

愛知工業大学情報科学部情報科学科
コンピュータシステム専攻（メディア情報専攻）

令和6年度 卒業論文

手首の3次元的な動きの分析に基づく
刺身を切る動作の特徴量抽出
に関する研究

2025年2月

研究者 K21091 西幸希

指導教員 梶克彦 教授

目 次

第 1 章 はじめに	3
1.1 背景	3
1.2 目的とアプローチ	3
第 2 章 関連研究	5
2.1 技能評価に関する研究	5
2.2 調理行動に関する研究	5
2.3 先行研究	6
第 3 章 手首の 3 次元的な動きの推定に基づく刺身を切る動作の特徴量抽出	8
3.1 データの収集	8
3.2 3 次元の動きの推定	8
3.3 特徴量の抽出	9
第 4 章 推定システム	12
4.1 センサデータ取得アプリ	13
4.2 推定サーバ	14
4.3 可視化システム	14
第 5 章 評価実験	16
5.1 実験設定	16
5.2 実験結果	16
第 6 章 おわりに	20
6.1 まとめ	20
6.2 今後の課題	20
謝辞	21
参考文献	22
付 錄 A 論文表紙	24

第1章 はじめに

1.1 背景

近年ではスマートウォッチと呼ばれる腕時計型のデバイスやセンサグローブと呼ばれる手袋型のデバイスなど、動作を取得できるウェアラブルデバイスが普及し始めている。これらのデバイスは、小型化と高性能化が進み、一般消費者にも手軽に利用可能となりつつあり、装着者の腕や手の動きを容易かつ詳細に取得できる。総務省の調査³ではスマートフォンの世帯保有率は年々増加しており、2022年では90.1%となっている。MMD研究所のスマートウォッチの所持率調査では2019年4月は18.0%(n=1867)に対して2021年5月は38.0%(n=658)とスマートウォッチも普及してきているのがわかる。またスマートウォッチについては内蔵されているセンサの数も増加してきている。現行のスマートウォッチであるPixelWatch2の場合GPS・コンパス・高度計・酸素飽和度計測用赤色および赤外線センサ・多目的電気センサ・マルチパス光学式心拍数センサ・3軸加速度計・ジャイロスコープ・周囲光センサ・皮膚コンダクタンスを測定する電気センサ・皮膚温センサ・気圧計・磁力計が内蔵されておりスマートフォンに引けを取らないセンサの量がある。

取得されたデータは、単なる動作記録にとどまらず、さまざまな用途で活用されている。例えば、スポーツ分野ではアスリートの動きを詳細に計測し、そのデータをプロの動作と比較してフォーム改善によるパフォーマンス向上や、怪我のリスク低減を目指している。さらに、医療分野では、患者のリハビリテーション支援や日常生活動作の監視にウェアラブルデバイスが利用されており、歩行解析や関節可動域の測定を通じて回復状況を定量的に評価している。これにより、従来の主観的な評価に比べて、より客観的で精密な技能評価が実現しており、リハビリプランの最適化や治療効果の測定に役立てられている。

このように、スポーツや医療分野では専門的な動作の技能評価が進んでいる一方で、日常生活に関連する動作の評価については、まだ十分な研究が進んでいない。日常動作の中でも技能が必要とされるものとして、調理動作が挙げられる。調理は単なる日常作業ではなく、熟練度に応じた差が明確に現れる技能であり、その評価や分析の対象として注目されている。調理技能の評価では、ウェアラブルデバイスを活用して調理動作を詳細に記録し、分析を行える。これにより、上達の過程や改善点を客観的に把握できるようになり、自己評価やモチベーションの向上が期待される。例えば、現在の自分の動作を過去の記録と比較する際、調理技術が向上している様子を視覚的に確認でき、さらなる向上心を引き出せる。また、熟練者との動作比較では、自身の動作における課題が明確になり、より効率的に技能向上を目指せると考えられる。

1.2 目的とアプローチ

本研究では、包丁を持った手の3次元的な動きをセンシングし、取得したデータを基にした特徴量抽出を目的とする。本研究による提案手法は図1.1に示す。アプローチとして、ウェアラブルセンサで取得した加速度データおよび角速度データを活用し、使用者の腕の動きを3次元的に推定する。推定された動作データを詳細に分析し、切った回数や切るペースといった定量的な特徴量を抽出する。この特徴量は、過去の自分との比較を通じた自己改善だけでなく、熟練者との比較による具体的な改善ポイントの把握にも役立つ。これにより、使用者が調理技能を効果的に向上させるための支援ツールとしての活用が期待される。

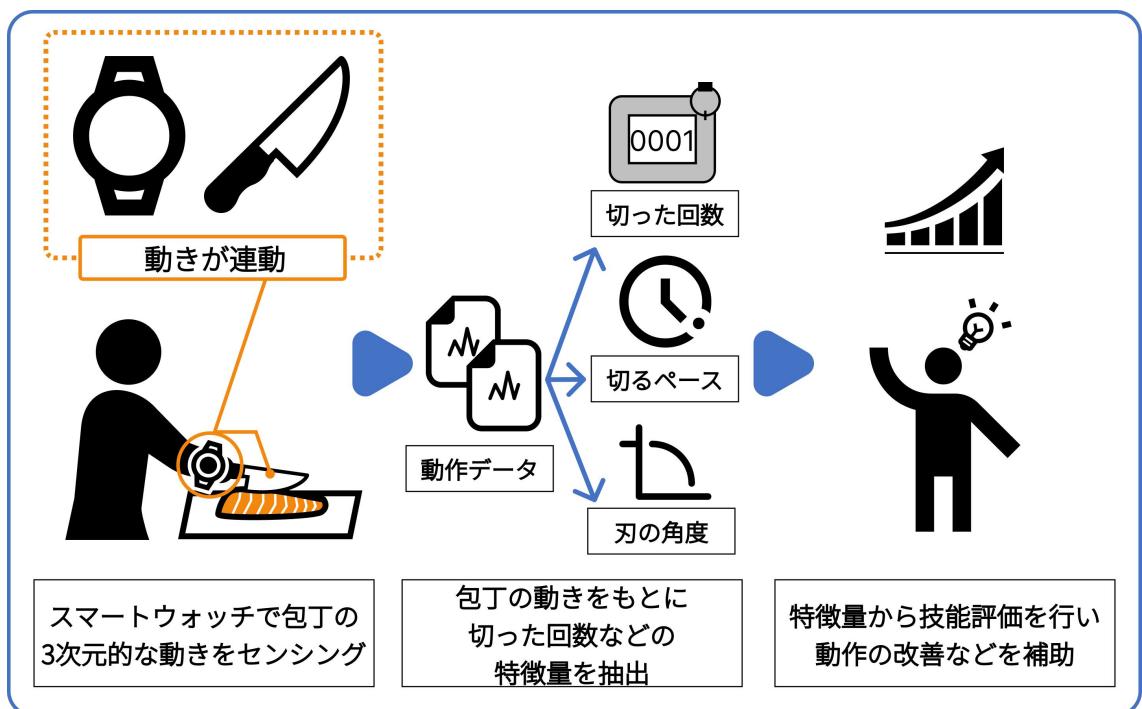


図 1.1: 本研究の概要図

第2章 関連研究

2.1 技能評価に関する研究

大半の行動推定の研究ではセンサを用いてデータ収集しているがセンサを使わない方法 [1] もある。しかし、実際の動作に基づいた評価を行いたい本研究では向いていない。大半の研究で使われるセンサにはさまざまな種類がある。例えば加速度センサを用いた方法がある。加速度センサを活用した非装着型の人間の行動推定システム [2] や単一 3 軸加速度センサによる行動推定に関する研究 [3]、加速度センサから収集した人間行動データのサンプリング周波数推定手法に関する研究 [4] などがある。他にもセンサとして磁気や温度・湿度を用いた小型センサモジュール搭載シユーズを用いた行動センシングの研究 [5]、マイクロフォンを用いた携帯電話搭載センサによるリアルタイム生活行動認識システムに関する研究 [6]、気圧を用いた気圧センシング技術を用いた行動認識手法の研究 [7]、Wi-Fi を用いた WiFi バックスキッタータグを用いた非接触生活行動認識システムの研究 [8]、BLE を用いたヘルスケアにおける活動認識に関する研究 [9]、カメラ映像を用いた人間の姿勢推定の研究 [10]、3 次元点群を用いた 3 次元点群を用いたマイクロ行動認識手法の研究 [11]、照度センサを用いた在宅時の活動見守りシステムの研究 [12] などがある。さらに複数のセンサを組み合わせる方法として加速度センサに加えて角速度センサが内蔵された慣性センサ (IMU:Inertial Measurement Unit) を用いる方法がある [13][14][15]。センシング方法には大きく分けてセンサを場所に固定する必要のある設置型と人が持ち歩く・付ける機器だけで完結する装着型の 2 種類がある。設置型の場合キッチンの環境などに依存してしまうため本研究には向いていない。そのため本研究では装着型のセンサを用いたセンシングを行う。

