

# Objekterkennung am Beispiel des Viola-Jones-Objektdetektors

Medieninformatik IL

Andreas Unterweger

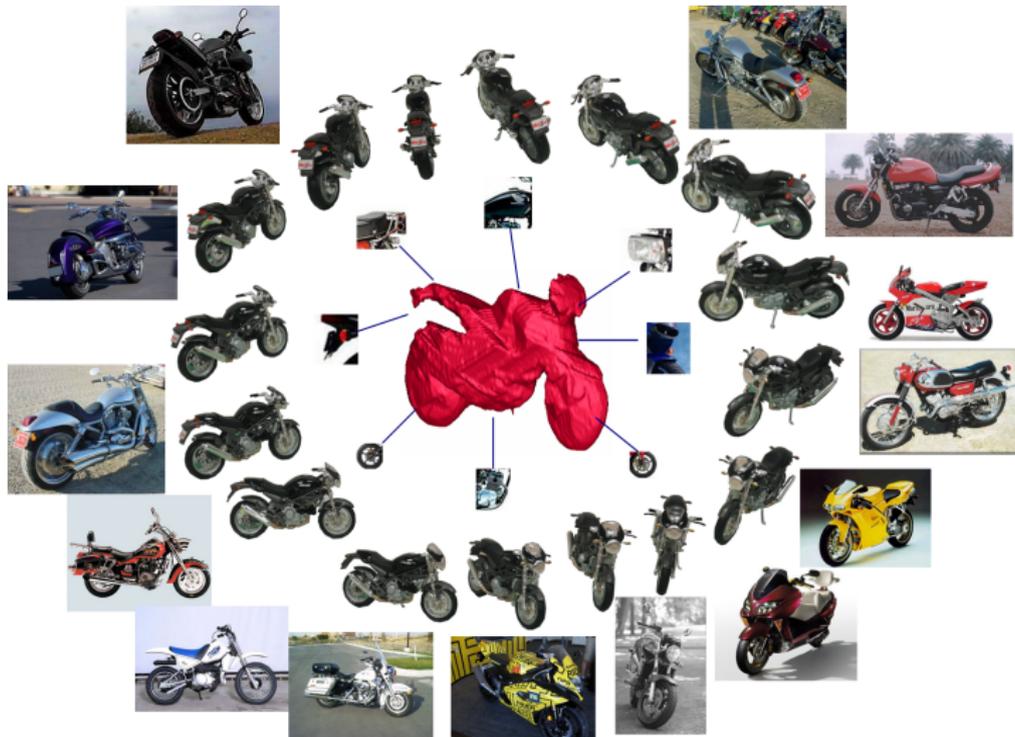
Vertiefung Medieninformatik  
Studiengang ITS  
FH Salzburg

Wintersemester 2015/16

# Objekterkennung (engl. *object detection*)

- Ziel: Finden eines bestimmten Objektes bzw. mehrerer bestimmter Objekte in einem Bild
- Wichtiger Spezialfall: Objekt**klassen**erkennung
  - Klasse: Zusammengehörige Gruppe von Objekten mit gemeinsamen Eigenschaften (z.B. Dreiecke: 3 geschlossen verbundene gerade Linien)
  - Ziel: Erkennung aller Objekte der Klasse
  - Nebenkriterium: Keine Erkennung anderer Objekte
- Menschliche Wahrnehmung ist gut bei Objekt(-klassen-)erkennung
- Herausforderungen
  - Fähigkeiten der menschlichen Wahrnehmung digital nachbilden
  - Eindeutige Objektklassenbeschreibungen finden
  - Blickwinkel und Verzerrungen

# Objektklassenbeispiel



Quelle: Yan, P. und Khan, S. M.: 3D Model based Object Class Detection in An Arbitrary View.

[http://vision.eecs.ucf.edu/projects/3D\\_Model\\_based\\_Object\\_Detection/ObjectDetection.html](http://vision.eecs.ucf.edu/projects/3D_Model_based_Object_Detection/ObjectDetection.html) (28.6.2014), 2007.

