

I项目背景



应用场景

- · 身份识别领域
- ·eg.刷掌支付, 快递取物

场景限制

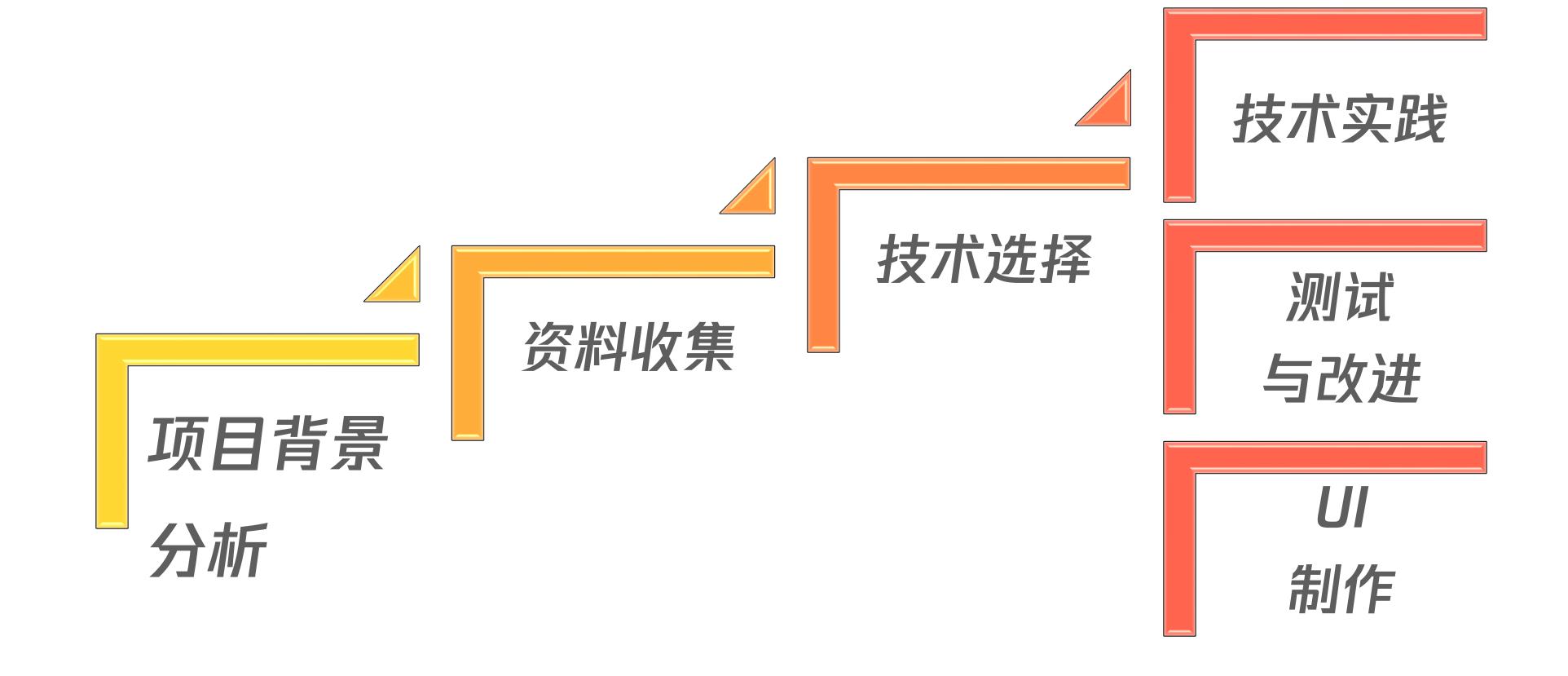
- · 用户摄像头
- ·用户本身差异
- ·环境光线

涉及领域

- ·计算机视觉
- · eg.姿态追踪, 目标检测

II工作流程





III 资料收集——借鉴人脸活体识别



交互检测

- · 针对固定(纸手/PPT)攻击方式
- · 手势识别/多点检测/连续性检测

光学特征

- · 针对屏幕(PPT/AI)攻击方式
- · 焦距/反光/摩尔纹

