

デジタルメディア処理2

担当: 井尻 敬

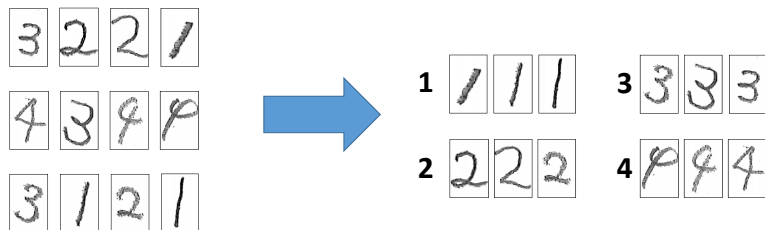
パターン認識とは1

2

パターン認識

『データの中の規則性を自動的に見つけ出し、その規則性を使ってデータを異なるカテゴリに分類する処理』 (PRML, C.M. Bishop)

例) 手書き文字画像の認識



3

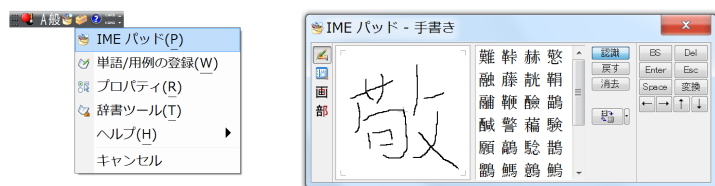
パターン認識

パターン認識は多様な分野で多様なデータに対して応用されている

データ	研究分野
画像	画像認識 (Computer vision)
手書き文字	文字認識 (Optical character recognition)
音声	音声認識 (Speech recognition)
Genome	Bioinformatics
生体	Biometrics
:	:

4

身近な応用例 - 文字認識



Windows IME pad

読めない漢字の手書きにより検索を支援

5

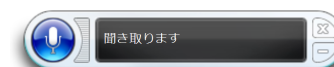
身近な応用例 - 音声認識

iOS



siri

Windows



©Microsoft

Dictation

『コントロールパネル > 音声認識』

6

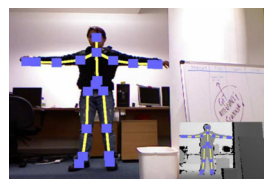
身近な応用例 - その他



指紋認証



顔認識



© IEEE Trans. Cyber. Hubert Shum, et al.

姿勢追跡
ジェスチャ認識

7

パターン認識

『データの中の規則性を自動的に見つけ出し、その規則性を使ってデータを異なるカテゴリに分類する処理』 (PRML, C.M. Bishop)

1) クラス分類 Classification

『複数の入力データを既知のクラスに分類する』

※クラス分類のみをパターン認識と呼ぶ事もある

2) クラスタリング Clustering

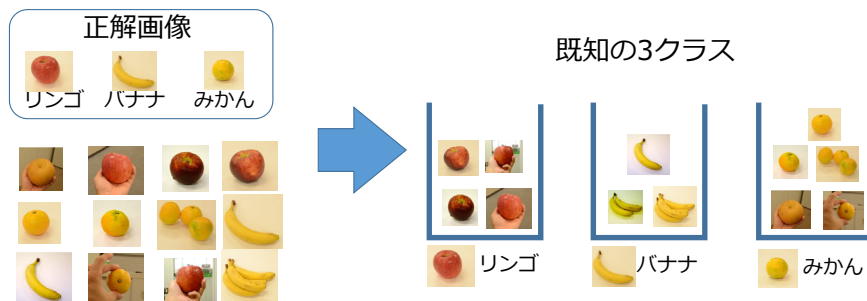
『複数の入力データから未知の類似したグループ (クラスタ) を発見する』

8

1) クラス分類 Classification

『複数の入力データを**既知**のクラスに分類する』

例) 果物の写真を、**リンゴ・バナナ・みかんの3クラス**に分類せよ

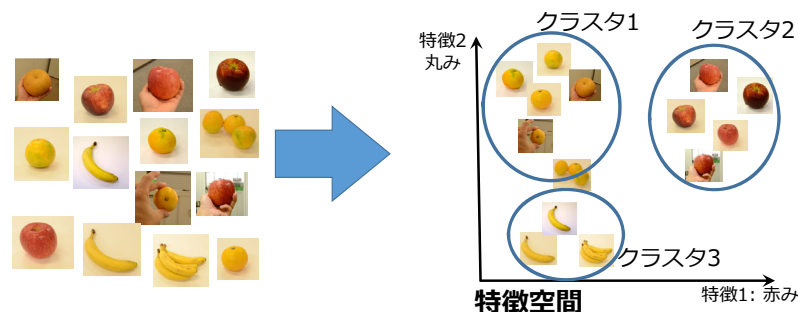


9

2) クラスタリング Clustering

『複数の入力データから**未知**の類似したグループ（クラスタ）を発見する』

例) 果物の写真を、**類似したグループ**を発見せよ



10

パターン認識

『データの中の規則性を自動的に見つけ出し、その規則性を使ってデータを異なるカテゴリに分類する処理』 (PRML, C.M. Bishop)