- Positive (Treffer): Erkennung durch Algorithmus
- Negative: Nichterkennung durch Algorithmus
- Korrektheit der Erkennung (boolesch): True/false

|                        | <b>Erkannt</b> | <b>Nicht erkannt</b> |
|------------------------|----------------|----------------------|
| <b>Ist Objekt</b>      | True Positive  | False Negative       |
| <b>Ist kein Objekt</b> | False Positive | True Negative        |

- Typische Abkürzungen: TP, FP, TN, FN

- Präzision (engl. *precision*): Wahrscheinlichkeit, dass ein Treffer tatsächlich ein Objekt ist

$$p = \frac{TP}{TP + FP}$$

- Sensitivität (engl. *sensitivity*): Wahrscheinlichkeit, dass ein Objekt einen Treffer verursacht

$$sns = \frac{TP}{TP + FN}$$

- Spezifizität (engl. *specificity*): Wahrscheinlichkeit, dass „kein Objekt“ keinen Treffer verursacht

$$spc = \frac{TN}{FP + TN}$$

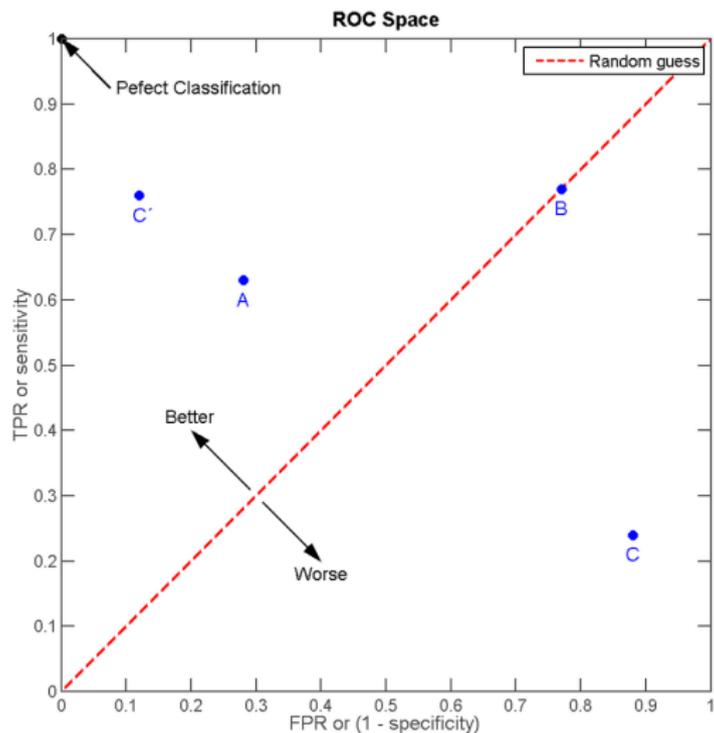
- Genauigkeit (engl. *accuracy*): Gütemaß für korrekte Trefferzuordnung (Treffer bei Vorhandensein eines Objektes und kein Treffer bei Nichtvorhandensein eines Objektes)

