

**WYDZIAŁ ELEKTROTECHNIKI, AUTOMATYKI,  
INFORMATYKI I INŻYNIERII BIOMEDYCZNEJ**

Praca dyplomowa magisterska

*Projekt systemu sterowania oparty na algorytmie przetwarzania obrazów z elementów i mimiki twarzy*

*<Project of steering system based on algorithm for images of face and mimcry processing >*

Autor: *Jakub Zieliński*

Kierunek studiów: Informatyka i Elektronika Medyczna

Opiekun pracy: *dr inż. Krzysztof Lalik*

Kraków, 2015

*Oświadczam, świadomy(-a) odpowiedzialności karnej za poświadczenie nieprawdy, że niniejszą pracę dyplomową wykonałem(-am) osobiście i samodzielnie i że nie korzystałem(-am) ze źródeł innych niż wymienione w pracy.*

*…………………………………………*

# Spis treści

[Spis treści 3](#_Toc418635193)

[1. Wstęp 4](#_Toc418635194)

[1.1 Przedstawienie problemu 4](#_Toc418635195)

[2. Istniejące rozwiązania 5](#_Toc418635196)

[2.1 Techniki przetwarzania obrazów twarzy 5](#_Toc418635197)

[2.1.1 Wykrywanie twarzy na obrazach ze statycznym tłem sceny 5](#_Toc418635198)

[2.1.1.1 Wykrywanie twarzy na podstawie koloru 6](#_Toc418635199)

[2.1.1.2 Wykrywanie twarzy na podstawie ruchu (odejmowanie tła) 6](#_Toc418635200)

[2.1.2 Wykrywanie twarzy na obrazach z niekontrolowanym tłem 6](#_Toc418635201)

[2.1.2.1 Wykrywanie twarzy z wykorzystaniem modelu 7](#_Toc418635202)

[2.1.2.2 Wykrywanie twarzy na podstawie konturów 7](#_Toc418635203)

[2.2 Dostępne rozwiązania 8](#_Toc418635204)

[3. Wstęp teoretyczny 9](#_Toc418635205)

# Wstęp

Najbardziej popularnym sposobem interakcji człowieka z komputerem od wielu lat jest – i prawdopodobnie na długo jeszcze pozostanie – system oparty o interfejs graficzny, manipulacje przy użyciu myszy oraz wprowadzanie danych przy pomocy klawiatury. Dla specyficznych zastosowań powstają dedykowane kontrolery, pozwalające na wprowadzanie danych skojarzonych z wybranymi aplikacjami. W przypadku rozrywki multimedialnej wykorzystywane są joysticki, pady, oraz kontrolery ruchu. Obecnie powstają również systemy wykorzystujące inne drogi komunikacji, oparte na pozostałych zmysłach, a nawet łączące w sposób równoległy wiele sposobów komunikacji człowieka z maszyną. Podejście to określane jest mianem interfejsów multimodalnych (multimodal interfaces). Obserwacja sposobu, w jaki komunikują się ludzie w kontakcie bezpośrednim, pozwala stwierdzić, że duży udział w przekazywanej informacji ma część niewerbalna – mowa ciała, a w szczególności mimika twarzy. Przeniesienie niewerbalnej warstwy komunikacji do interfejsu człowiek – maszyna niesie ze sobą wiele korzyści. W przypadku osób dotkniętych chorobą lub kalectwem, odbierającym im sprawność rąk, dłoni lub co gorsza większych partii ciała (paraliż) ruchomość głowy, mimika pozostają często jedynym sposobem komunikacji ze światem zewnętrznym. Ponadto w wielu przypadkach, podczas wykonywania czynności angażujących wiele partii ciała, wymagających skupienia (operacja chirurgiczna, prowadzenie pojazdu), wykorzystanie kolejnego portu komunikacji z urządzeniami jest bardzo ważnym aspektem pozwalającym na wykonywanie większej liczby czynności, lub wykonywanie ich w sposób bardziej naturalny, mniej absorbujący, co może przekładać się na większą precyzję, bezpieczeństwo i optymalizację działań.