装着型センサを用いた技能評価や行動推定に関する研究は、近年多くの注目を集めており、さまざまな分野で実施されている。例えば、スマートフォン内蔵のセンサを使用して生活行動を推定する研究が進められており、リアルタイムで生活行動を認識するシステムが提案されている [6]。これにより、日常生活における行動のモニタリングや分析が可能となり、個々の行動パターンに基づいたアシスト技術の開発や、健康管理の支援が期待されている。また、ウェアラブルセンサを用いた技能評価の研究も広がりを見せており。例えば、ヤスリがけ動作に関する研究では、熟練者の動作パターンをウェアラブルセンサで測定し、そのデータをもとに技能の評価を行い、技術の再現を目指した研究が行われている [16]。さらに、運転技能の評価に関する研究では、運転中の行動をセンシングすることによって、ドライバーの運転技術や安全性を評価し、運転行動の改善に向けたフィードバックを提供する手法が提案されている [17][18]。これらの研究では、装着型センサから得られるデータを解析することで、熟練度や技能の向上を目指している。本研究では、調理動作を対象とした技能評価を行う。調理行動は複雑で多様な動作を含んでおり、その動作の正確な評価は、調理技能の向上や効率的な調理技術の指導に不可欠である。ウェアラブルセンサを使用して、調理動作の特徴を抽出し、技術の評価に役立つ指標を導き出すことを目指す。このアプローチにより、従来の主観的な評価方法に代わって、定量的かつ客観的な技能評価を実現し、調理技能の向上に貢献できると考えられる。

2.2 調理行動に関する研究

調理行動の推定に関する研究は、多様なアプローチが取られており、専用の機材を用いる研究が数多く存在する。例えば、包丁に直接加速度センサを取り付ける手法では、包丁の動きを詳細に捉え、切る技術の判定や分析が行われている。この手法では、加速度のデータに機械学習を行い調理技術の評価に活用さ

れている [19]. また、マルチモーダルセンシングを用いた研究では、複数のセンサデータを組み合わせ、料理中の微細な行動を認識する試みが進められている。この研究では、動作データと音声、さらに画像データを組み合わせ、行動の正確な認識を可能にしている [20]. さらに、カメラを用いた調理行動の分析研究では、画像処理技術を駆使して、手の形状や動作軌跡を解析し、調理プロセス全体を記録するシステムが提案されている [21]. 一方、匂いセンサを用いた研究では、空気中の揮発性成分をセンシングし、揚げ物を検出する手法が開発されている。この手法は、揚げ物の進行状況や適切な調理時間をモニタリングするために利用されており、キッチン環境の自動化にも応用可能である [22]. さらに、加速度データを利用した調理工程の分析研究では、調理の各ステップを時系列データとして取得し、その特徴を基に工程を分類するシステムが構築されている。この研究では、調理者の動作特性を学習し、調理技術の上達過程を評価する試みが行われている [23]. また、加速度センサを腕に装着して調理動作をリアルタイムで判定する研究では、簡単な装置でありながら高い精度を維持している点が特徴である [24]. これらの研究は、調理機材やキッチン環境にセンサを設置したり、調理者に特定の装置を装着するなど、専用の機材を用いるアプローチが一般的である。しかし、このような方法では、導入時のコストや装置の準備に時間がかかる場合が多く、一般家庭での日常的な利用には課題がある。本研究では、ウェアラブルデバイスに内蔵されている加速度センサおよび角速度センサを活用し、これらの課題に対応する。ウェアラブルデバイスは、日常的に装着される前提で設計されており、追加のセンサを準備する必要がないため、導入コストを削減しつつデータ収集を容易にする。このようなデバイスを利用すると、家庭内の調理行動の記録や分析が可能となり、多くの人々が調理技術の向上に取り組める環境を提供できると期待される。

2.3 先行研究

本研究はお料理センシングというプロジェクトの一環として行われている。お料理センシングプロジェクトの全体像は次の図 2.1 である。本研究では図 2.1 における左下の特徴量データの抽出部分を担当している。

同プロジェクトの先行研究として、ウェアラブルデバイスを活用した調理における切る動作の分析が行われている [25]. この研究では、加速度データのみを用いて分析が実施されている。具体的には、包丁とまな板が接触した際に生じる加速度を検知し、切った回数をカウントする手法が採用されている。

しかしながら、この手法にはいくつかの課題が存在する。例えば、きゅうりを切るような明確な動作には問題なく対応可能である一方で、包丁とまな板が勢いよく衝突しない静かな動作では、加速度の変化が小さく検知が難しい。さらに、切った回数以外の特徴を取得するには限界がある。特に、切る際の包丁の角度や動作のスムーズさといった情報は、加速度データだけでは算出できない。

これらの課題を解決するために、本研究では加速度センサと角速度センサを組み合わせたセンサフェュージョン手法を導入する。このアプローチにより、切った回数の計測だけでなく、包丁の角度や動作の詳細な特徴を含む多様なデータの抽出が可能となり、より高精度な動作分析の実現を目指す。

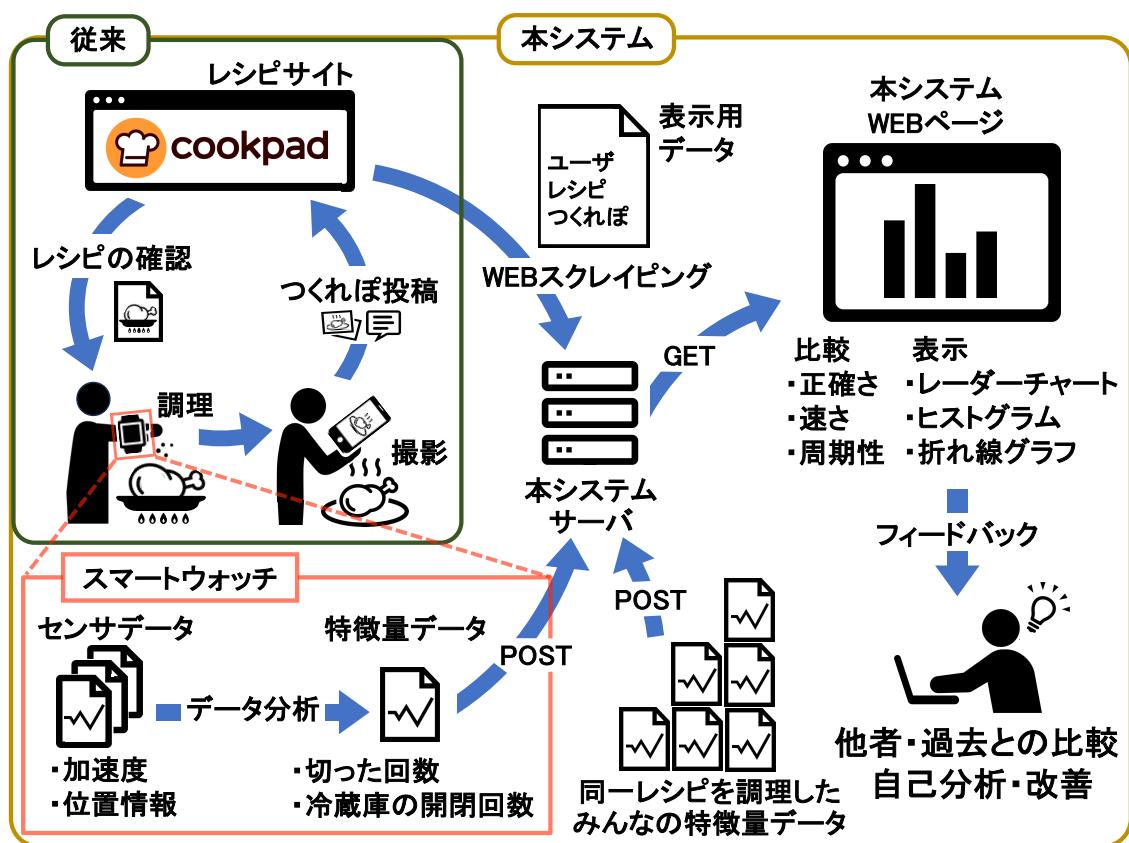


図 2.1: プロジェクトの概要図

第3章 手首の3次元的な動きの推定に基づく刺身を切る動作の特徴量抽出

本研究による提案手法は図1.1に示すとおり、スマートウォッチでセンシングを行なったデータから算出した3次元的な動きをもとに特徴量の抽出を行う。2章で述べたように先行研究[25]では加速度のみを用いて推定するものもあるが、まな板との衝突時の加速度をもとに特徴量を抽出するため加速度変化の少ない静かな動作に弱い。静かな動作のためにうまく取得できない例として刺身を切る動作があげられる。そこで本研究では加速度・角速度センサから取得したデータをそのまま使用せず3次元的な動きを推定する。3次元的な動きを使用すると奥から手前に腕を動かす動作をもとに特徴量を抽出できるようになる。