$$a = \frac{TP + TN}{TP + FP + TN + FN}$$

- $F_1$ -Score: Harmonisches Mittel aus Präzision und Sensitivität

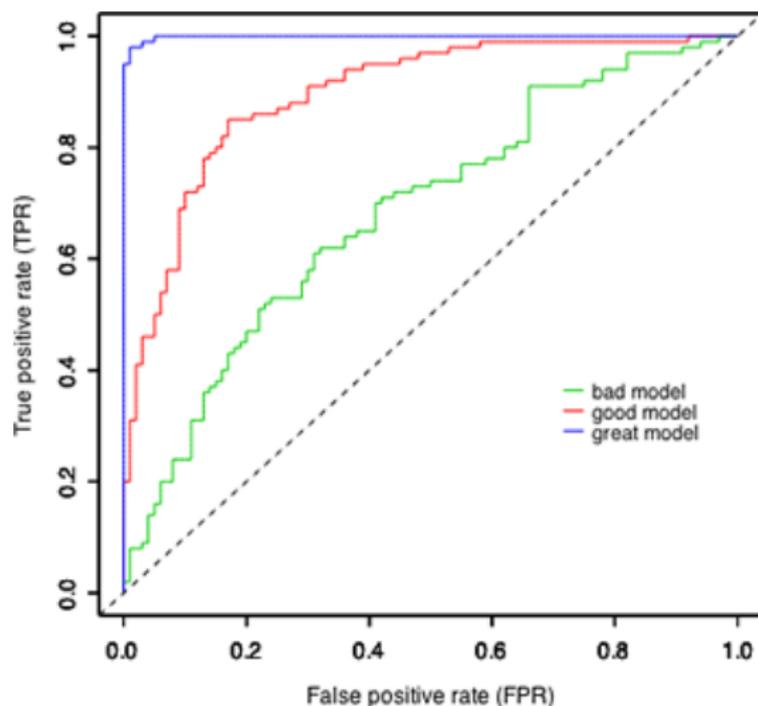
$$\begin{aligned} F_1 &= \frac{2}{\frac{1}{p} + \frac{1}{sns}} = \frac{2}{\frac{1}{\frac{TP}{TP+FP}} + \frac{1}{\frac{TP}{TP+FN}}} = \frac{2}{\frac{TP+FP}{TP} + \frac{TP+FN}{TP}} = \\ &= \frac{2}{\frac{2 \cdot TP + FP + FN}{TP}} = \frac{2 \cdot TP}{2 \cdot TP + FP + FN} \end{aligned}$$

## Receiver Operating Characteristic (ROC):



Quelle: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:ROC\\_space.png](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:ROC_space.png)

ROC-Kurve: Trefferrate bei variabler Falscherkennungsrate:

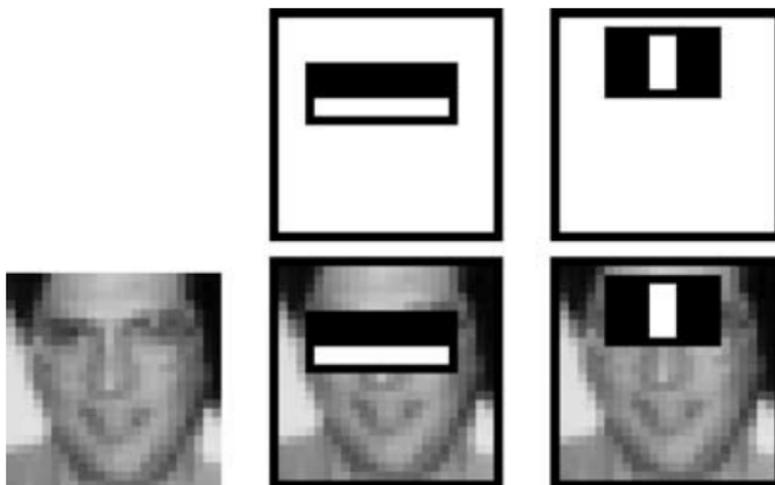


Quelle: Weiss, J.: Lecture 22 – Wednesday, November 10, 2010.

<http://www.unc.edu/courses/2010fall/ecol/563/001/docs/lectures/lecture22.htm> (28.6.2014), 2010.

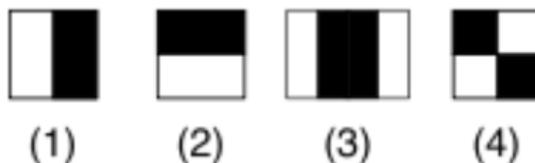
# Überblick zum Viola-Jones-Objektdetektor

- Merkmale: Abfolgen von Hell-Dunkel-Unterschieden im Objekt
- Beispiel: Gesichtserkennung
  - Vertikal: Augen: Dunkel, Wangen: Hell
  - Horizontal: Augen: Dunkel, Nase: Hell, Augen: Dunkel
  - ...



Quelle: Viola, P. and Jones, M. J.: Robust Real-Time Face Detection. International Journal of Computer Vision 57(2), pp. 137–154, 2004.

