

Sistema de Rastreamento Ocular Usando Técnicas de Vídeo-Oculografia (VOG) como Tecnologia Assistiva

Davi de Alencar Mendes, João Paulo Sanches Guimarães

Resumo—Vídeo-Oculografia (VOG) refere-se ao processo de estimar a trajetória ocular e determinar a localização do olhar do usuário usando sequências de imagens coletadas. Nesse sentido, o presente trabalho propõe um sistema controlado a partir dos movimentos oculares para pessoas com deficiências físicas e pode ser considerado uma tecnologia assistiva. O sistema consiste em uma *Raspberry Pi 3 Model B+* equipada com uma câmera e um monitor. A interação do usuário com o sistema se dá a partir de opções segmentadas no monitor em formato de grade e a respectiva seleção de cada opção é efetuada de acordo com o movimento ocular efetuado pelo usuário. Ademais, o sistema permite o controle de certos dispositivos via controle infravermelho.

Index Terms—Eye-tracking, Vídeo-Oculografia (VOG), Tecnologia, Assistiva.

I. INTRODUÇÃO

NA última década observa-se o vasto desenvolvimento de ferramentas que ampliam habilidades funcionais de pessoas com deficiência e consequentemente promovem qualidade de vida e independência pessoal [1]. Essas inovações receberam o nome de tecnologias assistivas. Embora essas tecnologias estejam presentes na mídia de maneira frequente ainda apresentam alto custo de aquisição e não estão amplamente difundidas. O desenvolvimento de um sistema de rastreamento ocular de maneira não invasiva baseado em uma *Raspberry Pi* pode trazer avanços ao desenvolvimento de tecnologias assistivas de menor custo e de maior portabilidade e que ainda assim sejam capazes de prover ao usuário independência e conforto por meio de opções interativas de comunicação [2].

II. DESENVOLVIMENTO

A. Panorama do Protótipo Funcional

A partir da concepção inicial do projeto foram realizadas discussões com uma pessoa com deficiência para propor adequações da interface para melhor atender um cenário real. Nesse sentido, foram elaboradas novas necessidades e requisitos funcionais para o projeto. As necessidades e requisitos funcionais do projeto são listadas a seguir.

- [NE01] Detectar faces
- [NE02] Detectar olhos

Davi de Alencar Mendes é estudante de Graduação em Engenharia Eletrônica pela Universidade de Brasília - UnB, Brasília, Brasil. Email institucional: dmendes@aluno.unb.br - Matrícula: 16/0026415

João Paulo Sanches Guimarães é estudante de Graduação em Engenharia Eletrônica pela Universidade de Brasília - UnB, Brasília, Brasil. Email institucional: sanches.joao@aluno.unb.br - Matrícula: 16/0031923

- [NE03] Estimar trajetória ocular
- [NE04] Interface gráfica para interação com usuário
- [NE05] Adaptação à diferentes condições de iluminação
- [NE06] Controlar aparelhos ar-condicionado e televisão por meio da interface.
- [NE07] Enviar mensagem SMS padronizada em caso de emergência por meio da interface.

Para o ponto de controle 4 é esperado que seja obtido um protótipo funcional que atenda os principais requisitos do projeto.

- [RF01] O sistema deverá detectar faces frontais usando classificador em cascata Haar
- [RF02] O sistema deverá detectar olhos usando classificador em cascata Haar
- [RF03] O sistema deverá processar imagem dos olhos para obter posição da íris via *Blob detection*
- [RF05] O sistema deverá ser controlado a partir da trajetória ocular do usuário
- [RF06] O sistema deverá exibir uma interface de navegação para o usuário
- [RF07] O sistema deverá possuir um controle infravermelho (IR) configurável para diferentes dispositivos
- [RF08] O sistema deverá enviar mensagens SMS padronizadas em situações emergenciais

Quanto aos requisitos não funcionais, temos:

- [RNF01] O sistema deverá ser adequado para o usuário com deficiência motora dos membros superiores
- [RNF02] O sistema deverá permitir procedimento de calibração para adequar-se à diferentes condições de uso e a diferentes usuários

A partir do desenvolvimento dos requisitos citados podemos metrificar o andamento do projeto rumo aos objetivos. Como resultado do desenvolvimento desses requisitos apresentamos uma descrição de *software* e de *hardware* nas seções seguintes. Finalmente, apresentamos na seção de resultados comentários a respeito do progresso obtido para o presente ponto de controle.

