**BỘ CÔNG THƯƠNG**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI**

🙠🕮🙢



**BÁO CÁO KẾT THÚC HỌC PHẦN KỸ THUẬT NHẬN DẠNG**

**ĐỀ TÀI:**

**NHẬN DẠNG BIỂN SỐ XE SỬ DỤNG THUẬT TOÁN KNN**

|  |  |
| --- | --- |
| **Giáo viên hướng dẫn :** | **Sinh viên thực hiện** |
| Nguyễn Thị Thu | Lê Văn Thuận |
| Thái Doãn Bắc |
| Đinh Xuân Khang |
| Nguyễn Xuân Nhất |
| Quản Trung Hiếu |

Hà Nội, 2021

**TÓM TẮT ĐỒ ÁN**

Hiện nay, số lượng xe cộ tham gia giao thông trên đường là rất lớn dẫn đến tiêu tốn rất nhiều nhân lực và vật lực cho việc quản lý phương tiện cá nhân trong bãi gửi xe. Nếu không có một công cụ thuận tiện thì việc quản lý phương tiện cá nhân rất mất thời gian, dễ gây nhầm lẫn, thiệt hay cho người sử dụng dịch vụ tại các bãi đỗ xe.

Để giảm tải cho các công việc như thu tiền, bảo hiểm xe, tìm xe cộ trong bãi đỗ xe, trên thế giới đã phát triển công nghệ giám sát tự động đối với các phương tiện giao thông, chính nhờ tính cá nhân của biển số xe mà nó đã trở thành đối tượng chính được sử dụng để nghiên cứu, phát triển trong công nghệ này.

Do đó em muốn chọn đề tài này như bước căn bản trong việc tìm hiểu các công cụ giám sát mạnh hơn như kiểm soát xe lưu thông trên đường hay nhận dạng khuôn mặt ... đang được thế giới rất chú trọng lúc này.

MỤC LỤC

[DANH MỤC HÌNH ẢNH VÀ ẢNG BIỂU 4](#_Toc89029013)

[CHƯƠNG 1 GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI VÀ BÀI TOÁN NHẬN DẠNG BIỂN SỐ XE 6](#_Toc89029014)

[1.1 Giới thiệu về đề tài 6](#_Toc89029015)

[1.2 Tổng quan bài toán nhận diện biển số xe 6](#_Toc89029016)

[CHƯƠNG 2 QUY TRÌNH NHẬN DẠNG BIỂN SỐ XE 8](#_Toc89029017)

[2.1 Sơ đồ khối 8](#_Toc89029018)

[2.1.1 Sơ đồ 8](#_Toc89029019)

[2.2 Nhị phân hóa với ngưỡng động 10](#_Toc89029020)

[2.3 Lọc biển số 12](#_Toc89029021)

[2.4 Phân đoạn kí tự 12](#_Toc89029022)

[2.4.1 Xoay biển số 13](#_Toc89029023)

[2.4.2 Tìm vùng đối tượng 14](#_Toc89029024)

[2.4.3 Tìm và tách kí tự 15](#_Toc89029025)

[CHƯƠNG 3 THUẬT TOÁN KNN TRONG NHẬN DẠNG BIỂN SỐ XE 15](#_Toc89029026)

[3.1 Machine Learning 16](#_Toc89029027)

[3.2 Thuật toán KNN (K - Nearest Neighbor) 18](#_Toc89029028)

[3.3 Hướng giải quyết 21](#_Toc89029029)

[CHƯƠNG 4 KẾT QUẢ THỰC HIỆN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN 23](#_Toc89029030)

[4.1 Cách thức đo đạc, thử nghiệm 23](#_Toc89029031)

[4.2 Kết quả và giải thích 24](#_Toc89029032)

[4.3 Kết luận 28](#_Toc89029033)

[4.4 Hướng phát triển 28](#_Toc89029034)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 29](#_Toc89029035)

DANH MỤC HÌNH ẢNH VÀ BẢNG BIỂU

[Hình 1.2.1 Các bước chính trong nhận dạng biển số xe 8](#_Toc89028517)

[Hình 1.2.2 Xác định và tách biển số xe 8](#_Toc89028518)

[Hình 1.2.3 Nhiễu 9](#_Toc89028521)

[Hình 1.3.1 Ma trận lọc Gauss 10](#_Toc89028522)

[Hình 2.2.1 Nhị phân hóa ảnh ngưỡng động 11](#_Toc89028525)

[Hình 2.2.2 Vẽ Contour với OpenCV 11](#_Toc89028526)

[Hình 2.3.1 Contour chưa xấp xỉ đa giác 12](#_Toc89028527)

[Hình 2.3.2 Contour đã xấp xỉ đa giác 12](#_Toc89028528)

[Hình 2.4.1 Các bước chính trong phân đoạn kí tự 13](#_Toc89028529)

[Hình 2.4.2 Ảnh biển số chưa xoay 13](#_Toc89028530)

[Hình 2.4.3 Ảnh biển số đã xoay 14](#_Toc89028531)

[Hình 2.4.4 Ảnh nhị phân 14](#_Toc89028532)

[Hình 2.4.5 Tìm vùng đối tượng 15](#_Toc89028533)

[Hình 2.4.6 Ảnh kí tự sau khi cắt 15](#_Toc89028534)

[Hình 3.1.1 Phân loại Machine Learning 17](#_Toc89028535)

[Hình 3.2.1 Ví dụ về KNN 19](#_Toc89028536)

[Hình 3.2.2 Xét khả năng tiêu thụ của xe 20](#_Toc89028537)

[Hình 3.2.3 Dữ liệu sau chuẩn hóa 20](#_Toc89028538)

[Hình 3.2.4 Sau khi tính khoảng cách và xếp hạng 20](#_Toc89028539)

[Hình 3.3.1 Tập dữ liệu huấn luyện 21](#_Toc89028540)

[Hình 3.3.2 Biển số trước khi nhận diện 22](#_Toc89028541)

[Hình 3.3.3 Biển số sau khi nhận diện 22](#_Toc89028542)

[Hình 3.3.4 Biển số xe được in ra trên hình gốc 23](#_Toc89028543)

[Hình 4.1 Không tìm thấy kí tự 24](#_Toc89028544)

[Hình 4.1.1 Ảnh gốc 24](#_Toc89028545)

[Hình 4.1.2 Tìm thấy 5 kí tự 24](#_Toc89028546)

[Hình 4.1.3 Tìm thấy 9 kí tự 24](#_Toc89028547)

[Hình 4.1.4 Lấy ngưỡng cao/rộng 1.5 25](#_Toc89028548)

[Hình 4.1.5 Lấy ngưỡng cao/rộng 1.4 25](#_Toc89028549)

[Hình 4.1.6 Lỗi xấp xỉ Contour 25](#_Toc89028550)

[Hình 4.1.7 Ảnh nhị phân bị đứt 26](#_Toc89028551)

[Hình 4.1.8 Đường contour bị đứt đoạn 26](#_Toc89028552)

[Hình 4.1.9 Ảnh gốc nhận diện 3 biển số 27](#_Toc89028553)

[Hình 4.1.10 Biển số 1 27](#_Toc89028554)