本研究では先ほど例にあげた刺身を切る動作の評価を対象とする。切る動作から抽出をする特徴量は切った回数・切るペース・刃の角度である。切った回数が身の分厚さ、切るペースが手際の良さ、刃の角度が切り方の評価基準となる。他にも特徴量として扱えるデータは存在するが、検証のためこの3項目について検討を行う。

3.1 データの収集

本研究ではウェアラブルデバイスとしてスマートウォッチを使用した。ウェアラブルデバイスの中にはセンサグローブやスマートリングなども存在している。調理を対象とした動作の取得には指先の動作まで取得可能なセンサグローブが理想である。しかし一般的に普及しておらず、専門家ではない一般の人を対象とする本研究には向かない。一般に普及し、また料理という環境から防水性に優れたスマートウォッチを採用した。センシングにはカメラを用いる手法も存在するが、本研究では使用しない。理由として、調理動作中の手の動きは立体的な動きであるため、複数視点から撮影を行う必要がある。そのためカメラを複数用意したり、位置を固定が必要になったりでデータ収集が複雑になり一般人に使わせるには難しいからである。

基本的な包丁の握り方では図3.1のようにウォッチの向きと包丁の刃の向きが連動する。スマートウォッチと包丁の動きは連動しているため、包丁を持つ側の手首の動きをセンシングしデータを収集する。収集したデータは今後使用しやすいようにネットワークを介してオブジェクトストレージサーバへ蓄積する。

3.2 3次元の動きの推定

本研究では取得した角速度と加速度にMadgwickフィルタを用いてセンサフュージョンを行い、回転量をクオータニオンとして導出している。他の候補としてカルマンフィルタがあるがモデルの構造が不明な場合に高精度を実現するのが難しい。Madgwickフィルタは事前に求めておくべきパラメータが少なく処理が高速な特徴がある。将来的にリアルタイムでの推定を見据え高精度なフィルタ処理と計算速度の観点からMadgwickフィルタを採用した。

クオータニオンとは回転の量を表すものである。クオータニオンはオイラー角や回転行列と相互に変換可能であり、上下がわからなくなるジンバルロックという現象が発生しない特徴がある。求めた回転量を使用して重力加速度を導出し、加速度から重力加速度を取り除き線形加速度を導出する。しかしこのままでは相対座標に基づいた移動のため、端末の姿勢を変化させながら動かすと異なる座標軸での移動と検出

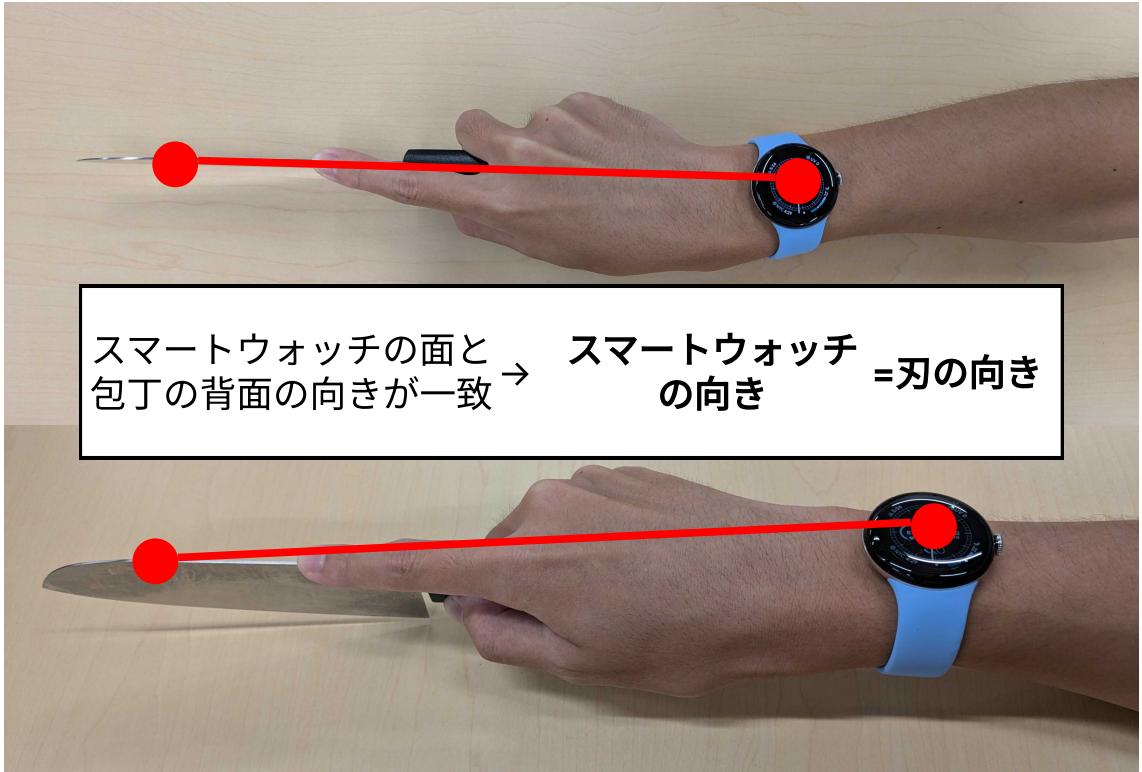


図 3.1: スマートウォッチと刃の向きの運動

される。そこで式 (3.1) を用いて相対座標から絶対座標への変換を行う。

$$\mathbf{a}_{\text{abs}} = \mathbf{q} \cdot \mathbf{a}_{\text{rel}} \cdot \mathbf{q}^{-1} \quad (3.1)$$

絶対座標へ変換すると端末の姿勢が変化した際にも同じ方向に対する移動として検出可能となる。求めた絶対座標での線形加速度を二重積分して移動距離を導出している。しかし、このままでは積分により図 3.2 のように誤差が蓄積するため正しい移動距離が推定できていない。そこでハイパスフィルタを用いて積分誤差の軽減をしている。角度は次の式をもとにクオータニオンから変換を行なっている。

$$\text{Roll} = \tan^{-1} \left(\frac{2(wx + yz)}{1 - 2(x^2 + y^2)} \right) \quad (3.2)$$

$$\text{Pitch} = \sin^{-1} (2(wy - zx)) \quad (3.3)$$

$$\text{Yaw} = \tan^{-1} \left(\frac{2(wz + xy)}{1 - 2(y^2 + z^2)} \right) \quad (3.4)$$

式 (3.2)・式 (3.3)・式 (3.4) がそれぞれ X 軸・Y 軸・Z 軸の角度を表している。図 3.1 のように端末と包丁の動作は連動しているため、本推定手法により包丁の移動・角度を求められる。

3.3 特徴量の抽出

推定した 3 次元の動きをもとに特徴量の抽出を行う。刺身を切る動作は奥から手前に包丁を引く。この動きは Y 軸方向の移動として検出される。そこで極値処理を行い一番奥に包丁を構えた動作から包丁を引き切る動作までを一回の切り込みと定める。また、その際かった時間の平均値を切るペースとする。一番奥に構えたところから包丁を引き切ったところまでの区間内での角度の平均を求める。区間内での平均の角度から一回の切り込みにおける刃の角度を求める。

切った回数が他の人より多い場合は切った食材の幅が小さい可能性があり、逆に少ない場合は幅が大きい可能性がある。切るペースが他より早い場合は手際が良く、逆に遅い場合は手際が悪いと評価できる。包丁を入れた角度は、切る手法の推定に利用できる。刺身を切る動作の中には刃の角度をつければ厚めに切る平造りや、斜めに刃を入れて断面を広く切るそぎ切りなどがある。これらの切り方は主に刃を入れる角度の違いによるものであるため、刃の角度から切り方を推定できる。このように抽出した特徴量から調理技能の評価を行う。