3D建模

- ·针对假手为一个平面的攻击方式
- ·双目立体视觉/3D摄像机

1V技术选择——针对场景限制



光学特征

- · 主要针对屏幕[PPT/AI]攻击方式
- · 焦距/反光/摩尔纹

受环境, 设备影响较大

3D建模

- · 针对假手为一个平面的攻击方式
- · 双目立体视觉. 3D摄像机

考虑手机活体识别具体设备

1V技术选择——针对场景限制



交互检测

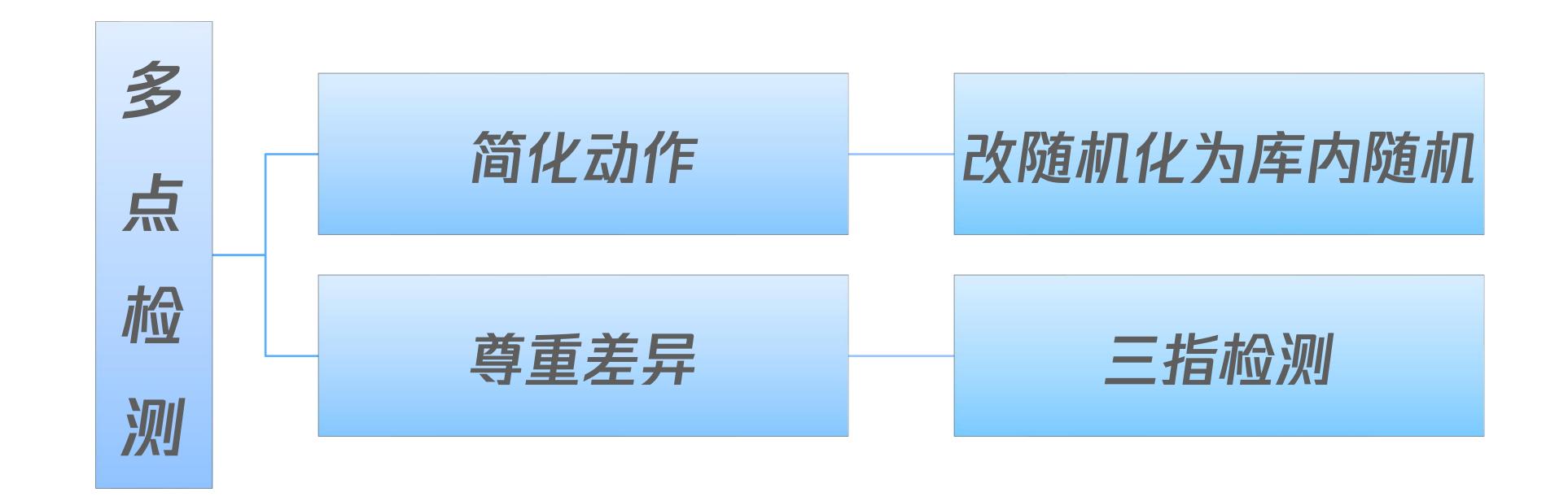
- · 针对固定(纸手/PPT)攻击方式
- · 手势识别/多点检测/连续性检测