1) クラス分類 Classification **本日の対象はこちら**

『複数の入力データを**既知**のクラスに分類する』

※クラス分類のみをパターン認識と呼ぶ事もある

2) クラスタリング Clustering

『複数の入力データから未知の類似したグループ（クラスタ）を発見する』

11

パターン認識とは2

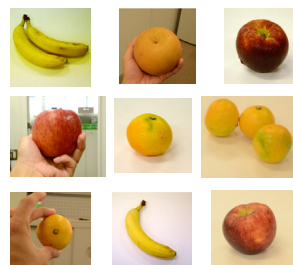
12

『写真を、リンゴ・バナナ・みかんの3クラスに分類せよ』



正解画像群

クラスIDが既に付いた画像群
(教師データと呼ばれる)

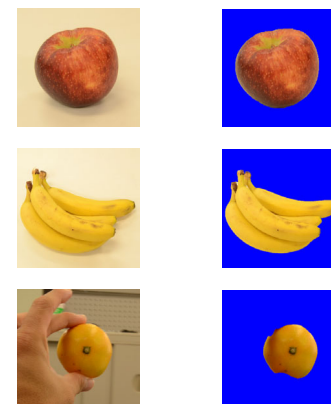


分類対象画像群

この画像を分類したい

『写真を、リンゴ・バナナ・みかんの3クラスに分類せよ』

前処理：画像から前景領域を抽出する



自動分割に関する既存手法は多いのでどれかを使う

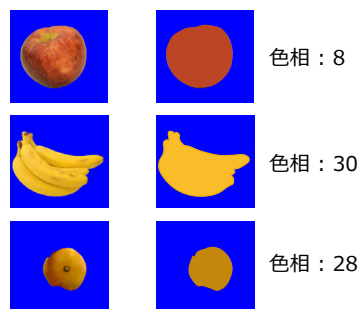
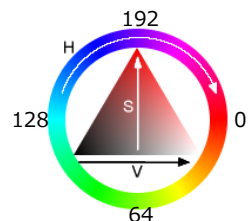
- Otsu method,
- Grab cut,
- Saliency map + graph cut
- などなど

『写真を、リンゴ・バナナ・みかんの3クラスに分類せよ』

特徴抽出：画像からクラスを良く分離する特徴量（数値データ）を抽出する

1. 平均の色相

- 前景領域の平均の色
- HSV色空間の色相H



『写真を、リンゴ・バナナ・みかんの3クラスに分類せよ』

特徴抽出：画像からクラスを良く分離する特徴量（数値データ）を抽出する

2. 円形度：領域が円に近い度合

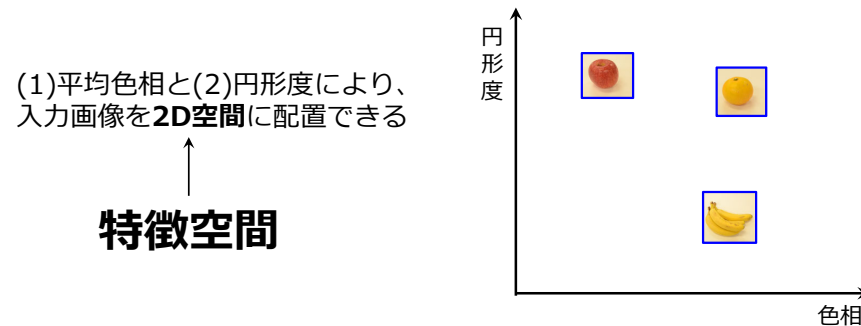
$$\frac{A}{L^2/4\pi}$$

A : 領域の面積
L : 領域の周囲長
 $L^2/4\pi$: 周囲長Lの円の面積



『写真を、リンゴ・バナナ・みかんの3クラスに分類せよ』

特徴抽出: 画像からクラスを良く分離する特徴量（数値データ）を抽出する



17

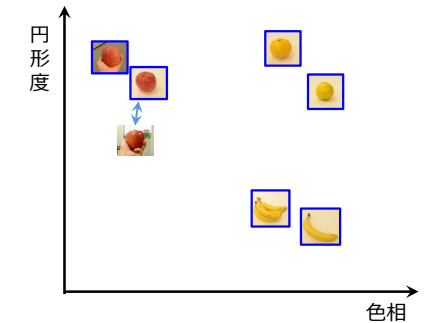
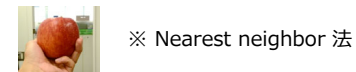
『写真を、リンゴ・バナナ・みかんの3クラスに分類せよ』

