

WESTFÄLISCHE WILHELMS-UNIVERSITÄT MÜNSTER

PRAKTIKUM ZUR MUSTERERKENNUNG

Emotionserkennung

Klassifikation von Action Units anhand von Landmarks

Robin Rexeisen

Matrikelnr. 123456

Johannes Stricker

johannesstricker@gmx.net

Matrikelnr. 383779

Alexander Schlüter

alx.schlueter@gmail.com

Matrikelnr. 409649

Betreuer:

Sören Klemm

soeren.klemm@wwu.de

eingereicht am 16. September 2016



FACHBEREICH 10
MATHEMATIK UND
INFORMATIK

Vorwort

Hier entsteht ein Vorwort.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
1.1. Facial Action Code	1
1.2. DISFA Datenbank	1
1.3. Die Aufgabenstellung	1
2. Methodik	2
2.1. Vorverarbeitung	2
2.1.1. Punktwolken	2
2.1.2. Feature Extrahieren	2
2.2. Evaluierungsmethoden	3
3. Implementierung	5
3.1. QViewer	5
3.2. Auto-Train	5
4. Ergebnis	6
5. Diskussion	8
6. Fazit	10
6.1. Zusammenfassung	10
6.2. Ausblick	10
A. Anhang	11
A.1. Auflistung der relevanten Action Units	11

1. Einleitung

Das Thema der (visuellen) Emotionserkennung durch Computersysteme hat in den letzten Jahren immer mehr an Bedeutung gewonnen. Die Einsatzgebiete sind vielseitig und reichen von Sicherheitsanwendungen, über Robotik, bis hin zu Unterhaltungsmedien. Meist wird versucht, anhand von verschiedenen Merkmalen im Gesicht, diesem eine oder mehrere Emotionen zuzuordnen. Im Rahmen unsere Praktikums, war es unsere Aufgabe ein solches Computersystem zur Erkennung von Emotionen zu entwickeln.

Im Folgenden Kapitel werden die Aufgabenstellung, sowie die Eingabedaten genauer beschrieben. In Kapitel 2 werden daraufhin die Methodiken vorgestellt, die wir für unser Programm nutzen, woraufhin in Kapitel 3 erläutert wird, wie wir diese implementiert haben. Daraufhin folgt die Vorstellung unserer Ergebnisse in Kapitel 4 und ein Ausblick auf mögliche Erweiterungen der Anwendung. Im letzten und 5. Kapitel wird das Ergebnis der Arbeit kurz resümiert.

1.1. Facial Action Code

Der Facial Action Code (kurz FAC) ist ein System zur Unterscheidung von Bewegungen von isolierten Teilen des menschlichen Gesichts, welches 1976 von Paul Ekman und Wallace V. Friesen entwickelt wurde. Es basiert auf sogenannten Action Units (kurz AU), welche eben genau diese Bewegungen beschreiben sollen. Dabei kann eine Action Unit eine Ausprägung zwischen einschließlich 0 und 5 haben, wobei 0 bedeutet, dass keine entsprechende Bewegung vorhanden ist, und 5 bedeutet, dass die Bewegung maximal stark ausgeprägt ist. Eine Auflistung der für diese Arbeit relevanten Action Units findet sich im AnhangA.1.

1.2. DISFA Datenbank

Die Denver Intensity of Spontaneous Facial Action Database (kurz DISFA Database) enthält eine Sammlung von Gesichtsbewegungen von insgesamt 27 unterschiedlichen, erwachsenen Probanden. Hierzu wurde von jedem Probanden ein 4-minütiges Video mit je 20 Frames pro Sekunde gedreht. Danach wurde jedes Frame nach dem Facial Action Coding System auf die Ausprägung von 12 Action Units analysiert und gelabelled. Weiterhin enthält jedes Frame 66 Landmark Koordinaten, von markanten Punkten des Gesichtes.

1.3. Die Aufgabenstellung

Die Aufgabenstellung des Praktikums bestand darin, aus einer Auswahl von 12 Videos der DISFA Datenbank einen Klassifikator zu entwickeln, der möglichst präzise in der Lage ist für ein beliebiges Frame aus der Datenbank zu bestimmen, welche Action Units in dem Frame aktiviert sind (dh. eine Ausprägung größer oder gleich 1 haben).

2. Methodik

Hier keine Details zur Implementierung!

2.1. Vorverarbeitung

2.1.1. Punktwolken

1. Beschreibung der Daten ?!
2. Normalisierung
3. Randomisiertes erweitern
4. PCA

2.1.2. Feature Extrahieren

Statische Features

Dazu schreiben, wieso wir finden, dass das Feature ein gutes ist (z.B. weil es den Feature-Raum verkleinert, ...)