光学特征

- ·主要针对屏幕[PPT/AI]攻击方式
- · 焦距

V技术改进一注重用户体验







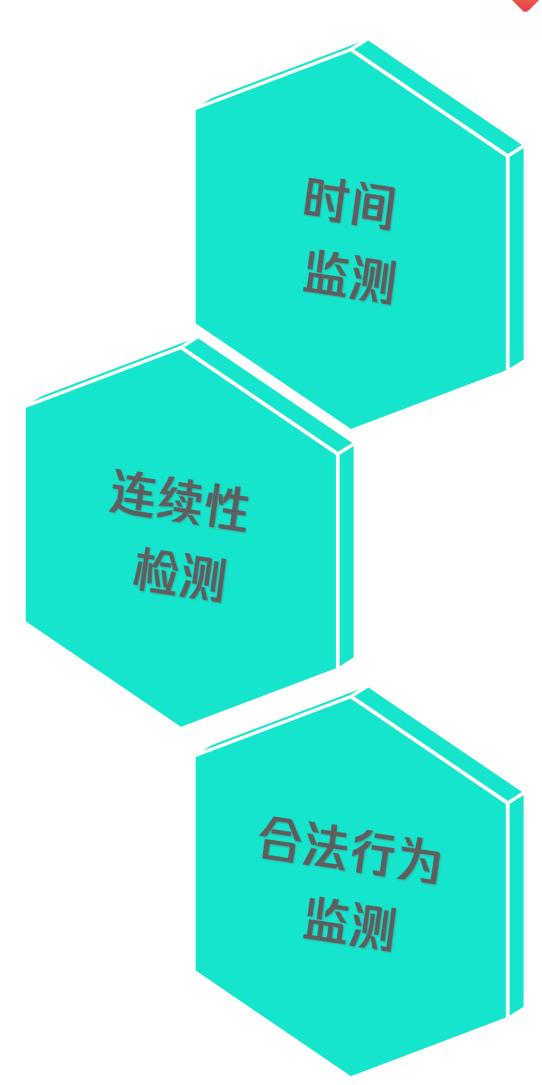
操作流程



引导用户开始检测

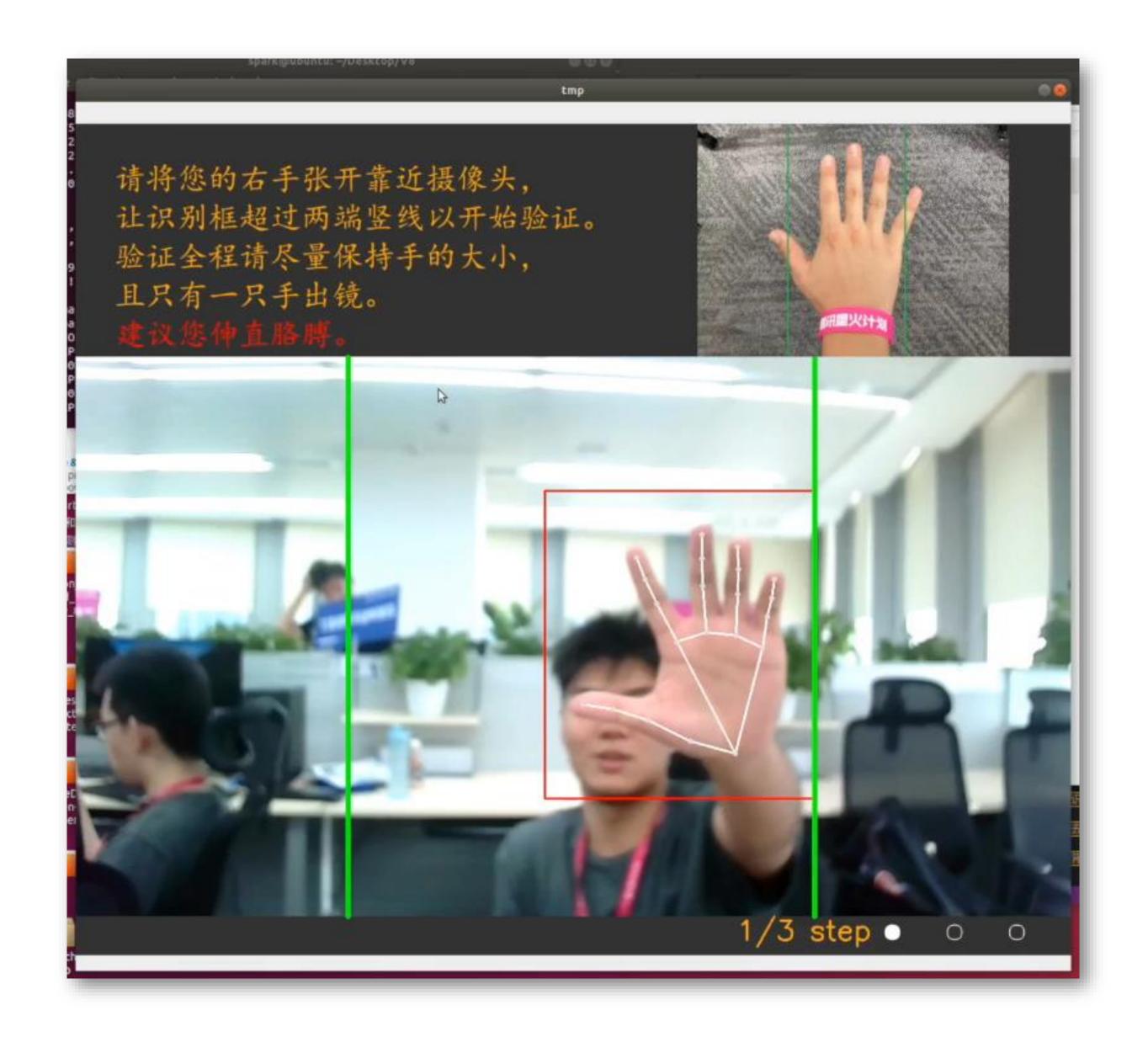
三点检测

焦距检测



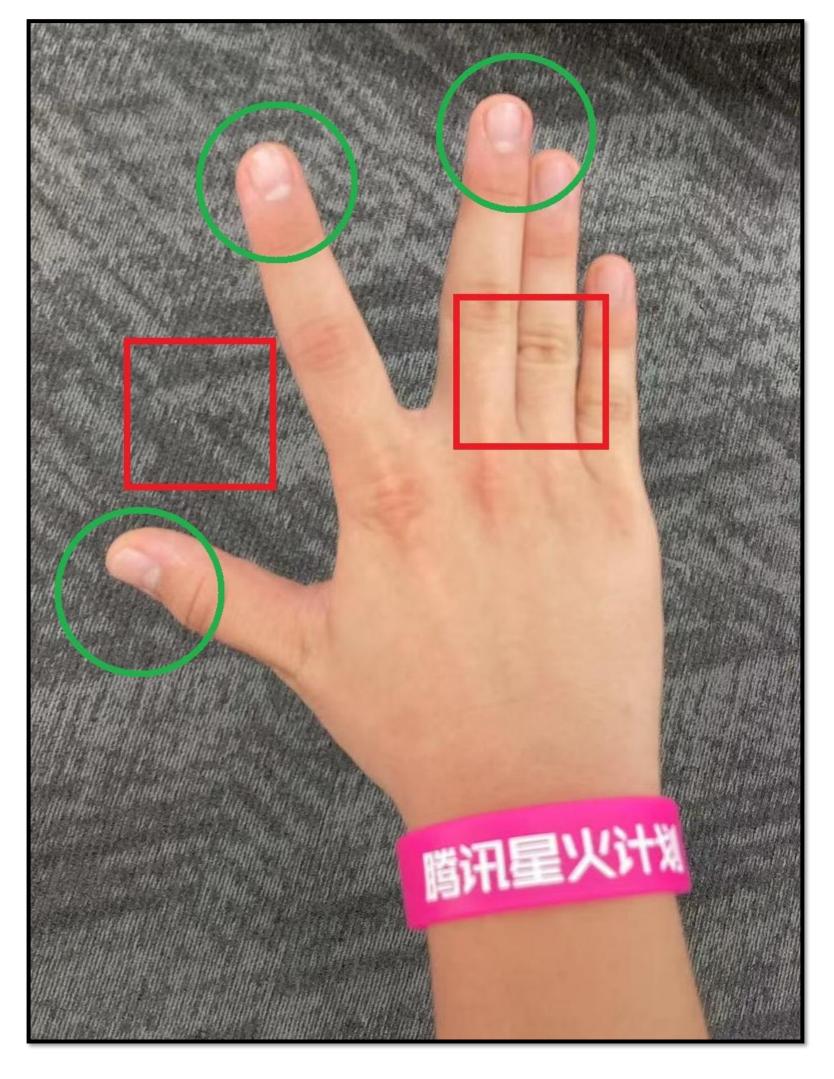
演示视频













I连续性检测



- 检测手掌运动的连续性
- 针对 PPT, 切换纸片等攻击方式

11 焦距检测——原理



- · 对图片的某一局部使用 Laplacian Transform,校验值越大,对焦越准确。
- 从 [0, 200] 每隔一段距离进行一次测试。
- •测试共两组: 1. 手的焦距测试 2. 背景的焦距测试
- 若两者焦距相差较大,则认为是真人,否则认为是屏幕。
- 通过特殊手势使得屏幕无法在测试框中放入背景。