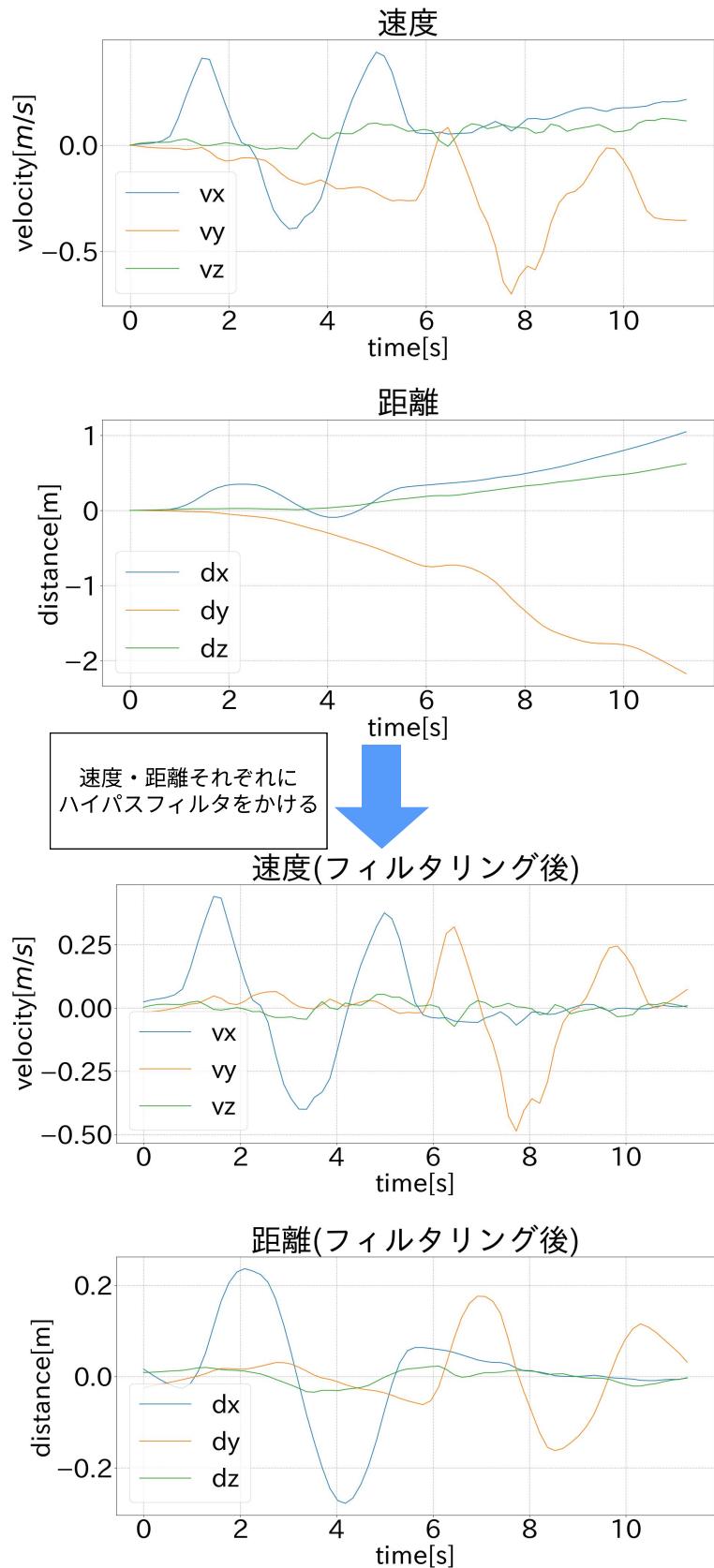


図 3.2: 積分による誤差と誤差の軽減

第4章 推定システム

本章では3章で述べた推定手法を用いて作成したシステムについて述べる。本システムのシステム構成は次の図4.1の通りである。まずウェアラブルデバイスを用いてセンシングを行いストレージサーバへ

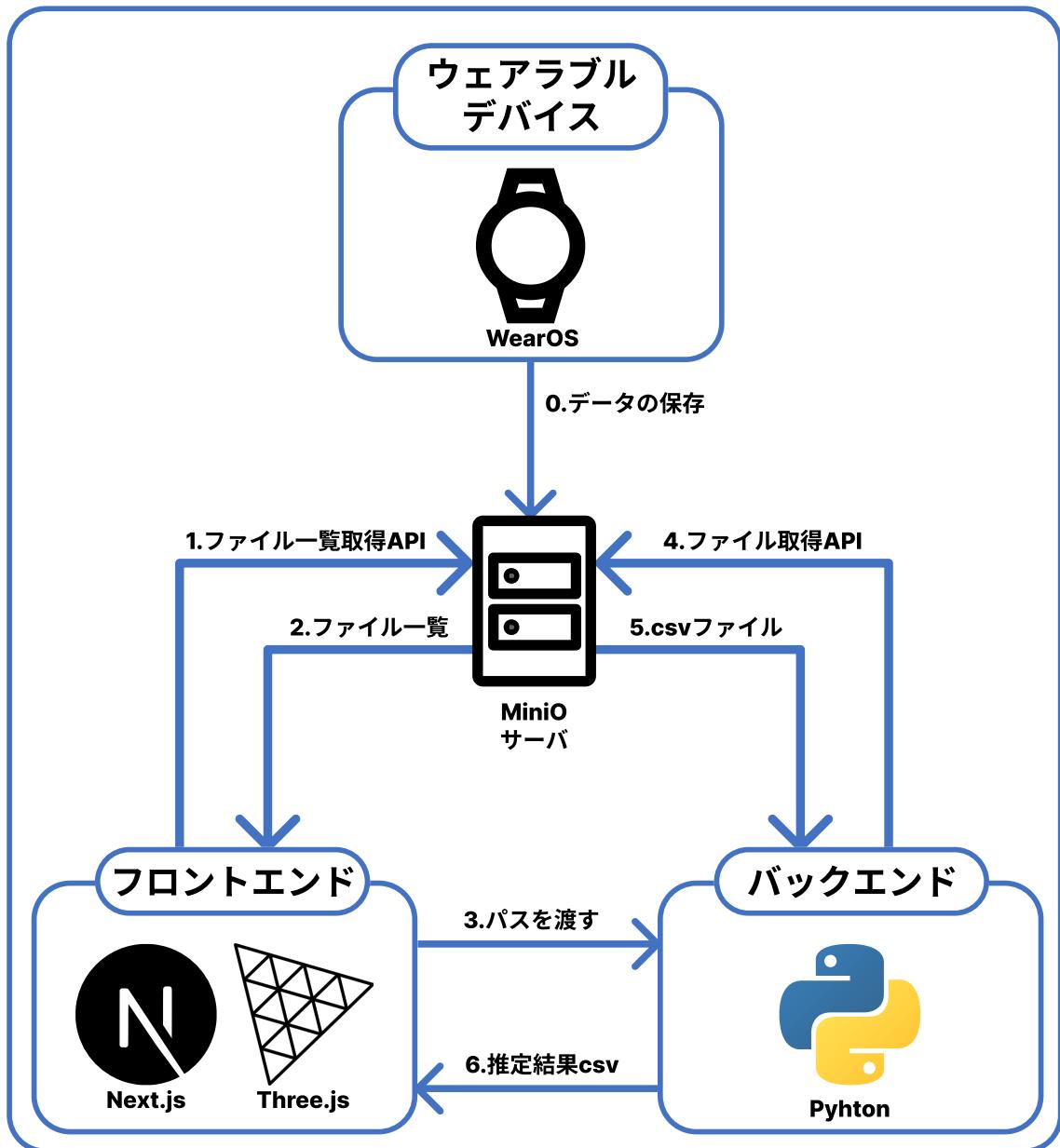


図4.1: システム構成図

保存しておく。次に可視化システムから推定を行いたいセンサデータを選択し、推定サーバへデータ保存先のURLが送られる。推定サーバは送られてきたURLからセンサデータを取得し計算を行った後結果を可視化システムへ返却する。返却された推定結果を元に手首の動きを画面上に再現し特徴量の抽出に役