[Hình 4.1.11 Biển số 2 27](#_Toc89028555)

[Hình 4.1.12 Biển số 3 27](#_Toc89028556)

[Hình 4.1.13 Không khoanh được vùng kí tự 27](#_Toc89028557)

[Bảng 4‑1 Tỉ lệ tìm thấy biển số xe trong hình 24](#_Toc89028558)

[Bảng 4‑2 Tỉ lệ nhận diện sai kí tự ở biển 1 hàng 26](#_Toc89028559)

[Bảng 4‑3 Tỉ lệ nhận diện sai kí tự ở biển 2 hàng 26](#_Toc89028560)

# CHƯƠNG 1 GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI VÀ BÀI TOÁN NHẬN DẠNG BIỂN SỐ XE

## **Giới thiệu về đề tài**

#### **Nội dung**

* + Tìm hiểu về biển số xe và hệ thống nhận dạng biển số xe
  + Phát biểu bài toán và hướng giải quyết
  + Nghiên cứu một số thuật toán xử lý ảnh và nhận dạng kí tự ứng dụng trong việc nhận dạng biển số xe

#### Nhiệm vụ đề tài

Từ nội dung nêu trên, đề tài của em sẽ bao gồm các nhiệm vụ sau:

* + Tìm hiểu khái quát về xử lý ảnh và bài toán nhận dạng biển số xe.
  + Tìm hiểu thông tin về biển số xe và phân loại biển số xe của Việt Nam.
  + Tìm hiểu các công đoạn chính của bài toán nhận dạng biển số xe gồm 3 khâu chính:
    - Phát hiện vị trí và tách biển số xe
    - Phân đoạn kí tự trong biển số xe
    - Nhận dạng kí tự
  + Cài đặt thử nghiệm.

## Tổng quan bài toán nhận diện biển số xe

#### Khái niệm biển số xe

Ở [Việt Nam](https://vi.wikipedia.org/wiki/Vi%E1%BB%87t_Nam), biển kiểm soát xe cơ giới (hay còn gọi tắt là biển kiểm soát, biển số xe) là [tấm biển gắn trên mỗi xe cơ giới](https://vi.wikipedia.org/wiki/Bi%E1%BB%83n_%C4%91%C4%83ng_k%C3%BD_xe), được cơ quan [công an](https://vi.wikipedia.org/wiki/C%C3%B4ng_an_nh%C3%A2n_d%C3%A2n_Vi%E1%BB%87t_Nam) cấp (đối với xe quân sự do Bộ Quốc phòng cấp) khi mua xe mới hoặc chuyển nhượng xe. Biển số xe được làm bằng hợp kim [nhôm](https://vi.wikipedia.org/wiki/Nh%C3%B4m) [sắt](https://vi.wikipedia.org/wiki/S%E1%BA%AFt), có dạng [hình chữ nhật](https://vi.wikipedia.org/wiki/H%C3%ACnh_ch%E1%BB%AF_nh%E1%BA%ADt) hoặc hơi [vuông](https://vi.wikipedia.org/wiki/H%C3%ACnh_vu%C3%B4ng), trên đó có in [số](https://vi.wikipedia.org/wiki/S%E1%BB%91) và [chữ](https://vi.wikipedia.org/wiki/Ch%E1%BB%AF_vi%E1%BA%BFt) (biển xe dân sự không dùng các chữ cái I, J, O, Q, W. Chữ R chỉ dùng cho xe rơ-moóc, sơ-mi rơ-moóc) cho biết: Vùng và địa phương quản lý, các con số cụ thể khi tra trên máy tính còn cho biết danh tính người chủ hay đơn vị đã mua nó, thời gian mua nó phục vụ cho công tác an ninh, đặc biệt trên đó còn có hình [Quốc huy Việt Nam](https://vi.wikipedia.org/wiki/Qu%E1%BB%91c_huy_Vi%E1%BB%87t_Nam) dập nổi.

**Tiêu chuẩn về kích thước: Ở mỗi nước thường có tiêu chuẩn về** kích thước nhất định, còn riêng Việt Nam tỉ lệ kích thước giữa các biển số là gần như giống nhau. Biển số xe có 2 loại, kích thước như sau: Loại biển số dài có chiều cao 110 mm, chiều dài 470 mm; loại biển số ngắn có chiều cao 200 mm, chiều dài 280 mm nên ta sẽ giới hạn tỉ lệ cao/rộng là   
3.5 ≤ cao/rộng ≤ 6.5 (biển một hàng) và 0.8 ≤ cao/rộng ≤ 1.5 (biển hai hàng).

**Số lượng kí tự trong biển số xe nằm trong khoảng [7,9]. Chiều cao của chữ và số: 80mm, chiều rộng của chữ và số: 40mm.**

**Từ những đặc điểm trên ta có thể thiết lập nhưng thông số, điều khiển để lọc chọn những đối tương phù hợp mà ta cần.**

#### Xử lý ảnh và Open CV

Xử lý ảnh là một phân ngành trong xử lý số tín hiệu với tín hiệu xử lý là ảnh. Đây là một phân ngành khoa học mới rất phát triển trong những năm gần đây. Xử lý ảnh gồm 4 lĩnh vực chính: xử lý nâng cao chất lượng ảnh, nhận dạng ảnh, nén ảnh và truy vấn ảnh. Sự phát triển của xử lý ảnh đem lại rất nhiều lợi ích cho cuộc sống của con người. Ngày nay xử lý ảnh đã được áp dụng rất rộng rãi trong đời sống như: photoshop, nén ảnh, nén video, nhận dạng biển số xe, nhận dạng khuôn mặt, nhận dạng chữ viết, xử lý ảnh thiên văn, ảnh y tế,....

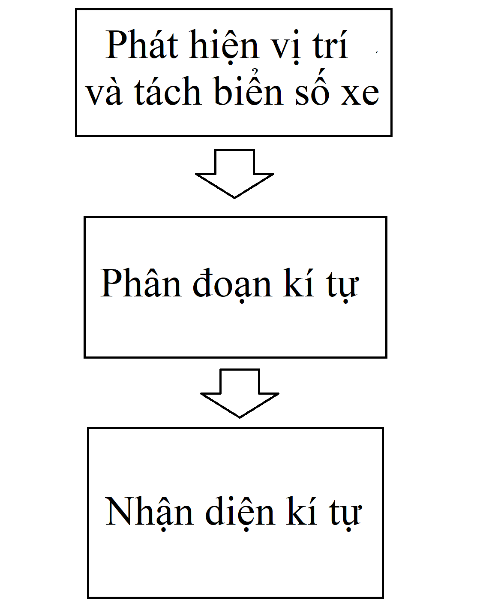
OpenCV (Open Computer Vision) là một thư viện mã nguồn mở hàng đầu cho xử lý về thị giác máy tính, machine learning, xử lý ảnh. OpenCV đươc viết bằng C/C++, vì vậy có tốc độ tính toán rất nhanh, có thể sử dụng với các ứng dụng liên quan đến thời gian thực. Opencv có các interface cho C/C++, Python Java vì vậy hỗ trợ được cho Window, Linux, MacOs lẫn Android, iOS OpenCV có cộng đồng hơn 47 nghìn người dùng và số lượng download vượt quá 6 triệu lần. Opencv có rất nhiều ứng dụng như:

* Nhận dạng ảnh
* Xử lý hình ảnh
* Phục hồi hình ảnh/video
* Thực tế ảo
* Các ứng dụng khác

#### Hướng giải quyết

Hiện nay trên thế giới đã có rất nhiều cách tiếp cận khác nhau với việc nhận dạng biển số xe, tuy nhiên trong phạm vi đồ án này em sẽ giải quyết vấn đề theo 3 bước chính:

* 1. Phát hiện vị trí và tách biển số xe từ một hình ảnh có sẵn từ đầu vào là camera
  2. Phân đoạn các kí tự có trong biển số xe
  3. Nhận diện các kí tự đó rồi đưa về mã ASCII



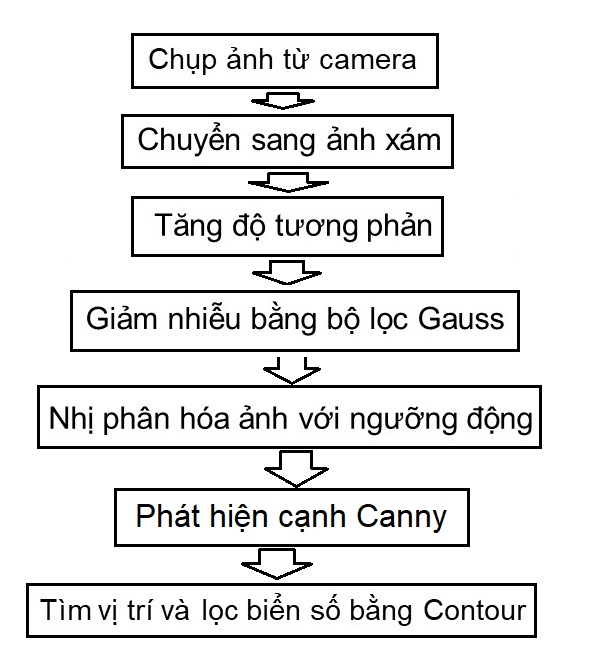
Hình . Các bước chính trong nhận dạng biển số xe

# CHƯƠNG 2 QUY TRÌNH NHẬN DẠNG BIỂN SỐ XE

## 2.1 Sơ đồ khối

### 2.1.1 Sơ đồ

Sơ đồ dưới đây sẽ tóm gọn các bước để xác định và tách biển số xe từ clip:



Hình . Xác định và tách biển số xe

Đầu tiên từ clip ta sẽ cắt từng frame ảnh ra từ clip đầu vào để xử lý, tách biển số. Ở phạm vi đồ án này, ý tưởng chủ yếu là nhận diện được biển số từ sự thay đổi đột ngột về cường độ ánh sáng giữa biển số và môi trường xung quanh nên ta sẽ loại bỏ các dữ liệu màu sắc RGB bằng cách chuyển sang ảnh xám. Tiếp theo ta tăng độ tương phản với hai phép toán hình thái học Top Hat và Black Hat để làm nổi bật thêm biển số giữa phông nền, hỗ trợ cho việc xử lý nhị phân sau này. Sau đó, ta giảm nhiễu bằng bộ lọc Gauss để loại bỏ những chi tiết nhiễu có thể gây ảnh hưởng đến quá trình nhận diện, đồng thời làm tăng tốc độ xử lý.

Để làm tăng độ tương phản của biển số, em sử dụng chủ yếu hai phép Top Hat và Black Hat. Ý tưởng chung là ảnh đầu ra sẽ là ảnh gốc cộng thêm ảnh qua phép Top Hat và trừ đi ảnh qua phép Black Hat. Những chi tiết đã sáng sẽ sáng hơn và những chi tiết tối lại càng tối hơn, từ đó sẽ làm tăng độ tương phản cho biển số.

|  |  |
| --- | --- |
| Hình . | Hình . |
| Ảnh gốc | Ảnh sau khi tăng độ tương phản |

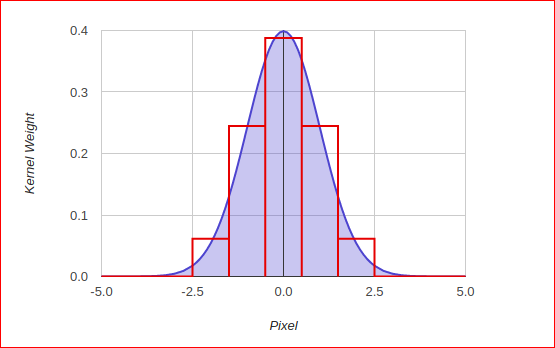
Trên thực tế có nhiều loại nhiễu, nhưng người ta thường chia làm ba loại: nhiễu cộng, nhiễu nhân và nhiễu xung. Bản chất của nhiễu thường tương ứng với tần số cao và cơ sở lý thuyết của bộ lọc là chỉ cho những tín hiệu có tần số nhất định đi qua, nên người ta thường sử dụng bộ lọc thông thấp hay trung bình.



Hình . Nhiễu

Bộ lọc Gauss được cho là bộ lọc hữu ích nhất, được thực hiện bằng cách nhân chập ảnh đầu vào với một ma trận lọc Gauss sau đó cộng chúng lại để tạo thành ảnh đầu ra.

Ý tưởng chung là giá trị mỗi điểm ảnh sẽ phụ thuộc nhiều vào các điểm ảnh ở gần hơn là các điểm ảnh ở xa. Trọng số của sự phụ thuộc được lấy theo hàm Gauss (cũng được sử dụng trong quy luật phân phối chuẩn).



Hình . Ma trận lọc Gauss

|  |  |
| --- | --- |
| Hình . | Hình . |
| Ảnh gốc | Ảnh sau khi làm mờ, giảm nhiễu |

## Nhị phân hóa với ngưỡng động

Việc nhị phân hóa ảnh với ngưỡng toàn cục như thông thường sẽ rất khó khăn khi phải tự tính toán và chọn mức ngưỡng phù hợp cho từng ảnh khác nhau. Nhị phân hóa ảnh ngưỡng động sẽ giúp tính toán ngưỡng cho phù hợp với từng ảnh, lợi thế thứ hai chính là nó rất phù hợp khi ảnh có vùng bị quá chói hoặc quá tối dẫn đến có thể mất luôn hình ảnh tại vùng đó nếu sử dụng ngưỡng toàn cục.

Về ý tưởng chính sẽ theo 3 bước sau:

1. Chia tấm ảnh thành nhiều khu vực, cửa sổ (Region) khác nhau.
2. Dùng một thuật toán để tìm một giá trị **T** phù hợp với từng cửa sổ.
3. Áp dụng phương pháp nhị phân hóa cho từng khu vực, cửa sổ với ngưỡng **T** phù hợp.

Có rất nhiều phương pháp để tìm **T**, ở đây em sử dụng một kiểu thuật toán mà thư viện OpenCV hỗ trợ là ADAPTIVE\_THRESH\_GAUSSIAN\_C tức lấy trung bình các giá trị xung quanh điểm ngưỡng động đang xét **T**(x,y) với phân phối Gauss rồi trừ đi hằng số C.