## Przedstawienie problemu

Celem pracy magisterskiej jest opracowanie i implementacja systemu śledzącego ruchy głowy użytkownika komputera za pomocą kamery internetowej. Ponadto system powinien rozpoznawać mrugnięcia użytkownika. Docelowym przeznaczeniem aplikacji ma być sterowanie kursorem myszy przy pomocy ruchów głowy, oraz obsługa kliknięć realizowanych przez mrugnięcia użytkownika.

Istotnym założeniem pracy jest opracowanie aplikacji działającej w czasie rzeczywistym, nie wymagającej od użytkownika ingerencji w proces konfiguracji, rozpoznawania twarzy, oraz manipulacji przy konfiguracji sprzętowej.

Stworzenie systemu spełniającego wszystkie przedstawione wymagania nie jest łatwym zadaniem, biorąc pod uwagę złożoność operacji przekształceń obrazów, różnorodności warunków (np. oświetlenie) oraz cech osobniczych dotyczących parametrów twarzy. Świadczy o tym również fakt, iż nie istnieje aplikacja komercyjna wykorzystywana na szeroka skalę, korzystająca z zaledwie jednej kamery. Autor uważa, że opracowanie prostego, skutecznego systemu realizującego podstawowe funkcje wpłynie pozytywnie na popularyzację tego typu systemów przede wszystkim wśród osób najbardziej tego potrzebujących. Jednakże uniwersalizm, oraz zastosowanie kamery internetowej, sprawiają, iż jakość interpretacji gestów będzie niższa w porównaniu z systemami komercyjnymi.

Rynek oferuje wiele rozwiązań pozwalających na rozpoznawanie mimiki twarzy, gestów, komunikację głosową. Jednak produkty komercyjne charakteryzują się oczywiście wysoka ceną, a większość rozwiązań wymaga często dedykowanych urządzeń pozwalających na śledzenie wybranych parametrów. Ponadto aby zapewnić optymalne działanie użytkownik jest zmuszony przebrnąć przez obszerną konfigurację, dostosowującą parametry do aktualnych warunków, lub personalizujących komunikację.

# Istniejące rozwiązania

Obecnie istnieje wiele rozwiązań pozwalających na śledzenie i rozpoznawanie głowy, twarzy oraz innych elementów ciała człowieka. Jednak autor nie dotarł do informacji na temat systemów oferujących kompleksową obsługę interfejsu użytkownika. Dlatego też w niniejszym rozdziale uwagę poświęcono systemom pozwalającym na rozpoznawanie i śledzenie.

## Techniki przetwarzania obrazów twarzy

Dziedzina przetwarzania cyfrowych obrazów wciąż zyskuje na popularności, pojawiają się nowe zastosowania oraz techniki rozwiązania danego problemu. Nie inaczej jest w przypadku rozpoznawania twarzy na obrazie. Można wyróżnić co najmniej kilka sposobów podejścia do zagadnienia, a każde z nich posiada zalety specyficzne dla różnych zastosowań.

## Wykrywanie twarzy na obrazach ze statycznym tłem sceny

Techniki wykorzystujące kontrolowane warunki otoczenia. Podstawowym założeniem jest statyczne tło, jednolitego koloru, odcinającego się od obserwowanego obiektu. Ponadto ważnym elementem jest równomierne oświetlenie.

### Wykrywanie twarzy na podstawie koloru

Technika bazująca na rozpoznawaniu koloru światła odbitego przez skórę twarzy człowieka.

Do uzyskania zadowalających efektów potrzebna jest znajomość parametrów kamery, spektrum światła generowanego przez źródło, oraz model skóry oferujący uśrednione wartości długości fali odbitej przez skórę koloru w przybliżeniu odpowiadającemu każdej z ras. [Skin colour detection under changing lighting conditions]



Rysunek 1 Po lewej: Widmo światła odbitego przez skórę człowieka odpowiedni dla: rasy kaukaskiej, mongolskiej oraz afrykańskiej. Po prawej: Widmo światła odbitego przez skórę rasy kaukaskiej o różnej jasności.