立てる流れを行なっている。各節では本システムを「センサデータ取得アプリ」「推定サーバ」「可視化システム」に分けて説明する。

4.1 センサデータ取得アプリ

スマートウォッチを用いたセンシングには以下の3つの問題がある。初めにスマートウォッチはスマートフォンと異なりケーブルを用いたデータの送信が不可能である。スマートフォンはUSBケーブルを用いてPCとのデータ送信が可能だがスマートウォッチにはUSB端子が存在していない。次に、内部ストレージの容量もスマートフォンより劣っている。センシングしたデータをスマートウォッチに保持し続けた場合内部ストレージの容量がいずれ足りなくなり新しくデータの取得が不可能となってしまう。最後に加速度・角速度を同時に保存できるようなアプリはストアに公開されていないという問題がある。単一のデータを取得するようなアプリは公開されていたが複数のデータを取得するアプリは見つからなかった。また、存在していたとしても上の2つの問題も解決する必要がある。

以上の問題を解決するために加速度・角速度センサを同時に取得可能で、データの送信のためサーバとの通信も行えるアプリをKotlinを用いて自作した。作成したアプリが次の図4.2である。機能としては



図 4.2: センシングアプリの各画面

複数のセンサを選択して同時にセンシングを行う機能とデータをサーバへ送信する機能がある。データの送信先としてオブジェクトストレージのAmazonS3互換オープンソースであるMiniOを使用したサーバを作成した。オブジェクトストレージサーバを作成した際に一緒に作成したAPIを使用し、センシングアプリからオブジェクトストレージサーバへデータをcsvファイルとして保存している。データの送信形式にはマルチパートフォームデータを使用した。一般的なhttp通信によるWebAPIではJSON形式のデータを用いる場合が多い、しかし今回はファイルを送信する必要があるためバイナリを扱えるマルチパートフォームデータの形式を採用した。その際送信に成功したタイミングでスマートウォッチ内のデータは削除するようにして内部ストレージの問題も解決した。

4.2 推定サーバ

3章で述べた推定手法をAPIサーバとして実装したものが推定サーバである。クオータニオンの計算など複雑な計算を行う必要があるため、計算系のライブラリが充実しているPythonを使用してサーバを作成した。可視化システムから受け取った署名付きURLを用いてMiniOサーバからセンサデータのcsvファイルを取得している。取得したデータはタイムスタンプが一致していない場合があるので線形補間を用いて加速度・角速度のデータ数・タイムスタンプを一致させる。補完後のデータを用いて3章で述べた推定手法を使用し、計算後のクオータニオンと移動距離をcsvファイルとして可視化システムへ返却している。

4.3 可視化システム

ここまで求めた回転・移動は3次元の動きのためグラフで可視化が困難であり特徴量の抽出が難しい。そこで手首の動きを画面上に再現するシステムを作成した。本システムは誰でも使用できるようNext.jsを用いてWebアプリとして作成を行った。

初期画面(図4.3)ではMiniOに保存されているデータの一覧を取得して表示を行なっている。推定を

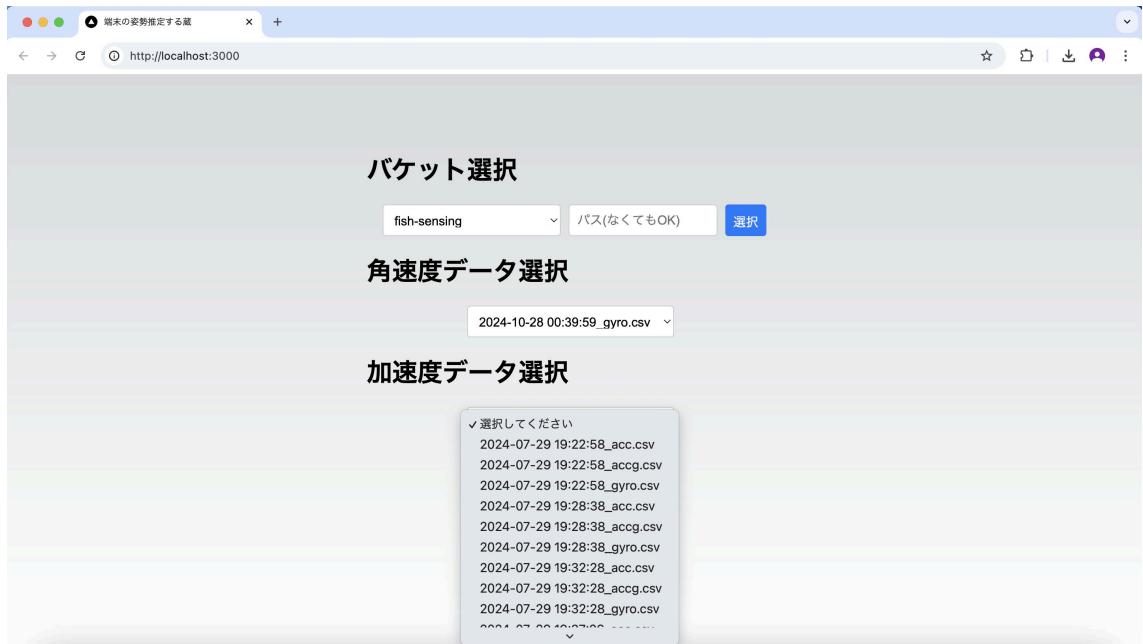


図4.3: データ選択画面

行いたい加速度・角速度のセンサデータを選択すると推定サーバへ署名付きURLをクエリパラメータとして送信している。推定サーバから推定結果を受けとると可視化画面(図4.4)へ遷移する。可視化を行うための3次元空間はThree.jsを使用し描画した3Dモデルを動作させ可視化を行なった。スマートウォッチの3Dモデルは3DモデリングツールであるBlenderを使用してモデリングを行った(図4.5)。Blenderの座標系はz軸が上のZup方式だがThree.jsではy軸が上のYupである。そのため作成したモデルがそのまま描画すると90度傾いてしまうため変換を行なってから描画している。

