

UNIVERSITATEA "ALEXANDRU-IOAN CUZA" DIN IASI

FACULTATEA DE INFORMATICĂ



LUCRARE DE LICENȚĂ

**Simularea funcționalităților unui mouse
folosind repere faciale**

propusă de

Sergiu Iacob

Sesiunea: iulie, 2020

Coordonator științific

Asist. Dr. Croitoru Eugen

UNIVERSITATEA "ALEXANDRU-IOAN CUZA" DIN IASI

FACULTATEA DE INFORMATICA

**Simularea funcționalităților unui
mouse folosind repere faciale**

Sergiu Jacob

Sesiunea: iulie, 2020

Coordonator științific

Asist. Dr. Croitoru Eugen

Avizat,

Îndrumător lucrare de licență,

Asist. Dr. Croitoru Eugen.

Data:

Semnătura:

Declarație privind originalitatea conținutului lucrării de licență

Subsemnatul **Iacob Sergiu** domiciliat în **România, jud. Iași, comuna Tomești, sat Tomești, strada Văzduh, nr. 73**, născut la data de **03 martie 1997**, identificat prin CNP **1970301226742**, absolvent al Universității "Alexandru-Ioan Cuza" din Iași, **Facultatea de Informatică** specializarea **informatică**, promoția 2017–2020, declar pe propria răspundere cunoscând consecințele falsului în declarații în sensul art. 326 din Noul Cod Penal și dispozițiile Legii Educației Naționale nr. 1/2011 art. 143 al. 4 și 5 referitoare la plagiat, că lucrarea de licență cu titlul **Simularea funcționalităților unui mouse folosind repere faciale** elaborată sub îndrumarea domnului **Asist. Dr. Croitoru Eugen**, pe care urmează să o susțin în fața comisiei este originală, îmi aparține și îmi asum conținutul său în întregime.

De asemenea, declar că sunt de acord ca lucrarea mea de licență să fie verificată prin orice modalitate legală pentru confirmarea originalității, consimțind inclusiv la introducerea conținutului ei într-o bază de date în acest scop.

Am luat la cunoștință despre faptul că este interzisă comercializarea de lucrări științifice în vederea facilitării falsificării de către cumpărător a calității de autor al unei lucrări de licență, de diplomă sau de disertație și în acest sens, declar pe proprie răspundere că lucrarea de față nu a fost copiată ci reprezintă rodul cercetării pe care am întreprins-o.

Data:

Semnătura:

Declarație de consimțământ

Prin prezenta declar că sunt de acord ca lucrarea de licență cu titlul **Simularea funcționalităților unui mouse folosind repere faciale**, codul sursă al programelor și celealte conținuturi (grafice, multimedia, date de test, etc.) care însotesc această lucrare să fie utilizate în cadrul Facultății de Informatică.

De asemenea, sunt de acord ca Facultatea de Informatică de la Universitatea "Alexandru-Ioan Cuza" din Iași, să utilizeze, modifice, reproducă și să distribuie în scopuri necomerciale programele-calculator, format executabil și sursă, realizate de mine în cadrul prezentei lucrări de licență.

Absolvent **Sergiu Iacob**

Data:

Semnătura:

Cuprins

Introducere	2
Context	2
Idee	3
Motivație	5
Obiective	5
Metodologie	6
Descriere sumară a soluției	6
Structura lucrării	7
Contribuții	8
1 Problema	10
1.1 Definirea problemei	10
1.2 Strategie	12
1.2.1 Obținerea datelor de antrenament	12
1.2.2 Predictia zonei de privire	12
1.2.3 Simularea funcționalităților mouse-ului	13
1.2.4 Cercetare și analizare a bibliotecilor folosite	13
2 Soluția propusă	14
2.1 Informații preliminare	14
2.1.1 Informații tehnice	14
2.1.2 Python & Conda	14
2.1.3 OpenCV	15
2.1.4 PyQt5	15
2.1.5 Keras & PyTorch	15
2.1.6 dlib	15

2.2	Limite și constrângeri	16
2.3	Structura aplicației	16
2.4	TODO	18
3	Date de antrenament	20
3.1	Colectarea și salvarea datelor	20
3.2	Procesarea datelor	21
3.2.1	Avantajele unei preprocesări	21
3.2.2	Folosirea exclusivă a ochilor	21
3.3	TODO	23
3.3.1	Folosirea întregii feti	24
3.3.2	“Bandă oculară”	25
4	Antrenament	27
4.1	Rețele MLP	27
4.2	Rețele neuronale de conoluție	29
4.2.1	Utilizarea întregii feti	29
4.2.2	Utilizarea “benzilor oculare” ca date de antrenament	30
4.2.3	Îmbunătățirea arhitecturii CNN	31
4.3	Regresie folosind CNN	32
5	Folosirea modelelor antrenate	37
5.1	Cum sunt extrase reperele faciale	37
Concluzii		42

Introducere

Context

Ştiinţă şi tehnologie. Acest duo se regăseşte la orice pas al secolului XXI şi interacŃionăm cu el zilnic, mai mult sau mai puŃin, prin intermediul multor dispozitive precum telefonul, televizorul sau calculatorul personal. Într-o formă sau alta, dispozitivele de acest fel (*împreună* cu multimea de aplicaŃii software pe care le rulează) fac lumea mai *accesibilă* pentru utilizatorii lor – de pildă, să verificăm vremea zilei de mâine pe un laptop sau să ne bazăm pe comenzi online în timpul unei pandemii. Astfel de exemple ne arată cum tehnologia modelează felul în care ne desfăşurăm activităŃile zilnice şi “scurtăturile” pe care le putem lua pentru a îndeplini anumite sarcini – desigur, în anumite cazuri, cu niŃe costuri aferente.

În paragraful de mai sus este accentuat termenul “accesibil” care, prin definiŃie¹, înseamnă ceva “care este la îndemâna cuiva; care poate fi ușor procurat”. Am văzut cum lumea poate fi “mai la îndemâna cuiva” – dar cum facem ca tehnologia să fie, la rândul ei, accesibilă? Cum ar putea, spre exemplu, o persoană paralizată să folosească un laptop?

După o analiză retrospectivă putem constata că oamenii au lucrat dintotdeauna la modalităŃi (de exemplu la dezvoltarea de software) pentru a face tehnologia mai accesibilă oamenilor. Un exemplu ar fi “Cititorul de ecran” (în engleză “Screen reader”), care este incorporat în majoritatea smartphone-urilor recent lansate, sau asistentul intelligent precum Siri, Bixby sau Google Assistant. Acestea pot permite persoanelor fără vedere să interpreze conŃinutul unui ecran digital sau unei persoane imobilizate să asculte muzică, să afle noutăŃi s.a.m.d. Acest tip de software este un factor cheie pentru a permite unor categorii diverse de oameni să poată profita de avantajele tehnologiei.

¹DefiniŃie preluată din DEX 2009

Idee

Dacă este să analizăm laptop-urile care sunt acum pe piață, am constată că toate sunt echipate cu o cameră frontală de luat vederi pentru videoconferințe, denumită ușual *webcam*. Pentru calculatoarele obișnuite, precum un “sistem desktop” cu un monitor care nu dispune de această cameră integrată, există webcam-uri care se pot conecta printr-un port USB (de cele mai multe ori) și aduc aceeași funcționalitate și unui calculator “tradițional”.



Figura 1: Exemplu de webcam ce poate fi montat pe monitorul unui calculator. Imagine preluată de pe PC Garage

Lucrarea de față ia în considerare popularitatea acestui webcam și propune o soluție pentru a putea folosi parțial un calculator fără ajutorul mâinilor. O mare parte din interacțiunea dintre om și calculator se petrece *prin intermediul mouse-ului*, aşadar m-am concentrat pe simularea comportamentului acestuia *folosind doar caracteristici ale feței*. Ideea de bază constă în a prelua imagini ale utilizatorului de la webcam și, pe baza trăsăturilor faciale, de a simula funcționalități ale acestuia, spre exemplu de a muta cursorul în direcția în care privește utilizatorul. Exemplul cel din urmă este cunoscut în litera științifică drept “*Urmărire ochilor*” (din engleză, “*Eye tracking*”) și problema poate fi abordată prin tehnici de *Învățare Automată*, o ramură a *Inteligentei Artificiale*.

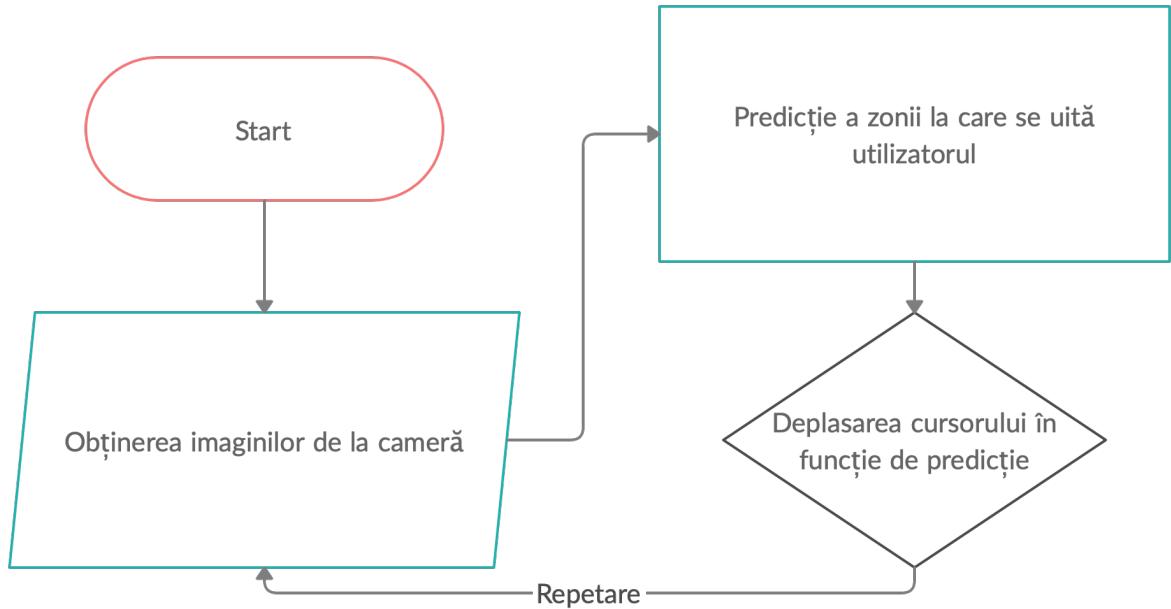


Figura 2: Procedură generală pentru deplasarea cursorului

Această idee nu este nouă și există deja soluții pentru această problemă, bazate pe aceeași idee. Totuși, cele mai multe dintre ele sunt create ori doar pentru un anumit sistem de operare (în acest caz, Windows), ori nu sunt gratuite și au un cost atașat semnificativ, sau chiar necesită componente hardware adiționale.

*Camera Mouse*² este o propunere viabilă care urmărește o porțiune fixată a feței (spre exemplu vârful nasului) și, când acea porțiune își schimbă poziția, se schimbă și poziția cursorului. Pentru ca acest lucru să funcționeze, utilizatorul trebuie să efectueze mișcări ale capului. Oferă și funcționalități de simulare a apăsării pe butoanele mouse-ului, însă aplicația funcționează doar pentru sistemele care rulează Windows. Printre alternative se mai găsesc *IntelliGaze*³ și produse dezvoltate de *Tobii Dynavox*⁴, dar acestea necesită în primul rând hardware adițional, lucrează doar pentru sistemul de operare Windows și au și un cost atașat.

²<http://www.cameramouse.org>

³<https://www.intelligaze.com/en/>

⁴<https://www.tobiidynavox.com/software/windows-software/>

Motivație

Când a trebuit să mă decid asupra temei lucrării de licență, am luat în calcul doi factori cheie: viitoarea mea carieră profesională și utilitatea proiectului. Mi-am dorit să lucrez la un proiect care mi-ar alimenta interesul în Inteligența Artificială și care mi-ar oferi șansa de a aplica cercetarea pe care aş face-o în acest domeniu. Mai mult, mi-am dorit de asemenea să am și o abordare practică asupra lucrării, astfel încât să construiesc ceva ce ar fi folositor.

Cât despre Inteligența Artificială, este inutil să-i subliniem importanța contemporană. De la aplicabilitatea medicală, conducere/pilotare autonomă, agricultură inteligență până la frigidere inteligente care-ți spun când ai rămas fără lapte, Inteligența Artificială este larg răspândită și extinderea ei nu se va opri prea curând. Pentru mine, acesta este un motiv în plus pentru a o studia și a o înțelege mai bine, mai ales că o găsim integrată în viața noastră de zi cu zi.