識別: 特徴空間に入力画像を射影（配置）し、クラスIDを割り当てる

1. 正解画像を特徴空間に射影

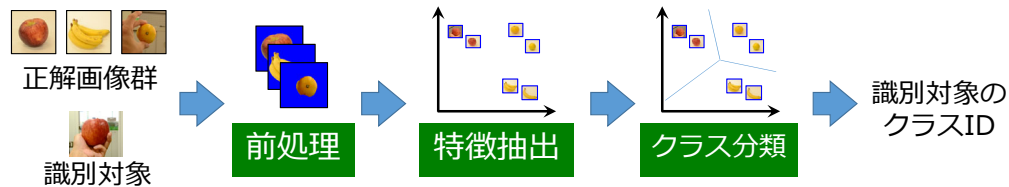


2. 分類したい画像も特徴空間射影し距離が一番近い正解画像のIDを返す



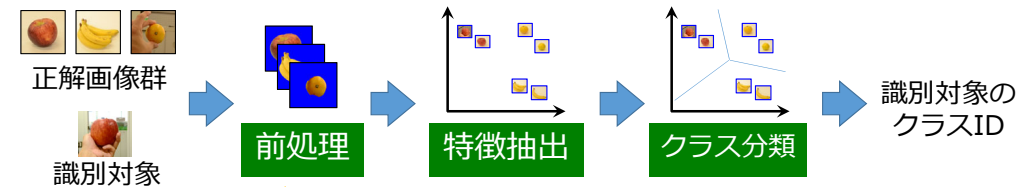
18

クラス分類の一般的な処理手順



19

クラス分類の一般的な処理手順



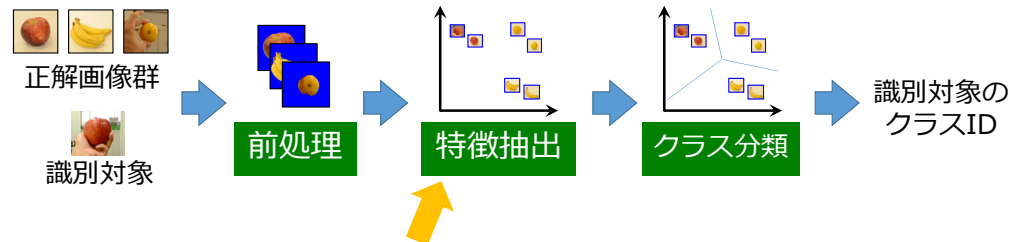
特徴抽出のための前処理

データが画像ならば…

二値化、平滑化、先鋭化、特徴保存平滑化、など

20

クラス分類の一般的な処理手順



入力データ群に対し、同じクラスは近く・異なるクラス遠くなるような特徴空間にデータを射影する

良い特徴空間を構築するには、知識・経験・試行錯誤が必要

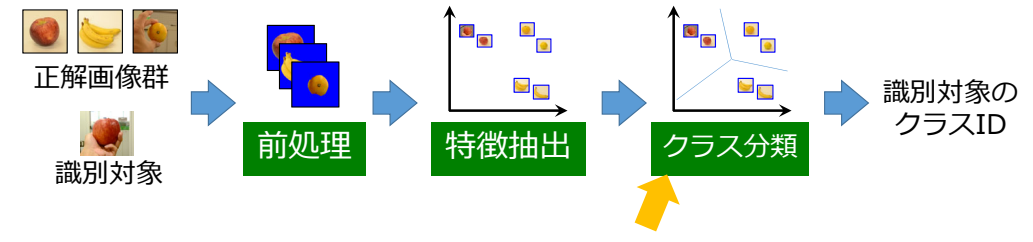
画像認識：HLAC・SIFT・HoG特徴などが有名

※最近流行りの深層学習は特徴量の設計もデータから学習する

※深層学習の発展に伴い、人がデザインした特徴量は「Hand Craftな」特徴量と呼ばれる

21

クラス分類の一般的な処理手順



正解データ群を利用して特徴空間を分割する（訓練）

識別対象を特徴空間に射影し、上記の分割結果を用いてラベル（ID）を割り振る

クラス分類の手法

K-Nearest Neighbor, ベイズ決定則, 決定木 (random forests), サポートベクタマシン
ニューラルネットワーク, etc...