Algorytm wykorzystujący powyższe parametry jest szybki (prosty algorytm wykorzystujący binaryzację) i niewrażliwy na rotację obiektu. Jego wadą natomiast jest wrażliwość na zmieniające się warunki otoczenia oraz konieczność uwzględnienia parametrów sprzętowych. [Skin colour detection under changing lighting conditions]

### Wykrywanie twarzy na podstawie ruchu (odejmowanie tła)

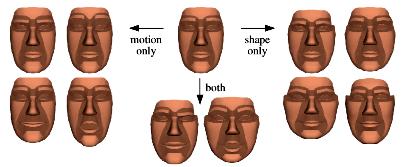
Podobnie jak rozwiązanie w punkcie 2.1.1.2, również w tym przypadku podstawą do rozpoznania twarzy jest model koloru skóry. Jest on jednak wykorzystywany w fazie inicjalizacji. Algorytm wykorzystuje założenie, że tło jest nieruchome. Dzięki temu znacznie łatwiej wyodrębnić poruszające się obiekty w obrębie obserwowanej sceny. Uwzględniając nierównomierny rozkład oświetlenia i korzystający z mechanizmu predykcyjnego pozwalającego w pewnym stopniu przewidzieć kierunek przemieszczania się obiektu otrzymano zadowalające wyniki, nawet w przypadku śledzenia kilku obiektów jednocześnie. [Tracking Human Faces in Real-Time]

Zaletą tej metody jest szybkość działania, możliwość śledzenia wielu obiektów jednocześnie przy zachowaniu ich odrębności. Wadą natomiast jest ograniczenie dotyczące statycznego tła sceny oraz wrażliwość na skokowe zmiany oświetlenia, lub kolorystki tła. [Tracking Human Faces in Real-Time]

## Wykrywanie twarzy na obrazach z niekontrolowanym tłem

Rozwiązania tego typu bazują na bardziej szczegółowych cechach obiektu, takich jak wzajemne położenie struktur, krawędzie[Real-Time Face Detection Using Edge-Orientation Matching], rozpoznawanie struktur na podstawie uczenia maszynowego, lub klasyfikatorów kaskadowych (*ang. weak classifier cascades*). Ich złożoność jest o wiele większa niż wymienonych w punkcie 2.1.1, jednak ilość informacji, które są w stanie dostarczyć pozwala na budowę użytecznych aplikacji. [http://www.cs.rutgers.edu/~decarlo/facetrack.html] [https://facedetection.com/techniques/]

### Wykrywanie twarzy z wykorzystaniem modelu

Model w rozumieniu przetwarzania obrazów twarzy, jest zbiorem punktów reprezentujących uśrednione parametry opisujące: wygląd, kształt, ruch obiektu. [http://www.cs.rutgers.edu/~decarlo/facetrack.html]

Rysunek 2Model kształtu i ruchów twarzy

Model reprezentowany przez zbiór punktów, można dostosować do aktualnie obserwowanego obiektu poprzez modyfikację parametrów kształtu, lub przemieszczenia.

Takie rozwiązanie, choć znacznie bardziej wymagające obliczeniowo, oferuję informacje nie tylko o położeniu, ale również może posłużyć do wyznaczenia położenia w 3D, co ma niebagatelne znaczenie w praktycznym zastosowaniu. Ponadto pozwala na określenie położenia i zniekształceń (ruchy ust, brwi) elementów twarzy. Dzięki czemu otrzymujemy kolejne punkty umożliwiające rozbudowanie interfejsu.

Tworzenie modelu odbywa się poprzez nanoszenie punktów na obrazy w miejscach odpowiadających określonym strukturom. W celu uzyskania najlepszych efektów tworzy się model w oparciu o konkretnego użytkownika. Trzeba jednak zauważyć, że jest to żmudna procedura wykonywana ręcznie co zwiększa jej podatność na błędy. Rozbudowany opis powstawania modelu zostanie opisany w dalszej części pracy.

### Wykrywanie twarzy na podstawie konturów

Rozwiązanie jest oparte na sławnym algorytmie Viola Jones [VIOLA JONES] pozwalającym na rozpoznawaniu cech. Jedna ze względu na mnogość dostępnych cech (16000) wyszukiwanie każdej z nich na obrazie jest nie efektywne. Dlatego też ograniczenie ilości szczegółów na obrazie, pozwala na redukcję wyszukiwanych cech co wpływa pozytywnie na efektywność algorytmu.