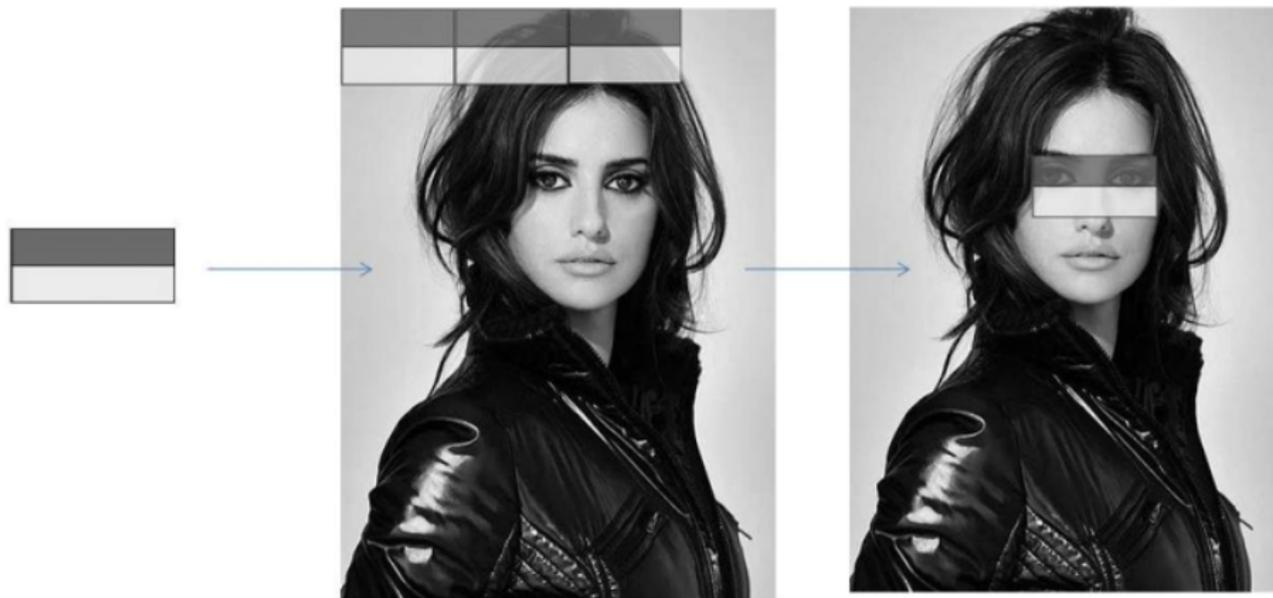
- Rechteckige Bereiche
  - Pixel in weiß markierten Bereichen addieren
  - Pixel in schwarz markierten Bereichen subtrahieren
  - Summe ist in gesuchten Objekten hoch, ansonsten niedriger
  - Finden von Objekten über Schwellwert möglich
- Mehrere verschiedene Merkmale:



Quelle: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:VJ\\_featureTypes.svg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:VJ_featureTypes.svg)

- Suche in einem Bild: Verschieben eines Rechteckfensters an alle möglichen Positionen; dann jeweils Merkmalsanwendung

- Beispielhafte Rechteckfensterpositionen (vereinfachte Darstellung für ein Merkmal; Animation: <http://vimeo.com/12774628>):



Adaptiert von: Dev, R.: [Virtual Reality: Tutorial #4] Face Detection & Face Recognition.  
<http://www.durofy.com/virtual-reality-face-recognition/> (28.6.2014), 2012.