22

まとめ：パターン認識とは

『データの中の規則性を自動的に見つけ出し、その規則性を使ってデータを異なるカテゴリに分類する処理』 (PRML, C.M. Bishop)

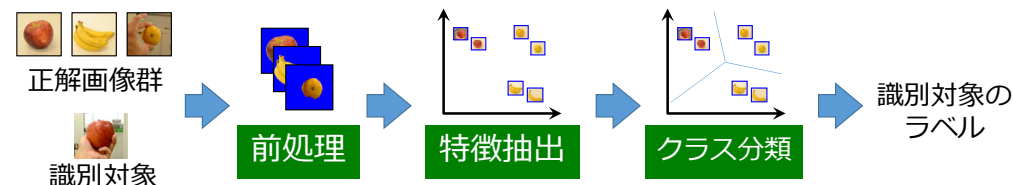
1) クラス分類 Classification

複数の入力データを**既知**のクラスに分類する
※クラス分類のみをパターン認識と呼ぶ事もある

2) クラスタリング Clustering

複数の入力データから未知の類似したグループ（クラスタ）を発見する

クラス分類の一般的な手順は以下の通り



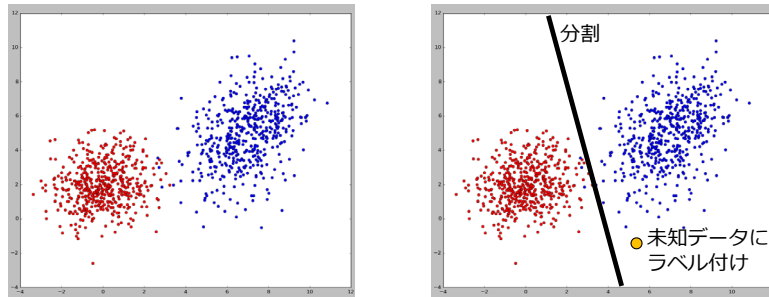
23

識別器1

24

識別器

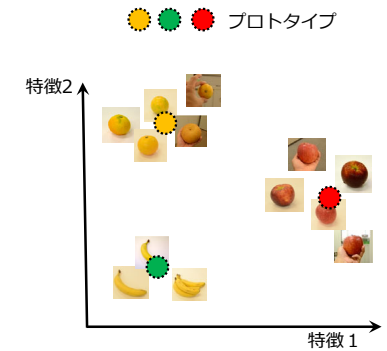
- 教師データ（ラベルつき特徴ベクトル）から特徴空間の分割方法を学習し、未知データにラベル付けを行なう手法
- プロトタイプ法, kNN (k-Nearest-Neighbor法), SVM (Support Vector Machine) RM (Random Forest)



25

プロトタイプ法

- 各クラスを代表する点を選択（作成）
↑これをプロトタイプと呼ぶ
 - 代表的なデータをプロトタイプにする
 - クラス内データの平均値をプロトタイプにする
- 未知データの特徴空間に配置し、最も近いプロトタイプのラベルを識別結果とする



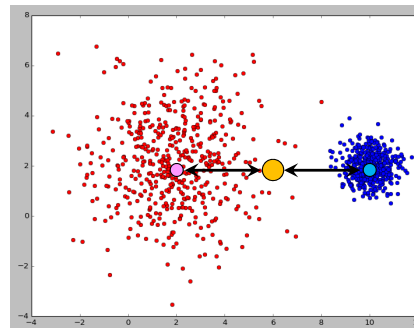
26

プロトタイプ法 と マハラノビス距離

プロトタイプまでの距離で識別するのはOK
でも明らかに分布の形が異なるクラス同士を
ユークリッド距離で比較していいの？

右図において…

- 赤: 平均(2,2), 分散共分散 $\begin{pmatrix} 3 & 0 \\ 0 & 3 \end{pmatrix}$ のガウス分布
- 青: 平均(10,2), 分散共分散 $\begin{pmatrix} 0.3 & 0 \\ 0 & 0.3 \end{pmatrix}$ のガウス分布
- 未知データ (6,2) はどちらのクラス？



27

プロトタイプ法 と マハラノビス距離

N個の点群 $\mathbf{x}_i \in R^d$ の平均と分散共分散行列は…

$$\text{平均: } \mathbf{m} = \frac{1}{N} \sum_i \mathbf{x}_i$$

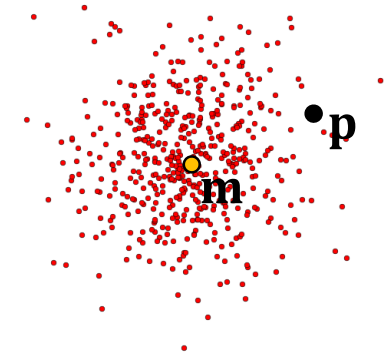
$$\text{分散共分散行列: } \mathbf{S} = \frac{1}{N} \sum_i (\mathbf{x}_i - \mathbf{m})(\mathbf{x}_i - \mathbf{m})^T$$

点 $\mathbf{p} \in R^d$ と \mathbf{m} のユークリッド距離:

$$d = \sqrt{(\mathbf{p} - \mathbf{m})^T (\mathbf{p} - \mathbf{m})}$$

点 $\mathbf{p} \in R^d$ と \mathbf{m} のマハラノビス距離:

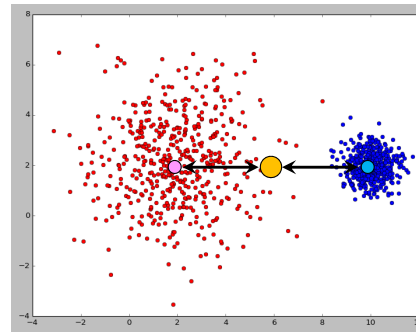
$$d = \sqrt{(\mathbf{p} - \mathbf{m})^T \mathbf{S}^{-1} (\mathbf{p} - \mathbf{m})}$$



28

プロトタイプ法 と マハラノビス距離

- 赤:平均(2,2), 分散共分散 $\begin{pmatrix} 3 & 0 \\ 0 & 3 \end{pmatrix}$ のガウス分布
- 青:平均(10,2),分散共分散 $\begin{pmatrix} 0.3 & 0 \\ 0 & 0.3 \end{pmatrix}$ のガウス分布
- マハラノビス距離を用いた場合未知データ (6,2)はどちらのクラス?



※マハラノビス距離は点群の分布を考慮し、分散の大きさの逆数で正規化した距離と考えられる

29

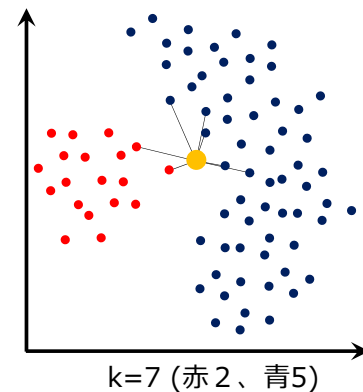
プロトタイプ法 と マハラノビス距離

- 赤:平均(2,2), 分散共分散 $\begin{pmatrix} 3 & 0 \\ 0 & 3 \end{pmatrix}$ のガウス分布
- 青:平均(10,2),分散共分散 $\begin{pmatrix} 0.3 & 0 \\ 0 & 0.3 \end{pmatrix}$ のガウス分布
- マハラノビス距離を用いた場合未知データ (6,2)はどちらのクラス?

30

kNN(k-Nearest Neighbor法)

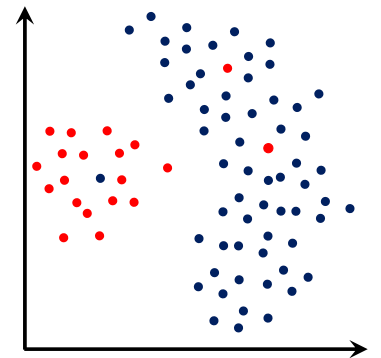
- 特徴空間において、未知データに対し、距離が最も近いk個の教師データを検索し、その点の多数決でラベルを決定する
- 特徴空間の次元が低く教師データの量が十分多いときには高い精度が得られる
- 全教師データを保持するのでメモリ消費が大きい
- 素朴な実装をすると計算量も大きくなる



31

kNN(k-Nearest Neighbor法)

問題：
 $k = 1$ の時、赤と判定される部分空間（領域）を図示せよ

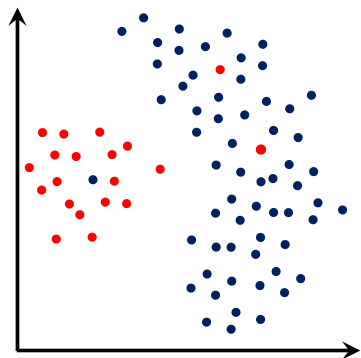


32

kNN(k-Nearest Neighbor法)

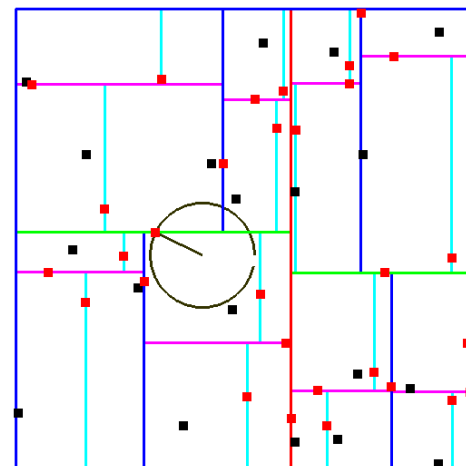
問題：

$k = 3$ の時，赤と判定される部分空間（領域）を図示せよ



33

おまけ: kd-tree



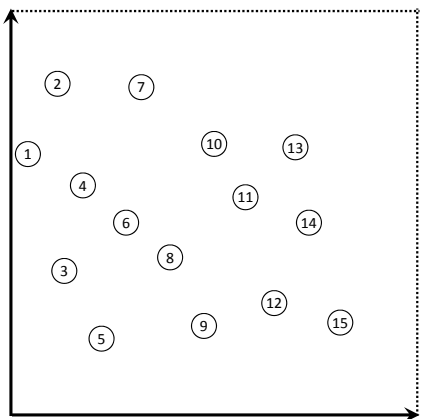
- K-dimensional tree
- 2分木構造により空間を分割し，高速な近傍探索を可能にする
- 近傍探索の計算複雑度は

