شده تفسیر می‌شود.

`interpret_text`

تابع `check_for_recognition_enabling`:

این تابع بررسی می‌کند که آیا تکست ورودی دستیار صوتی را فعال/غیرفعال می‌کند یا خیر.

`check_for_recognition_enabling`

تابع `check_for_keyboard_commands` و `check_for_system_commands` و `check_for_speech_commands`:

تابع اول تکست ورودی را تفسیر می‌کند. تفسیر می‌تواند منجر به فعال کردن فیچرهای دیگر مانند کیبورد، موس یا چشمک شود یا این که دستوراتی مانند تایپ با کیبورد، راه‌اندازی مجدد یا خاموش اجرا شوند. تابع دوم و سوم نیز برای ساده‌تر شدن کد این قسمت استفاده شده‌اند.

## ویدیو

قسمت ویدیو متشکل از دو بخش است: کنترل کردن کلیک‌ها با چشمک – کنترل موس به کمک حرکت سر

با استفاده از کدهای فراهم شده برای این دو بخش، در فایل `video_controller.py` تصویر از وبکم گرفته می‌شود و سپس ایمیج گرفته شده به دو تابع مختلف برای چشمک و موس (به شرط فعال بودن) داده می‌شود. برای قسمت چشمک، در صورتی که عملیاتی ایجاد شود، تا ۲ ثانیه دیگر چشمکی پذیرفته نمی‌شود که دلیل آن این است که کلیک‌های پشت هم انجام ندهد. برای موس نیز، یک ترد ایجاد شده است که هر ۰.۱، با توجه به آخرین پوزیشن سر، موس را در راستای مورد نظر حرکت می‌دهد.



در صورتی که حرکت موس کند باشد، می توان مدت زمان رفرش را کاهش داد و اگر دقت مورد اهمیت نباشد، می توان تنها مقدار جابه جایی را افزایش داد.

هر دو قسمت ویدیو، با کمک کدهای از پیش آماده که توسط دیگران در اینترنت به صورت رایگان قرار داده شده است استفاده شده است.

### کلیک کردن با چشم

برای این قسمت، از کد `blink_detection` استفاده شده است. این کد در اینترنت نیز موجود است. مکانیزم کارکرد این کد به این شکل است که با تشخیص صورت، تعدادی `landmark` بر روی دور چشمها قرار می گیرد. سپس وقتی که شخص چشمش را ببندد، با توجه به تغییر مکان `landmark`ها، مشخص می شود که به چه میزان چشم شخص بسته شده است و معیاری برای بسته بودن چشم بدست می آید. سپس برای هر چشم، ترشهولدی در نظر گرفته شده و وقتی که معیار از ترشهولد بیشتر شود، به معنای بسته بودن چشم است. این ترشهولد به صورت تجربی بدست آمده است.

توابع کمکی: این دو تابع کمک می کند تا مرکز دو نقطه و فاصله ی اقلیدسی دو نقطه محاسبه شود.

تابع `get_blink_ratio`: این تابع با توجه به `landmark` های دور چشم، مقدار فاصله ی افقی چشم تقسیم بر فاصله ی عمودی چشم را بدست می آورد و در صورتی که از حدی بیشتر شود، به معنای بسته بودن چشم است.

تابع `check_face_blink`: این تابع در فریم های موجود، بسته بودن هر یک از چشمها را بر اساس ترشهولد گزارش می کند.

تابع `check_frame_for_blink`: این تابع فیس های مورد نظر را با کمک تابع `dlib` بدست می آورد و بسته بودن چشم را گزارش می کند. ما در کد خود مستقیما از این تابع استفاده کرده ایم.