11 焦距检测——数据处理



- 方法一: 取所有校验值的最大值对应的焦距, 做差比较。
- ·缺点:在最大值附近的一段区间内,图片清晰度区别不大,误差可能会对焦距位置有很大影响。
- 方法二: 取焦距的加权平均值, 做差比较。
- ·缺点: 手, 由于纹理无法完全被摄像头捕捉, 在许多焦距下校验值相差都不 是很大。
- 方法三: 分析两者校验值变化随焦距的变化曲线是否相似。

II 焦距检测——Ver.O



- 计算两者在相同焦距下校验值的比值,最大值与最小值做比。
- •缺点: 同上, 背景的变化比手的变化剧烈很多, 手的信息无法保留。

II 焦距检测——Ver.1

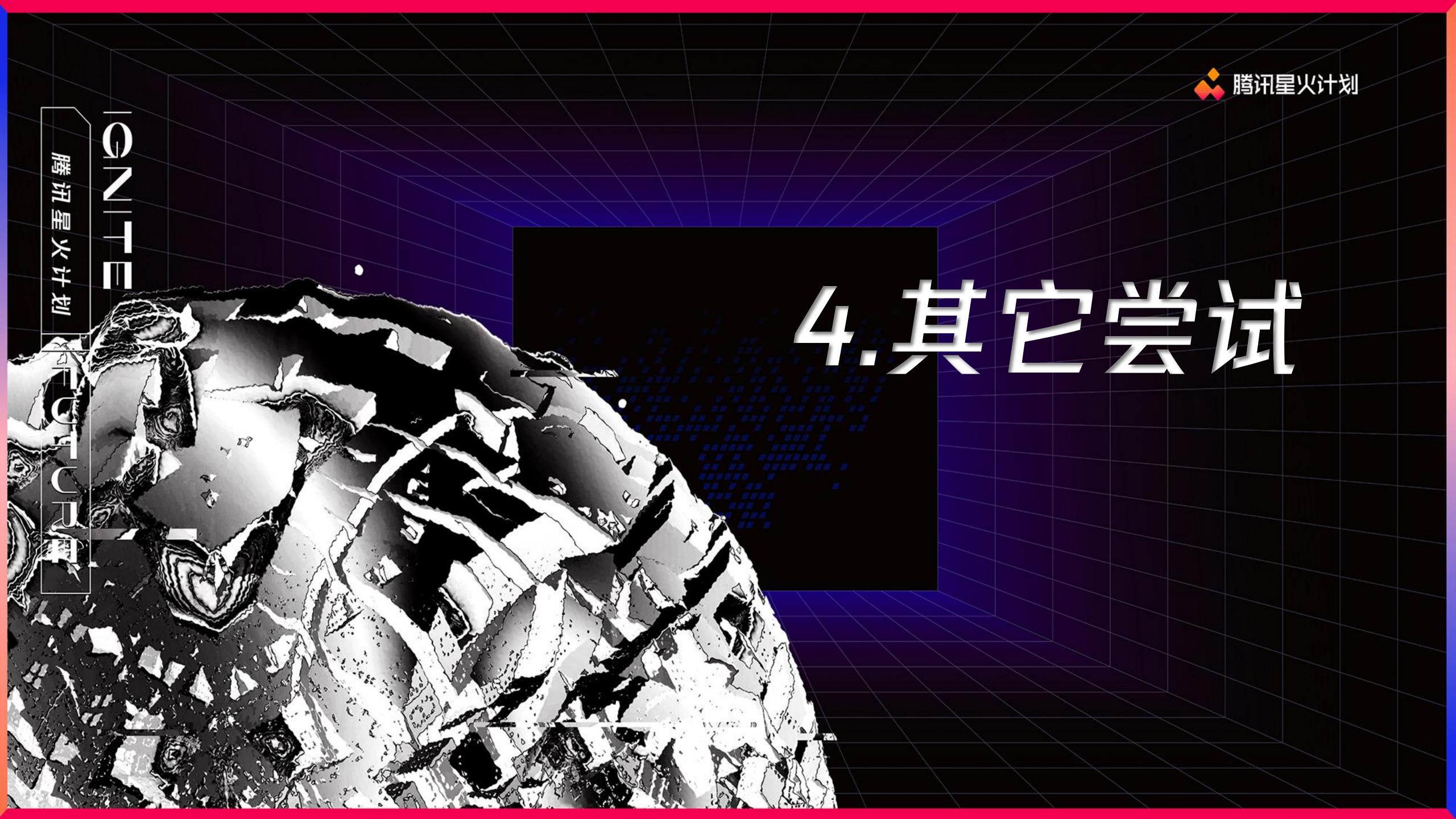


- · 先对结果进行压缩处理再使用 Ver. O 的方法。
- •尝试过的压缩函数有:
- Ver 1.0: In
- Ver 1.1: In In
- Ver 1.2 sqrt
- Ver 1.3 sigmoid
- ·但无论如何,压缩总是不尽如人意,sigmoid, ln ln 压缩过多,sqrt 压缩过少,ln 在对较小的输入过于敏感。

II 焦距检测——Ver.2



- 归一化处理
- 从 Xavier 初始化获得启发,对数据使用均值方差归一化处理, 使其均值为 0, 方差为 1。
- 两组数据对应位置做差,得到差异数组。通过差异数组的方差进行判断。



翻拍检测



参考论文: Recapture Image Forensics Based On Laplacian Convolutional Neural Networks

原理:

翻拍的图片和原图有细微区别: 反光, 模糊, 摩尔纹等

做法:

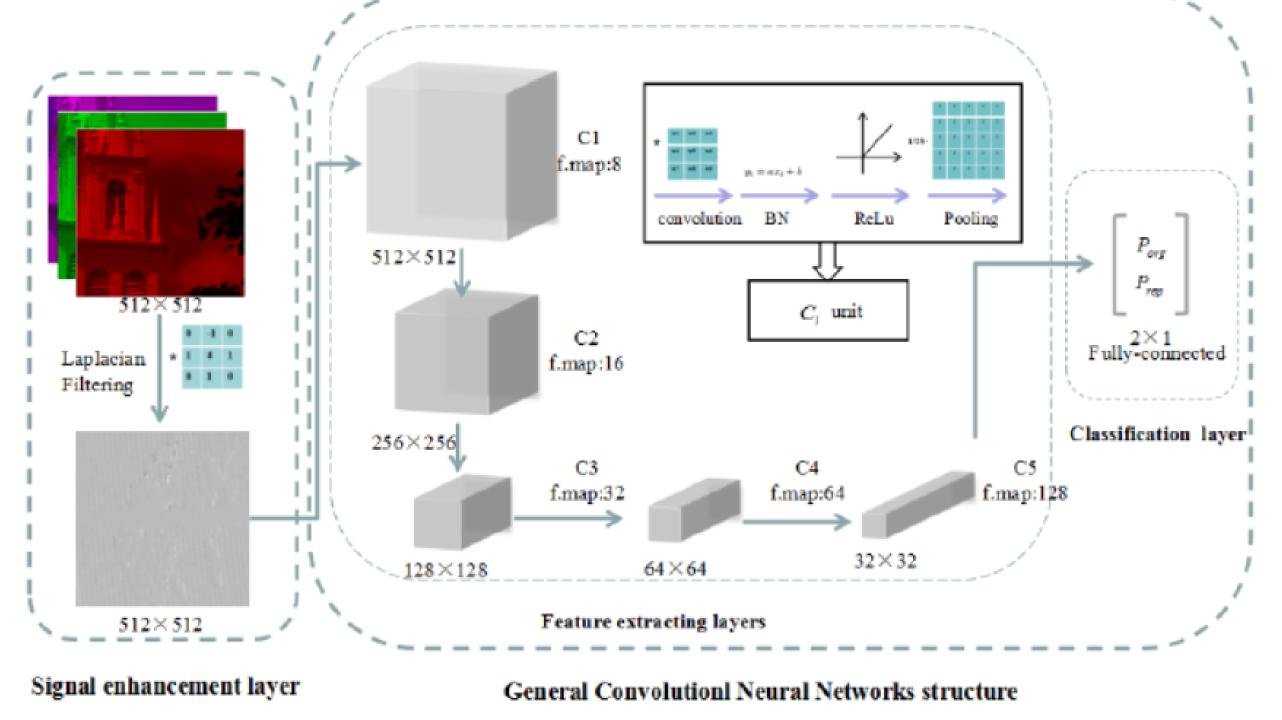
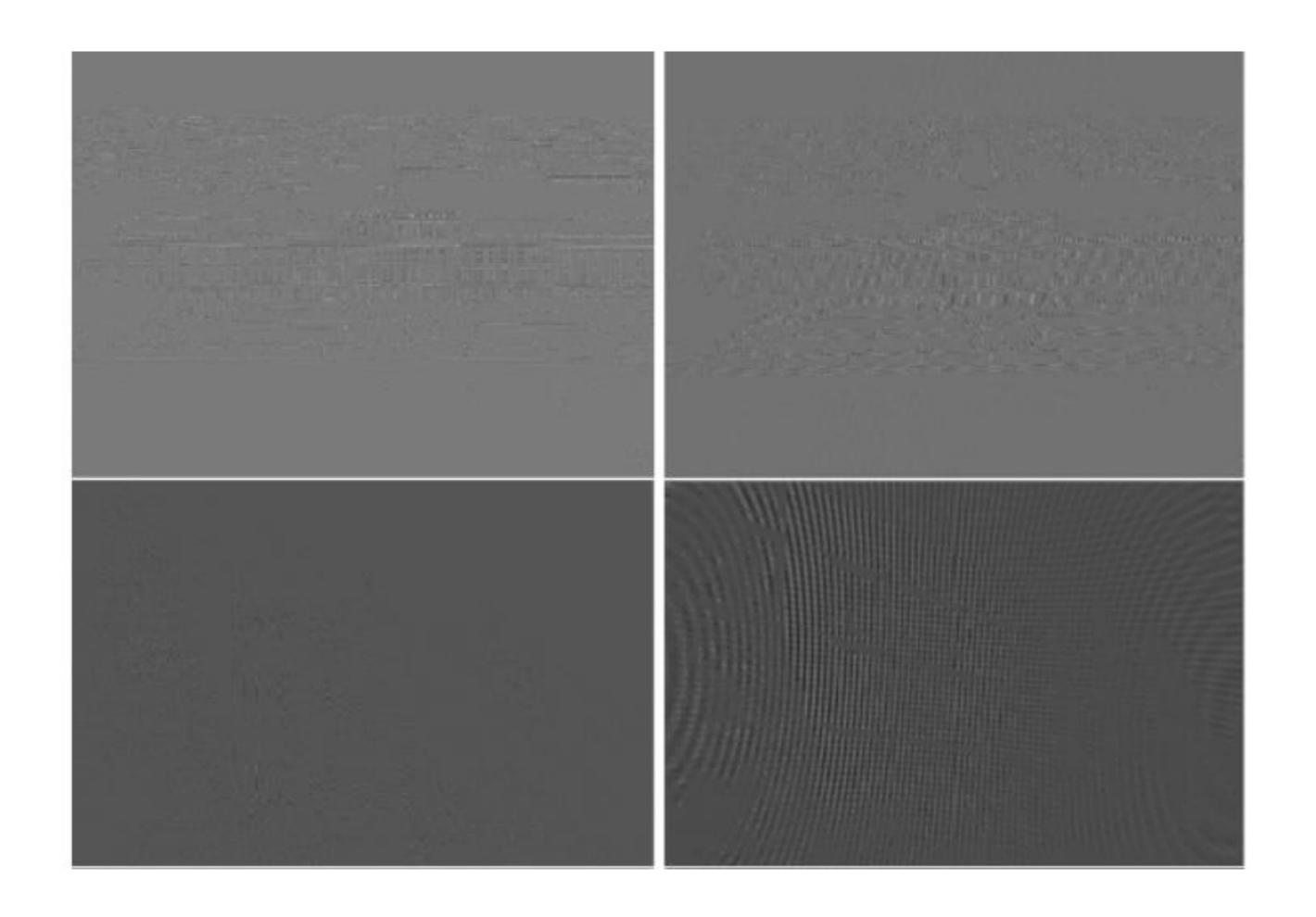


Fig. 1. the structure of the proposed method

翻拍检测







I项目评价与实际表现



真人

10/10

纸片

9/10

PPT

10/10

AI

10/10

11 改进空间



准确率

- ·训练手势识别模型
- ·提升焦距检测应对纯色背 景能力
- ·设置焦距检测时限

用户体验

- · 引导用户阅读规则
- · 降低焦距手势难度