平均 $O(\log N)$

最悪ケース $O(N)$

34

kd-treeの構築



- 下を繰り返す

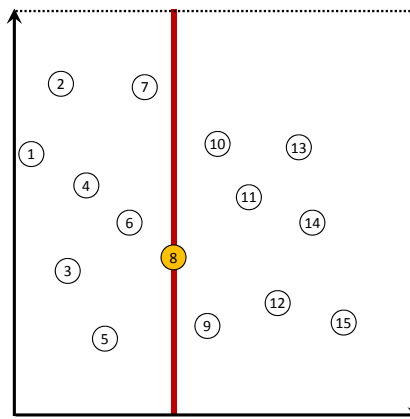
空間を分割する軸を決定し軸に沿って点群をソート

中央の点を現在ノードに割り当て，左側の点群を左の子に，右側の点群を右の子にする

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

35

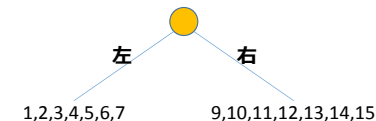
kd-treeの構築



- 下を繰り返す

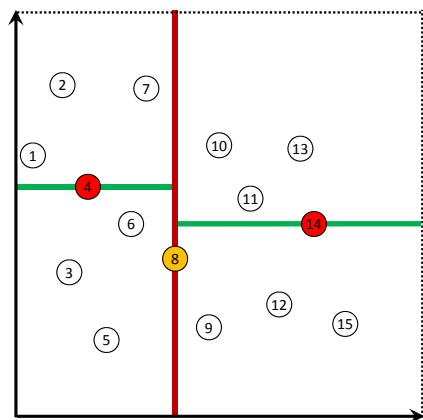
空間を分割する軸を決定し軸に沿って点群をソート

中央の点を現在ノードに割り当て，左側の点群を左の子に，右側の点群を右の子にする



36

kd-treeの構築

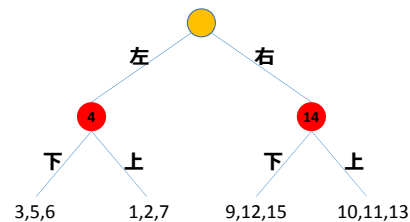


37

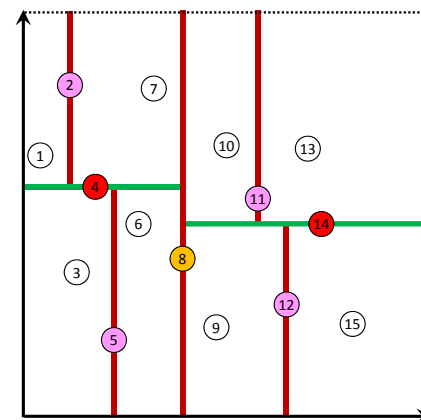
• 下を繰り返す

空間を分割する軸を決定し軸に沿って点群をソート

中央の点を現在ノードに割り当て、左側の点群を左の子に、右側の点群を右の子にする



kd-treeの構築

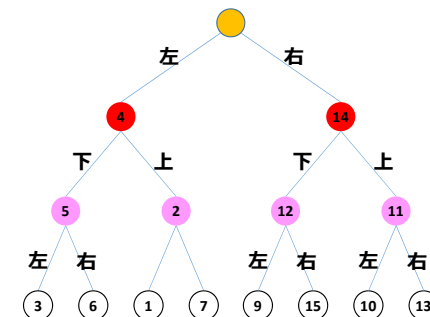


38

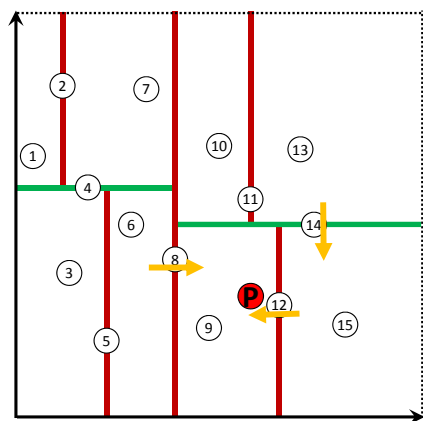
• 下を繰り返す

空間を分割する軸を決定し軸に沿って点群をソート

中央の点を現在ノードに割り当て、左側の点群を左の子に、右側の点群を右の子にする



kd-treeの構築