B. Descrição de Hardware

1) *Controle IR*: Visando cumprir o requisito funcional [RF07], foi projetado um *hardware* capaz de se comunicar com aparelhos televisivos e de condicionamento de temperatura. Para ambos os casos, a comunicação via ondas na faixa do infravermelho (IR) se mostrou a mais interessante, tendo em vista sua ampla utilização nesses setores.

Visando atingir um leque de aparelhos maior, o projeto escolhido para esse sub-sistema foi um que pudesse copiar uma onda recebida por um controle remoto por meio de um receptor IR e armazenar os dados de um dado comando, podendo replicá-lo a qualquer momento a partir de um emissor IR.

Pode-se visualizar na Figura 1 o esquemático representativo do *hardware* montado para cópia dos sinais IR. O arranjo com o transistor com os LEDs emissores se dá pela intenção de aumentar o alcance do sinal emitido, onde uma corrente vinda da base do transistor relativamente pequena proporciona um alto ganho de corrente que entra pelo coletor [7].

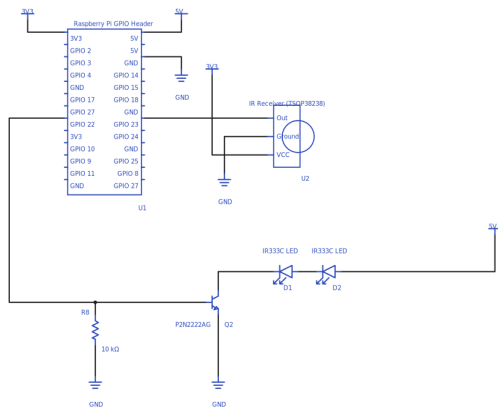


Figura 1. Esquemático do *hardware* do emissor e receptor IR

C. Descrição de Software

1) *LIRC*: O Linux Infrared Remote Control (LIRC) é um pacote que permite a decodificação e o envio de sinais IR da maioria dos controles remotos comumente utilizados. Sua parte mais importante é a *lirc daemon*, que decodifica sinais IR recebidos pelos *drivers* de dispositivos e disponibiliza a informação em um *socket*. Além disso, o LIRC aceita comando para envio de sinais IR, se o *hardware* assim permitir [8].

O LIRC oferece uma base de dados de diversos controles que podem ser utilizados, mas, mesmo que não seja encontrado o específico que desejarmos, poderemos escolher um semelhante (normalmente da mesma empresa) e assim usá-lo como um *template* e modificá-lo por meio de um *script* que nos permite inserir o nome de um botão (há uma lista de nomes possíveis para os comandos) e inserir o sinal por meio do receptor IR e assim gravá-lo para o controle personalizado [7].

2) *Nexmo*: Com a finalidade de atender ao requisito funcional [RF08], pesquisou-se opções de envio de SMS via *Raspberry Pi*. Surgiram opções que envolviam *hardware* adicional, como um modem USB ou um módulo GSM, que utilizariam um chip SIM para enviar mensagens. Porém, há opções como Nexmo, que são plataformas online que fornecem esse serviço, facilitando a recarga de créditos, bem como reduzindo o custo do projeto, visto que só é necessário o acesso à internet, sem adição de *hardware*.

Em particular, a plataforma Nexmo permite o envio e gerenciamento de mensagens via *script*, possibilitando sua

integração com a *Raspberry Pi* e com os outros subsistemas do projeto.

3) *QtCreator*: A fim de atender ao requisito funcional [RF06], pesquisou-se opções para auxílio da implementação de uma interface interativa. Encontrou-se o QtCreator, um aplicativo que possibilita o projeto de uma interface de forma gráfica.