Hình . Nhị phân hóa ảnh ngưỡng động



Hình . Vẽ Contour với OpenCV

Trong ảnh, những đường màu hồng là đường contour bao quanh vật thể, nhưng vì có quá nhiều đường bao quanh các vật thể không phải biển số nên chúng ta sẽ áp dụng những đặc trưng riêng về tỉ lệ cao/rộng, diện tích trong khung hình cố định như ở mục 2.1 để lọc ra đúng biển số cần tìm.

## Lọc biển số

Đầu tiên ta làm xấp xỉ contour thành một hình đa giác và chỉ lấy những đa giác nào chỉ có 4 cạnh. Nghĩa là lúc xấp xỉ contour bộ nhớ chỉ ghi nhớ vị trí các đỉnh của đa giác đó thành một mảng. Số cạnh của đa giác sẽ bằng số đỉnh và bằng chiều dài của mảng đó.

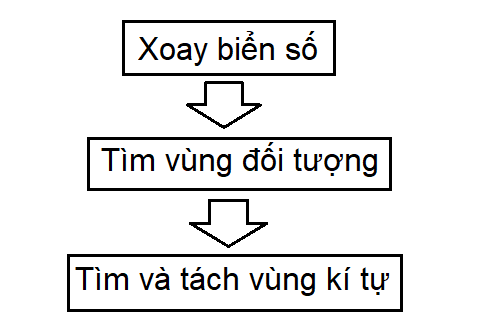
|  |  |
| --- | --- |
| Hình . Contour chưa xấp xỉ đa giác | Hình . Contour đã xấp xỉ đa giác |

Tiếp theo ta tính toán tỉ lệ cao/rộng và diện tích của biển số phù hợp, sau đó ta lưu tất cả những biển số có trong hình dưới dạng tọa độ các đỉnh

Từ đây, ta cắt hình ảnh biển số từ các tọa độ vị trí đã biết để phục vụ cho mục đích tiếp theo “Tách các kí tự trong biển số”. Lưu ý ở đây ta cắt từ ảnh nhị phân luôn để máy tính xử lý nhanh hơn, tốn ít thời gian hơn.

## Phân đoạn kí tự

Ở giai đoạn này có những bước chính sau: Xoay biển số để tăng khả năng nhận diện, Tìm tất cả các vùng kín cho là kí tự và lọc ra những kí tự đúng. Tách hình ảnh nhưng kí tự đó ra và đưa vào bộ nhận diện



Hình . Các bước chính trong phân đoạn kí tự

### 2.4.1 Xoay biển số

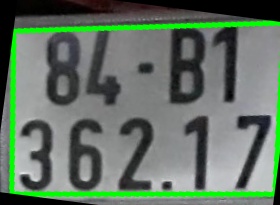
Khi chụp ảnh đầu vào, không phải lúc nào biển số cũng ở chính diện, có thể bị méo sang trái, sang phải, nghiêng góc dẫn đến nếu cứ sử dụng ảnh biển số đã cắt mà không điều chỉnh góc độ dẫn đến ảnh kí tự được cắt ra đưa vào bộ nhận diện rất dễ bị sai. Ví dụ giữa số 1 và số 7, số 2 và chữ Z, chữ B và số 8,...



Hình . Ảnh biển số chưa xoay

Phương pháp xoay ảnh em sử dụng ở đây là:

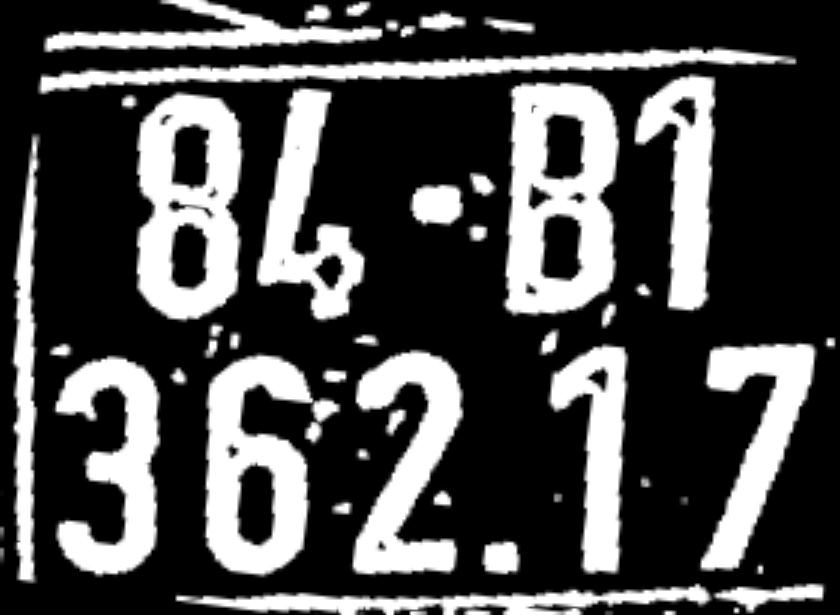
1. Lọc ra tọa độ 2 đỉnh A,B nằm dưới cùng của biển số
2. Từ 2 đỉnh có tọa độ lần lượt là A(x1, y1) và B(x2,y2) ta có thể tính được cạnh đối và cạnh kề của tam giác ABC
3. Ta tính được góc quay
4. Xoay ảnh theo góc quay đã tính. Nếu ngược lại điểm A nằm cao hơn điểm B ta cho góc quay âm



Hình . Ảnh biển số đã xoay

### 2.4.2 Tìm vùng đối tượng

Từ ảnh nhị phân, ta lại tìm contour cho các kí tự (phần màu trắng). Sau đó vẽ những hình chữ nhật bao quanh các kí tự đó. Tuy nhiên việc tìm contour này cũng bị nhiễu dẫn đến việc máy xử lý sai mà tìm ra những hình ảnh không phải kí tự. Ta sẽ áp dụng các đặc điểm về tỉ lệ chiều cao/rộng của kí tự, diện tích của kí tự so với biển số



Hình . Ảnh nhị phân



Hình . Tìm vùng đối tượng

Trong ảnh 4.3 - 2 những đường màu vàng là đường contour và nếu so sánh với ảnh nhị phân 4.3 -1 thì có rất nhiều đường nhiễu như đường viền biển số, dấu gạch, dấu chấm... Sau khi đã áp dụng các điều kiện thì sẽ vẽ ra những hình chữ nhật màu xanh bao quanh các kí tự.

### 2.4.3 Tìm và tách kí tự

Sau khi đã nhận dạng từng kí tự bằng hình chữ nhật và cũng đã có tọa độ vị trí 4 đỉnh của hình đó, ta lúc này có thể cắt hình ảnh kí tự đó ra phục vụ cho giai đoạn sau “Nhận diện kí tự”. Lưu ý ở đây ta cắt ảnh nhị phân chứ không cắt từ ảnh gốc.



