**Т Е Х Н И Ч Е С К И У Н И В Е Р С И Т Е Т – С О Ф И Я**

**Ф а к у л т е т “Приложна математика и информатика”**

**Дипломна работа**

**Тема: „Система за лицево разпознаване и проследяване. Реализация във вградени системи.*“***

***на***

***Симеон Христов Лаплев***

**Факултетен номер: *181217011***

Изработил:............... Научен ръководител.................

/Симеон Лаплев/ / ас. Златко Захариев /

**София, 2021г.**

**Съдържание**

**ГЛАВА 1 - ВЪВЕДЕНИЕ**

* 1. **Обща информация**
     1. **Кратка история**
  2. **Цели и мотивация**

**ГЛАВА 2 - ФУНКЦИОНАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ**

1. **Разпознаване на лице**
2. **Локализация и проследяване на лицето със сбор от сензори на вградената система**

**ГЛАВА 3 - ТЕХНОЛОГИИ ЗА ИЗГРАЖДАНЕ НА СИСТЕМАТА**

1. **Python 3**
2. **OpenCV**
3. **Raspberry Pi 4**

**ГЛАВА 4 - АРХИТЕКТУРА НА СИСТЕМАТА**

1. **Механична структура и базов набор от сензори**
2. **Софтуер**

**ГЛАВА 5 - РАЗРАБОТКА НА СИСТЕМАТА**

**ГЛАВА 6 - ОПИТНИ РЕЗУЛТАТИ**

**ГЛАВА 7 – ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

**ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА**

Глава 1 – Въведение

# Обща информация

По дефиниция **система за лицево разпознаване** е технология пригодена за откриване на човешко лице от дигитално изображение (в частен случай кадър от видео). В зависимост от изискванията на системата, откритото лице може да се сравни с набор от записани лица в база данни и да се идентифицира – например с цел автентикация. В последно време системите за лицево разпознаване са станали изключително широко разпространени. Виждат огромно приложение в днешните смартфони и други типове технологии тясно свързани с роботиката. Тъй като компютърното лицево разпознаване включва измерването на човешки физиологични характеристики, то се категоризира като „биометрика“. Въпреки грубата прецизност на технологията в сравнение с други биометрични системи, лицевото разпознаване се прилага екстензивно в днешно време поради удобството на безконтактността, която е значително предимство на метода. В резултат, лицевото разпознаване се използва в области като: *сложни интеракции човек-компютър*, *видео наблюдение*, *автоматизирано индексиране и категоризация на изображения*; Използва се екстензивно и от органи на реда.

# Кратка история

Автоматизираното лицево разпознаване започва началото си през 60-те години на 20-ти век. Имена като Уди Бледсоу, Хелен Чан Волф и Чарлз Бисон работят по задачата на лицево разпознаване с компютри. Първите им опити за разработка на технологията е била значително опростено сравнение на дистанции между физиологични черти с помощта на компютър. Реалната идентификация на основните черти и техните позиции се е случвало с човешка помощ. Чертите на лицето са се посочвали от доброволци и координатите на съответните позиции са се записвали в база данни. След това компютъра минава през посочените черти в дадено изображение и сравнява дистанциите срещу записаните в базата данни. Това е ставало сравнително бавно, защото е зависело от механичен човешки труд.

След 90-те години на 20-ти век технологията започва да се проучва по-интензивно с подкрепата на американски военно-центрирани академични организации като DARPA и ARL. Интересът е завишен под консенсуса да се разработи „способност за автоматично лицево разпознаване“ за продуктивни приложения в истинския свят под претенцията: „подпомагане на охраняемостта, разузнаването, и органите на реда в изпълнение на техните длъжности.“ Не отнема дълго време разработените системи да видят използваемост, подпомагайки с индексиране на снимки върху лични документи с цел откриване на злоупотреби. До 1990-те системите за лицево разпознаване се разработват основно използвайки фото портрети на човешки лица. Проучването върху проблема с откриване на лица надеждно в образ, който съдържа и други обекти, се засилва през ранните години на същото десетилетие с така наречения *принципен компонентен анализ*. Метода се разработва от Матю Търк и Алекс Пентланд. Това решение приема идеята, че всяко едно уникално откриваемо лице може да се представи като тегловен процент на чертите от лицата записани в тренировъчния базис. Системата се оказва доста ефикасна със сравнително малък брой тренировъчни данни. Тренировъчните данни, въпреки това, изискват сравнително стриктна нормализация и осветление, което по това време не е било много изгодно за изчисление. Метода има и недостатъка, че е лабилен към не добре осветени примери. Промяната в емоционалното изражение на лицето също представлявало спънка за алгоритъма.