Essa abordagem facilita o desenvolvimento do projeto, gerando um código fonte em C++ (ou python) correspondente à interface gráfica, possibilitando a inserção de funcionalidades a partir de ações tomadas nas entidades da interface, proporcionando assim a interação desejada para acionar os outros subsistemas. Na figura 2, está ilustrado um exemplo da interface, no qual é possível interação gráfica do usuário com as funcionalidades do sistema.

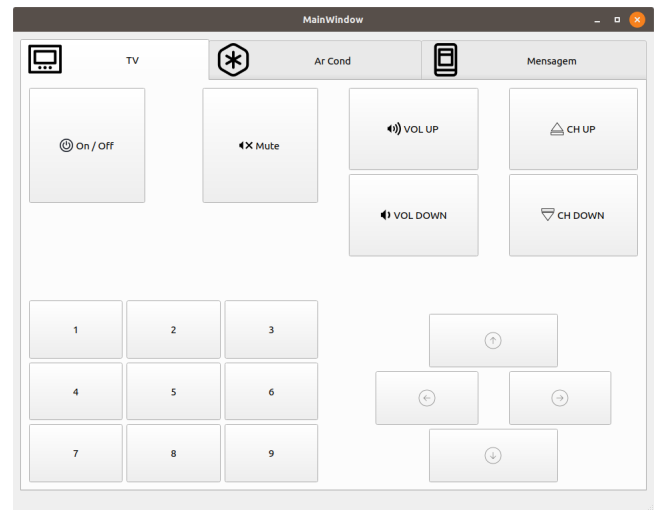


Figura 2. Exemplo de aba da interface interativa

4) *xdotool*: A ferramenta *xdotool* permite simular comandos de mouse e teclado via linha de comando. Como a interface é independente do sistema de VOG esta ferramenta será utilizada para controlar o mouse, acionando os menus e opções presentes na interface. O funcionamento é bastante simples e requer somente a execução de poucos comandos para movimentar o mouse que serão implementados na rotina de VOG do sistema.

5) *Deteção de Faces*: A detecção de faces constitui a primeira necessidade do projeto ([NE01]) englobando os requisitos [RF01] e [RNF02]. Como já havia sido pesquisada um método de implementação por meio de classificadores em cascata de *Haar* estes foram implementados por meio da biblioteca de visão computacional de tempo real *OpenCV* C++. Ademais, o sistema permite somente a utilização de um usuário por vez, filtrando somente a maior face presente no vídeo obtido. Além disso, para melhorar a detecção de faces usando a respectiva imagem em escala de cinza foi realizada uma equalização de histograma para ajustar o contraste da imagem melhorando a performance do classificador utilizado. A etapa subsequente a detecção de faces consiste na detecção de olhos a partir da imagem da face detectada conforme pode ser visto na figura 3.

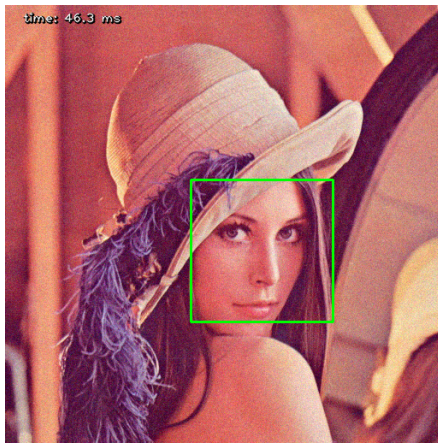


Figura 3. Detecção de face com Haar Cascade

6) *Detecção de Olhos*: A detecção de olhos constitui a segunda necessidade do projeto ([NE02]) englobando os requisitos [RF02] e [RNF02]. Novamente, foi utilizado um classificador em cascata de Haar para detectar os olhos presentes em uma face. Após a extração dos olhos de uma face, a imagem é cortada parcialmente na parte superior para evitar a presença das sobrancelhas nas etapas subsequentes de processamento dos olhos.