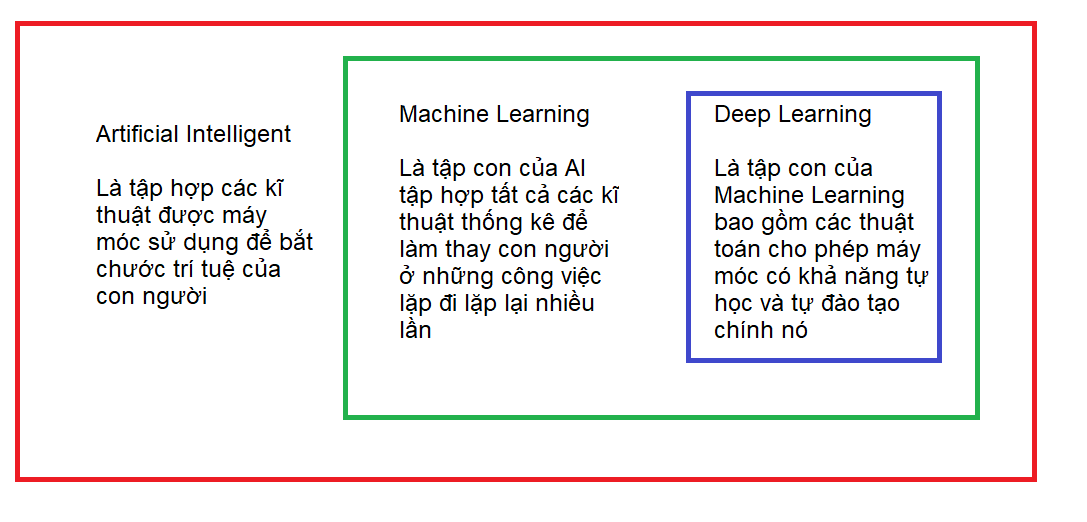
Hình . Ảnh kí tự sau khi cắt

# CHƯƠNG 3 THUẬT TOÁN KNN TRONG NHẬN DẠNG BIỂN SỐ XE

Thực chất quá trình nhận diện kí tự chính là quá trình chuyển đổi từ một hình ảnh là ma trận giá trị các điểm ảnh về một dạng thông tin khác như trong đề tài này là mã ASCII để có thể giao tiếp với người dùng. Để hiểu hơn về nhận diện, chúng ta cần đi ngược lại về ngành khoa học trí tuệ nhân tạo (Artificial Intelligent) hay còn gọi là AI

Trí tuệ nhân tạo là dạng trí tuệ được biểu hiện ở máy móc, không giống như những dạng trí tuệ tự nhiên ở con người hay động vật. Thông thường cụm từ “trí tuệ nhân tạo” sẽ được hiểu như máy móc có khả năng bắt chước hành vi và nhận thức của con người như việc học tập hay xử lý vấn đề. Trong vài năm trở lại đây, AI thật sự bùng nổ, đặc biệt là từ năm 2015. Phần lớn trong số đó liên quan đến những tiện ích sẵn có của GPU khiến cho việc xử lý song song nhanh, rẻ và mạnh mẽ hơn.

Bên trong AI bao gồm hai khối nhỏ là Máy học (Machine learning) và Học sâu (Deep learning)



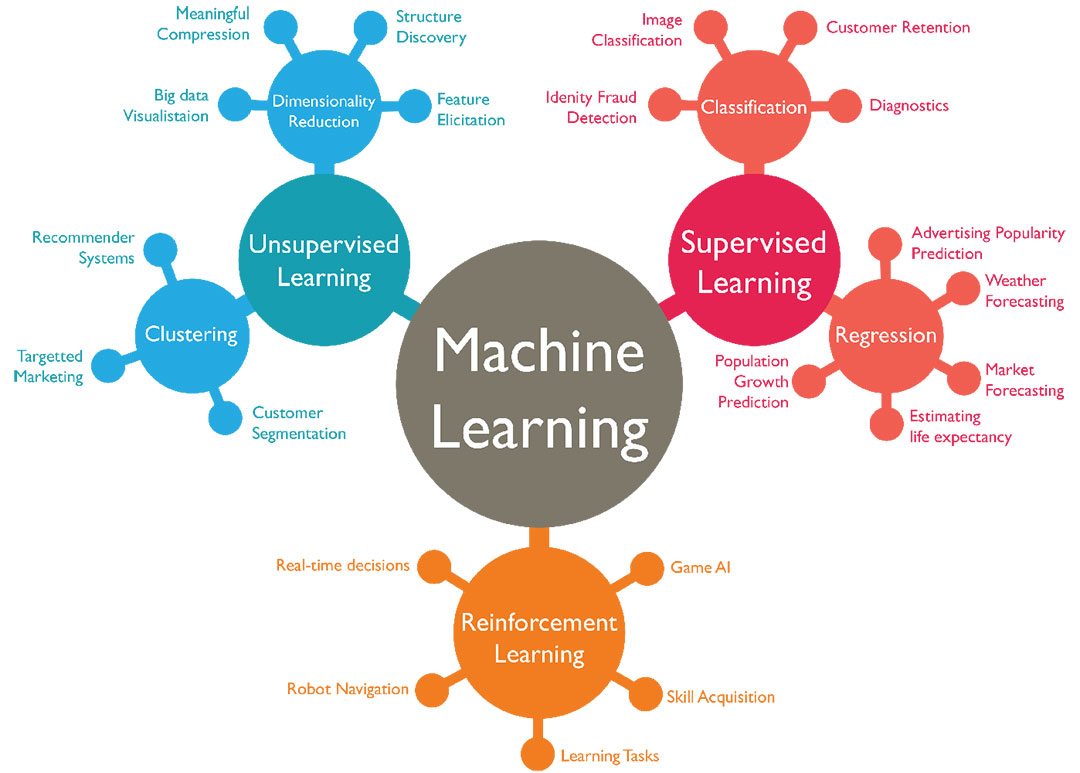
Hình .1 Các lớp trong AI

## Machine Learning

 Machine learning là một lĩnh vực sử dụng các thuật toán cho phép máy tính có thể học từ dữ liệu để thực hiện các công việc thay vì được lập trình một cách rõ ràng. Một số ứng dụng có thể kể đến như xử lý hình ảnh (gắn thẻ, nhận diện kí tự, ô tô tự lái), phân tích văn bản (lọc mail spam, phân tích ngữ nghĩa và khai thác thông tin),...

Về cách hoạt động của Machine learning nói nôm na ta cần một tập dữ liệu huấn luyện bao gồm nhiều mẫu huấn luyện. Mỗi mẫu huấn luyện sẽ là một thể hiện của bài toán (có đầu vào và lời giải). Machine learning sẽ học từ các thể hiện đó để tìm ra lời giải phù hợp với từng đầu vào mới. Nó giống như khi dạy một đứa trẻ cách tâng cầu, ta sẽ tâng cầu vài lần cho đứa trẻ quan sát. Sau đó đứa trẻ sẽ bắt đầu học để tự tâng cầu. Trong đề tài đồ án này, em sẽ đưa vào tập dữ liệu mẫu là hình ảnh các chữ số, kí tự của biển số Việt Nam đã được gắn nhãn là một mã ASCII tương ứng để máy tự học.