1. XYFeature
2. Orientation
3. EuclidianDistance
4. CenterDistance
5. CenterOrientation
6. Interpolation

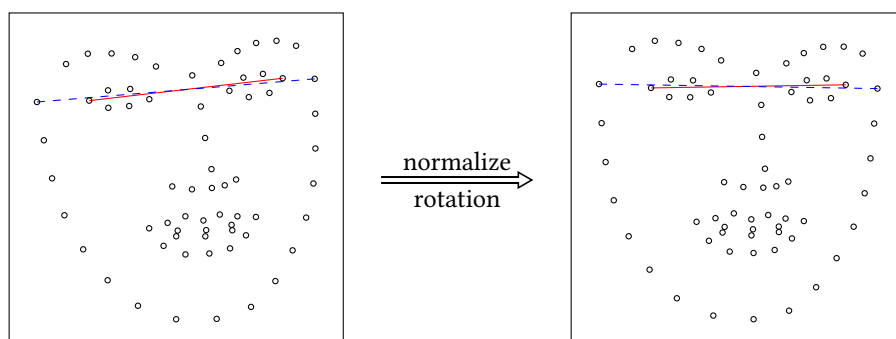


Abbildung 2.1.: Normalisierung der Rotation anhand ausgesuchter Linien

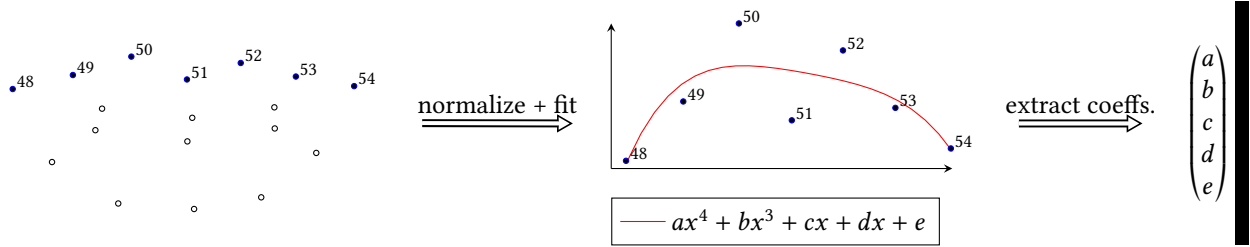


Abbildung 2.2.: InterpolationFeatureExtraction

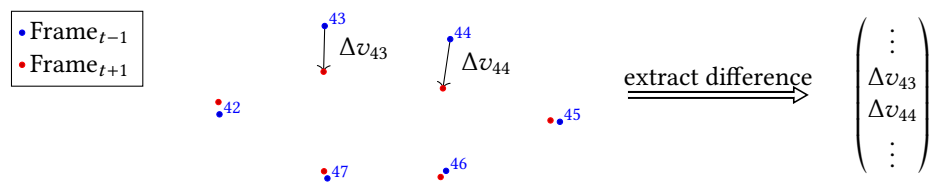


Abbildung 2.3.: TimeDifferentialExtraction

Zeitliche Features

- TimeDifferential

Featureverarbeitung

Zweck mitbeschreiben (z.B. PCA -> FeatureRaum weiter reduzieren)

- Negativanteil verringern
- MinMax/MeanVar Normalisieren
- Shufflen
- PCA

Klassifikatoren

SVM + Random Forests, Art von Parametern

Vielleicht noch eine Beschreibung einer allgemeinen Pipeline.

2.2. Evaluierungsmethoden

Die im vorherigen Abschnitt beschriebenen Methoden zur Feature Extraction, Verarbeitung und Klassifikation sollen in verschiedenen Kombinationen evaluiert werden. Der erste Datensatz aus 10 Personen wird dazu aufgeteilt in 60% Trainingsmenge und 40% Validierungsmenge. Hier ist die Entscheidung zu treffen, wie die Personen auf die Mengen aufgeteilt werden:

1. Erst die Frames durchmischen, dann aufteilen: Dies ist sinnvoll, wenn der Klassifikator nur verwendet werden soll, um Action Units in neuen Frames von schon bekannten Personen zu erkennen. Es wird nicht getestet, wie gut der Klassifikator auf neue Personen generalisiert!

2. 6 Personen nur im Training, 4 nur in der Validierung verwenden: Die Performance auf der Validierungsmenge ist repräsentativ dafür, wie gut der Klassifikator Action Units bei bisher unbekannten Personen erkennt

Erste Tests haben gezeigt, dass Methode 1 zu deutlich besserem Performancestatistiken führt. Wir haben uns aber für Methode 2 entschieden, weil die Generalisierung auf neue Personen das interessantere Problem ist: In Anwendungsfällen ist es wünschenswert, für neue Personen nicht erst mehrere tausend Frames manuell labeln zu müssen, um den Klassifikator auf dieser Person zu trainieren.