Obiective

Cel mai important obiectiv al acestei lucrări de licență este înțelegerea și aplicarea cu succes a cunoștințelor și a noțiunilor dobândite ca student al Facultății de Informatică. Câteva exemple de concepte de care am ținut cont sunt legate de principii de *software design* (precum principiile de programare *SOLID*), de concepte de analizare a complexității timp/spațiu sau de noțiuni matematice legate de învățarea automată. Toate aceste noțiuni, teoretice și practice, trebuie să se regăsească într-o combinație armonioasă pentru a putea permite dezvoltarea unui software de calitate.

Obiectivul principal al aplicației este acela de a simula folosirea unui mouse doar prin gesturi ale feței. Așadar, mai jos este o listă a celor mai importante funcționalități ale acestuia pe care mi-am propus să le replic prin această lucrare:

- mișcarea cursorului
- apăsarea butonului stâng
- apăsarea butonului drept⁵

⁵Aceste funcționalități mai sunt denumite ușual și “click stânga/dreapta”

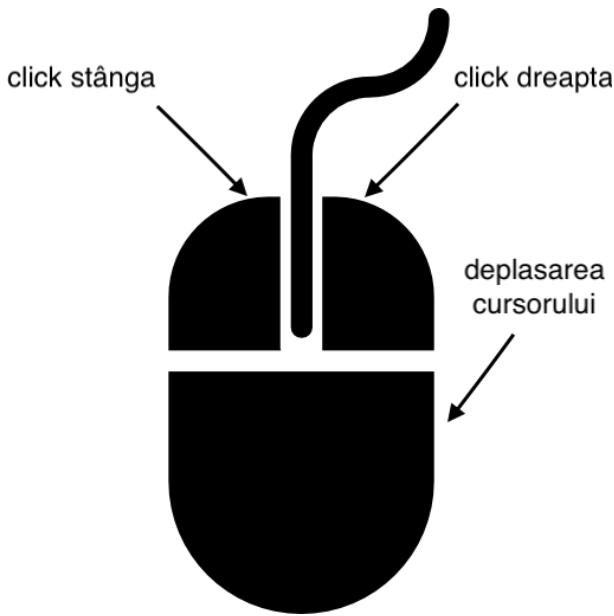


Figura 3: Funcționalități principale ale unui mouse. Imagine preluată și adaptată de pe Flaticon, autor: Kiranshastry

Metodologie

Descriere sumară a soluției

Fața umană poate fi analizată pe baza mai multor *repere faciale*. Acestea sunt reprezentate prin anumite puncte de pe față precum centrul ochiului, centrul nasului, centrul buzei superioare etc. Cunoscând acestea, putem delimita zone ale feței precum un singur ochi. În figura de mai jos⁴, ochiul stâng al unei persoane este delimitat de înfășurătoarea convexă a punctelor cu indicii [43, 48].

Folosind anumiți algoritmi deja existenți am detectat aceste puncte faciale din imagini ale utilizatorului aplicației (în acest caz, imagini cu mine însuși) iar apoi am extras regiuni dreptunghiulare care conțineau fie întreaga față, fie ochii persoanei. Apoi am etichetat aceste imagini decupate cu coordonatele punctelor de pe ecran pe care le privea utilizatorul în fiecare imagine și am dezvoltat un model matematic care poate calcula zona ecranului pe care o privește utilizatorul.

Mai departe am făcut uz de restul reperelor faciale pentru a putea atinge obiectivele prezentate mai devreme. Fiind capabilă să urmărească ochii, aplicația trebuie și să poată deplasa cursorul, dar într-un mod controlat, care să nu deranjeze privirea normală a ecranului. Astfel, deplasarea cursorului se realizează doar în momentul în care distanța dintre buza superioară și cea inferioară este nenulă și reprezintă un anumit procent

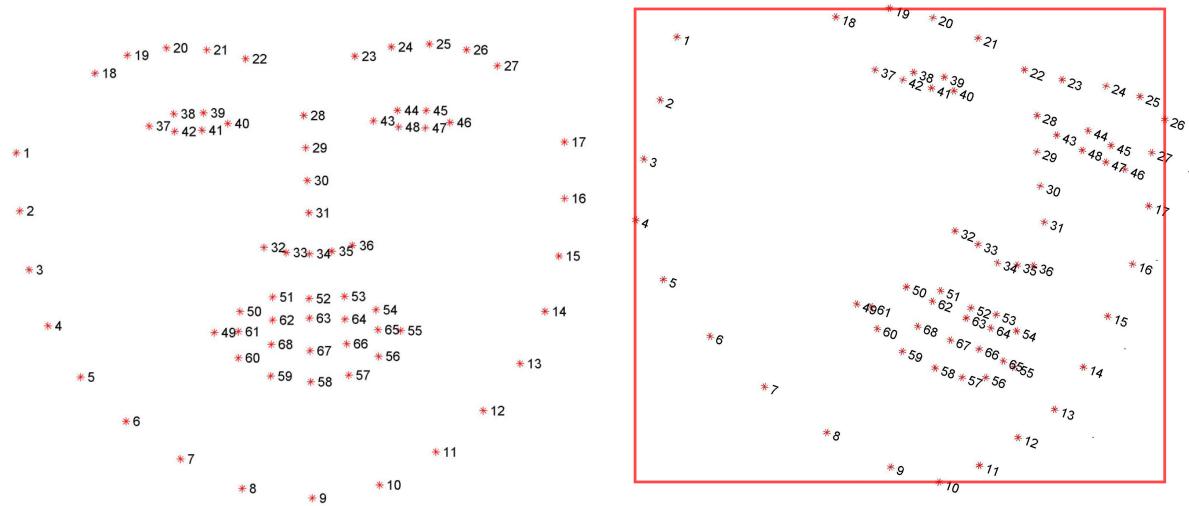


Figura 4: Repere faciale. Imagini preluate de aici: <https://ibug.doc.ic.ac.uk/resources/300-W/>

din distanță dintre extremitățile buzelor (care coincid). În termeni mai populari și mai simpli, relația se traduce prin gestul de deschidere a gurii.

Pentru apăsarea butoanelor am avut o abordare similară. Prin închiderea ochiului stâng pentru o anumită perioadă de timp se realizează apăsarea butonului stâng. Analog, apăsarea butonului drept se realizează similar.

Structura lucrării

Capitolul 1 Aici va fi prezentată... iar apoi...

Capitolul 2 Aici este prezentată...

Capitolul 3 Aici este prezentată...

Capitolul 4 Aici este prezentată...

Contribuții

Analizând produsele deja existente bazate pe o idee similară am constatat că fiecare dintre ele prezintă un neajuns. Multe aplicații sunt concepute, spre exemplu, doar pentru sistemul de operare Windows. O analiză a cotei de piață pentru sistemele de operare pentru sisteme desktop ne indică faptul că există un număr semnificativ de utilizatori care nu folosesc mașini ce rulează Windows. Așadar, aplicația propusă este *cross-platform*, putând fi rulată pe cele mai importante 3 sisteme de operare: Windows, MacOS și Linux.

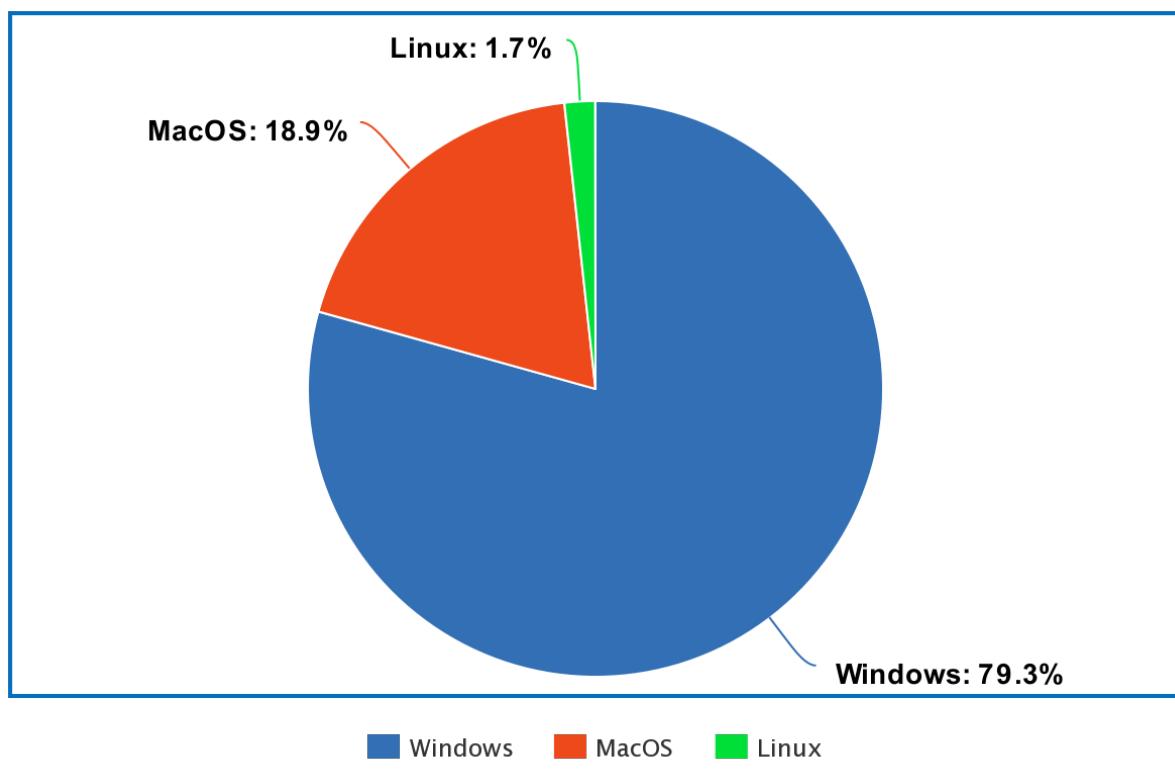


Figura 5: Distribuție a sistemelor de operare desktop în Mai, 2020. Date preluate de pe StatCounter GlobalStats

Un alt punct important este că unele aplicații necesită camere speciale sau senzori

speciali, ceea ce aduce un cost în plus și poate fi un impediment în utilizarea aplicației. Lucrarea de față nu necesită decât o cameră webcam, hardware care este deja existent pe orice laptop comercializat astăzi sau care poate fi atașat unui calculator obișnuit pentru un cost redus.

O ultimă mențiune este legată de diferențele fizionomice dintre persoane. În acest sens, aplicația se poate “adapta” fizionomiei fiecărui utilizator, întrucât pentru a analiza punctul de privire al utilizatorului sunt folosite imagini cu acesta. Acest lucru aduce un pas în plus pentru “configurarea” aplicației (colectarea de date), dar va rezulta într-o experiență mai robustă pentru fiecare utilizator în parte.

Capitolul 1

Problema

1.1 Definirea problemei

Problema pe care am încercat să o rezolv constă în primul rând în a urmări cu acuratețe ochii utilizatorului, astfel încât cursorul să poată fi mișcat în concordanță cu privirea acestuia. Această problemă face parte dintr-o gamă mai largă de probleme de *Viziune Computerizată* (în engleză *Computer Vision*), mai exact *Urmărire ochilor*, după cum a fost menționat și în introducere. Conform [5], urmărire ochilor este “procesul de măsurare a punctului de privire (unde se uită o persoană) sau a mișcării unui ochi relativ la cap”.¹

Tehnicile de ultimă oră (*state of the art*) de a rezolva această problemă se bazează pe *Inteligenta Artificială* și sunt, mai exact, tehnici de *Învățare Automată*. [1] explică în termeni foarte simpli acest subdomeniu al informaticii: “Învățarea Automată este programare bazată pe date”². Învățarea poate fi la rândul ei supervizată, semi-supervizată sau nesupervizată, aceste tehnici încearcând să prezică, să producă, să generalizeze niște rezultate pe baza unor exemple sau a unor relații dintr-o mulțime de date deja cunoscută. Diferența cheie între acestea constă în structura acestei multimi de date, structură care la rândul ei influențează abordările de învățare.

Această ramură a Inteligenței Artificiale poate fi mai departe divizată în mai multe secțiuni, una dintre ele fiind *Invațarea Profundă*. Ea se preocupă, printre altele, de procesarea și analizarea imaginilor prin folosirea unor *arhitecturi profunde* bazate pe *rețele neuronale*. Învățarea poate fi la rândul ei supervizată, semi-supervizată sau

¹Textul original este din engleză: “the process of measuring either the point of gaze (where one is looking) or the motion of an eye relative to the head”

²Traducere liberă; text original: “ML is data-driven programming”

nesupervizată. În termeni simpli, aceste tehnici încearcă să prezică sau să producă un rezultat pe baza unor exemple sau a unor relații între datele care trebuie procesate.