Machine Learning có nhiều thuật toán khác nhau nhưng nổi bật nhất là hai thuật toán **Học có giám sát** (Supervised learning) và **Học không giám sát** (Unsupervised learning)



Hình . Phân loại Machine Learning

1. Học có giám sát.

Là thuật toán dự đoán đầu ra (outcome) của một dữ liệu mới (new input) dựa trên các cặp (input, outcome) đã biết từ trước. Cặp dữ liệu này còn được gọi là (data, label), tức (dữ liệu, nhãn). Ví dụ như thuật toán dò các khuôn mặt trong một bức ảnh đã được phát triển từ rất lâu. Thời gian đầu, Facebook sử dụng thuật toán này để chỉ ra các khuôn mặt trong một bức ảnh và yêu cầu người dùng tag friends- tức gán nhãn cho mỗi khuôn mặt. Số lượng cặp dữ liệu (khuôn mặt, tên người) càng lớn, độ chính xác ở những lần tự động tag tiếp theo sẽ càng lớn.

Thuật toán học có giám sát lại tiếp tục được chia ra hai phần nhỏ gồm bài toán phân loại (Classification) khi các nhãn của dữ liệu đầu vào chia thành hữu hạn các nhóm và bài toán hổi quy (Regression) khi nhãn không được chia thành các nhóm mà là một giá trị thực cụ thể. Ví dụ: một cô gái x tuổi, cao y m, thu nhập hàng tháng z triệu đồng thì sẽ kết hôn khi nào?

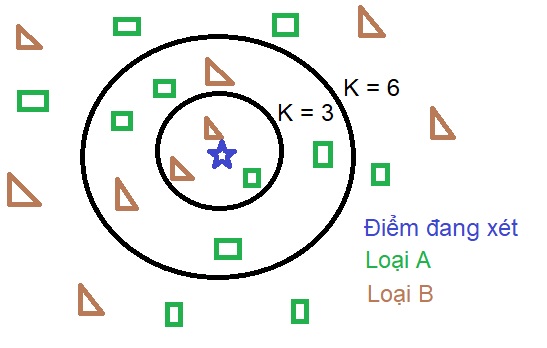
1. Học không giám sát

Trong thuật toán này, chúng ta không biết được đầu ra hay nhãn mà chỉ có dữ liệu đầu vào. Thuật toán học không giám sát sẽ dựa vào cấu trúc của dữ liệu để thực hiện một công việc nào đó, ví dụ như phân nhóm (clustering) hoặc giảm số chiều của dữ liệu (dimension reduction) để thuận tiện trong việc lưu trữ và tính toán.

Bao gồm hai loại chính: Phân nhóm (clustering) toàn bộ dữ liệu đầu vào thành các nhóm nhỏ dựa trên sự liên quan giữa các dữ liệu trong mỗi nhóm ví dự như chia nhóm khách hàng dựa trên hành vi mua hàng, độ tuổi, giới tính của họ. Còn lại là bài toán kết hợp (Association) được dùng khi ta muốn khám phá ra một quy luật nào đó dựa trên tập dữ liệu cho trước như những khách hàng mua laptop thường có xu hướng mua thêm con chuột hay chó thường trung thành với chủ hơn mèo.

## Thuật toán KNN (K - Nearest Neighbor)

KNN là một trong những thuật toán học có giám sát đơn giản nhất trong Machine Learning, có thể sử dụng cho cả bài toán phân loại và hồi quy. Về ý tưởng là gán kết quả với dữ liệu training gần giống với mẫu nhất. Ví dụ như khi đi câu cá, ta không biết cá câu lên là cá rô hay cá chép, nhưng khi so sánh những đặc điểm về mắt, mang, vây,... từ những con cá rô, cá chép đã thấy thì cuối cùng có thể quyết định xem con cá mình câu được thuộc nhóm cá nào.



Hình 3.2.1 Ví dụ về KNN

KNN hoạt động theo quy trình gồm 4 bước chính:

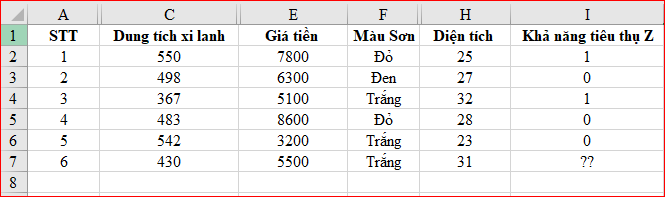
1. Xác định tham số K (số láng giềng gần nhất).
2. Tính khoảng cách từ điểm đang xét đến tất cả các điểm trong tập dữ liệu cho trước
3. Sắp xếp các khoảng cách đó theo thứ tự tăng dần
4. Xét trong tập K điểm gần nhất với điểm đang xét, nếu số lượng điểm của loại nào cao hơn thì coi như điểm đang xét thuộc loại đó

Việc điểm đang xét thuộc loại nào còn phụ thuộc vào hệ số K hay trọng số khoảng cách... mà người dùng đặt sao cho phù hợp với bài toán đang xét. Chẳng hạn ở hình trên nếu ta xét K = 3 thì điểm đang xét sẽ thuộc loại B, ngược lại nếu K = 6 thì nó thuộc loại A. Ngoài ra người ta có thể để trọng số cao hơn cho những điểm gần hơn hay ít khi sử dụng K = 1 để đảm bảo kết quả đầu ra được tối ưu.

Thông thường việc tính khoảng cách đến các điểm sẽ theo công thức Euclid:

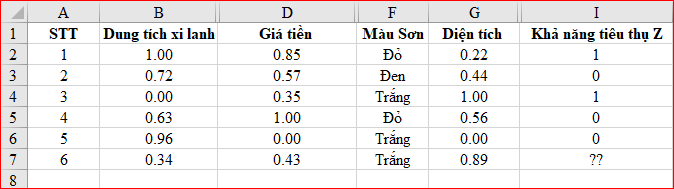
Khi thực hiện so sánh có thể bỏ qua dấu căn bậc 2. Ngoài ra nếu như khoảng cách giữa các biến quá lớn như biến x lớn hơn xấp xỉ 1000000 lần thì ta cũng cần chuẩn hóa lại dữ liệu theo công thức:

Để dễ hiểu hơn em xin lấy một ví dụ về một công ty muốn đưa dòng xe ô tô mới của mình vào thị trường và muốn biết xe sẽ bán chạy hay ế. Họ tổng hợp các dữ liệu về dung tích xi lanh, giá tiền, màu sơn, diện tích xe của các dòng xe đã xuất ra thị trường. Đặt Z là khả năng tiêu thụ cụ các dòng xe. Z = 0 nghĩa là xe ế, Z = 1 nghĩa là xe sẽ bán chạy



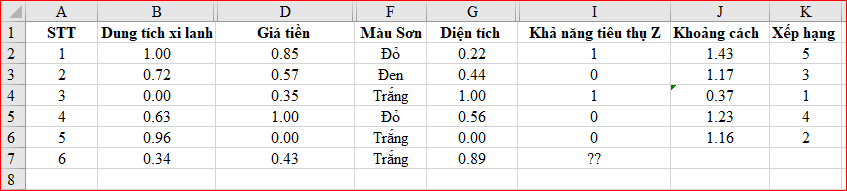
Hình . Xét khả năng tiêu thụ của xe

Sau đó ta chuẩn hóa dữ liệu:



Hình . Dữ liệu sau chuẩn hóa

Sau đó ta tính khoảng cách giữa điểm đang xét đến các dữ liệu cho trước. Lưu ý ở các biến có giá trị định tính nếu khác nhau khoảng cách sẽ bằng 1, giống nhau sẽ bằng 0. Ví dụ ta tính khoảng các giữa dòng xe 6 và 1:



Hình . Sau khi tính khoảng cách và xếp hạng

Nhìn hình trên nếu chọn K=1 thì kết quả Z=1, nếu K=3 thì Z=0, nếu K=5 thì Z=0.