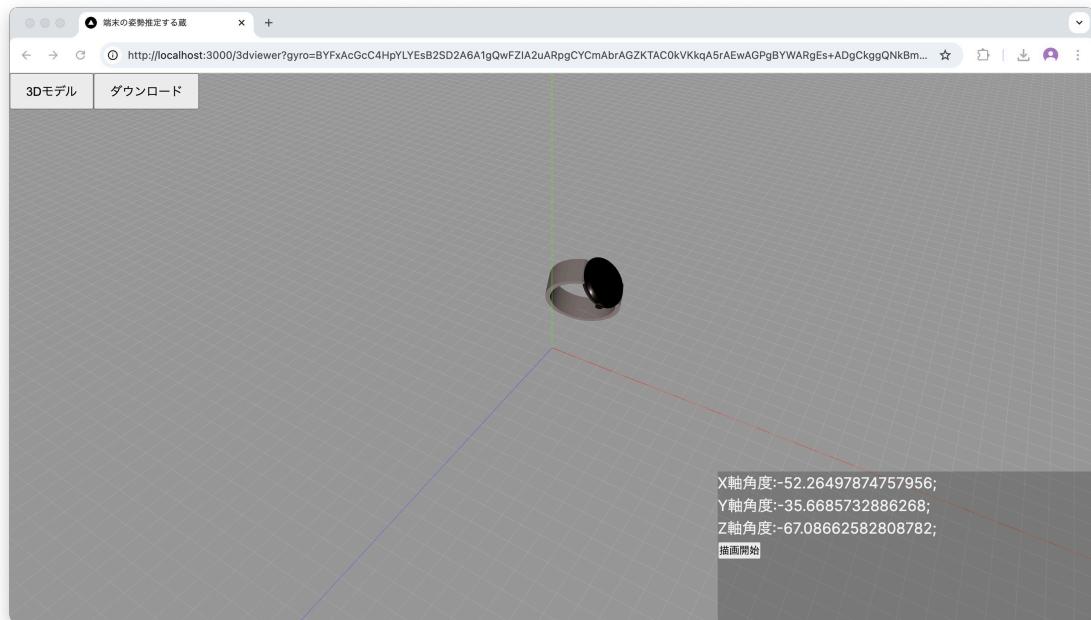


図 4.4: 可視化画面

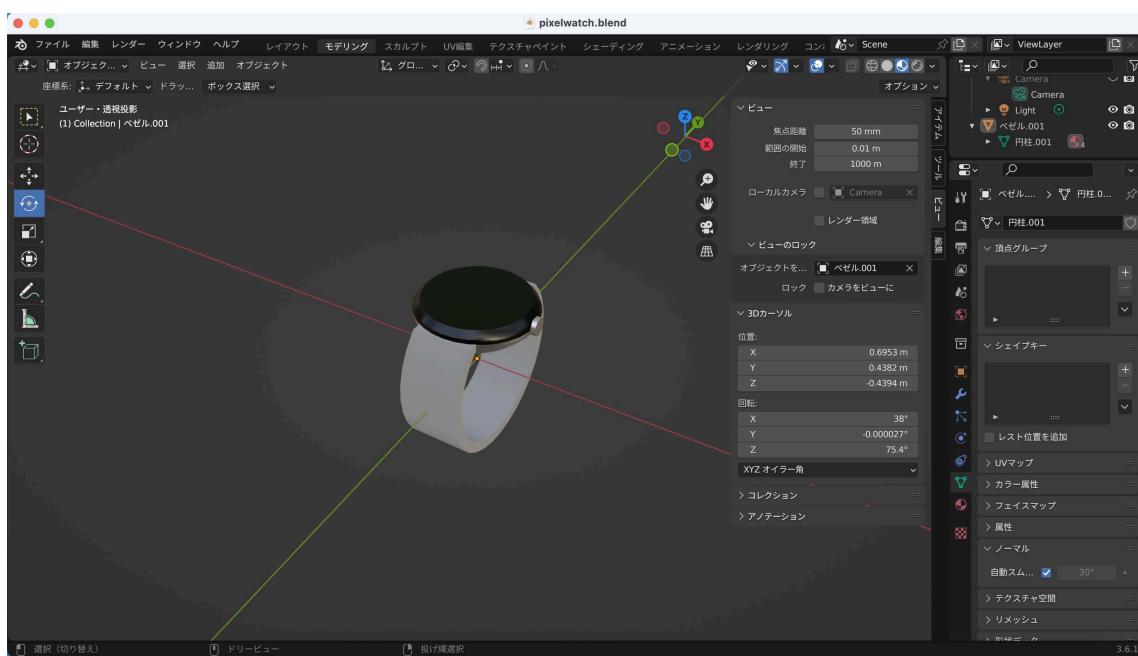


図 4.5: モデリングの様子

第5章 評価実験

本実験では3章で述べた特徴量抽出手法を刺身を切り分ける動作に対して行い、抽出した特徴量が調理技能の評価に利用できるかの確認を目的とする。実験内容として刺身を切り分ける動作のセンシングを行う。取得したデータをもとに3次元的な動きを推定し、特徴量の抽出を行う。抽出した特徴量から調理技能の評価を行う。本章では各節において実験の流れについて述べる。

5.1 実験設定

加速度と角速度を収集する自作アプリを起動したスマートウォッチ（PixelWatch2）を包丁を握る側の腕に装着しセンシングを行う。被験者は10cmほどの魚の柵を刺身に切り分ける調理を切る手法を変えて2回行う。柵は体に正対するように置く。刺身を切る動作は刃を入れる角度による断面の変化や包丁を引く回数から切り分けた身の厚さなどの複数の評価基準が得られる。

また、実際に切った区間のラベリングのために動画を撮影しながらデータ収集を行った。後ほど切った区間のラベリングと推定した切っている区間が一致するかの確認に使用する。

5.2 実験結果

結果として得られた包丁の動作の一例として1回目のデータを表したグラフを次の図5.1に示す。このデータは3章で述べた推定手法を用いて求めた端末の回転量から変換した角度と移動を表している。誤差の軽減のためにハイパスフィルタを使用した。赤くラベリングされている部分が刺身を切り分けている動作である。また、青くラベリングされている部分は包丁を持つ動作と置く動作である。

4章で作成した手首の動きを画面上に再現するシステムを使用して比較を行った様子が図5.2である。この可視化システムによって、現実の動きとの比較が容易になり抽出しやすくなる。

切り分けている動作と準備動作のラベルは撮影した動画から手入力している。動画との同期は3次元空間での可視化システムで見比べて行う。特に変化が見られたY座標軸の移動距離と切ったタイミングの推定を表したグラフが図5.3である。

まずは切った回数の推定を行う。動画によるラベリングとデータにより、切る際には一度奥(+)方向へ移動してから手前(-)方向へ移動しているとわかる。そのため今回は極値検出を用いて切った回数の推定を行う。切る際にメジャーを用いて手首の移動距離を調べ、一番動かしていなかった切り込みを基準に閾値を2cmと定めた。閾値以上となった極大値から次の極大値までの区間内で一番値が小さな極小値までで1回切ったと推定する。その結果を図5.3で「切り始め」と「切り終わり」として表している。結果から切ったと推定した部分とラベリングを行った区間が一致した。以上より、切る動作を推定できた。しかし包丁を持つ動作と置く動作も切っている部分と判定されてしまう場合があるため、あらかじめ包丁を持ってからセンシングを始めるなど改善する必要がある。次に平均ペースを求める。切るペースは1回毎の間の秒数を利用する。また、その際のRoll(x)軸での平均角度も特徴量として使用する。

包丁を持つ動作と置く動作を除いたデータの特徴量を表5.1、同様の手順で推定したデータを表5.2に示す。表5.1は切った回数と推定結果が一致したが、表5.2では1回多く推定された。

表5.1、表5.2の結果から得られた特徴量は次のような評価の基準になる。まず切った回数から刺身の厚さが算出できる。表5.1のデータの場合5回切っているため6枚の刺身ができる。切った柵が10cmなため10cmを6等分した結果一枚約1.6cmとわかる。表5.2の場合10cmを8等分し約1.3cmとなる。