Am formulat problema ca una de învățare profundă supervizată, care presupune cunoașterea unei multimi de date

$$D = \{(i, o) | i \in I, o \in O\}$$

unde I reprezintă multimea exemplelor pe care le avem iar O multimea rezultatelor, a *adevărurilor de bază* deja cunoscute, pe care trebuie să le putem reproduce și prezice corect pentru imagini noi.

Am definit obiectivul ca fiind acela de a prezice zona de pe ecran pe care o privește utilizatorul. Pentru acest lucru am plasat o “grilă” pe ecran și am numerotat fiecare celulă corespunzătoare. Am experimentat cu mai multe dimensiuni ale grilei, precum 2x2, 3x2 și 4x4.

0	1	0	1	2	0	1	2	3
		3	4	5	4	5	6	7
2	3	6	7	8	8	9	10	11
					12	13	14	15

Figura 1.1: Exemple de grile plasate pe ecran

Așadar, multimea I de mai sus va fi alcătuită din imagini alea utilizatorului, iar multimea O va conține, spre exemplu, numărul celulei pe care o privea utilizatorul în imaginea respectivă. Multimea O este discretă și finită, așadar problema inițială este una de *clasificare*. Vom considera că pentru orice imagine din multimea I nu conține imagini în care utilizatorul nu se uita la ecran.

Prima parte a problemei se traduce, așadar, astfel: dându-se o imagine cu utilizatorul privind ecranul, să se calculeze numărul celulei (în funcție de grila folosită) pe care utilizatorul o privește. A doua parte a problemei ridică următoarea întrebare: cum putem simula funcționalitățile unui mouse doar prin gesturi ale fetei? Cum asigurăm o mișcare fluidă a cursorului spre o “zonă tintă”, dar în același timp cursorul să rămână fix atunci când utilizatorul doar dorește să privească ceva de pe ecran sau să efectueze un click stânga/dreapta?

1.2 Strategie

1.2.1 Obținerea datelor de antrenament

Primul pas spre rezolvarea problemei este *colectarea datelor de antrenament*. Este foarte bine cunoscut că un algoritm de Învățare Automată este pe atât de bun pe cât sunt datele pe care îi le furnizăm. Acestea sunt incredibil de importante, aşa că m-am concentrat pe a dezvolta niște modalități facile de a aduna o mulțime consistentă de date.

O altă etapă esențială este *procesarea de date*. Aceasta se ocupă cu simplificarea și curățarea setului de date, cu eliminarea instanțelor de antrenament care sunt inutile și cu extragerea exclusiv a informațiilor care sunt de folos și cu înlăturarea a ceea ce rămâne. Optional, în această etapă se mai realizează și diferite transformări pentru a aduce datele dintr-o formă neprelucrată într-o formă convenabilă algoritmilor pe care îi folosim.

1.2.2 Predicția zonei de privire

Următorul pas a fost cel de antrenare și de dezvoltare a unui model matematic capabil să prezică zona de privire a utilizatorului. Pentru acest lucru m-am concentrat pe a studia *rețea neuronală* care este “calul de bătaie” pentru problemele de Viziune Computerizată.

Un tip special de rețea neuronală este *Rețeaua Neuronală Artificială (Multilayer Perceptron Network)*. Ea este, după cum sugerează și numele, compusă din mai multi neuroni artificiali, distribuiți pe mai multe *straturi*. Am folosit această arhitectură ca un punct de pornire spre a rezolva problema și ca un prim experiment.

Folosind acest tip de rețea, am încercat să ating cel mai important obiectiv al acestei lucrări al licenței, și anume de a prezice aproximativ zona în care se uită utilizatorul, pentru a putea deplasa cursorul în acea zonă. Din experimentele efectuate, această arhitectură a rezultat într-o primă soluție promițătoare, fiind capabilă să urmărească, într-o anumită măsura, privirea utilizatorului.

Apoi a urmat studierea și aplicarea *rețelelor neuronale convoluționale*, o arhitectură de bază pentru multe metode “state of the art” pentru problemele din domeniul Viziunii Computerizate. Cu ajutorul acestora, urmărirea ochilor a devenit mai robustă și mai puțin sensibilă la diferențele dintre imagini, precum lumină sau poziționare.

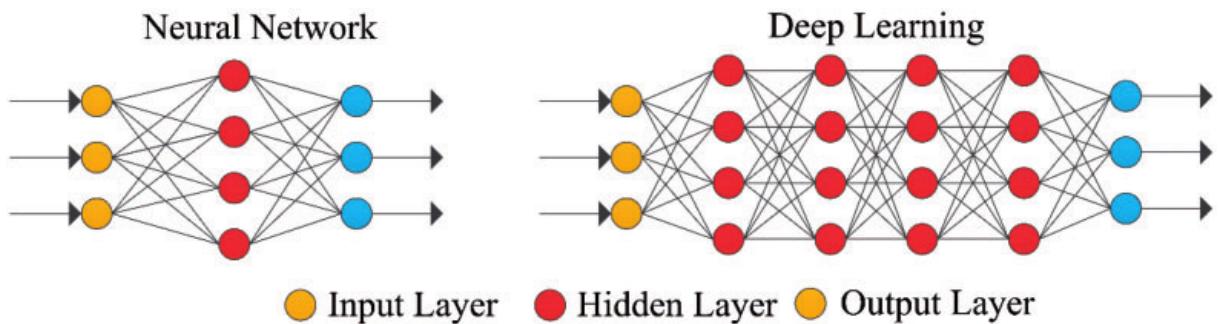


Figura 1.2: Structură generală a unei rețele neuronale. Imagine preluată de pe site-ul ResearchGate

1.2.3 Simularea funcționalităților mouse-ului

Având un model care poate satisface nevoia de mai sus, de urmărire a ochilor, am analizat apoi cum pot simula efectiv funcționalitatea unui mouse. Pentru aceasta, am analizat modalități de a folosi reperele faciale⁴ pentru a folosi gesturi ale feței și a simula aceste funcționalități. Soluția a constat în a folosi gesturi precum închiderea unui ochi și gestul de deschidere a gurii.

1.2.4 Cercetare și analizare a bibliotecilor folosite

În lucrarea de licență am folosit diverse biblioteci printre care și `dlib`, pe care am folosit-o pentru a identifica reperele faciale ale utilizatorului. Am fost curios despre cum anume funcționează această bibliotecă și am făcut un mic experiment în care am încercat să reconstruiesc funcționalitatea acestei librării.

Capitolul 2

Soluția propusă

2.1 Informații preliminare

2.1.1 Informații tehnice

Pentru dezvoltarea, structurarea și versionarea codului sursă al lucrării, am folosit platforma gratuită Github¹. Repository-ul proiectului poate fi accesat la această adresă: <https://github.com/sergiuiacob1/iClicker/>.

Rezultatele prezentate aici au fost bazate pe imagini capturate prin intermediul unei camere webcam capabile de o rezoluție maximă HD (1280x720 pixeli). Experimentele realizate au fost făcute în general în medii bine luminate, întrucât o dată cu scăderea intensității luminii suferă și utilitatea aplicației prezentate aici.

2.1.2 Python & Conda

Unul dintre cele mai populare limbi de programare când vine vorba de Învățare Profundă este Python. Astfel, am ales să dezvolt aplicația folosind acest limbaj, deoarece suportul din partea comunității este unul foarte bun și resursele găsite online pentru a rezolva probleme comune sunt vaste.

Am facut uz de asemenea de tehnologia Conda care ajută în gestionarea mediilor de dezvoltare. Cu ajutorul acestora am putut crea un mediu de dezvoltare separat, care se poate instala cu ușurință pe orice calculator fără a crea conflicte cu alte pachete deja existente pe mașina unui utilizator. Această combinație a ajutat la îndeplinirea necesității aplicației de a rula pe mai multe sisteme de operare, întrucât Python deja

¹<https://github.com>

satisfac această nevoie. Versiunile folosite au fost Python 3.7 și Conda 4.8.0.

2.1.3 OpenCV

Una dintre bibliotecile Python care au adus funcționalități cruciale acestui proiect este OpenCV. Aceasta conține diferite funcționalități legate de Viziunea Computerizată, precum captura de imagini prin intermediul webcam-ului. Am folosit-o de asemenea pentru a realiza redimensionări de imagini, pentru a le converti în gri sau în imagini alb-negru prin aplicarea unui *binary threshold*. Versiunea folosită a fost 4.1.2.

2.1.4 PyQt5

Aplicația dezvoltată are și o interfață grafică ce a fost implementată folosind biblioteca PyQt5. Unul dintre avantajele acestei biblioteci este acela că oferă un nivel înalt de abstractizare și componente (butoanele, ferestrele etc.) grafice au un aspect diferit în funcție de sistemul de operare pe care rulează aplicația, fără a fi nevoie ca acest lucru să fie implementat de dezvoltator. Versiunea folosită a fost 5.14.

2.1.5 Keras & PyTorch

Keras și PyTorch au fost folosite pentru a facilita antrenarea rețelelor neuronale (de tip *MLP* sau *CNN*). Acestea au mărit cu mult realizarea arhitecturilor pentru învățarea automată, Keras având un nivel de abstractizare decât PyTorch. Am folosit cele două tehnologii pentru a căpăta experiență în utilizarea amândurora, întrucât nu există o “cea mai bună unealtă”, ci mai degrabă contextul nevoii dictează uneltele, tehnologiile ce ar trebui folosite. Versiunile folosite au fost Keras 2.2.4 și PyTorch 1.4.

2.1.6 dlib

Cea mai importantă bibliotecă de care am făcut uz în această lucrare este dlib. Cu ajutorul acesteia, am putut realiza identificarea reperelor faciale într-o imagine care conținea fața unei persoane. Reperele respective sunt furnizate de către sub forma unei liste de coordonate (x, y) corespunzătoare pixelilor acelor caracteristici faciale. Mai departe, pe baza acestora, am putut decupa fie fața, fie ochii persoanei în imagini mai mici pe care le-am folosit mai apoi ca date de antrenament. Versiunea folosită a fost 19.19.0.

2.2 Limite și constrângeri

Aplicația are niște limite și lucrează de asemenea cu niște presupuneri, precum faptul că utilizatorul folosește un singur monitor și un singur webcam. De asemenea, imaginile folosite sunt cu mine însumi, deci trebuie luat acest lucru pentru orice rezultat prezentat.

Aplicația este menită să se poată “mula” pe fizionomia utilizatorului, însă este posibil să aibă performanțe mai slabe pentru persoanele care poartă ochelari. Motivul pentru care se întâmplă acest lucru este acela că aplicația lucrează cu ochii utilizatorului, iar dacă lumina se reflectă în lentilele ochelarilor, ochii ar putea fi indistinctibili. Ca o ultimă mențiune, aplicația se concentrează majoritar pe poziția pupilelor relativ la ochi (glob ocular + anexe ale globului ocular), deci se va considera că poziția capului nu va suferi schimbări majore între datele de antrenament și datele de test.

2.3 Structura aplicației

Aplicația are 4 mari componente, corespunzătoare pașilor luați în rezolvarea unei probleme de învățarea automată: colectarea de date, procesarea acestora, antrenarea unei rețele conoluționale care realizează urmărirea ochilor și simularea funcționalităților mouse-ului. Utilizatorul poate interacționa cu aceste componente prin intermediul interfaței grafice realizată în PyQt5. Fereastra principală a aplicației are și o parte în care vor fi afișate informații utile.

Pentru a realiza funcția de colectare a datelor, utilizatorul trebuie să apese pe butonul denumit sugestiv “Colectare date”. Există două moduri în care poate fi realizată această funcție: modul activ și modul pasiv.

Modul activ presupune ca utilizatorul să urmărească cursorul mouse-ului pe ecran în timp ce acesta se mișcă pe un traseu fix, prin mișcări glisante, de la stânga la dreapta, apoi de la dreapta la stânga, astfel încât să acopere toată suprafața ecranului. De fiecare dată când cursorul își schimbă poziția, aplicația salvează o imagine preluată de la webcam împreună cu poziția cursorului în acel moment. Pentru a evita obosirea ochilor și a asigura o colectare de date consistentă, utilizatorul poate lua o pauză (întreruperea mișcării cursorului) prin apăsarea tastei *SPACEBAR*. De asemenea, viteza cu care se mișcă cursorul poate fi schimbată prin apăsarea tastelor *SĂGEATĂ SUS* și *SĂGEATĂ JOS*.