През 2001-ва година откриването на лица в истинско време посредством видео става възможно благодарение на „Виола-Джоунс методологията за откриване на обекти.“ Паул Виола и Майкъл Джоунс комбинират техния метод за откриване на лица с **подхода на Хаар-наподобяващи черти\*1** за откриване на обекти в дигитални изображения. Явява се така нареченият *AdaBoost*, първият фронтален лицев детектор, работещ в истинско време. До 2015-та година алгоритъма на Виола-Джоунс се имплементира във все по-малки и по-маломощни ръчни устройства и вградени системи. Съответно, Виола-Джоунс алгоритъма не само разширява практическото приложение на системите за лицево разпознаване, но и ги полага в центъра на вниманието, що се отнася до приложимост в преобладаващите технологии на модерния свят.

# Цели и мотивация

В днешно време достъпността на дребен, но същевременно способен хардуер е установена като факт. С един микроконтролер, човек има възможността да интегрира сложни концепции в система с най-различни приспособления. Целта на тази работа е да установи една базова интеграция на сравнително сложна концепция – именно лицево разпознаване и локализация. Да покаже, че приложността и разширяемостта на един подобен проект няма лесно начертана граница. Благодарение на технологиите, които предстои да се разгледат, ще се демонстрира достъпността на подобни разработки.

Когато се замислим каква е приложността на подобна интеграция, много примери излизат наяве. С оглед на простота на текста, ще дадем два конкретни примера.

*Пример 1.* Да кажем, че имаме определена личност под наблюдение с медицински цели. Въпросната личност се намира в помещение, в което е свободна да обикаля. Ключова информация се състои в образа и изражението на лицето на човека. Ключови кадри трябва да се събират с възможно най-голяма честота. Тази информация трябва да се снема по начин, по който ще е нужна възможно най-малко нормализация на данните. Проблемът е, че помещението е сравнително голямо и за това за възможно най-качествено изображение в далечина, фокусното разстояние на използваната леща е голямо. По този начин полезрението на камерата и/или другите сензори в конструкцията е доста ограничено. Не може лесно да се обхваща цялото помещение и да се очаква чист и постоянен образ на лицето на човека. Тази конструкция е важно да няма слепи точки и за това трябва да има поне две степени на свобода при насочване и да се намира на установена отворена позиция в близост до средата на помещението. Ако субекта е с лице към сензорите и се намира в полезрението на обектива, образа активно ще се центрира около лицето на въпросната личност. Ако лицето не е в полезрението на обектива, сборът от сензори ще почнат да преглеждат панорамно цялото помещение, докато лицето не бъде открито. По този начин се осигурява нужната ключова информация с възможно най-голяма честота в реално време.

*Пример 2*. Имаме нужда от система за домофон с видео връзка, която да има редица интеракции с потребителски разработен интерфейс състоящ се от много функционалности. За целта обаче ни трябва да се разработи сглобка, която да има свободно движеща се камера, която да центрира образа около всички лица в полезрението на домофона. Подобно на системата от *Пример 1* трябва да имаме механично проследяване и опцията за преглед на околностите със сглобката на въпросната камера. В случая, на разработчика му е нужно да състави интеграцията с налични технологии, за да има възможно най-голям контрол върху притока и нормализацията на данни от системата.

Мотивацията за проект с подобна интеграция може да варира драстично. От спонтанна идея за потребителски зададен характер на система за сигурност до нормализация на лицеви данни с академични или медицински цели. Границите на приложимостта се определят от въображението и/или работните изисквания на разработчика.

Глава 2 – Функционални изисквания

# Разпознаване на лице