Śledzenie konturów owalu twarzy, oraz kilku cech charakterystycznych w jego obrębie skutkuje otrzymaniem szybkiego algorytmu, o ograniczonej funkcjonalności.[Simple and Fast Face Detection System Based on Edges]



Rysunek 3(a) Obraz twarzy (b) Wyodrębnione krawędzie

## Dostępne rozwiązania

Na rynku istnieje wiele rozwiązań, oferujących gotowe aplikacje lub biblioteki zawierające zbiór funkcji niezbędnych w wykrywaniu interesujących cech. Wybrane rozwiązania wraz z krótkim opisem znajdują się w tabeli poniżej:

Tabela 1 Porównanie istniejących systemów do analizy obrazów twarzy

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nazwa | Opis | Platforma/technologie | Obsługa analizy w Czasie rzeczywistym |
| Lambda Labs – Face recognition | API pozwalające na wykrywanie twarzy, oczu oraz płci na zdjęciach | iOS, Google Glass | brak |
| FaceR | API oferujące wykrywanie struktur twarzy (obszar twarzy, oczy, nos usta) | Java, Ruby, PHP | brak |
| Sky Biometry | API pozwalające na wykrywanie twarzy, oczu, okularów(ciemnych lub jasnych) | Chmura | brak |
| Faceplusplus | Rozbudowane API oferujące wykrywanie oraz śledzenie twarzy. Oferuje również analizę uśmiechu, rozpoznawanie płci, wieku, rasy oraz rozpoznawanie twarzy. | Chmura, wszystkie platformy | tak |
| Eyedea recognition | RESTowe API oferujące wykrywanie twarzy na zdjęciach, wraz z segmentacją na poszczególne struktury. | Web | nie |
| Visage Face Track | System do śledzenia twarzy w 3D, udostępniający informację o przemieszczeniach i rotacji w formie SDK | C++ | tak |
| Faceware Analyzer | Producent podaje informacje, iż jest to najszybszy system śledzenia twarzy dostępny na rynku. Oferuje śledzenie twarzy, oczu (kierunek patrzenia), | PC | tak |

Warto zaznaczyć, że powyższe rozwiązania skupiają się głównie na rozpoznawaniu twarzy na obrazach. Istnieje wiele innych projektów rozwijanych pod kątem przetwarzania obrazów w czasie rzeczywistym, jednak ze względu na ich stan lub akademicką formę nie zostały ujęte w zestawieniu.

Istotnym faktem jest również udział wykorzystanych technologii w obecnych projektach. W większości przypadków implementowane jest wykrywanie twarzy z wykorzystaniem modelu. Pomimo dużego narzutu obliczeniowego, jest to najczęściej wybierana ścieżka rozwoju, ze względu na możliwości jakie oferuje.

# Wstęp teoretyczny

# Wykrywanie obiektów przy pomocy algorytmu Viola-Jones i AdaBoost

Rozwiązanie opisane przez Paula Viola i Michaela Jones’a [**Rapid Object Detection using a Boosted Cascade of Simple Features**] przedstawia podejście wykorzystujące uczenie maszynowe. Pozwala ono na bardzo szybkie przetwarzanie obrazów, z zachowaniem wysokiej skuteczności rozpoznawania obiektów. Cały proces powstawania kaskad klasyfikatorów można podzielić na trzy etapy:

1. **Przedstawienie obrazu w postaci integralnej(ang. Integral image) – pozwala na bardzo szybkie przetwarzanie cech obrazów**
2. **Algorytm uczący, bazujący na AdaBoost - selekcja cech**
3. **Tworzenie bardziej złożonych klasyfikatorów w postaci kaskad.**

## 3.1.1 Cechy (ang. features)

Cechami w kontekście rozpoznawania obrazów twarzy nazywamy struktury, które pozwalają zidentyfikować twarz na obrazie. Twarz charakteryzuję się owalem, regionami oczu, ust, uszu, oraz bardziej szczegółowymi cechami jak tęczówka oka lub szpara ust. Tego typu struktury, na obrazie zostają przybliżone przy pomocy cech przypominających funkcje bazowe Haar’a. W pracy [adnotacja jak powyżej do Viola-Jones]wykorzystano trzy rodzaje cech.