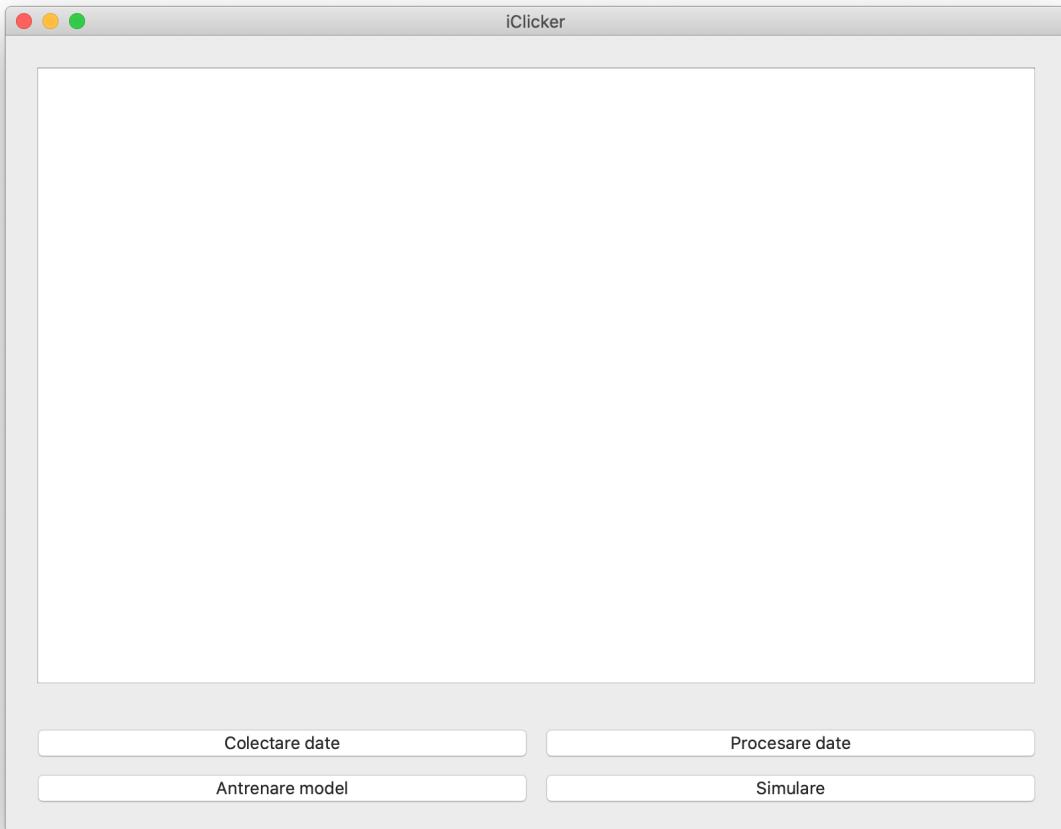


Figura 2.1: Fereastra principală a aplicației

Metoda pasivă este menită să nu deranjeze rutina utilizatorului, astfel încât de fiecare dată când utilizatorul apasă pe butonul stâng al mouse-ului, aplicația salvează, în același mod ca mai sus, o imagine capturată prin intermediul webcam-ului și poziția cursorului pe ecran. Este important de menționat că de multe ori nu ne uităm acolo unde apăsăm cu mouse-ul, aşa că, deși este o metodă gândită să ruleze pe fundal, este bine ca utilizatorul să țină cont de prezența acesteia și să realizeze apăsări de buton acolo unde se uită, pentru a construi *date consistente*.

Partea de procesare de date și de antrenare a modelelor se folosesc în același mod, prin apăsarea butoanelor denumite sugestiv. Acestea vor informa utilizatorul despre progresul realizat prin intermediul ferestrei principale.

Toate aceste funcționalități rulează pe câte un *fir de execuție* separat. Dacă acest lucru nu s-ar petrece, atunci firul principal de execuție (care se ocupă și de afișarea componentelor grafice) ar fi “blocat” până la terminarea execuției acelor funcționalități

și aplicația ar “îngheța”.

Ultima componentă este și cea mai importantă, cea de simulare a funcționalităților mouse-ului. Prin intermediul acesteia, aplicația începe să urmărească ochii utilizatorului și să-i analizeze gesturile faciale. Utilizatorului i se va arăta pe ecran și o grilă (de dimensiune 3x3) pentru a vedea în timp real predictiile rețelei convoluționale legate de zona ecranului pe care acesta o privește.

2.4 TODO

insereaza imagine in care arat predictia (cursor + arrow + fata mea)

Pentru a construi aplicația m-am ghidat după modelul de proiectare MVC (*Model–View–Controller*). Fiecare componentă care poate fi folosită de utilizator are o interfață grafică atașată (*View*) ce poate cere aplicației (prin intermediul unui *Controller*) să realizeze anumite proceduri. Partea de *Model* al acestui tipar de dezvoltare constă în structurarea datelor colectate neprelucrate și a celor rezultate din partea de procesare a datelor.

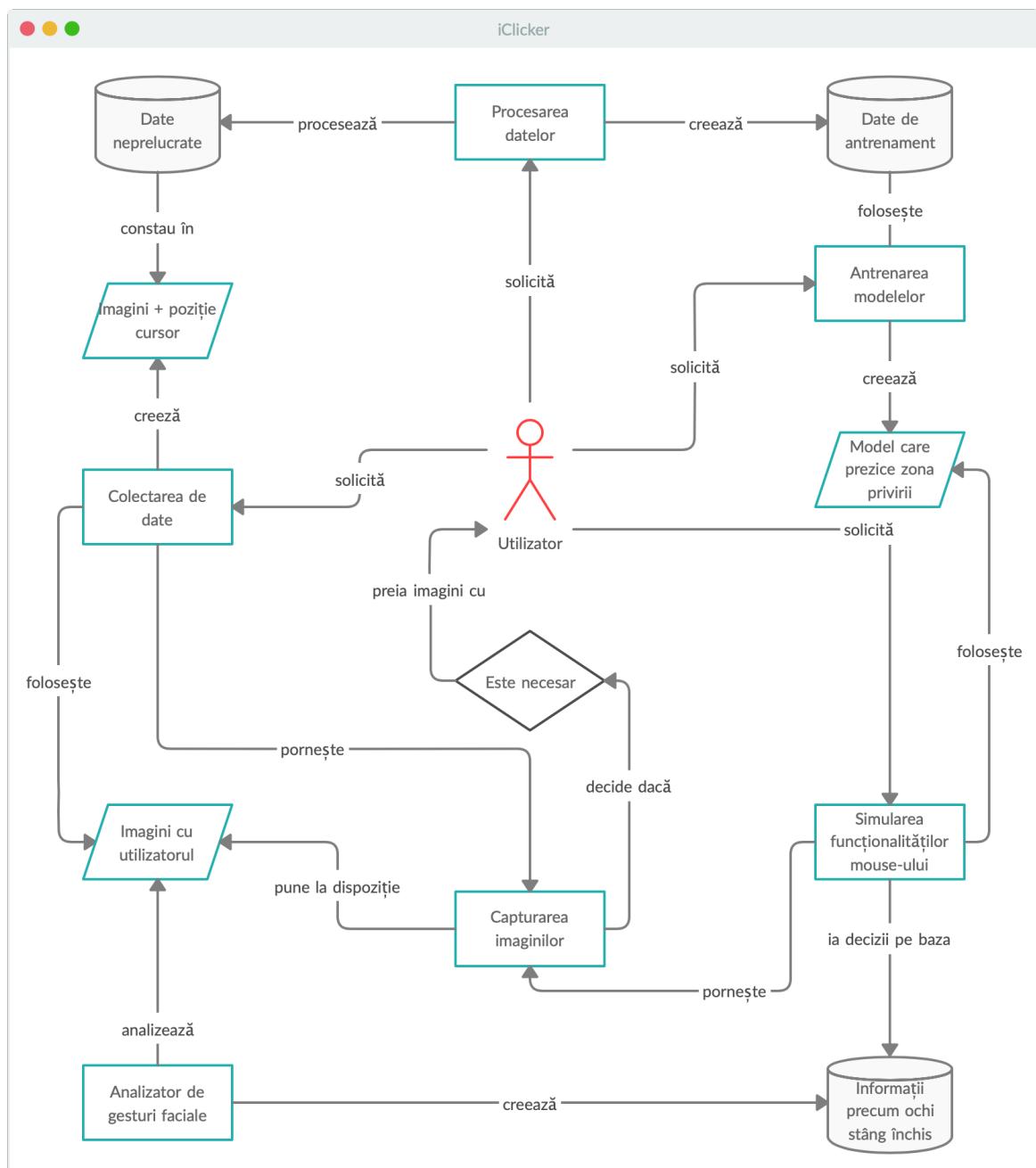


Figura 2.2: Organigramă aplicației

Capitolul 3

Date de antrenament

3.1 Colectarea și salvarea datelor

Datele de antrenament sunt extrem de importante. O expresie populară¹ ne spune că dacă datele furnizate algorimilor de învățare automată sunt de proastă calitate, atunci aşa va fi și performanța acestor algoritmi, sau mai bine spus a modelelor matematice și a generalizațiilor create de aceștia. Multimea de date trebuie să conțină varietate, în cazul de față însemnând poze cu fundaluri diferite, condiții de iluminare diverse și.a.m.d.

Am lucrat cu imagini cu utilizatorul, capturate prin webcam. Apoi, am extras fie doar fața acestuia din imagine, fie doar un ochi, fie o porțiune dreptunghiulară în care se regăsesc ambii ochi. Pentru fiecare experiment realizat, am menționat ce date au fost folosite și în ce mod au fost procesate acestea.

```
1 def start_collecting(self, collection_type):
2     dc_logger.info(f'Start collecting data in {collection_type} mode')
3     WebcamCapture.start_capturing()
4     self.gui.start()
5     dc_logger.info('DataCollectorGUI started')
6     if collection_type == 'background':
7         self.mouse_listener.start_listening()
8         dc_logger.info('Mouse listener started')
9     elif collection_type == 'active':
10        threading.Thread(target=self.start_active_collection).start()
```

Listing 3.1: Colectarea datelor

¹Expresia este “garbage in, garbage out”, iar o expresie românească similară ar fi “semeni vânt, culegi furtună”

Când colectarea datelor este gata, acestea sunt salvate sub forma unei “sesiuni”. Fiecare sesiune este definită de numărul imaginilor care au fost captureate, de rezoluția ecranului și rezoluția webcam-ului. Mai jos se poate observa structura directoarelor și modul în care aceste date sunt salvate, fără a aplica vreo modificare.

```
1 def save_collected_data(self):
2     if len(self.collected_data) == 0:
3         return
4     dc_logger.info(
5         f'Acquiring lock for data collection. Locked = {self.
6         collect_data_lock.locked() }')
7     self.collect_data_lock.acquire()
8     dc_logger.info('Lock acquired')
9     session_no = self.get_session_number()
10    dc_logger.info(f"Saving data for session_{session_no}")
11    self.save_session_info(session_no)
12    self.save_images_info(session_no)
13    self.save_images(session_no)
14    self.collect_data_lock.release()
15    self.collected_data = []
16    dc_logger.info('Saving data done')
```

Listing 3.2: Salvarea datelor

3.2 Procesarea datelor

3.2.1 Avantajele unei preprocesări

Procesarea datelor joacă un rol important în soluționarea unei probleme de învățare automată. În primul rând, este să eliminăm orice fel de “zgomot” sau informație neessențială din mulțimea noastră de date. Apoi, putem deriva alte informații din datele inițiale, neprelucrate, informații care pot aduce un plus de performanță în soluția finală a problemei.