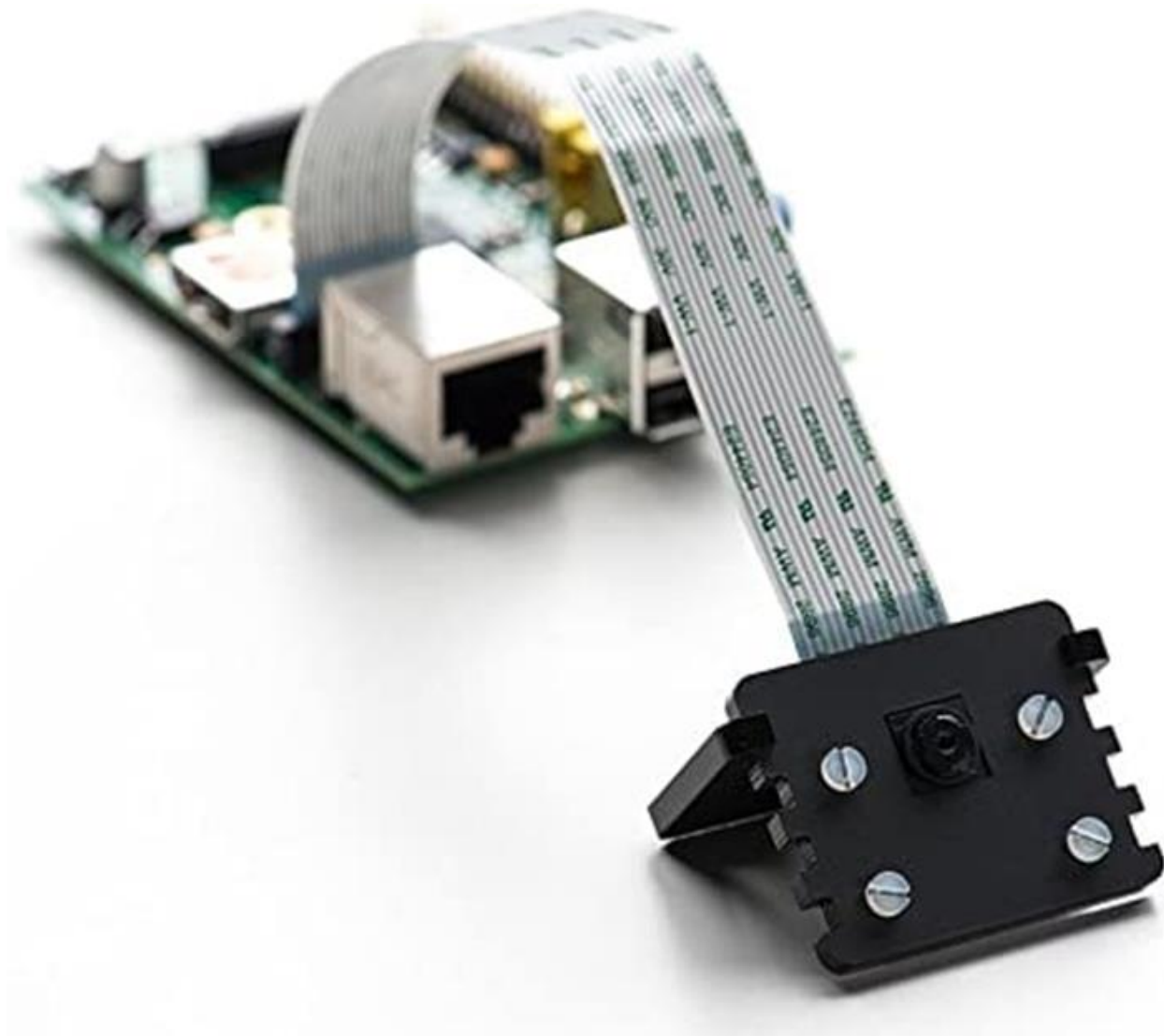
### کنترل موس با حرکت سر:

برای حرکت سر، همانطور که توضیح داده شد، با توجه به جهت سر می توان موس را در راستای مورد نظر حرکت داد. برای این کار از فایل `head_orientation_triangles.py` استفاده شده است. دقت کنید که این عملیات، بسیار زمان گیر است و رزبری پای امکان محاسبه ی این مورد را ندارد. به همین دلیل، این فیچر تنها بر روی سیستم های قوی تر قابل استفاده است.



## بسته‌بندی

از آنجایی که کل محصول شامل یک رزبری پای، یک عدد میکروفون و یک عدد دوربین است، بسته‌بندی این محصول پیچیدگی ندارد و به راحتی برای کاربر قابل استفاده است. خود رزبری پای در قابل خود قرار دارد که در برابر ضربات احتمالی از خود رزبری پای محافظت کند. برای نگهداری میکروفون از آنکه خود میکروفون یک پایه دارد و به راحتی قابل جابجایی است نیاز به مورد اضافه‌تری نداریم. برای نگهداری دوربین نیازمند یک پایه هستیم که به دلیل کمبود امکانات نتوانستیم آن را فراهم کنیم اما عکسی از پایه را در زیر مشاهده می‌کنید. این پایه به عنوان نگهدارنده‌ی دوربین‌های رزبری پای استفاده می‌شود. به کمک این پایه دوربین بر روی یک سطح مستقر می‌شود و می‌تواند تصویر باکیفیت از شخص را ذخیره کند.



همچنین خود رزبری داخل جعبه‌ای قرار داشت که بسته‌بندی مناسبی برای خود رزبری است که شکل آن در شکل ۱ آورده شده است.