Inicialmente, a imagem em escala de cinza da face detectada é binarizada de acordo com um limiar que pode ser configurado por meio de uma *trackbar*, que auxilia o sistema a funcionar em diferentes condições de iluminação conforme previsto em [RNF02]. Em seguida, são aplicadas operações morfológicas para que o resultado final se assemelhe com um círculo que compõe a íris do olho. Essas etapas de processamento podem ser vistas nas figuras a seguir para ambos os olhos.

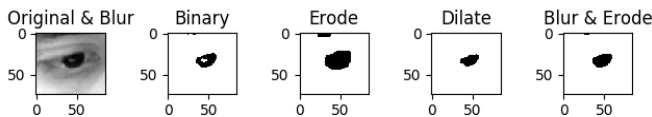


Figura 4. Processamento do Olho Esquerdo

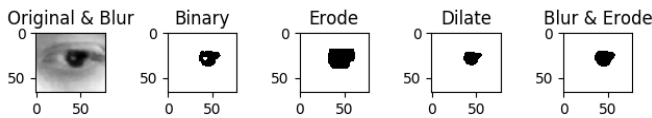


Figura 5. Processamento do Olho Direito

O resultado desta etapa é a última imagem vista em 4 e 5. Esta imagem binária é, posteriormente, inserida em um *blob detector*. Este tipo de detector busca *blobs* que são regiões na qual alguma propriedade da imagem é mantida aproximadamente constante como forma, área, brilho ou outros se comparada às regiões vizinhas. Para extrair a íris podemos supor uma área média e uma inércia alta (já que a íris se assemelha com um círculo). Nesse sentido, esses parâmetros são utilizados no detector para ajustar sua performance. Além

disso, os *blobs* detectados são filtrados para evitar falsos positivos. Para o principal *blob* é desenhado um círculo e são marcadas as coordenadas do centro do *blob* para referência. O resultado desta etapa conforme foi descrito pode ser visto na figura a seguir.

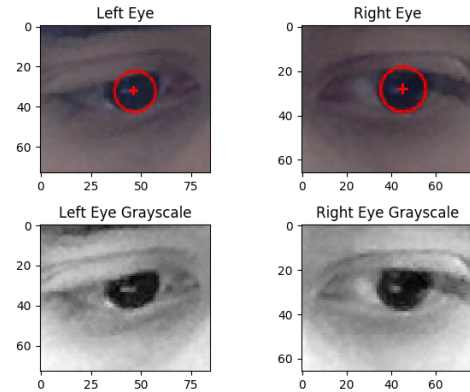


Figura 6. Detecção de Olhos e Iris

7) *Estimação da Trajetória Ocular*: A estimação da trajetória ocular constitui a terceira necessidade do projeto ([NE03]) e estabelece que o sistema deverá ser controlado a partir da trajetória ocular ([RF06]).

Diante dos resultados obtidos com a detecção de *blobs* foi desenvolvido um algoritmo simples para estimar a correspondência entre a direção do olhar e o ponteiro do mouse na tela. Os testes iniciais revelaram que a posição encontrada para o centro do olho variava bastante entre os quadros capturados. Nesse sentido, foi criada uma função que calcula uma média do centro ocular ao longo de 5 amostras.

III. RESULTADOS

1) *Vídeo-Oculografia (VOG)*: Na atual etapa do projeto todas as funções de VOG foram re-implementadas em C++ no lugar da implementação em Python realizada para o ponto de controle anterior. Os avanços observados foram uma melhoria do desempenho do algoritmo especialmente pois o algoritmo em python continha funções nativas que eram bastante custosas computacionalmente. Além disso, todos os testes realizados foram conduzidos utilizando o hardware da *Raspberry Pi 3 B+* e uma câmera nativa de 5 MP.