Aufgrund der geringen Anzahl positiver Samples (Frames, in denen die Action Unit aktiviert ist), ist die Accuracy keine zuverlässige Statistik. Ein Klassifikator, der die Action Unit immer als "nicht aktiv" klassifiziert, könnte sehr hohe Accuracy erreicht, ohne tatsächlich etwas über die Action Unit gelernt zu haben. Stattdessen evaluieren wir die Klassifikatoren anhand von

$$\text{Precision} = \frac{TP}{TP + FP}, \quad \text{Recall} = \frac{TP}{TP + FN}, \quad \text{F1 score} = 2 \cdot \frac{\text{Precision} \cdot \text{Recall}}{\text{Precision} + \text{Recall}}.$$

Der F1 score ist das harmonische Mittel zwischen Precision und Recall. Da wir von der Aufgabenstellung her keine Präferenz für hohe Precision / hohen Recall haben, nutzen wir den F1 score als erste Zahl zum Vergleich der Klassifikatoren.

Es werden alle Kombinationen aus Feature Extraction, Klassifikator und Parametern auf dem ersten Datensatz trainiert und evaluiert. Anschließend werden die besten fünf pro Action Unit anhand des F1 scores ausgewählt. Da pro Action Unit ca. 160 Kombinationen evaluiert werden, kann es durch diese Auswahl der besten fünf zu einem Overfitting gegen die Validierungsmenge kommen. Um realistische Zahlen für die Performance zu bekommen, werden deshalb die besten fünf nochmal auf einer Testmenge evaluiert. Diese besteht aus fünf bisher unbekannten Personen aus einem zweiten Datensatz.

3. Implementierung

- Architektur/OS eines lauffähigen Systems
- Softwareabhängigkeiten
- Programmiersprache

3.1. QViewer

1. Zweck
2. Bilder

3.2. Auto-Train

- Zum trainieren und evaluieren
- Kurzes Wort zum Design von FeatureExtractor
- Automatisches Speichern aller relevanten Dateien.
- Erwähnung der JSON-Konfigurations-Datei
 - Design von Processors

4. Ergebnis

- Welche Parameter/Pipeline zum trainieren
 - Warum diese Parameter und keine anderen?
- Alle Plots zeigen (oder nur eine Teilmenge?)
 - Bei den Plots schwache Punkte gar nichts erst anzeigen?!
 - Auf jedenfall gute immer beschreiben (welche Parameter z.B.)
- Auflisten welche Action-Unit welche Classifier gut war (Recall, Precision, F1-Score)
- Klar machen, wie gut diese Klassifikatoren bei Trainingsmenge abschneiden
- Allgemeine Aussage, welche Klassifikatoren mit Parametern überhaupt nicht geeignet sind und welche super sind.
- Aussage welche Action-Unit gut zu klassifizieren ist
- Erwähnen, dass Shuffle SVM-Ergebnisse ändert.

AU	Bester Klassifikator				Features
	F1 Val	F1 Test	Precision Test	Recall Test	
Lip Corner Puller	0.37	0.431	0.317	0.674	XY
Outer Brow Raiser	0.391	–	0	0	EuclidianDistance
Lip Corner Depressor	0.022	–	0	0	XY
Upper Lid Raiser	0.394	–	0	0	Interpolation
Inner Brow Raiser	0.2	0.084	0.064	0.125	EuclidianDistance
Cheek Raiser	0.277	0.18	0.102	0.769	XY
Lips Part	0.656	0.575	0.598	0.554	CenterDistance
Brow Lowerer	0.163	0.2	0.659	0.118	EuclidianDistance
Chin Raiser	0.191	0.03	0.163	0.017	CenterDistance
Nose Wrinkler	0.242	0.03	0.015	0.62	EuclidianDistance

Abbildung 4.1.: F1 scores und Testergebnisse des besten Klassifikators pro Action Unit