Tuy nhiên phương pháp này có một số ưu và nhược điểm như sau:

* Ưu điểm:
  + Dễ sử dụng và cài đặt
  + Độ phức tạp tính toán nhỏ
  + Việc dự đoán kết quả rất đơn giản
* Nhược điểm:
  + Với K nhỏ, khi gặp nhiễu dễ đưa ra kết quả không chính xác
  + Cần nhiều thời gian lưu trainning set và nếu test tăng lên sẽ tốn rất nhiều thời gian

## Hướng giải quyết

Ở giai đoạn cuối này được thực hiện theo những bước sau:

1. Tạo tập dữ liệu để huấn luyện
2. Huấn luyện mô hình KNN
3. Đưa hình ảnh từ bước “Phân đoạn kí tự” vào mô hình KNN đã tạo để đưa ra kết quả
4. In ra kết quả biển số

Bước 1 và 2 ta sẽ tạo ra mô hình KNN riêng biệt với code chính. Để khi cần nhận diện kí tự ta không cần phải làm lại các bước từ đầu. Đầu tiên em tạo tập dữ liệu (tập hình ảnh của các chữ số và kí tự) để train từ phần mềm paint. Trong phần mềm Paint ta viết các chữ số và kí tự (trừ kí tự O, I, J) với phông chữ “Biển số xe Việt Nam”, có thể xoay các kí tự này lần lượt với các góc . Kết quả có dạng như sau:



Hình . Tập dữ liệu huấn luyện

Tiếp theo ta lấy ngưỡng, vẽ contour và cắt từng kí tự. Vì mỗi kí tự có kích thước khác nhau xử lý phức tạp nên cần chuẩn hóa hình ảnh lại với kích thước cao:rộng là 30:20 pixels. Thay vì mỗi kí tự đưa vào mô hình để máy nhận diện thì những kí tự này sẽ được ta gắn nhãn bằng những phím bấm trên máy tính. Sau khi gắn nhãn hết các kí tự ta sẽ lưu hai file .txt là classifications.txt và flattened\_images.txt. File classifications.txt có nhiệm vụ lưu các mã ASCII của các kí tự đó và file flattened\_images.txt sẽ lưu giá trị các điểm ảnh có trong hình ảnh kí tự (hình 20x30 pixel có tổng cộng 600 điểm ảnh có giá trị 0 hoặc 255)

Bước 3 và 4. Ta thực hiện đưa ảnh đang xét vào và tính khoảng cách đến tất cả các điểm trong mẫu, kết quả sẽ là mã ASCII đại điện cho hình ảnh đó. Cuối cùng ta in biển số xe ra hình. Tuy nhiên ở Việt Nam có hai loại biển số là biển một hàng và biển hai hàng. Về ý tưởng chung để phân biệt hai hàng này ta dựa vào vị trí của hình ảnh kí tự, nếu vị trí nằm thấp 1/3 chiều cao của biển số thì kí tự sẽ được xếp vào hàng một. Ngược lại sẽ được xếp vào hàng hai.

|  |  |
| --- | --- |
| Hình . Biển số trước khi nhận diện | Hình . Biển số sau khi nhận diện |



Hình . Biển số xe được in ra trên hình gốc

# CHƯƠNG 4 KẾT QUẢ THỰC HIỆN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

## 4.1 Cách thức đo đạc, thử nghiệm

. Chương trình xử lý được viết trên giao diện ứng dụng Visual Studio 2017 bằng ngôn ngữ Python (3.7), bao gồm các thư viện OpenCV, Numpy, Math.

Em sẽ tạo hai clip test dành riêng cho biển số một hàng và hai hàng được quay với đủ các góc độ nghiêng trái, phải, trên dưới, xa gần, và các môi trường có phông nền, ánh sáng khác nhau. Với mỗi clip test có độ dài X frame ảnh, mỗi frame ảnh có chứa Y biển số, ta sẽ được:

Tổng biển số =. (Y = 3 với biển 2 hàng, Y = 1 với biển một hàng).

Tỉ lệ tìm thấy biển số xe = 100 (%)

Ta sẽ tìm tỉ lệ biển sai n kí tự trên tổng số biển bắt được trong clip. Lưu ý sai ở đây nghĩa là kí tự bị nhận diện sai, không khoanh được vùng hoặc khoanh vùng kí tự sai vị trí.

Tỉ lệ nhận diện = 100 (%)

## Kết quả và giải thích

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Loại biển | Tổng biển số | Số biển  tìm thấy | Tỉ lệ tìm thấy biển số xe (%) |
| Biển 1 hàng | 100 | 60 | 60% |
| Biển 2 hàng | 100 | 52 | 52% |

Bảng ‑ Tỉ lệ tìm thấy biển số xe trong hình

|  |  |
| --- | --- |
| Hình . Không tìm thấy kí tự | Hình . Ảnh gốc |
| Hình . Tìm thấy 5 kí tự |
| Hình . Tìm thấy 9 kí tự |

Ở hình 6.2 - 2 ta thấy chương trình xử lý tìm ra 3 vùng được cho là biển số, tuy nhiên số kí tự tìm ra ở hình 6.2 - 1 và 6.2 - 3 không đủ nên sẽ bị loại dẫn đến trong ảnh chỉ còn lại duy nhất biển số hình 6.2 - 4.

Khi ta quay theo nhiều góc độ, nhiều vị trí dẫn đến khi tính toán diện tích, tỉ lệ cao/rộng của biển số không còn thỏa điều kiện đặt ra nên đã bị loại. Biển số có thể bị ảnh hưởng bởi những chi tiết ngoài nên khi xấp xỉ contour không ra hình tứ giác, dẫn đến cũng gây mất biển số. Lỗi này đặc biệt xảy ra ở những xe ô tô vì ô tô thường có nền xung quanh biển số là những vật liệu phản chiếu ánh sáng mạnh, gây ảnh hưởng lớn đến quá trình xác định vùng biển số.