Em especial, vale destacar que o algoritmo necessita de uma resolução em torno de 576p para realizar detecção de olhos. Essa resolução pode ser provida pela câmera utilizada porém leva a uma latência temporal grande (em torno de 100 ms por quadro - 10 *fps*) o que prejudica a estimação da trajetória ocular. Essa latência é causada pelo *hardware* da plataforma utilizada. Como solução, adotaremos estratégias de otimização na compilação para que o sistema obtenha melhor performance. Finalmente, o algoritmo para estimação da trajetória ocular ainda necessita de melhorias já que os testes realizados revelaram que o movimento ocular horizontal observado está em torno de 10 pixels e o vertical está em torno de 7 pixels - valores bastante reduzidos. Para contornar esta limitação, foi feita a seleção de botões pela detecção de vista

à direita ou à esquerda para o botão seguinte ou anterior ao atual, possibilitando uma boa latência com a navegabilidade mantida.

Apesar da simplicidade do projeto no que concerne as características em comparação com produto que já estão inseridos no mercado o projeto desenvolvido foi capaz de cumprir com os requisitos estabelecidos em grande parte. A integração entre a interface gráfica e o rastreamento da trajetória ocular ainda exibe falhas em seu funcionamento causadas pela latência do sistema ao processar as ações do usuário.

2) *Interface Interativa*: A partir dos resultados alcançados na VOG, tomou-se a decisão de alterar a maneira com a qual o usuário navega pela interface. Decidiu-se por utilizar a detecção da direção do olhar do usuário para a direita ou para a esquerda e, então, por meio do *xdotools*, que controla o mouse por meio de comandos no terminal, será feita a passagem de um botão para o seguinte, ou para o anterior, respectivamente.

Além disso, foram implementadas na interface as funções anteriormente desenvolvidas de controle remoto para televisões e aparelhos de ar condicionados, bem como comunicação via SMS na interface, cumprindo estes requisitos postos à interface interativa.

IV. CONCLUSÃO

O desenvolvimento de tecnologias assistivas baseadas em VOG tem aumentado em complexidade e custo e o desenvolvimento deste trabalho estabelece a viabilidade do desenvolvimento de um sistema desse tipo usando componentes de baixo custo e software livre. O projeto em sua maioria está compatível com as necessidades do projeto que foram elaboradas e desenvolvidas. A integração entre a interface gráfica e o rastreamento da trajetória ocular ainda é um ponto fraco do projeto necessitando de algumas correções. Finalmente, acredita-se que seja possível expandir ainda mais algumas funcionalidades para aproximar a versão desenvolvida de um produto real.

REFERÊNCIAS

- [1] Singh, Hari. (2012). Human Eye Tracking and Related Issues: A Review. International Journal of Scientific and Research Publications. 2. 1-9.
- [2] Sadeghian, Amir & Yim, Chol-Ho & Chan, Adrian & Green, James. (2007). Eye-Interact: A Low-Cost Eye Movement Controlled Communication System. 10.13140/2.1.2943.9046.
- [3] Phung, Manh Duong & Vinh, Tran & Hara, Kenji & Inagaki, Hirohito & Abe, Masanobu. (2008). Easy-setup eye movement recording system for human-computer interaction. 292 - 297. 10.1109/RIVF.2008.4586369.
- [4] Speech generating device with eye tracker (Acessado em 26 de março de 2019) Retirado de <https://www.tobiidynavox.com/devices/eye-gaze-devices/I-12/#Overview>
- [5] Eye-driven tablet communication system (Acessado em 26 de março de 2019) Retirado de <https://eyegaze.com/products/eyegaze-edge/>
- [6] Pohl, Klaus. Requirements engineering: fundamentals, principles, and techniques. Springer Publishing Company, Incorporated, 2010.
- [7] Automated IR Remote Control Using a Raspberry Pi and LIRC (Acessado em 2 de maio de 2019) Retirado de <https://www.fad-diyit.com/automated-ir-remote-control-using-a-raspberry-pi-and-lirc/2/>
- [8] Linux Infrared Remote Control (Acessado em 2 de maio de 2019) Retirado de <http://www.lirc.org/>