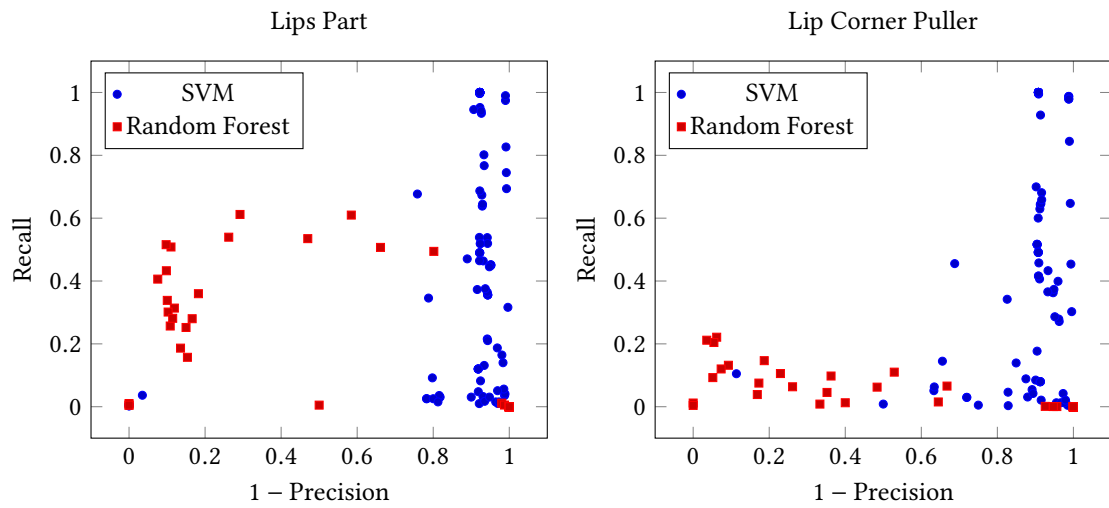


Abbildung 4.2.: Validierungsergebnisse für Lips Part und Lip Corner Puller. Jeder Punkt steht für eine Kombination aus Feature Extraction, Klassifikator und Parametern.

F1 score Validation	F1 score Test	Precision Test	Recall Test
0.656	0.575	0.598	0.554
0.656	0.594	0.639	0.555
0.647	0.655	0.809	0.55
0.623	0.616	0.966	0.452
0.585	0.732	0.752	0.713

Abbildung 4.3.: F1 scores und Testergebnisse der Top 5 Klassifikatoren für Lips Part

5. Diskussion

- Wieso sind gut bei Test, aber schlecht bei Training
- Wieso sind diese Klassifikatoren gut und andere nicht
- Wieso sind viele Action-Units schlecht zu erkennen
- Wieso gerade diese Feature so gut?
- \Rightarrow Overfitting
- Warum geht diese Action-Unit besser als andere

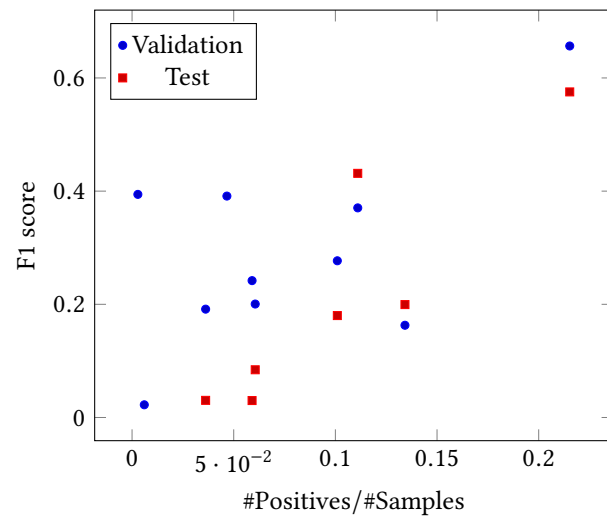


Abbildung 5.1.: F1 score des besten Klassifikators jeder Action Unit gegen Anteil positiver Samples

6. Fazit

6.1. Zusammenfassung

6.2. Ausblick

- Was könnte man noch verbessern, und wieso haben wir das nicht gemacht (z.B. aus Zeitgründe)
 1. Mehr Kombinationen (Mit/ohne PCA, mehr Time-Differential-Feature, überhaupt mehr zeitliche Features, andere normalisierungen der Punktwolke, Neuronales-Netzwerk oder andere Klassifikatoren dazu benutzen)
- Wie könnte das Ergebnis besser werden (z.B. mehr Daten von mehreren Personen)

A. Anhang

A.1. Auflistung der relevanten Action Units

1. Inner Brow Raiser
2. Outer Brow Raiser
3. Brow Lowerer
4. Upper Lid Raiser
5. Cheek Raiser
6. Lid Tightener
7. Nose Wrinkler
8. Upper Lid Raiser
9. Nasolabial Fold Deepener
10. Lip Corner Puller
11. Cheek Puffer
12. Dimpler
13. Lip Corner Depressor
14. Lower Lip Depressor
15. Chin Raiser
16. Lip Puckerer
17. Lip Stretcher
18. Lip Funneler
19. Lip Tightner
20. Lip Pressor
21. Lips Part
22. Jaw Drop
23. Mouth Stretch
24. Lip Suc