## BÁO CÁO KẾT QUẢ XÂY DỰNG CHƯƠNG TRÌNH THỰC NGHIỆM ĐỀ TÀI NHẬN DIỆN CẢM XÚC KHUÔN MẶT TRÊN BỘ DỮ LIỆU FER2013

#### \* Em xem ảnh nào bị sai, xử lý theo 2 hướng thử xem:

- 1. Lấy đem cho vào tập train
- 2. Bỏ thử ra khỏi dữ liệu

#### => Em đã thử theo hướng thứ 1, cụ thể:

Đối với bộ dữ liệu bộ dữ liệu PublicTest mô hình nhận nhầm **937** ảnh; PrivateTest mô hình nhân nhầm **898** ảnh.

- -> Em đã đưa **937** + **898** ảnh trên **bổ sung** vào tập dữ liệu huấn luyện; đồng thời, đưa **937** + **898** ảnh đầu tiên của bộ dữ liệu huấn luyện ra 02 bộ dữ liệu test tương ứng để đảm bảo số lượng ảnh huấn luyện và ảnh kiểm tra vẫn được giữ nguyên với bộ dữ liệu gốc:
  - 27.765 ảnh thuộc tập training
  - 3.457 ảnh thuộc tập PublicTest
  - 3.472 ảnh thuộc tập PrivateTest

Kết quả sau khi huấn luyện và áp dụng phương pháp tính trung bình có trọng số thu được độ chính xác cao nhất đạt **93.434%**, cụ thể:

#### - Bảng trọng số:

Bộ dữ liệu	Mắt trái	Mắt phải	Má trái	Má phải	Miệng	Mũi	Trán	Cả mặt
Public (test- bộ test cho huấn luyện)	65.722	66.387	73.706	75.991	73.966	67.949	57.044	84.437
Private (validation - bộ kiểm thử)	67.079	66.561	74.856	75.403	73.041	68.404	58.237	85.369

- Độ chính xác khi kết hợp các phần với mô hình VggNet sử dụng trọng số:

Bộ dữ liệu	Public (test- bộ test cho huấn luyện)	Private (validation - bộ kiểm thử)
Độ chính xác trên 7 phần + cả khuôn mặt	93.434	93.433

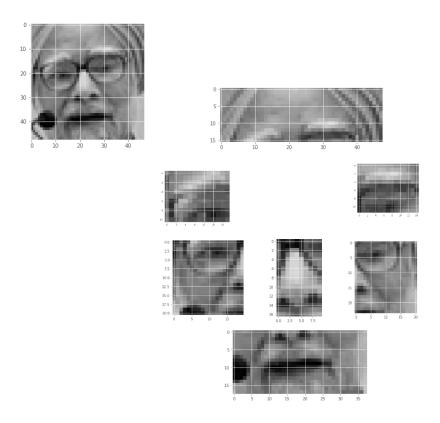
### KẾT QUẢ TRƯỚC ĐÓ

## 1. Tách các phần trên khuôn mặt

Để phát hiện và tách khuôn mặt thành 7 phần (mắt trái, mắt phải, mũi, miệng, má trái, má phải, trán), học viên đã sử dụng thư viện *face\_alignment* để phát hiện **68 key points** từ đó phân tách thành các vùng bộ phận trên khuôn mặt:

#### —> mức độ phát hiện và phân chia các vùng có chính xác 100% ko?

- Hệ thống không phát hiện được 1.193 trên 32.298 ảnh mặt (chiếm 3,6%) do khuôn mặt bị khuất hoặc chỉ chứa 1 phần khuôn mặt. Phương pháp này hiệu quả hơn sử dụng thư viện *mtcnn* (không phát hiện được hơn 22.000 ảnh) chỉ phát hiện được 5 key points (2 mắt, đỉnh mũi, 2 khóe miệng).
- → khuôn mặt nào ko phát hiện được vì lý do đã nêu, loại bỏ khỏi dữ liệu luôn để hiệu suất phát hiện khuôn mặt lên 100%, những khuôn mặt bị thiếu ko đủ để nhận dang cảm xúc cũng bỏ đi luôn, chỉ giữ lại khuôn mặt đủ thành phần, sau đó đánh giá độ chính xác lại
- -> Sau khi kiểm tra lại và làm sạch dữ liệu và kiểm thử trên một số tỉ lệ trọng số các phần khác nhau, độ chính xác cao nhất của hệ thống đã tăng thành **74.136%** (kết quả trước đó đạt 73.4% thu được là được tính toán trên bộ dữ liệu em đã làm sạch ạ)
  - Phân chia các vùng chính xác 100%, một số mẫu cụ thể như sau:



# 2. Kết quả thực nghiệm

## 2.1. Em có thử điều chỉnh các trọng số chưa?

- \* Trước khi điều chỉnh các trọng số, độ chính xác tốt nhất đạt **73.675%** trên bộ PrivateTest và **72.057%** trên bộ PublicTest.
- => Sau khi điều chỉnh trọng số, độ chính xác tốt nhất đạt **74.136%** trên bộ PrivateTest và **73.212%** trên bộ PublicTest.