3.2.2 Folosirea exclusivă a ochilor

În unele experimente, care urmează a fi prezentate în capitolul următor, m-am axat pe extragerea ochilor din imagini. Pentru asta, am făcut uz de două biblioteci Python:

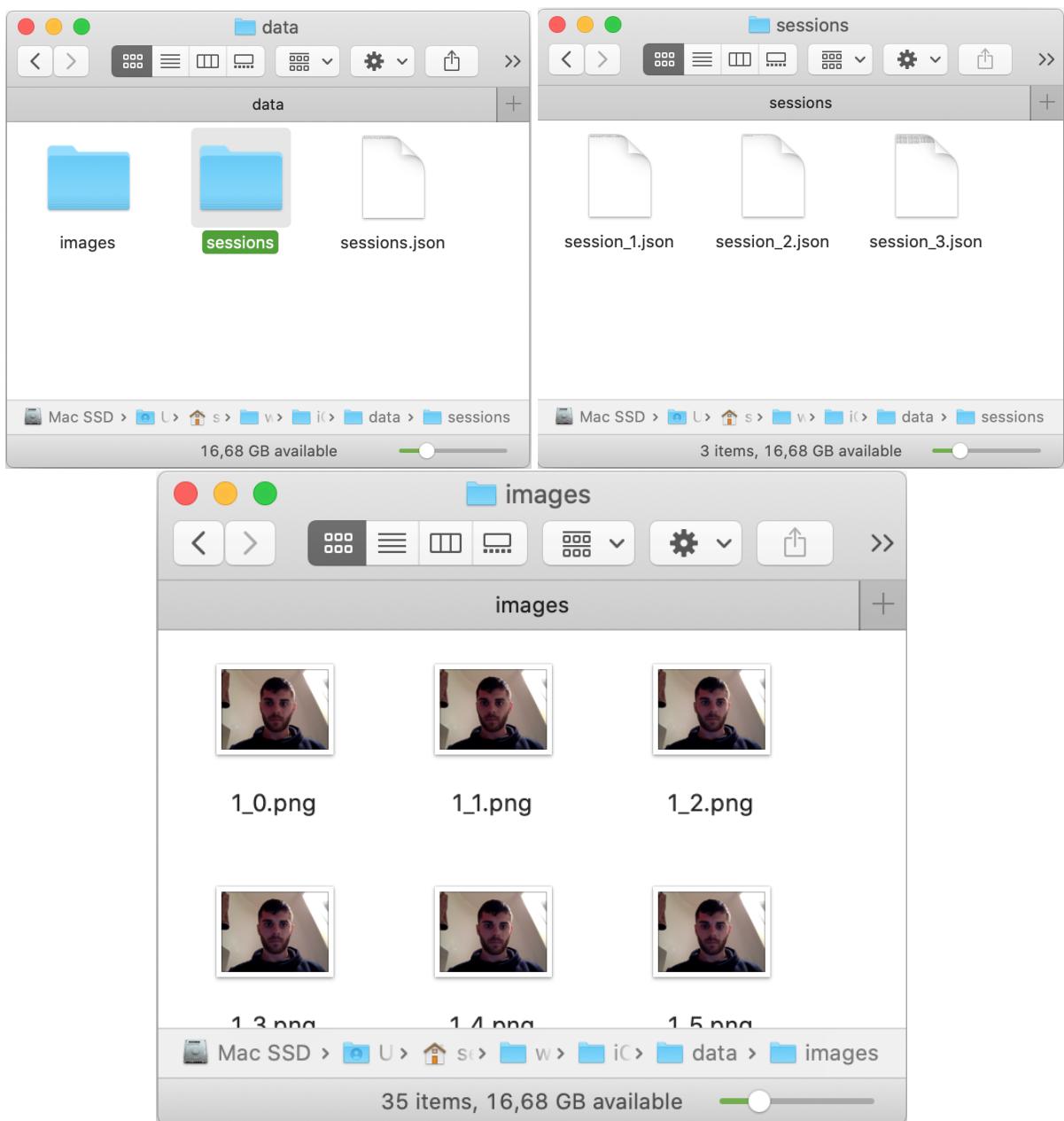


Figura 3.1: Cum am structurat datele

dlib și imutils. Bazându-mă pe reperele faciale care au fost prezentate în introducere4, am extras doar portiunile imaginilor care delimită ochii.

```

1 def extract_eyes(cv2_image):
2     """Returns a list of images that contain the eyes extracted from the
3     original image.
4
5     First result is the left eye, second result is the right eye."""
6
7     global _face_detector, _face_predictor
8
9     if _detectors_are_initialised() == False:
10         _initialize_detectors()

```

```

9     gray_image = Utils.convert_to_gray_image(cv2_image)
10    rects = _face_detector(gray_image, 0)
11    if len(rects) > 0:
12        shape = _face_predictor(gray_image, rects[0])
13        shape = face_utils.shape_to_np(shape)
14
15    eyes = []
16    for eye in ["left_eye", "right_eye"]:
17        # get the points for the contour
18        (eye_start, eye_end) = face_utils.FACIAL_LANDMARKS_IDXS[eye]
19        contour = shape[eye_start:eye_end]
20        # get the upper left point, lower right point for this eye
21        start = [min(contour, key=lambda x: x[0])[0],
22                  min(contour, key=lambda x: x[1])[1]]
23        end = [max(contour, key=lambda x: x[0])[0],
24                  max(contour, key=lambda x: x[1])[1]]
25        # extract the current eye
26        eyes.append(cv2_image[start[1]:end[1], start[0]:end[0]])
27
28
29    return eyes

```

Listing 3.3: Extragerea ochilor dintr-o imagine

Pentru prezicerea zonei în care se uită utilizatorul ne interesează mai mult contrastul dintre pupilă și iris. Pentru aceasta, am aplicat un *prag binar* (*binary threshold*) imaginilor ochilor (care au fost convertite în prealabil în imagini gri) pentru a scoate în evidență poziția pupilei, relativ la întregul ochi.

3.3 TODO

TODO despre binary threshold, ce am folosit

```

1 def get_binary_thresholded_image(cv2_image):
2     img = convert_to_gray_image(cv2_image)
3     img = cv2.medianBlur(img, 5)
4     img = cv2.adaptiveThreshold(
5         img, 255, cv2.ADAPTIVE_THRESH_GAUSSIAN_C, cv2.THRESH_BINARY, 11, 2)
6

```

Listing 3.4: Aplicarea unui *binary threshold*

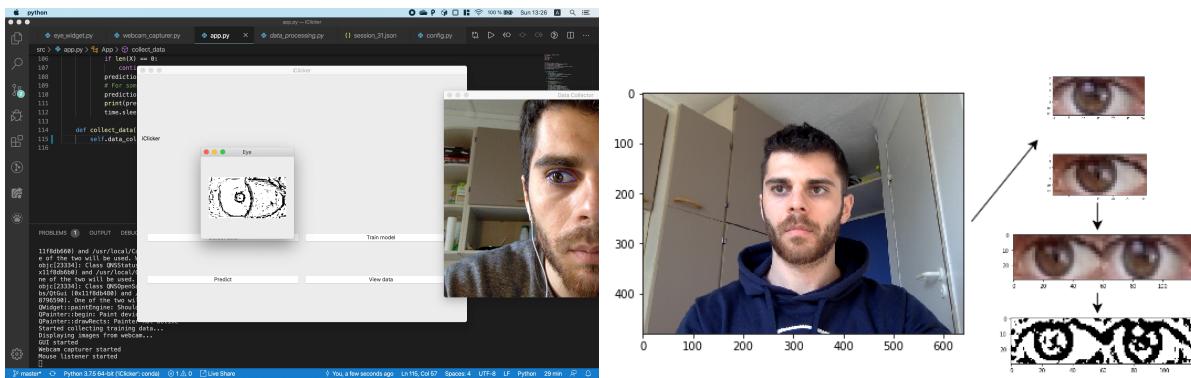


Figura 3.2: Obținerea de informații din imaginile ochilor

3.3.1 Folosirea întregii feți

Următoarea idee a fost să folosesc față completă a utilizatorului, apoi să o transmit unei rețele neuronale convoluționale. Procesul de extragere a feței arată astfel:

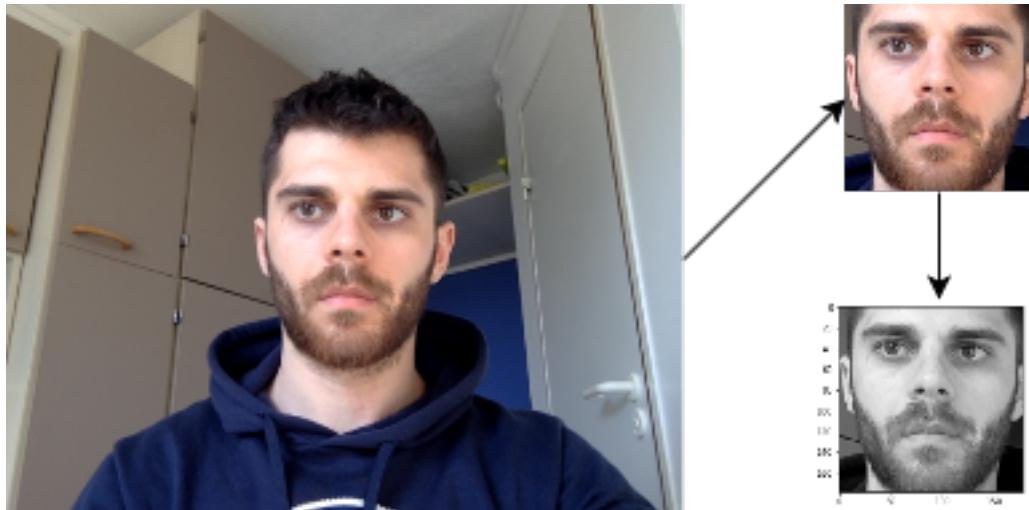


Figura 3.3: Extraire le visage

Imaginea finală este în forma unui pătrat, conținând față extrasă din imagine, convertită apoi în gri. Este, de asemenea, normalizată, pentru a lua valori între 0 și 1.

```

1 def extract_face(cv2_image):
2     """Returns the face part extracted from the image"""
3     global _face_detector
4     if _detectors_are_initialised() == False:
5         _initialize_detectors()
6
7     gray_image = Utils.convert_to_gray_image(cv2_image)
8     rects = _face_detector(gray_image, 0)
9     if len(rects) > 0:

```

```

10     # only for the first face found
11
12     (x, y, w, h) = face_utils.rect_to_bb(rects[0])
13
14     return cv2_image[y:y+h, x:x+w]
15
16     return None

```

Listing 3.5: Extragerea feței dintr-o imagine

3.3.2 “Bandă oculară”

Următoarea opțiune și cea care a rămas integrată în soluția finală a fost să folosesc ambeii ochi, fără modificări aditionale. Procesul de extragere a ochilor arată astfel:

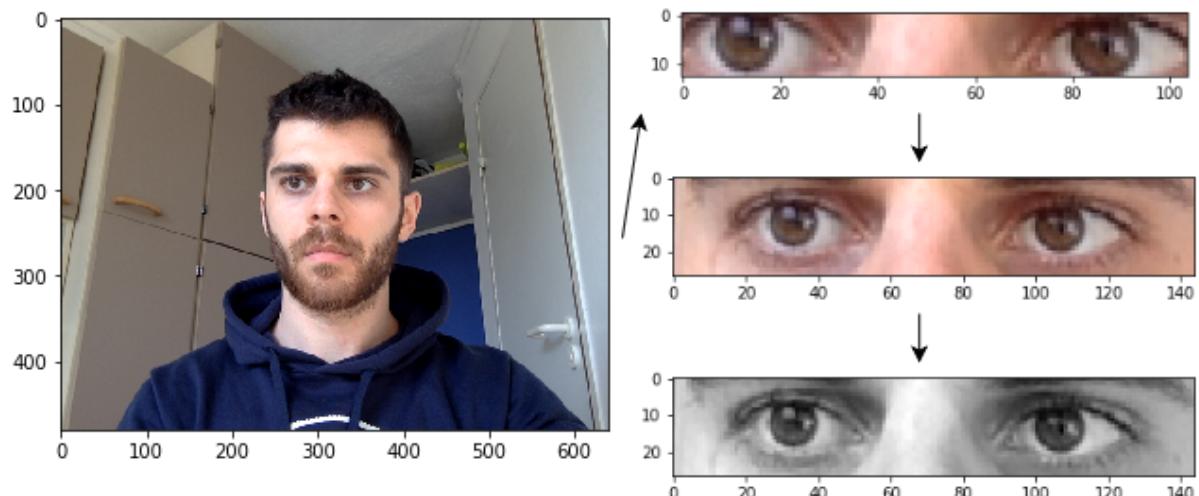


Figura 3.4: Extragerea “bandei oculare”

După ce am detectat față, am extras ambeii ochi, am mărit zona dreptunghiulară care încadrează ochii, pentru a avea mai multă informație, apoi am convertit imaginea în gri și am normalizat valorile pixelilor.

```

1 def extract_eye_strip(cv2_image):
2
3     """Returns a horizontal image containing the two eyes extracted from
4     the image"""
5
6     global _face_detector, _face_predictor
7
8     if _detectors_are_initialised() == False:
9         _initialize_detectors()
10
11
12     gray_image = Utils.convert_to_gray_image(cv2_image)
13     rects = _face_detector(gray_image, 0)
14
15     if len(rects) > 0:
16
17         # only for the first face found
18
19         (x, y, w, h) = face_utils.rect_to_bb(rects[0])
20
21         return cv2_image[y:y+h, x:x+w]
22
23         return None

```

```

10     # only for the first face found
11
12     shape = _face_predictor(gray_image, rects[0])
13
14     shape = face_utils.shape_to_np(shape)
15
16     (left_eye_start,
17      left_eye_end) = face_utils.FACIAL_LANDMARKS_IDXS["left_eye"]
18
19     (right_eye_start,
20      right_eye_end) = face_utils.FACIAL_LANDMARKS_IDXS["right_eye"]
21
22     # get the contour
23
24     start, end = min(left_eye_start, right_eye_start), max(
25
26         left_eye_end, right_eye_end)
27
28     strip = shape[start:end]
29
30     # get the upper left point, lower right point
31
32     start = [min(strip, key=lambda x: x[0])[0],
33
34             min(strip, key=lambda x: x[1])[1]]
35
36     end = [max(strip, key=lambda x: x[0])[0],
37
38             max(strip, key=lambda x: x[1])[1]]
39
40     # go a little outside the bounding box, to capture more details
41
42     distance = (end[0] - start[0], end[1] - start[1])
43
44     # 20 percent more details on the X axis, 60% more details on the Y
45     # axis
46
47     percents = [20, 60]
48
49     for i in range(0, 2):
50
51         start[i] -= int(percents[i]/100 * distance[i])
52
53         end[i] += int(percents[i]/100 * distance[i])
54
55     return cv2_image[start[1]:end[1], start[0]:end[0]]
56
57     return None