- Häufige Addition/Subtraktion von Pixeln ist zeitaufwändig
  - Viele Additionen/Subtraktionen werden mehrfach ausgeführt
- Vereinfachung durch Integralbilder (engl. *integral images*)
- Integralbild  $I$ : Jedes Pixel entspricht der Summe aller darüber- und links davon liegenden Pixel des Ausgangsbildes  $I$  mit Auflösung  $m \cdot n$ :

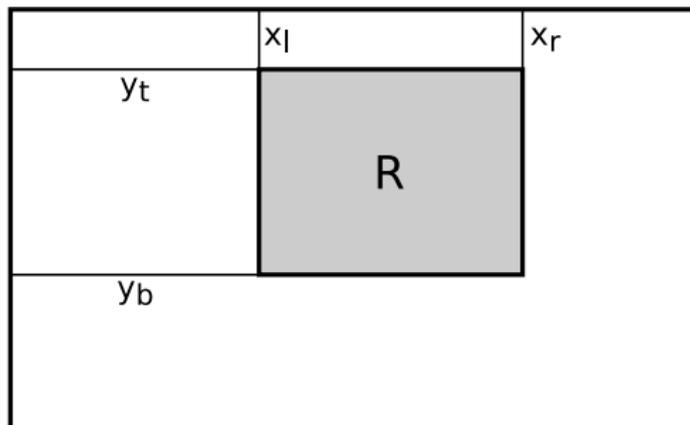
$$I(x, y) = \sum_{x'=0}^{x-1} \sum_{y'=0}^{y-1} I(x', y'), 0 \leq x \leq n, 0 \leq y \leq m$$

- Praktische Nachteile von Integralbildern:
  - Sind um je ein Pixel breiter und höher als ihre jeweiligen Ausgangsbilder
  - Der Wertebereich jeder Integralbildpixel ist deutlich höher (abhängig von der Originalbildgröße!) als der der Ausgangsbildpixel

# Einschub: Integralbilder II

- Erlauben Berechnung der Summe  $S_R$  aller Bildpixel in einem rechteckigen Bereich  $R$  in konstanter Zeit:

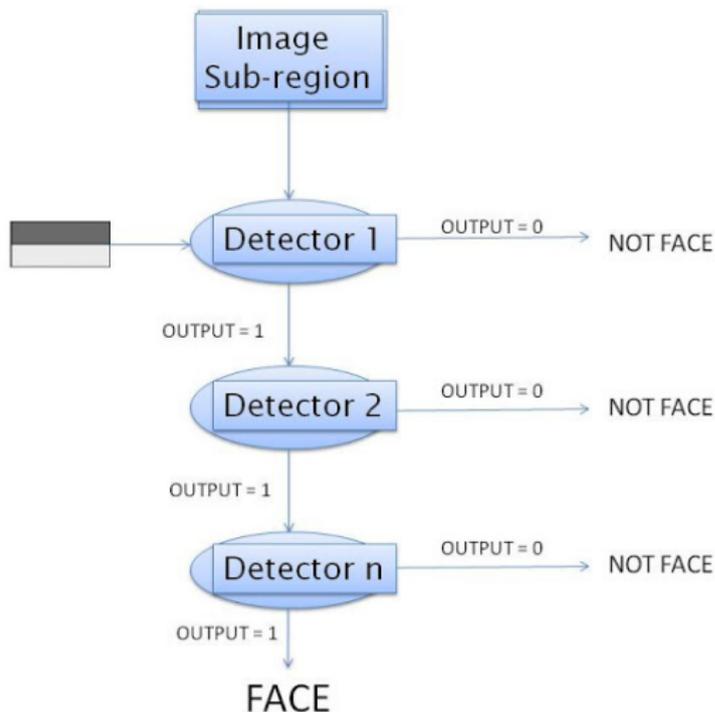
$$S_R = I(x_r, y_b) - I(x_l, y_b) - I(x_r, y_t) + I(x_l, y_t)$$



Adaptiert von: Crow, F. C.: Summed-area tables for texture mapping. In Proceedings of the 11th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques, SIGGRAPH '84, pp. 207–212, New York, NY, USA. 1984.