Trong quá trình xử lý, việc xử lý nhị phân cũng đóng vai trò quan trọng, ta thấy ảnh bị nhiễu và bản thân biển số bị tối, dính nhiều bụi dẫn đến khi xử lý nhị phân sẽ bị đứt đoạn và vẻ contour bị sai, để khắc phục cần sử dụng những phép toán hình thái học như phép nở, phép đóng để làm liền những đường màu trắng trong ảnh nhị phân.

|  |  |
| --- | --- |
| Hình . Ảnh nhị phân bị đứt | Hình . Đường contour bị đứt đoạn |

Dưới đây ta xét khả năng khoanh vùng và nhận diện kí tự tương ứng với giai đoạn “Phân đoạn kí tự” và “Nhận diện kí tự” đã đặt ra ở đầu bài toán.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Loại biển | Số biển tìm thấy | Không sai | Sai 1 kí tự | Sai 2 kí tự | Sai 3 kí tự  trở lên |
| Biển 1 hàng | 182 | 61 | 88 | 19 | 14 |
| Tỉ lệ (%) | | 33,5 | 48,4 | 10,4 | 7,7 |

Bảng ‑ Tỉ lệ nhận diện sai kí tự ở biển 1 hàng

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Loại biển | Số biển tìm thấy | Không sai | Sai 1 kí tự | Sai 2 kí tự | Sai 3 kí tự  trở lên |
| Biển 2 hàng | 924 | 286 | 273 | 175 | 190 |
| Tỉ lệ nhận diện (%) | | 31 | 29,5 | 18,9 | 20,6 |

Bảng ‑ Tỉ lệ nhận diện sai kí tự ở biển 2 hàng

Nhìn chung mô hình nhận diện KNN cũng khá tốt, có những kí tự dù bị mờ, bị nghiêng vẫn nhận diện đúng. Điều này một phần nhờ vào chương trình đã xoay biển số lại cho để tăng khả năng nhận diện, cho dù nghiêng thì kí tự cũng chỉ nghiêng từ đến .Tuy nhiên vẫn còn nhầm lẫn nhiều giữa các kí tự như số 1 với số 7. Chữ G, chữ D, số 6 với số 0. Chữ B với số 8...



Hình . Ảnh gốc nhận diện 3 biển số

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Hình . Biển số 1 | Hình . Biển số 2 | Hình . Biển số 3 |

Theo như hình gốc 6.2 - 10 ta nhận diện đúng hết biển số 2 và 3. Còn biển số 1 bị sai giữa chữ B và số 8



Hình . Không khoanh được vùng kí tự

Ở ảnh 6.2 - 14 chỗ số 0 bị dính con ốc dẫn đến không thể khoanh vùng được, Tuy nhiên ở chữ F mặc dù vẫn dính con ốc trong ảnh cắt ra để nhận diện, mô hình KNN vẫn cho ra đáp án đúng.

## 4.3 Kết luận

Từ những kết quả thu được ở chương trên em nhận thấy phương pháp nhận diện biển số xe bằng xử lý ảnh và thuật toán KNN có những ưu và khuyết điểm sau:

* Ưu điểm:
  + Dễ cài đặt và sử dụng.
  + Khá nhẹ nên máy tính với cấu hình yếu cũng có thể xử lý mượt mà so với các thuật toán khác như CNN, SVM.
  + Phù hợp cho đối tượng sinh viên muốn tìm hiểu căn bản về xử lý ảnh hay trí tuệ nhân tạo.
* Khuyết điểm:
  + Khả năng nhận diện của KNN còn thấp, khi tập dữ liệu quá nhiều sẽ tăng thời gian xử lý vì phải quét hết tập dữ liệu train.
  + Nhận diện kém với sự phản chiếu của biển số, sự di ảnh, chói sáng từ môi trường ngoài, những biển có phần chữ số không rõ ràng, với biển số xe ô tô

Vì vậy tốt nhất cần đặt camera cố định, với môi trường ánh sáng xung quanh được cài đặt trước. Phông nền cần hạn chế tối da nhưng chi tiết lóe sáng gây nhiễu. Phương pháp này vẫn còn cần sự giám sát của con người nhiều chứ chưa thể hoàn toàn tự động.

## Hướng phát triển

Cần thay đổi thuật toán nhận diện KNN sang những thuật toán khác tinh vi và phức tạp hơn như CNN, SVM hoặc có thể sử dụng những bộ thư viện đã có sẵn trên thế giới như YOLO, YOLOv3 ....

Sử dụng camera chuyên dụng cho việc nhận diện biển số xe vì có khả năng chống chịu với sương mù, đêm tối, chói sáng,...

Sử dụng các thuật toán xử lý ảnh khác để xác định vị trí biển số tốt hơn như phương pháp biến đổi Hough để nhận diện đường thẳng, xác định bằng màu sắc, những thuật toán làm hạn chế sự di ảnh khi xe đang di chuyển.

Kết hợp với những chương trình khác để quản lý kho bãi, quản lý các phương tiện đang tham gia giao thông, tìm xe thất lạc, theo dấu,...

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

M. J. Ahmed, M. Sarfaz, A. Zidouri, and K. G. AI-Khatib, “License plate recognition system,” *Proc. IEEE Int. Conf. Electron. Circuits, Syst.*, vol. 2, no. January, pp. 898–901, 2003, doi: 10.1109/ICECS.2003.1301932.

C. N. E. Anagnostopoulos, “License plate recognition: A brief tutorial,” *IEEE Intell. Transp. Syst. Mag.*, vol. 6, no. 1, pp. 59–67, 2014, doi: 10.1109/MITS.2013.2292652.

A. Badr, M. M. Abdel, A. M. Thabet, and A. M. Abdelsadek, “Automatic number plate recognition system,” *Ann. Univ. Craiova, Math. Comput. Sci. Ser.*, vol. 38, no. 1, pp. 62–71, 2011, doi: 10.5120/ijca2018917277.

S. L. Chang, L. S. Chen, Y. C. Chung, and S. W. Chen, “Automatic License Plate Recognition,” *IEEE Trans. Intell. Transp. Syst.*, vol. 5, no. 1, pp. 42–53, 2004, doi: 10.1109/TITS.2004.825086.

D. V. R. Mohan, M. T. Communication, S. Srkr, and E. College, “Number Plate Recognition by using open CV- Python,” pp. 4987–4992, 2019.

Nguyễn Vĩnh An, “So sánh một số phương pháp phát hiện biên,” *Tạp chí khoa học Trường Đại học Quốc gia Hà Nội*, vol. 31, no. 2, pp. 1–7, 2015.

<https://www.youtube.com/watch?v=fJcl6Gw1D8k>

OpenCV. Morphological Transformations.<https://docs.opencv.org/3.4/d9/d61/tutorial_py_morphological_ops.html>

Nhận dạng biển số xe với opencv step by step. <https://thorpham.github.io/blog/2018/04/11/regconite-plate-car/>

Find and draw Contours - OpenCV 3.4 with python 3. <https://www.youtube.com/watch?v=_aTC-Rc4Io0>

Tìm hiểu về Contour, moments trong xử lý ảnh. <https://congdongopencv.blogspot.com/2017/11/tim-hieu-ve-contour-moments-trong-xu-ly.html>

K-nearest neighbor trong opencv2.   
<https://viblo.asia/p/k-nearest-neighbour-trong-opencv2-V3m5W2wWlO7>

Son Nguyen (2017), Machine learning với OpenCV python - Bài 10 THUẬT TOÁN K-Nearest Neighbour láng giềng gần nhất. <https://www.youtube.com/watch?v=ETOqRZIrLY8>