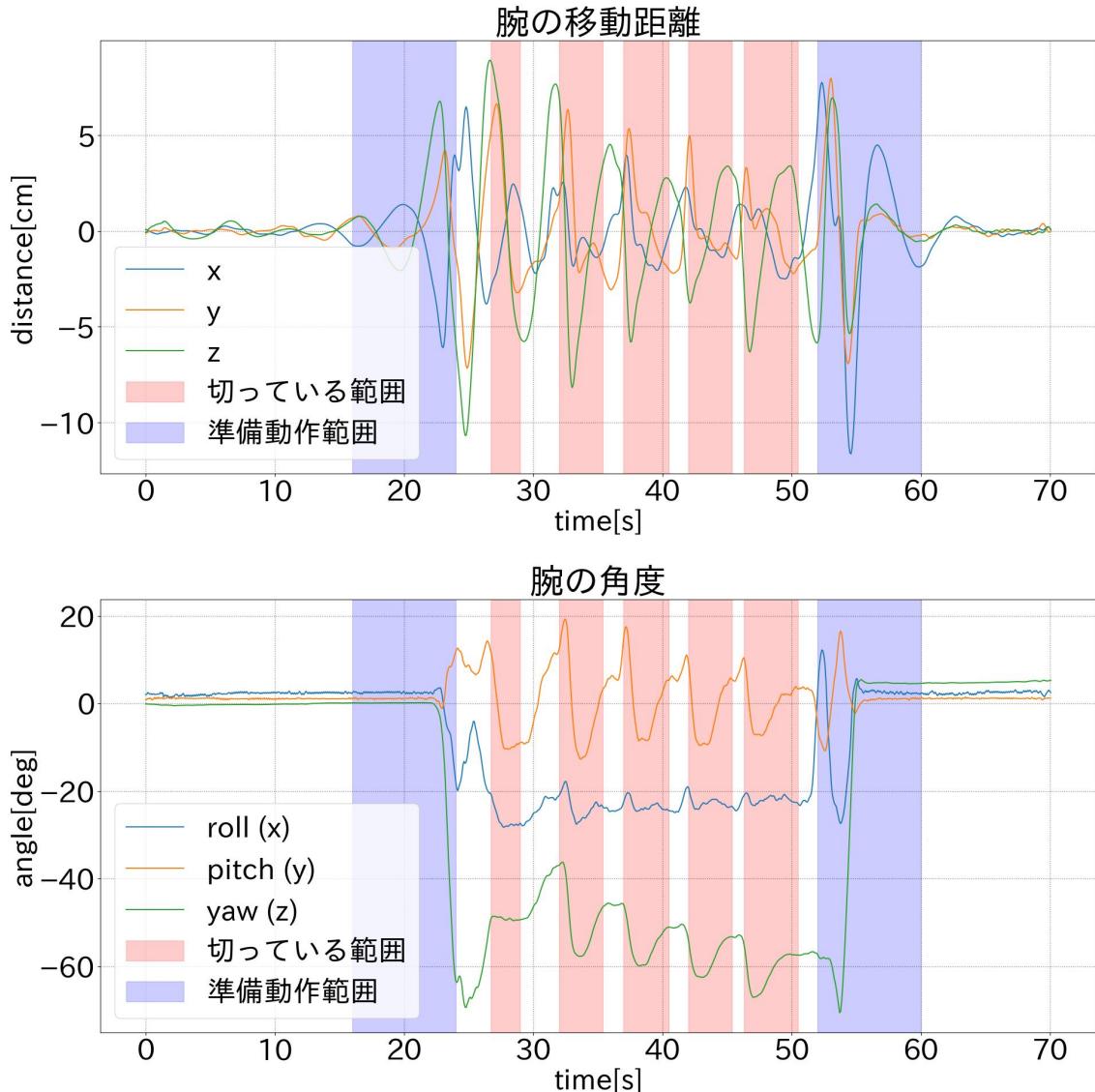


図 5.1: 刺身を切る際の 3 次元的な動作のグラフ

次に切るペースから手際の良さが算出できる。表 5.1 の場合は平均ペースが 3.12 秒、表 5.2 の場合 2.35 秒と 2 回目の方が手際が良いとわかる。最後に切る際の角度から切り方が推定できる。表 5.1 の場合は柵に対して垂直な状態から右に 24 度ほど角度をつけて切っている。そのため厚めに切る手法である平造りであると推定できる。表 5.2 の場合だと柵に対して垂直な状態から右に 44 度ほど角度をつけて切っている。そのため断面を広めに切る手法であるそぎ切りであると推定できる。

実験より本研究で抽出した特徴量は刺身を切る動作において調理技能の評価に利用できると考える。

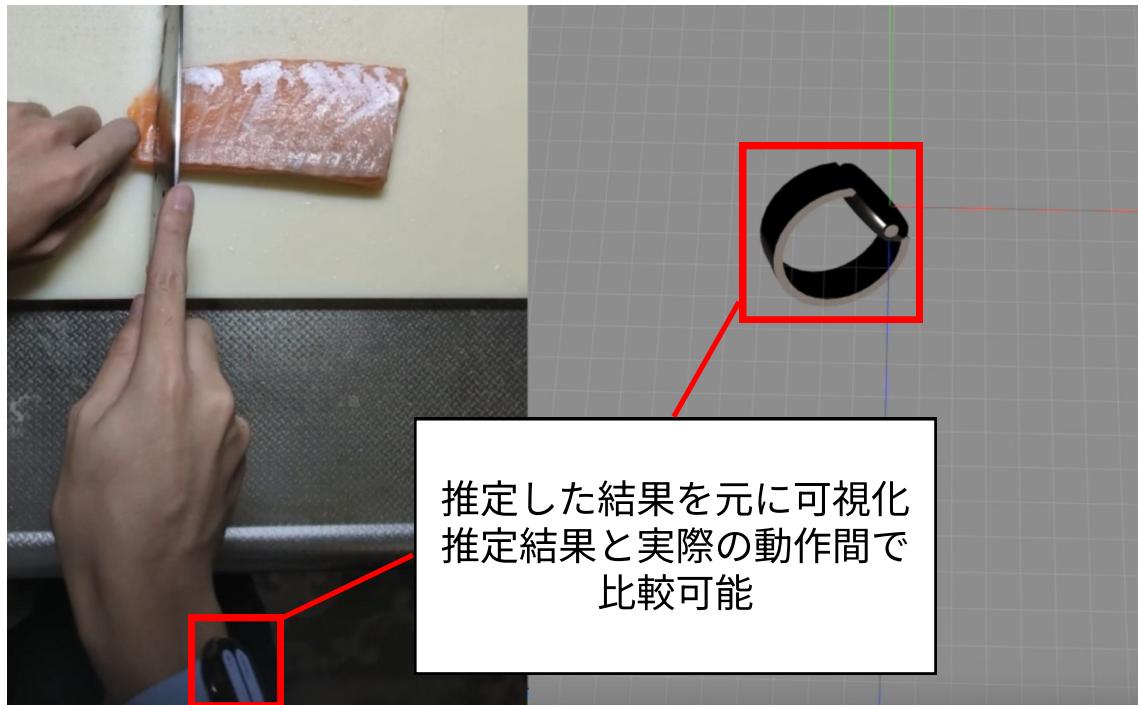


図 5.2: 可視化システムと現実の比較

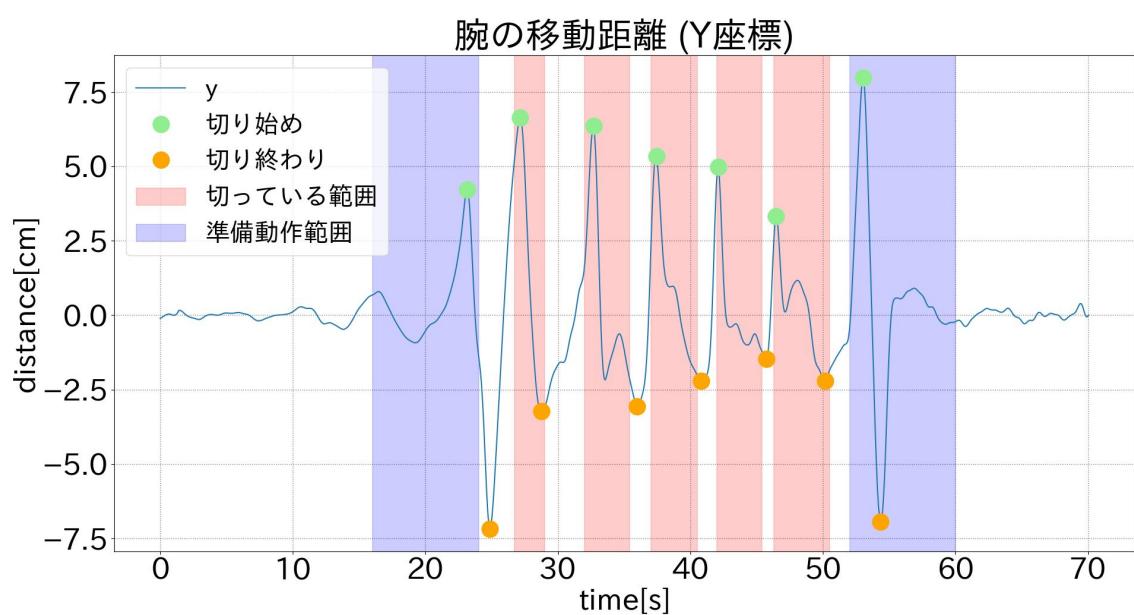


図 5.3: 推定結果のグラフ

表 5.1: 平造りの特徴量

切った回数	かかった時間 (s)	角度の平均 (deg)
1	1.61	-27.42
2	3.30	-24.51
3	3.38	-23.70
4	3.62	-22.95
5	3.70	-21.84
全体の平均	3.12	-24.08

表 5.2: そぎ切りの特徴量

切った回数	かかった時間 (s)	角度の平均 (deg)
1	1.77	-38.77
2	1.77	-42.96
3	3.54	-41.48
4	3.26	-40.95
5	3.54	-48.33
6	0.64	-46.57
7	1.96	-50.49
全体の平均	2.35	-44.22

第6章 おわりに

6.1 まとめ

本稿では、包丁を持った手の3次元的な動きをセンシングしたデータを用いて算出し特徴量の抽出を目的としている。抽出した特徴量は過去の自分との比較や熟練者との比較により動作の改善を促進し、使用者の調理技能向上に使用する。アプローチとしてウェアラブルセンサを用いて取得した加速度・角速度から使用者の腕の動きを3次元的に推定する。推定した腕の移動・角度などの3次元的な動きを使用して刺身を切る動作における特徴量を抽出している。抽出した特徴量は切った回数・切るペース・刃を入れた角度の3項目である。抽出した特徴量をもとに刺身の厚さや手際の良さ、どの手法で切ったかなどの評価を行う。本手法の評価実験を行い刺身を切る動作における特徴量を抽出した。結果として動画から求めた切る区間と提案手法で求めた切った区間が一致した。実験より本研究で抽出した特徴量は刺身を切る動作において調理技能の評価に利用できると考える。

6.2 今後の課題

今後の課題として特徴量をもとにした他者との比較や他の調理行動への応用、誤判定への対応の3つがあげられる。

1つ目については、今回の調査では特徴量を抽出したのみで他者との比較から調理技能の向上につながるかは検証できていない。検証のためには他者との比較から調理に対する意識の変化など調理技能の向上と関係する変化が見られるか実験を行う必要がある。