- Ein Detektor pro Feature
- Kaskadierung (Hintereinanderschaltung) von Detektoren:
  - Liefert ein Detektor 0 („kein Objekt gefunden“) zurück → Abbruch
  - Liefern alle Detektoren 1 („Objekt gefunden“) → Objekt erkannt
- Entwurfsprinzipien:
  - Hohe Sensitivität pro Detektor
  - Weniger aufwändige Detektoren weiter vorne in Kaskade reihen
- Vorteile:
  - Sehr schnell
  - FP-Rate jedes Detektors kann relativ hoch sein (Spezifität niedrig)
- Nachteile:
  - TP-Rate jedes Detektors muss relativ hoch sein
  - FN-Rate jedes Detektors muss relativ niedrig sein
  - Objektähnliche Muster bedürfen mehr Zeitaufwand durch Kaskade

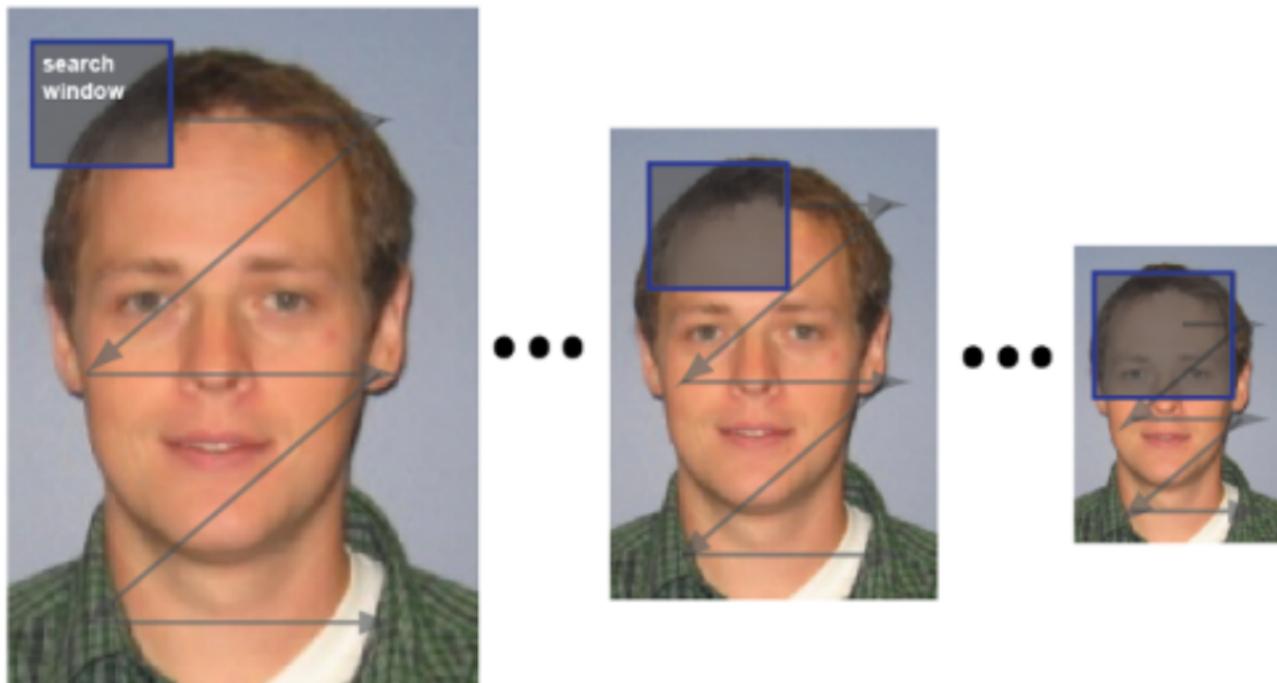
# Detektorkaskadierung II



Adaptiert von: Dev, R.: [Virtual Reality: Tutorial #4] Face Detection & Face Recognition.  
<http://www.durofy.com/virtual-reality-face-recognition/> (28.6.2014), 2012.