### Cu thể:

- Độ chính xác trên các phần và cả khuôn mặt (bảng trọng số):

Bộ dữ liệu	Mắt trái	Mắt phải	Má trái	Má phải	Miệng	Mũi	Trán	Cả mặt
Public (test- bộ test cho huấn luyện)	58.345	57.883	65.259	66.156	64.304	60.775	51.085	71.71
Private (validation - bộ kiểm thử)	58.497	59.044	67.166	65.985	66.187	60.225	52.65	73.416

- Độ chính xác khi kết hợp các phần:

Bộ dữ liệu	Kết quả trên 7 phần	Kết quả trên 7 phần + cả khuôn mặt						
Mô hình VggNet								
	Không sử dụng	trọng số						
Public (test- bộ test cho huấn luyện)	69.540	71.507						
Private (validation - bộ kiểm thử)	70.622	73.041						
	Sử dụng trọ	ong số						
Public (test- bộ test cho huấn luyện)	69.800	72.346						

Private	70.795	74.136
(validation - bộ kiểm thử)		

Mô hình VGG19						
Không sử dụng trọng số						
Public (test- bộ test cho huấn luyện)	70.061	71.478				
Private (validation - bộ kiểm thử)	70.334	72.437				
	Sử dụng trọ	ọng số				
Public (test- bộ test cho huấn luyện)	70.466	71.796				
Private (validation - bộ kiểm thử)	70.622	72.408				

## \* Sau khi điều chỉnh trọng số, độ chính xác tối đa đạt: 74.136%

Cụ thể: Nhận thấy phần: miệng và toàn bộ khuôn mặt ảnh hưởng lớn nhất tới kết quả nhận diện; trong đó, miệng là thành phần thể hiện cảm xúc rõ nhất, do đó, học viên đã tăng trọng số:

- Miệng tăng 5 lần
- Toàn bộ khuôn mặt tăng  ${f 10}$  lần

Qua đó đã thu được kết quả độ chính xác trung bình tăng lên 74.136%

=> Việc sử dụng phương pháp trung bình có trọng số thu được hiệu quả tốt, tăng độ chính xác của hệ thống.

#### 2.2. Em thử nghiệm trên bộ dữ liệu khác:

# - Chọn bộ khó và bộ dễ (ko huấn luyện, mà dùng kết quả đã huấn luyện để test)

Học viên đã kiểm tra trên bộ dữ liệu CK+48 gồm 1.181 ảnh của 07 loại cảm xúc. Sau khi tách 07 phần của mắt, mũi, miệng... học viên đã kiểm tra độ chính xác trên 02 phương pháp:

# \* Kiểm tra việc phân lớp các ảnh của bộ CK+48 dựa trên bộ trọng số thu được từ việc huấn luyện trên bộ FER2013:

Hoc viên sử dung bô trong số từ bô dữ liêu Public data của FER2013:

Bộ dữ liệu	Mắt trái	Mắt phải	Má trái	Má phải	Miệng	Mũi	Trán	Cả mặt
Public (test- bộ test cho huấn luyện)	58.345	57.883	65.259	66.156	64.304	60.775	51.085	71.71

Kết quả kiểm tra trên bộ CK+48 đạt độ chính xác là 63.985%.

## \* Huấn luyện lại từ đầu nhưng cùng kiến trúc mô hình:

Chia bộ dữ liệu CK+48 thành 02 phần, gồm 80% ảnh mỗi lớp cảm xúc cho huấn luyện và 20% ảnh mỗi lớp cảm xúc cho kiểm thử.

Bộ trọng số CK+48 thu được khi huấn luyện trên từng phần (250 epochs, patient=40):

Bộ dữ liệu	Mắt trái	Mắt phải	Má trái	Má phải	Miệng	Mũi	Trán	Cả mặt
Public (test- bộ test cho huấn luyện)	44.44	48.48	63.63	68.18	75.76	56.57	45.96	85.35

Kết quả: Qua thực nghiệm thay đổi các tỉ lệ tăng trọng số khác nhau, học viên thu được độ chính xác tối đa (khi áp dụng 7 phần + cả mặt) đạt **86.364**%, trong đó, trọng số theo tỉ lệ: má trái = má phải = **1.5** lần; miệng = **4** lần; cả mặt = **6** lần, các bộ phận còn lại = 1 lần.