```

Listing 3.6: Extragerea “bandei oculare” în Python3

Capitolul 4

Antrenament

4.1 Rețele MLP

Primele experimente pe care le-am efectuat au fost efectuate folosind imaginile din care am extras ochii, pe care i-am convertit în imagini alb-negru (binary threshold), aşa cum a fost menţionat în prima parte a secţiunii de procesare de date3.2.2. Fiecare ochi a fost redimensionat la 60x30 pixeli apoi au fost uniti orizontal, formând o imagine alb-negru de dimensiune 120x30 pixeli. De asemenea, am etichetat fiecare imagine cu numărul celulei în care se uita utilizatorul, conform dimensiunii grilei folosite1.1. Scopul a fost de a prezice, pentru imagini noi, numărul acelei celule. Iată prima arhitectură pe care am încercat-o:

```
1 model = Sequential([
2     Dense(100, input_shape=(n,), kernel_initializer='glorot_uniform'),
3     Dropout(0.5),
4     ReLU(),
5     Dense(128, kernel_initializer='glorot_uniform'),
6     Dropout(0.5),
7     ReLU(),
8     Dense(64, kernel_initializer='glorot_uniform'),
9     # Dropout(0.5),
10    ReLU(),
11    Dense(Config.grid_size * Config.grid_size, activation='softmax')
12 ])
```

Listing 4.1: Arhitectura MLP

Important Pentru primele experimente din această secțiune am folosit doar imaginile în care utilizatorul se uita în colțurile ecranului. De exemplu, pentru o grilă de dimensiune 3×3 , am ales doar imaginile în care eticheta corespunzătoare a imaginii este 0, 2, 6 sau 8. Ultima mențiune este că datele de antrenament reprezintă 80% din multimea totală de date, restul fiind date de testare.

Experiment	Dim. grilă	Nr. imagini	Epoci	Optimizator	Rată învățare	Batch size
1	2×2	2184	300	Adam	0.001	32
2	3×3	1247	300	Adam	0.001	32
3	4×4	711	300	Adam	0.001	32

Experimentele 2 și 3 au beneficiat de mai puține imagini de antrenament deoarece, dimensiunea grilei fiind mai mare, imaginile sunt mai dispersate și fiecare celulă are mai puține imagini corespunzătoare ei. Evident, pentru o grilă 2×2 , fiecare imagine se află într-o celulă din colț (fiind doar 4), deci au fost folosite toate imaginile.

Primul rezultat pe care l-am constatat a fost că doar primul model putea prezice bine zona în care mă uitam. Rețeaua MLP se descurca cu atât mai bine cu cât deschideam ochii mai mult, întrucât putea realiza mai bine conturul ochiului și să delimitizeze pupila.

Acuratețea este foarte bună în cele 3 cazuri, însă nu se comportă atât de bine pe imagini noi, într-un mediu diferit. De asemenea, am constatat că luminozitatea și modul în care utilizatorul este plasat față de webcam sunt foarte importante și influențează performanța semnificativ.

Un lucru important de observat, care se va regăsi în majoritatea graficelor, sunt acele oscilații, alternanțe ale acurateței, care urcă și coboară. Stratul *Dropout* este cel care cauzează acest comportament, prin modul în care funcționează: “by randomly dropping units during training to prevent their co-adaptation”, precum este menționat de [4]. Acesta elimină neuroni ai unui strat, în mod aleatoriu, pentru a permite tuturor neuronilor să participe la învățare și să sporească performanța rețelei. Astfel, atunci când sunt eliminați neuroni “buni”, adică aceia care conțin multă informație utilă pentru rezultatul final, performanța (acuratețea, eroarea) pot fi afectate negativ. Pe de cealaltă parte, atunci când sunt eliminați neuroni care nu ajută foarte mult pentru predicție, performanța nu este afectată prea mult.

Am continuat prin a antrena aceeași rețea, pe o grilă de dimensiune 3×3 , dar de data aceasta folosind toate imaginile disponibile. Totuși, acest lucru nu a ajutat foarte

mult și am observat și că după o anumită epocă, rețeaua nu se mai comportă bine pe datele de test și apărea fenomenul de *overfit*. Acest lucru se poate observa pe graficul modelului 4, unde acuratețea pentru datele de antrenament și cea pentru datele de testare începe să diveargă.

Pentru a rezolva problema overfit-ului, am introdus o *regularizare L2* care, conform [3], ar trebui să ajute în acest caz. Într-adevăr, situația a fost ameliorată, însă nu a ajutat modelul să prezică mai bine zona în care mă uitam.

4.2 Rețele neuronale de conoluție

4.2.1 Utilizarea întregii feți

Mai departe am vrut să experimentez cu rețelele conoluționale și am început prin a utiliza fețele extrase din imagini3.3, pe o grilă de dimensiune 2x2 1.1. Din păcate, nu am avut rezultate deloc bune în primă fază. După o analiză a codului și a datelor, am descoperit că aveam o problemă în cod și că datele nu erau normalize, fapt care împiedica rețeaua din a învăța. Am rezolvat această problemă și am continuat experimentarea.

Iată arhitectura cu care am obținut rezultatele ce urmează a fi prezentate:

```
1 model = Sequential()
2 model.add(Conv2D(16, kernel_size=(3, 3),
3                  input_shape=input_shape))
4 model.add(MaxPooling2D(pool_size=(2, 2)))
5 model.add(ReLU())
6 model.add(Conv2D(32, kernel_size=(3, 3)))
7 model.add(MaxPooling2D(pool_size=(2, 2)))
8 model.add(ReLU())
9 model.add(Flatten())
10 model.add(Dense(128, activation='relu'))
11 model.add(Dense(4, activation='softmax'))
12 # optimizer used
13 opt = Adam()
```

Listing 4.2: Prima arhitectură CNN

Important Pentru primele experimente din această secțiune am folosit doar imaginile în care utilizatorul se uita în colțurile ecranului. De exemplu, pentru o grilă de dimen-

siune 3x3, am ales doar imaginile în care eticheta corespunzătoare a imaginii este 0, 2, 6 sau 8. Ultima mențiune este că datele de antrenament reprezintă 80% din multimea totală de date, restul fiind date de testare.

Mai jos sunt parametrii de antrenare și rezultatele antrenării:

Experiment	Dim. grilă	Nr. imagini	Epoci	Optimizatori	Rată de învățare	Batch size
7	2x2	2184	50	Adam	0.001	32
8	3x3	1247	50	Adam	0.001	32
9	4x4	711	50	Adam	0.001	32

Modelele 8 și 9 au performanțe bune, dar sunt instabile când le folosesc în condiții reale. Modelul 7 s-a descurcat mai bine. Dacă mă poziționez la un unghi prielnic față de cameră, acesta poate prezice destul de bine unde privesc. Acest lucru este probabil datorat faptului că a fost antrenat folosind mai multe date.

Pentru experimentele 10 și 11, am adunat mai multe imagini și am antrenat aceeași arhitectură CNN pe toate datele (nu doar cele corespunzătoare colțurilor ecranului), ceea ce a însemnat 2736 de imagini, pentru grilele de dimensiune 3x3 și 4x4. Rezultatele au fost mai bune, ceea ce m-a făcut să constată că performanța unui model crește direct proporțional cu dimensiunea mulțimii de date pe care o avem la dispoziție. Putem vedea de asemenea semne de overfit în aceste modele.

4.2.2 Utilizarea “benzilor oculare” ca date de antrenament

Am folosit aceeași arhitectură de rețea convolutională ca mai sus, dar de această dată folosind doar porțiunile dreptunghiulare care încadrează ambii ochi.^{3.4} Primele modele au fost antrenate doar cu acele imagini în care utilizatorul se uita în colțurile ecranului.

Experiment	Dim. grilă	Nr. imagini	Epoci	Optimizatori	Rată de învățare	Batch size
12	2x2	2184	50	Adam	0.001	32
13	3x3	1247	50	Adam	0.001	32
14	4x4	711	50	Adam	0.001	32

Experimentul 12 a fost unul reușit. În cadrul acestuia am putut prezice relativ bine unde mă uitam în condiții reale, chiar dacă mă indepartam sau apropiam de ecran.

Am observat, de asemenea, aceeași tendință de scădere a performanței atunci când modelele sunt antrenate pe mai o mulțime de date mai mică, motiv pentru care experimentele 13 și 14 nu au fost atât de reușite în condiții reale. Faptul acesta a fost confirmat, încrucișându-se cu rezultatul prezicerea a fost mai stabilă, dar tot nu era utilizabilă pentru un produs finit.

Comentariu intermedian Din experimentele prezentate până acum am concluzionat că cea mai bună variantă este folosirea rețelelor convolutionale împreună cu "benzile oculare". Mai mult, atunci când am folosit același algoritm pe mai multe date, modelul realizat a fost mai stabil și a avut performanțe mai bune. Acest fapt subliniază, din nou, importanța datelor într-un algoritm de învățare automată.

4.2.3 Îmbunătățirea arhitecturii CNN

Experimentele 17–22 au fost rezultatul încercării de a îmbunătăți arhitectura inițială a rețelei de conoluție pe care am folosit-o 4.2.1. Am încercat fie să elimin straturi de conoluție, fie să schimb numărul filtrelor pentru a observa care este comportamentul acestora.

Am remarcat că atunci când suprimez al doilea strat de conoluție, rețeaua nu mai poate spune atunci când mă uit la anumite celule, deși înainte nu avea probleme în acest sens (spre exemplu celula numărul 2, pe o grilă de dimensiune 3x3). De asemenea, prin creșterea numărului de filtre de conoluție, performanța a crescut, așadar am decis să continui cu această arhitectură:

```
1 model = Sequential()
2 model.add(Conv2D(64, kernel_size=(3, 3),
3                  input_shape=input_shape))
4 model.add(MaxPooling2D(pool_size=(2, 2)))
5 model.add(ReLU())
6 model.add(Conv2D(128, kernel_size=(3, 3)))
7 model.add(MaxPooling2D(pool_size=(2, 2)))
8 model.add(ReLU())
9 model.add(Flatten())
10 model.add(Dense(128, activation='relu'))
11 model.add(Dense(Config.grid_size * Config.grid_size, activation='softmax'))
```

Listing 4.3: Arhitectura CNN îmbunătățită

4.3 Regresie folosind CNN

O altă idee pe care am avut-o a fost să transform problema initială, din clasificare în regresie. Am încercat să prezic exact poziția (coordonatele) la care utilizatorul se uită, iar apoi să o traduc în numărul celulei corespunzătoare.

Pentru acest lucru, am adaptat arhitectura precedentă, astfel încât ultimul strat să fie format din doar 2 neuroni corespunzători coordonatelor (x, y) ale cursorului de pe ecran. Am schimbat și funcția de activare de pe acest ultim strat într-o funcție liniară $f(x) = x$. O altă schimbare necesară constă în definirea erorii. Pentru această regresie am folosit *eroarea medie pătratică* (*Mean Squared Error*, abreviat MSE). Astfel, formula de calcul a erorii devine:

$$E = \frac{1}{n} * \sum_{i=1}^n (\hat{y}_i - y_i)^2$$

unde y este vectorul de coordonate reale (ceea ce trebuie să prezicem), iar \hat{y} este vectorul rezultat, predicția modelului nostru.

Am introdus și o scădere treptată a ratei de învățare (learning rate decay), menită să ajute rețeaua să învețe mai mult și să conveargă mai precis spre parametrii optimi. În cazul tehnologiei Keras pe care am folosit-o, rata de învățare se adaptează astfel:

```
lr = initial_lr * (1 / (1 + decay * iteration))
```

Avantajul unei astfel de tehnici este că putem seta rata de învățare mai mare la început, pentru a invăța mai repede, apoi să o micșorăm pentru a face pași mai mici, dar mai precisi. Metoda aceasta a dat rezultate pentru un număr mai mare de epoci și a rezultat într-un model care se descurca bine în a atinge obiectivul principal al acestei lucrări.