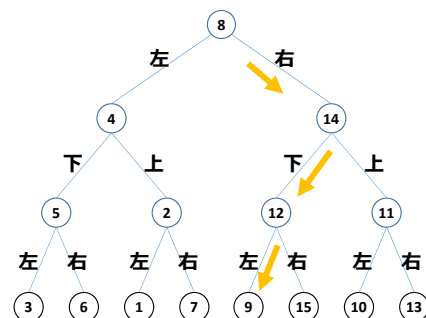


39

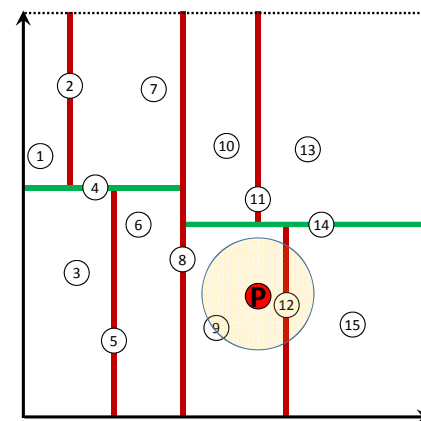
点pの最近傍点探索

木を下方方向にたどり葉ノードを見つけ、これを暫定的な最近傍点とする（近似解でよければここで終了）

到達した葉ノードから木を上方向にたどり、点pからの距離がR以下の領域は検索する、



kd-treeの構築

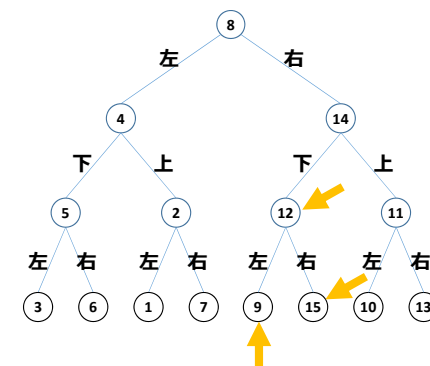


40

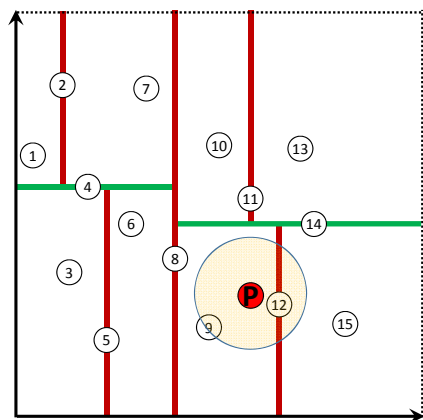
点pの最近傍点探索

木を下方方向にたどり葉ノードを見つけ、これを暫定的な最近傍点とする（近似解でよければここで終了）

到達した葉ノードから木を上方向にたどり、点pからの距離がR以下の領域は検索する、



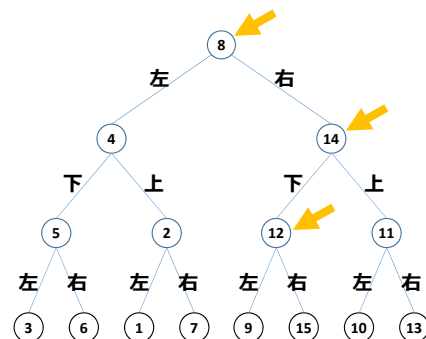
kd-treeの構築



点pの最近傍点探索

木を下方向にたどり葉ノードを見つけ、これを暫定的な最近傍点とする（近似解でよければここで終了）

到達した葉ノードから木を上方向にたどり、点pからの距離がR以下の領域は検索する、



識別器2

決定木 (classification tree / decision tree)

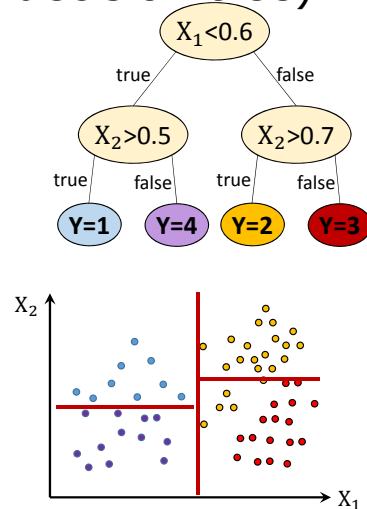
二分木でクラス分類を表現

Node : 分割規則が定義される

Leaf : クラスに対応

・未知点Xについて → 木を辿り分類先を決定

- ・分類 (test) が高速
- ・実装が簡単
- ・木が深くなると過学習



決定木 (classification tree / decision tree)