- Objekte in Bildern haben unterschiedliche Größen → Erkennung in mehreren Auflösungen (engl. *Multi-scale detection*); Prinzip:
  - Beginne in Originalauflösung
  - Berechne Integralbild
  - Erkenne Objekte mittels Detektorkaskade
  - Reduziere Auflösung um einen konstanten Faktor und wiederhole (Abbruchkriterium ist typischerweise Bildauflösung = Merkmalgröße)
- Praktische Alternative: Features skalieren (oft weniger aufwändig)
- Parameter:
  - Skalierungsfaktor pro Schritt (beeinflusst Gesamtgeschwindigkeit)
  - Toleranz zum Zusammenfassen erkannter Objekte in verschiedenen Auflösungen (auch bei Rechteckfenstern innerhalb einer Auflösung)

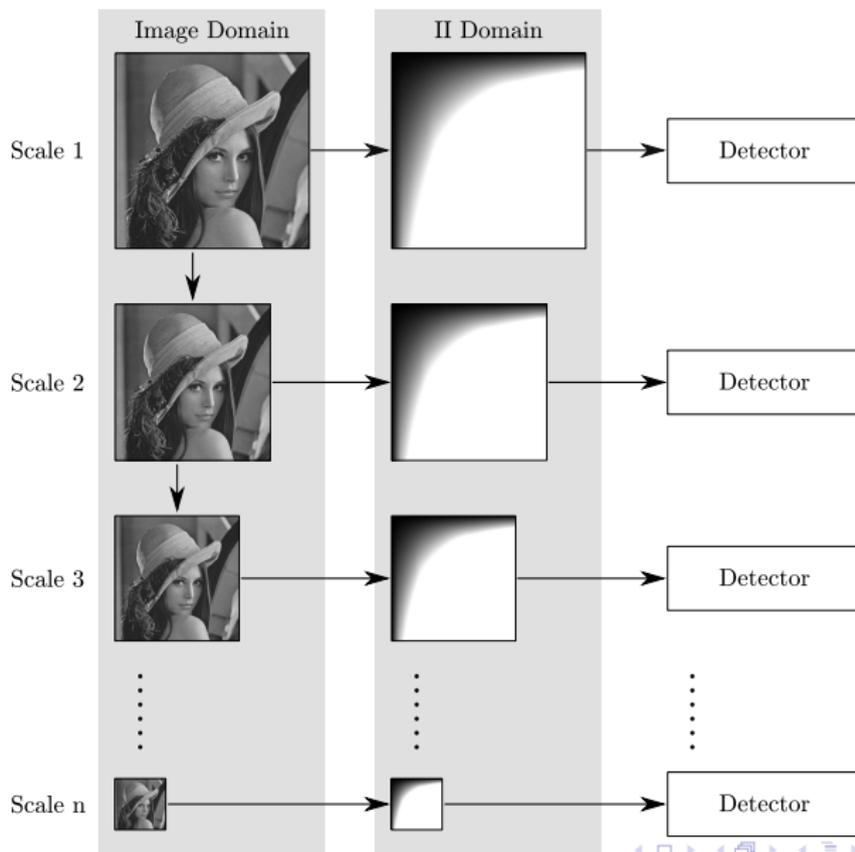
# Skalierung II



Quelle: MathWorks: vision.CascadeObjectDetector System object.

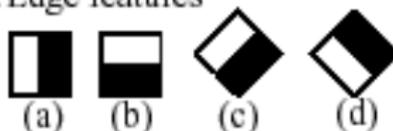
<http://www.mathworks.de/de/help/vision/ref/vision.cascadeobjectdetector-class.html> (28.6.2014), 2014.

# Skalierung III

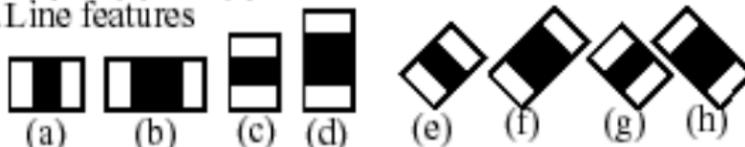


- Erweiterung: Diagonale Features (nach Lienhart und Maydt):

## 1. Edge features



## 2. Line features



## 3. Center-surround features



Quelle: opencv dev team: vision.CascadeObjectDetector System object.

[http://docs.opencv.org/modules/objdetect/doc/cascade\\_classification.html](http://docs.opencv.org/modules/objdetect/doc/cascade_classification.html) (28.6.2014), 2014.

- Realisierung mittels diagonaler Integralbilder (ohne Details)

Fragen?