Experiment	Dim. grilă	Nr. imagini	Epoci	Optimizatori	Rată de învățare	Batch size
22	3x3	2736	50	Adam	0.001	32
23	3x3	2736	100	Adam decay=10 ⁻⁴	0.001	32
24	3x3	2736	100	Adam decay=10 ⁻⁴	0.01	32

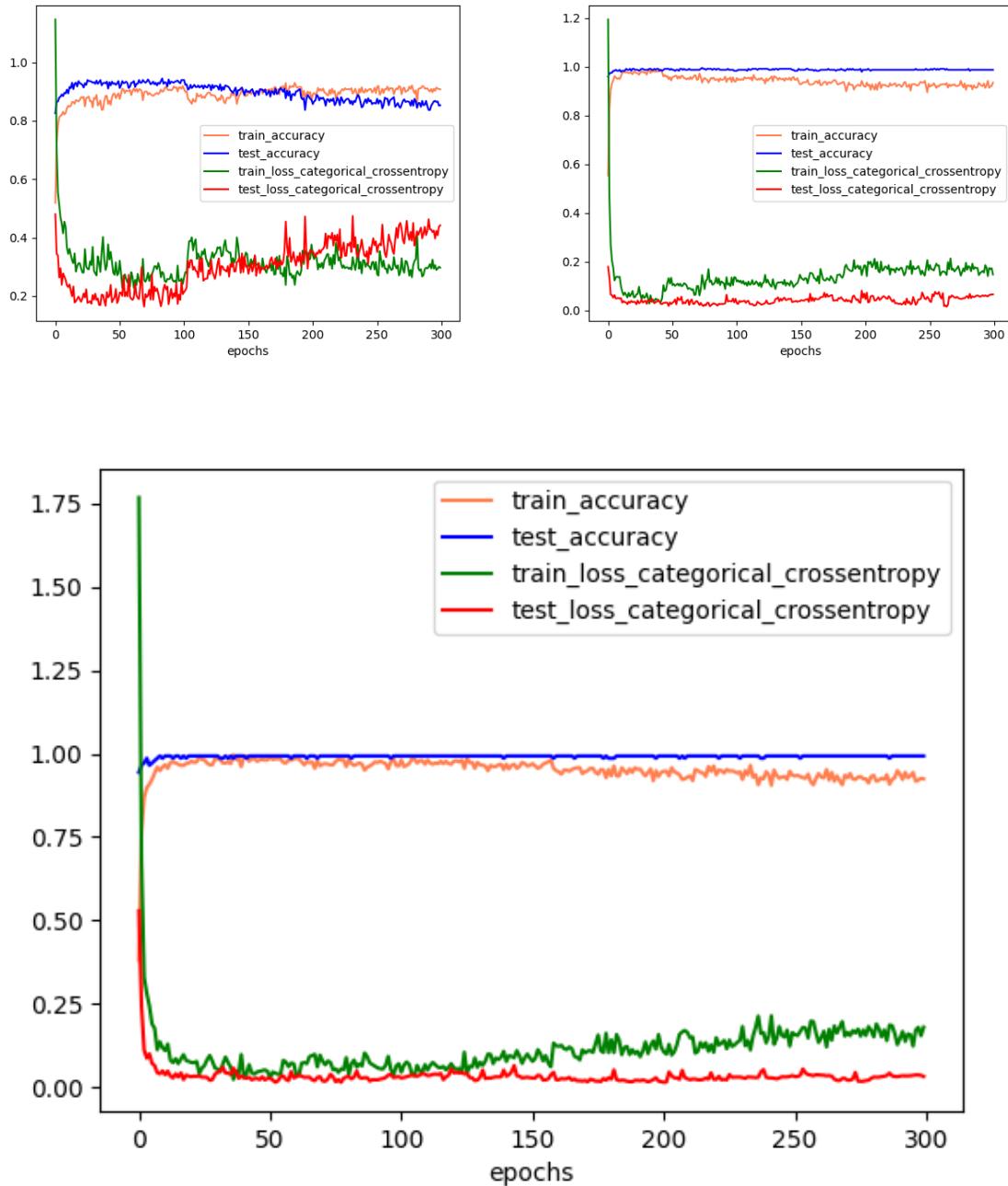


Figura 4.1: Modelele 1, 2 și 3

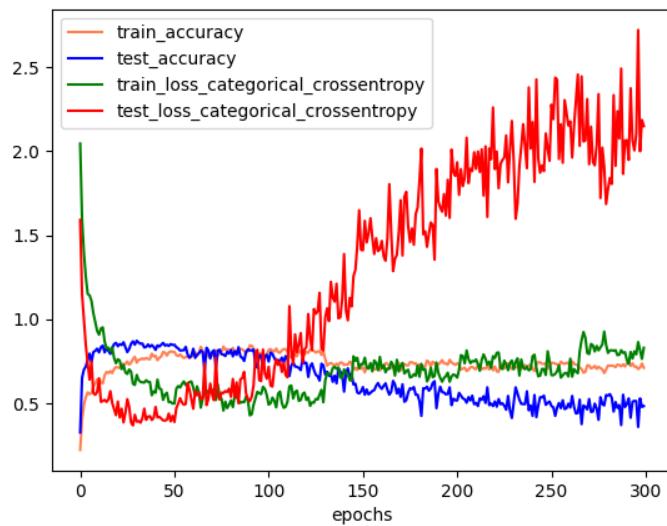


Figura 4.2: Modelul 4

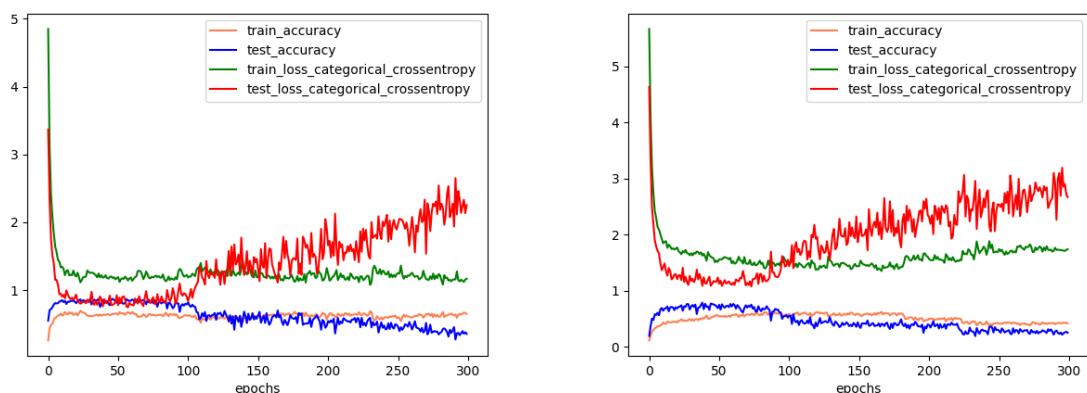


Figura 4.3: Modelele 5 și 6

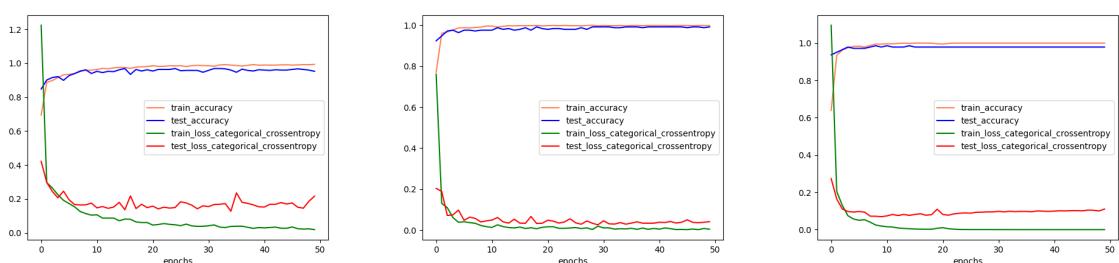


Figura 4.4: Modelele 7, 8 și 9

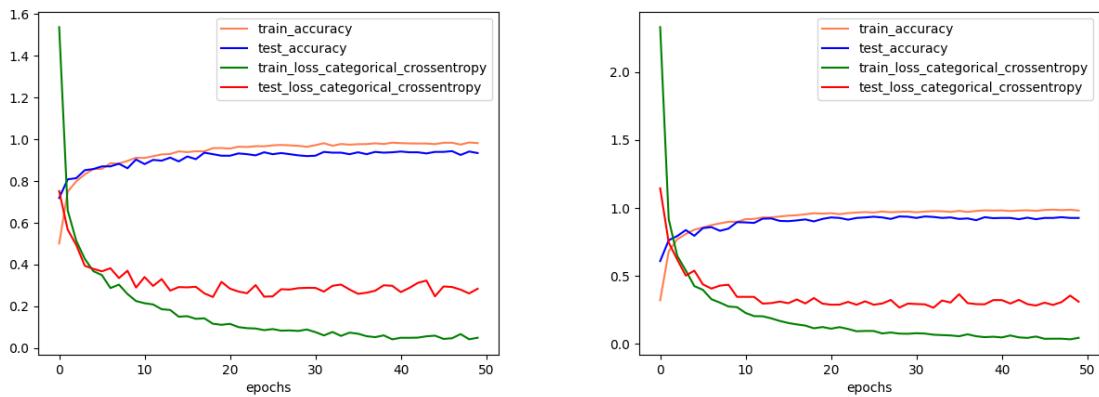


Figura 4.5: Modelele 10 și 11

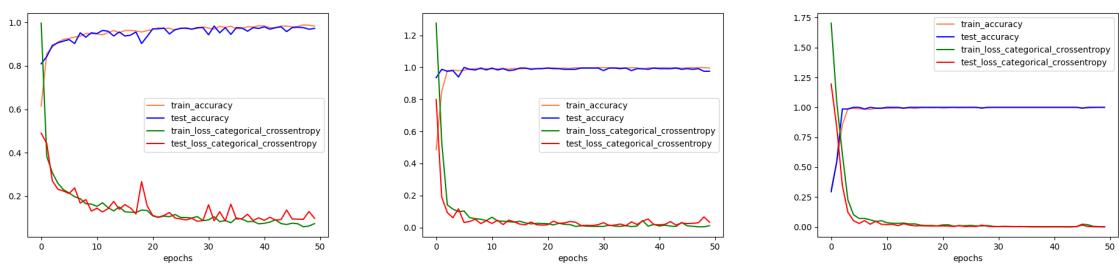


Figura 4.6: Modelele 12, 13 și 14

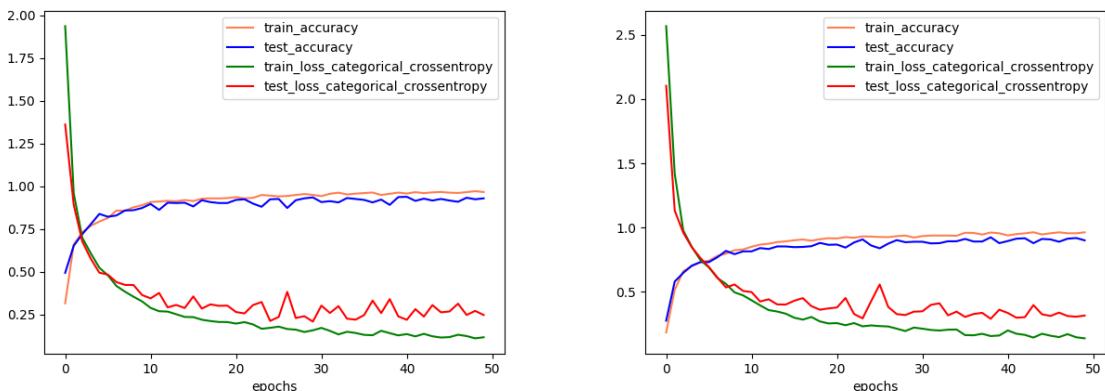


Figura 4.7: Modelele 15 și 16

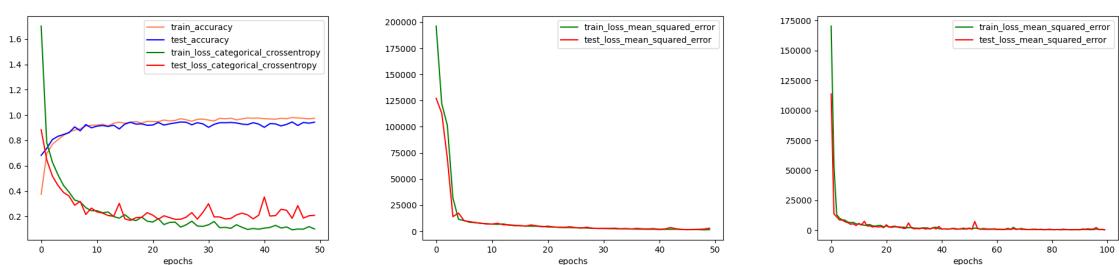


Figura 4.8: Modelele 22, 23 și 24

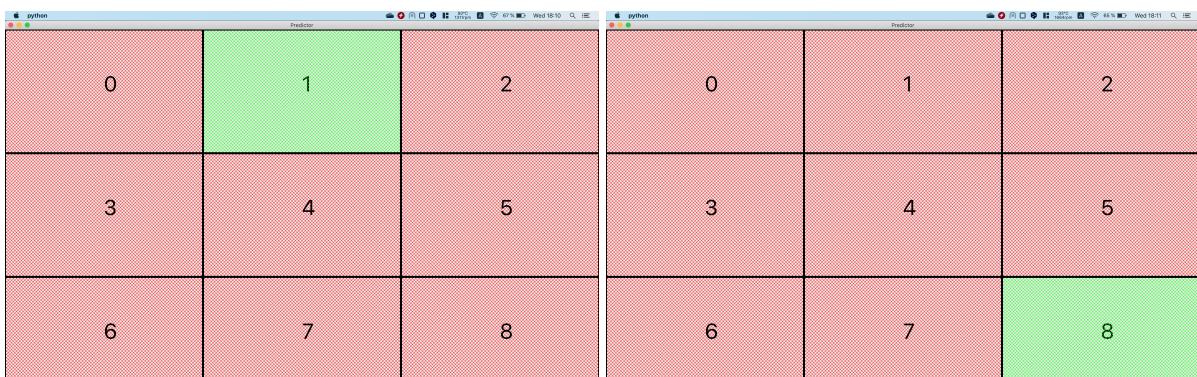


Figura 4.9: Utilizarea rețelei CNN pentru urmărirea ochilor

Capitolul 5

Folosirea modelelor antrenate

TODO TODO

5.1 Cum sunt extrase reperele faciale

Utilizând cu succes reperele faciale pentru a localiza și a extrage ochii, ca apoi să folosesc aceste date pentru o rețea convolutională ca să urmăresc ochii utilizatorului, am devenit interesat de cum funcționează biblioteca Python pe care am folosit-o (dlib) pentru a găsi aceste repere faciale. Am decis să studiez puțin această problemă și, conform [2], metoda “state-of-the-art”, de ultimă oră, pentru detectarea reperelor faciale se bazează pe arhitectura de tipul *Hourglass* care este, într-o formă simplă a ei, o arhitectură de tipul *Autoencoder* (Encoder-Decoder).

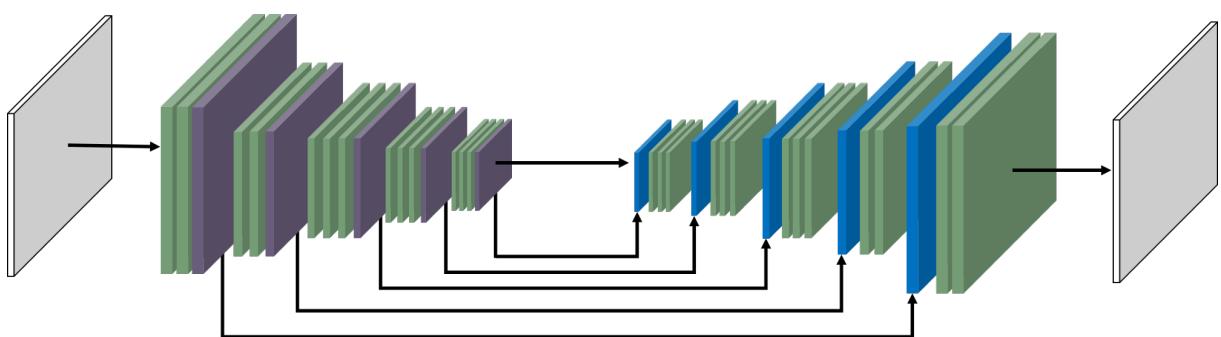


Figura 5.1: Exemple d’architecture Hourglass

J’ai essayé de prédire le centre de l’œil à partir d’une image de l’œil. Pour obtenir des données de formation, j’ai utilisé le jeu de données de crowdpupil, qui consiste en 792 images, chaque image étant étiquetée avec la position du centre de l’œil.

Il existe deux méthodes pour essayer de prédire les points de repère du visage : essayer de trouver les coordonnées exactes (x, y) par régression, ou essayer de reconstruire des cartes thermiques qui contiennent ces points de repère du visage.

J'ai choisi la deuxième option, et j'ai donc générée une carte thermique pour chaque image de l'oeil qui codait le centre de l'oeil. J'ai mesuré une moyenne pour la distance entre le centre de la pupille et sa marge, et je l'ai utilisée comme "variance" pour une Distribution Gaussienne 2D, centrée dans l'oeil.

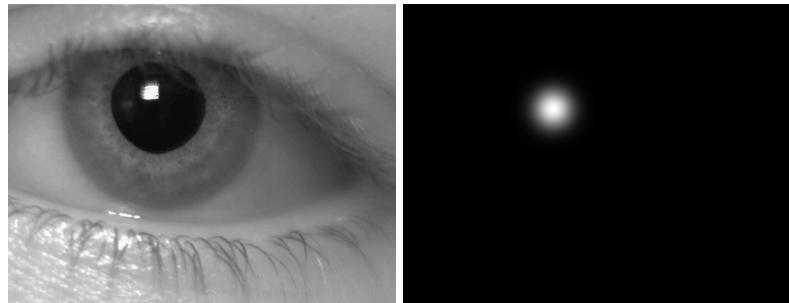


Figura 5.2: Centrul ochiului codificat printr-o hartă termografică

Après diverses expériences, j'ai découvert que je pouvais assez bien reconstruire les cartes thermiques en utilisant une *architecture simplifiée* de CNN Hourglass :

```
1 class MyCNN(nn.Module):
2     def __init__(self, input_size):
3         super(MyCNN, self).__init__()
4         ## eye image -> encoder -> decoder -> heatmap
5         filters = [16, 32, 64, 128]
6         # starting encoding
7         self.layer1 = nn.Sequential(
8             nn.Conv2d(1, filters[0], kernel_size=3, padding=2),
9             nn.MaxPool2d(kernel_size=2, stride=2, padding=1),
10            nn.ReLU(inplace=True),
11            nn.BatchNorm2d(filters[0]),
12
13            nn.Conv2d(filters[0], filters[1], kernel_size=2, padding=2),
14            nn.MaxPool2d(kernel_size=2, stride=2, padding=1),
15            nn.ReLU(inplace=True),
16            nn.BatchNorm2d(filters[1]),
17
18            nn.Conv2d(filters[1], filters[2], kernel_size=3, padding=2),
19            nn.MaxPool2d(kernel_size=2, stride=2, padding=1),
20            nn.ReLU(inplace=True),
21            nn.BatchNorm2d(filters[2]),
22
23            nn.Conv2d(filters[2], filters[3], kernel_size=2, padding=1),
24            nn.MaxPool2d(kernel_size=2, stride=2, padding=1),
25            nn.ReLU(inplace=True),
26            nn.BatchNorm2d(filters[3]),