* Cecha dwóch prostokątów (ang. two-rectangle feature) – różnica pomiędzy sumą pikseli wewnątrz dwóch prostokątnych regionów obrazu, gdzie, oba regiony posiadają taki sam rozmiar i kształt, oraz przylegają do siebie w pionie lub w poziomie
* Cecha trzech prostokątów (ang. three-rectangle feature) – suma pikseli dwóch zewnętrznych prostokątów odjęta od sumy pikseli regionu centralnego
* Cecha czterech prostokątów (ang. four-rectangle feature) – różnica sum regionów leżących na przekątnej.



Rysunek 4 Typy cech poszukiwane na obrazie. Suma pikseli leżących wewnątrz białego prostokątu jest odejmowana od sumy pikseli wewnątrz prostokątu zacieniowanego. Cecha dwóch prostokątów (A) oraz (B), trzech prostokątów (C), oraz czterech prostokątów (D)

Cały zbiór cech wykorzystany w pracy [dalej viola jones] przedstawia rys. 5



Rysunek 5 Cechy zastosowane w algorytmie Viola-Jone's

Aby uzmysłowić sobie jak naprawdę cechy mogą pomóc w rozpoznawaniu twarzy, należy przyrównać je do jej elementów. Rys. 6 prezentuje cechy naniesione na odpowiadające im specyficzne części twarzy. Można zaobserwować, że dobór cech jest dosyć intuicyjny, jeżeli analizowany obraz przedstawiony jest w skali szarości. Obszar oczu (oczodoły) jest ciemniejszy niż fragment twarzy pod oczami, stąd można go przybliżyć cechą dwóch prostokątów. Z kolei grzbiet nosa jest wyraźnie jaśniejszy od jego ścian, dlatego cecha trzech prostokątów pozwala rozpoznać ten fragment twarzy. Warto również zauważyć, że jakość obrazu na rys. 6 nie jest przypadkowa. Do analizy opartej na cechach, wcale nie jest potrzebny obraz o wysokiej rozdzielczości, ponieważ



Rysunek 6 Cechy naniesione na odpowiadające im części twarzy.

## 3.1.2 Obraz integracyjny (ang. Integral Image)

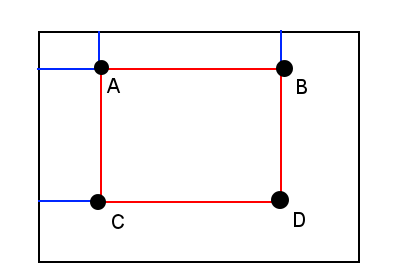
Integral Image to forma obrazu, której istotą istnienia jest możliwość bardzo szybkiego obliczenia wartości obrazu w danym punkcie. Piksel o współrzędnych (x, y) przechowuje wartość równą sumie wartości pikseli w fragmencie obrazu, którego lewy górny róg wyznaczany jest przez punkt (0, 0) natomiast prawy dolny róg znajduje się w punkcie (x, y).

Tak jak wspomniano powyżej, wartością punktu (x, y) jest suma wartości tablicy powyżej i na lewo od punktu (x, y), co przedstawia równanie(1).

Co więcej, integral image może zostać obliczony w trackie jednej iteracji po obrazie, korzystając z faktu, że jego wartość w punkcie (x, y) to:

Dzięki temu, obliczanie wartości dowolnego prostokątnego fragmentu obrazu, może być zrealizowane w stałym skończonym czasie z zaledwie czterokrotnym odwołaniem do obrazu. Korzystając z notacji, przedstawionym na rys. 7 suma prostokąta rozpiętego na punktach A, B, C oraz D to:

Gdzie:



Rysunek 7 Sposób oznaczenia i obliczania sumy wartości pikseli obszaru

Dzięki zastosowaniu takiego formatu obrazu, wykorzystanie cech do rozpoznawania kształtu staje się rozwiązaniem bardzo wydajnym i skutecznym. Pomimo prymitywnej i ograniczonej budowy cech opartych na funkcjach Haara.