2つ目の他の調理行動への応用については特徴量の抽出は切る動作しか行っていないため他の調理動作でも特徴量を算出できるかについて調査する必要がある。炒める工程・混ぜる工程などがあるためそれについて調査する。

最後に、包丁を持つ際などの動きが切っていると誤判定される問題がある。そのため、センシング開始前に包丁をあらかじめ持っておくなどの対策を行う必要がある。その際安全性にも考慮する必要があるため切り始める前と後に包丁を持った状態でも行える安全なジェスチャーを考える必要がある。

また今後の展望として特徴量を抽出する際に使用した3次元空間での可視化システムは結果のフィードバックへの応用を検討する。抽出した特徴量のみでなく調理動作そのものを可視化して他者との比較を行う。これにより特徴量を可視化するだけの場合と意識の変化に違いが見られるか検討できる。

謝辞

本研究を進めるにあたり、多くの御指導、御鞭撻を賜わりました愛知工大教授に深く感謝致します。

また、御討論、御助言していただきました、○×大学工学部電子情報工学科の山谷川介教授、および山谷研究室のみなさんに深く感謝致します。

最後に、日頃から熱心に討論、助言してくださいました愛知研究室のみなさんに深く感謝致します。

参考文献

- [1] 加藤 謙, 中村 健二, 山本 雄平, 田中 成典, 坂本 一磨他:マイクロブログにおけるユーザの属性と習慣行動の推定に関する研究, 情報処理学会論文誌, Vol. 57, No. 5, pp. 14211435 (2016).
- [2] 内田 泰広, 澤本 潤, 杉野 栄二:加速度センサを活用した非装着型の人間の行動推定システム, 電子情報通信学会技術研究報告; 信学技報, Vol. 115, No. 232, pp. 16 (2015).
- [3] 赤堀 順光, 岸本 圭史, 小栗 宏次:単一 3 軸加速度センサによる行動推定, 電子情報通信学会技術研究報告; 信学技報, Vol. 105, No. 456, pp. 4952 (2005).
- [4] 河野 日生, 岡本 真梨菜, 村尾 和哉:加速度センサから収集した人間行動データのサンプリング周波数推定手法, マルチメディア, 分散, 協調とモバイルシンポジウム 2023 論文集, Vol. 2023, pp. 589596 (2023).
- [5] 島内 岳明, 勝木 隆史, 豊田 治:小型センサモジュール搭載シユーズを用いた行動センシング, マイクロエレクトロニクスシンポジウム論文集 第28回マイクロエレクトロニクスシンポジウム, pp. 307310 一般社団法人エレクトロニクス実装学会 (2018).
- [6] 大内 一成, 土井 美和子:携帯電話搭載センサによるリアルタイム生活行動認識システム, 情報処理学会論文誌, Vol. 53, No. 7, pp. 1675-1686 (2012).
- [7] 米田 圭佑, 望月 祐洋, 西尾 信彦:気圧センシング技術を用いた行動認識手法, 情報処理学会論文誌, Vol. 56, No. 1, pp. 260272 (2015).
- [8] 伊勢田 氷琴, 安本 慶一, 内山 彰, 東野 輝夫:WiFi バックスキッタータグを用いた非接触生活行動認識システムの提案, マルチメディア, 分散, 協調とモバイルシンポジウム 2023 論文集, Vol. 2023, pp. 11931203 (2023).
- [9] De, D., Bharti, P., Das, S. K. and Chellappan, S.: Multimodal Wearable Sensing for Fine-Grained Activity Recognition in Healthcare, IEEE Internet Computing, Vol. 19, No. 5, pp. 2635 (2015).
- [10] Jiao, Y., Chen, H., Feng, R., Chen, H., Wu, S., Yin, Y. and Liu, Z.: GLPose: Global-Local Representation Learning for Human Pose Estimation, ACM Trans. Multimedia Comput. Commun. Appl., Vol. 18, No. 2s (2022).
- [11] 三嶋 祐輝, 松井 智一, 松田 裕貴, 諏訪 博彦, 安本 慶一:3 次元点群を用いたマイクロ行動認識手法の提案, Technical Report 37 (2023).
- [12] 松原 裕之:照度センサを用いた在宅時の活動見守りシステム, 電気学会論文誌 C(電子・情報・システム部門誌), Vol. 143, No. 8, pp. 754759 (2023).
- [13] iang, Z.: Human Action Recognition Method Based on Wearable Inertial Sensor, in Proceedings of the 2021 6th International Conference on Cloud Computing and Internet of Things, CCIOT '21, pp. 7376, New York, NY, USA (2021), Association for Computing Machinery.

- [14] Norden, M., Mller, P. and Schauer, T.: Real-Time Joint Axes Estimation of the Hip and Knee Joint during Gait Using Inertial Sensors, in Proceedings of the 5th International Workshop on Sensor-Based Activity Recognition and Interaction, iWOAR '18, New York, NY, USA (2018), Association for Computing Machinery.
- [15] 村田 雄哉, 梶 克彦, 廣井 慧, 河口 信夫:歩行者自律測位における行動センシング知識の利用, マルチメディア, 分散協調とモバイルシンポジウム 2014 論文集, Vol. 2014, pp. 16141619 (2014).
- [16] 榎堀 優, 間瀬 健二 : ウェアラブルセンサを用いた熟練指導員のヤスリがけ技能主観評価値の再現, 人工知能学会論文誌, Vol. 28, No. 4, pp. 391-399 (2013).
- [17] 多田 昌裕 : 実世界に広がる装着型センサを用いた行動センシングとその応用 : 6. 装着型センサを用いた運転者行動センシング, 情報処理, Vol. 54, No. 6, pp. 588-591 (2013).
- [18] 茅嶋 伸一郎, 秋月 拓磨, 荒川 俊也, 高橋 弘毅:装着型加速度センサを用いた運転中の行動推定, 知能と情報, Vol. 34, No. 2, pp. 544549 (2022).
- [19] 小林 花菜乃, 加藤 岳大, 横窪 安奈, ロペズ ギヨーム : 加速度センサを用いた包丁技術向上支援システムの提案, マルチメディア, 分散協調とモバイルシンポジウム論文集 (DICOMO2020), Vol. 2020, pp. 1000-1003 (2020).
- [20] 石山 時宗, 松井 智一, 藤本 まなと, 諏訪 博彦, 安本 慶一 : マルチモーダルセンシングに基づく料理中のマイクロ行動認識の提案, 情報処理学会関西支部大会講演論文集, Vol. 2021, (2021).
- [21] Okumura, T., Urabe, S., Inoue, K. and Yoshioka, M.: Cooking Activities Recognition in Egocentric Videos Using Hand Shape Feature with Openpose, in Proceedings of the Joint Workshop on Multimedia for Cooking and Eating Activities and Multimedia Assisted Dietary Management, CEA/MADiMa '18, pp. 4245, New York, NY, USA (2018), Association for Computing Machinery.
- [22] Khaloo, P., Oubre, B., Yang, J., Rahman, T. and Lee, S. I.: NOSE: A Novel Odor Sensing Engine for Ambient Monitoring of the Frying Cooking Method in Kitchen Environments, Proceedings of the ACM on Interactive, Mobile, Wearable and Ubiquitous Technologies, Vol. 3, No. 2, pp. 125 (2019).
- [23] Lago, P., Takeda, S., Alia, S. S., Adachi, K., Benaissa, B., Charpillet, F. and Inoue, S.: A dataset for complex activity recognition with micro and macro activities in a cooking scenario, preprint (2020).
- [24] 大神 健司, 飛田 博章 : 手首装着型の加速度センサを用いた実時間調理行動認識手法の実現, 人工知能学会全国大会論文集, Vol. 37, (2023).
- [25] Ayato Kumazawa, Fuma Kato, Katsuhiko Kaji, Nobuhide Takashima, Katsuhiro Naito, Naoya Chujo, and Tadanori Mizuno : Analysis and Sharing of Cooking Actions Using Wearable Sensors, International Workshop on Informatics, Vol. 17, (2023).

付録A 論文表紙

愛知工業大学情報科学部情報科学科
コンピュータシステム専攻（メディア情報専攻）

令和4年度 卒業論文

オブジェクト指向データに対する グラマーモデルの適用

2023年2月

研究者 K00001 愛工太郎
K00011 八草花子
X00012 愛知環状

指導教員 情報一郎 教授