27        )
28        # encoding done, starting decoding
29        self.layer2 = nn.Sequential(
30            nn.Upsample(size=(28, 35), mode='bilinear'),
31            nn.ConvTranspose2d(filters[3], filters[2], kernel_size=2,
32            stride=1, padding=1),
33            nn.ReLU(inplace=True),
34            nn.BatchNorm2d(filters[2]),
35
36            nn.Upsample(size=(54, 68), mode='bilinear'),
37            nn.ConvTranspose2d(filters[2], filters[1], kernel_size=3,
38            stride=1, padding=2),
```

```

37         nn.ReLU(inplace=True),
38         nn.BatchNorm2d(filters[1]),
39
40         nn.Upsample(size=(104, 132), mode='bilinear'),
41         nn.ConvTranspose2d(filters[1], filters[0], kernel_size=2,
42                         stride=1, padding=2),
43         nn.ReLU(inplace=True),
44         nn.BatchNorm2d(filters[0]),
45
46         nn.Upsample(size=(202, 258), mode='bilinear'),
47         nn.ConvTranspose2d(filters[0], 1, kernel_size=3, stride=1,
48                         padding=2),
49         nn.ReLU(inplace=True),
50         nn.BatchNorm2d(1),
51     )

```

J'ai formé le réseau pendant 12 époques, en utilisant comme optimiseur Adam et comme score MSE. Pour la dernière époque, la moyenne des erreurs sur l'ensemble des données de test (environ 20% du total des données) était de 8,425983. Voici le réseau essayant de reconstruire les cartes thermiques à partir des images des yeux :

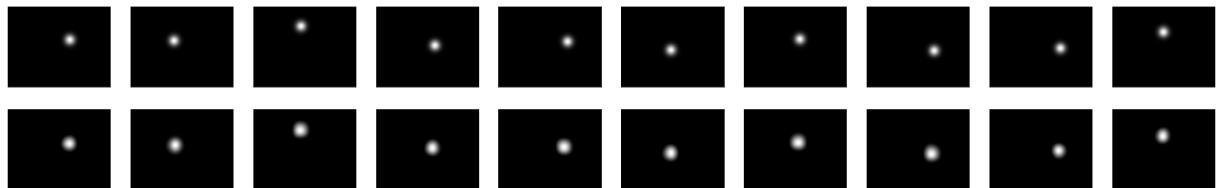


Figura 5.3: Reconstruirea hărților termografice. Prima linie reprezintă adevărul de bază, iar a doua linie rezultatele modelului antrenat

Cependant, l'utilisation du réseau sur des images de mes propres yeux n'a pas vraiment donné de bons résultats. L'une des raisons est que la qualité de ma webcam n'est pas très bonne et que les images des yeux extraites étaient très bruyantes.

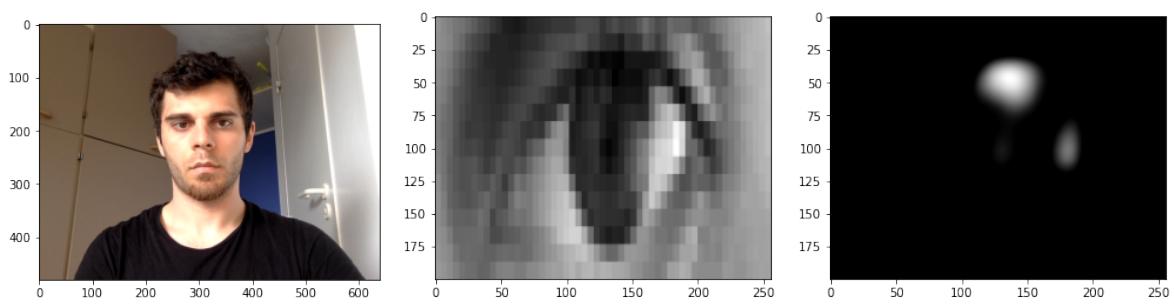


Figura 5.4: Tester le réseau Hourglass sur des images de moi-même

Concluzii

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Nunc mattis enim ut tellus elementum sagittis vitae et. Placerat in egestas erat imperdiet sed euismod. Urna id volutpat lacus laoreet non curabitur gravida. Blandit turpis cursus in hac habitasse platea. Eget nunc lobortis mattis aliquam faucibus. Est pellentesque elit ullamcorper dignissim cras tincidunt lobortis feugiat. Viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis volutpat est. Non odio euismod lacinia at quis risus sed vulputate odio. Consequat ac felis donec et odio pellentesque diam volutpat commodo. Etiam sit amet nisl purus in. Tortor condimentum lacinia quis vel eros donec. Phasellus egestas tellus rutrum tellus pellentesque eu tincidunt. Aliquam id diam maecenas ultricies mi eget mauris pharetra. Enim eu turpis egestas pretium.

Bibliografie

- [1] Conf. Dr. Liviu Ciortuz. *Curs de Învățare Automată*. Facultatea de Informatică Iași. 2020. URL: <https://profs.info.uaic.ro/~ciortuz/teaching.html> (visited on 06/11/2020).
- [2] Kaihua Zhang Jing Yang Qingshan Liu. *Stacked Hourglass Network for Robust Facial Landmark Localisation*. Nanjing University of Information Science and Technology Nanjing, China. 2017. URL: http://openaccess.thecvf.com/content_cvpr_2017_workshops/w33/papers/Yang_Stacked_Hourglass_Network_CVPR_2017_paper.pdf (visited on 05/20/2020).
- [3] Raimi Karim. *Intuitions on L1 and L2 Regularisation*. Towards Data Science. 2020. URL: <https://towardsdatascience.com/intuitions-on-l1-and-l2-regularisation-235f2db4c261> (visited on 04/17/2020).
- [4] Peter Sadowski Pierre Baldi. *The dropout learning algorithm*. Science Direct. 2020. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0004370214000216> (visited on 04/10/2020).
- [5] Wikipedia. *Eye Tracking*. Wikimedia Foundation. 2020. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Eye_tracking (visited on 03/15/2020).