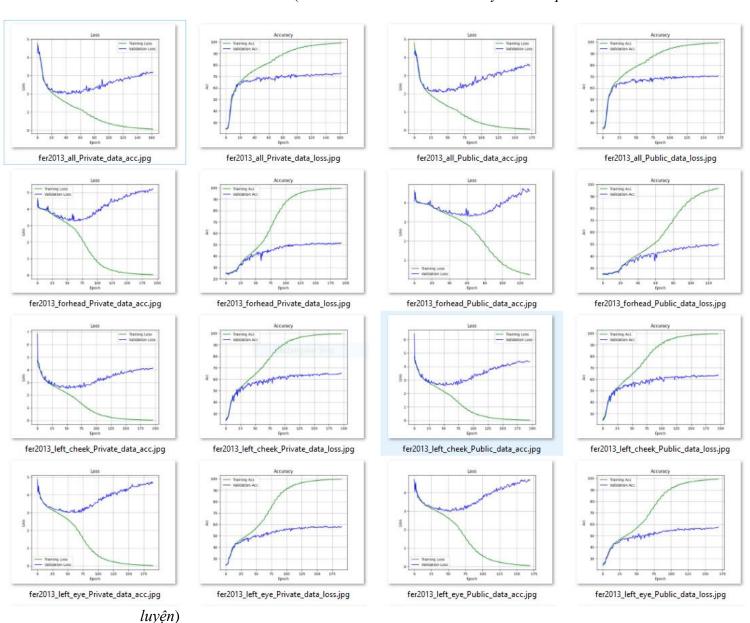
#### Nhân xét:

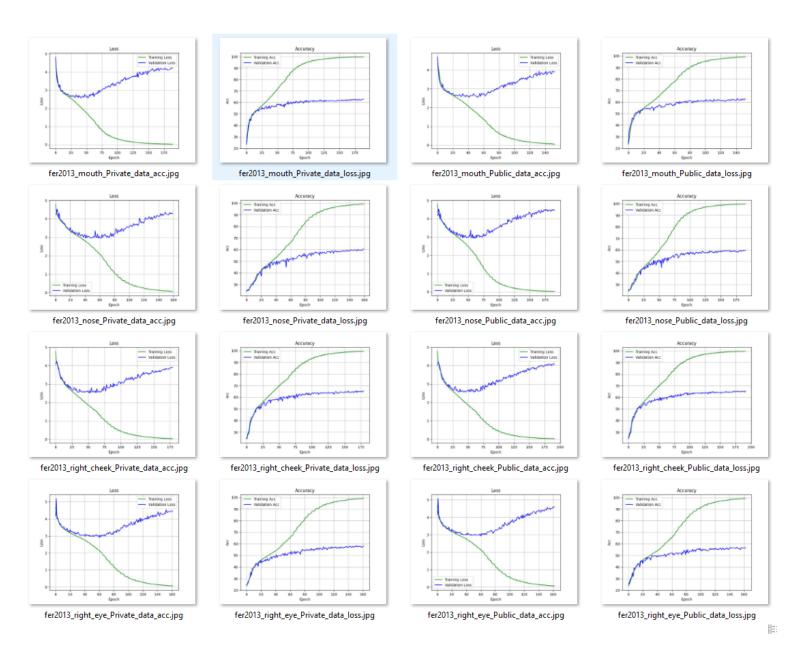
- Kết quả thu được là **xếp thứ 4** về độ chính xác trong nhận diện cảm xúc khuôn mặt trên bộ dữ liệu Fer2013 (theo *paperwithcode*) (SATO).
- Bộ dữ liệu Fer2013 bộc lộ hạn chế do **độ phân giải** không cao dẫn đến các đặc trưng thu được khi chia khuôn mặt thành các phần (mắt, mũi, trán...) hạn chế, chưa có hiệu quả cao trong phân lớp cảm xúc tổng thể.
- Phương pháp sử dụng trọng số đã làm tăng độ chính xác, là đóng góp lớn của đề tài.

## 3. Huấn luyện trên bộ dữ liệu của các phần và toàn thể khuôn mặt

Học viên tiến hành huấn luyện trên bộ dữ liệu 7 vùng + 1 khuôn mặt với 02 kiến trúc mạng học sâu là: VGG19 và VggNet

1.1. Trên kiến trúc VGG19 (Hình biểu đồ Loss và Accuracy của các phần khi huấn





# 1.2. Trên kiến trúc VggNet