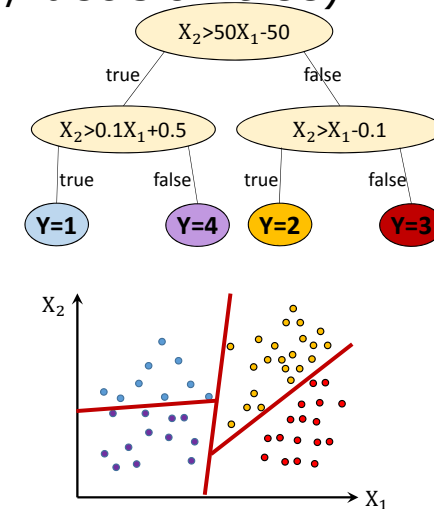
二分木でクラス分類を表現

Node : 分割規則が定義される

Leaf : クラスに対応

・未知点Xについて → 木を辿り分類先を決定

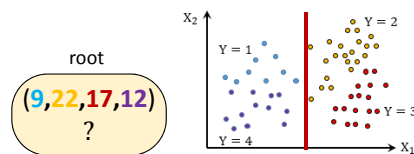
- ・分類 (test) が高速
- ・実装が簡単
- ・木が深くなると過学習



決定木の学習 (概要)^[Fielding 77; Quinlan 93; Breiman 84]

入力：教師データ (Y_i, \mathbf{x}_i) , 木の深さ D

1. Root に全教師データを関連付け
2. 深さが D になるまで以下を繰り返す
 - + Node d に注目
 - + d に属すデータ群を二分割するルールを決定
 - ランダムに候補を作成
 - **なるべく偏りが大きなルールを選択**
 - + d の子に分割したデータ群を関連付け
3. 葉にラベル付け (属するデータの多数決)

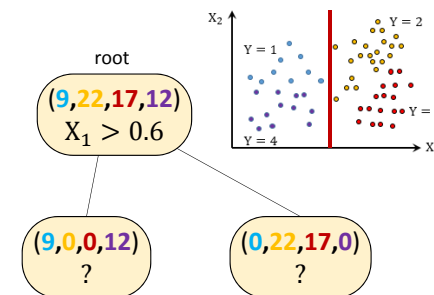


45

決定木の学習 (概要)^[Fielding 77; Quinlan 93; Breiman 84]

入力：教師データ (Y_i, \mathbf{x}_i) , 木の深さ D

1. Root に全教師データを関連付け
2. 深さが D になるまで以下を繰り返す
 - + Node d に注目
 - + d に属すデータ群を二分割するルールを決定
 - ランダムに候補を作成
 - **なるべく偏りが大きなルールを選択**
 - + d の子に分割したデータ群を関連付け
3. 葉にラベル付け (属するデータの多数決)

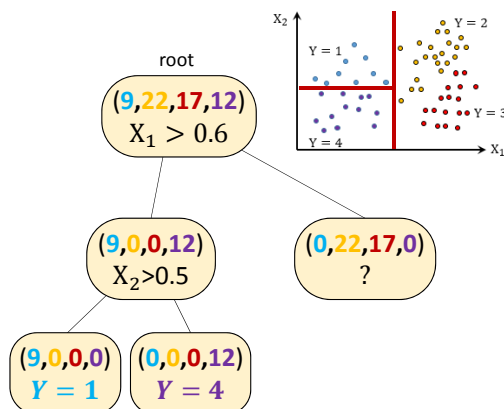


46

決定木の学習 (概要)^[Fielding 77; Quinlan 93; Breiman 84]

入力：教師データ (Y_i, \mathbf{x}_i) , 木の深さ D

1. Root に全教師データを関連付け
2. 深さが D になるまで以下を繰り返す
 - + Node d に注目
 - + d に属すデータ群を二分割するルールを決定
 - ランダムに候補を作成
 - **なるべく偏りが大きなルールを選択**
 - + d の子に分割したデータ群を関連付け
3. 葉にラベル付け (属するデータの多数決)

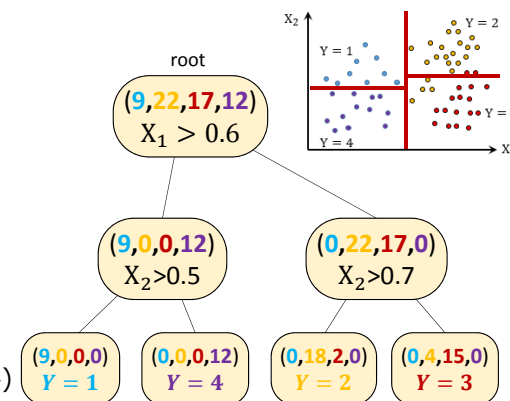


47

決定木の学習 (概要)^[Fielding 77; Quinlan 93; Breiman 84]

入力：教師データ (Y_i, \mathbf{x}_i) , 木の深さ D

1. Root に全教師データを関連付け
2. 深さが D になるまで以下を繰り返す
 - + Node d に注目
 - + d に属すデータ群を二分割するルールを決定
 - ランダムに候補を作成
 - **なるべく偏りが大きなルールを選択**
 - + d の子に分割したデータ群を関連付け
3. 葉にラベル付け (属するデータの多数決)



48

参考資料

なるべく偏りが大きなルールを選択

例) 情報利得が大きくなる分割を選択

$$\text{Entropy: } H = -\sum_{c=1}^k P_c \log P_c$$

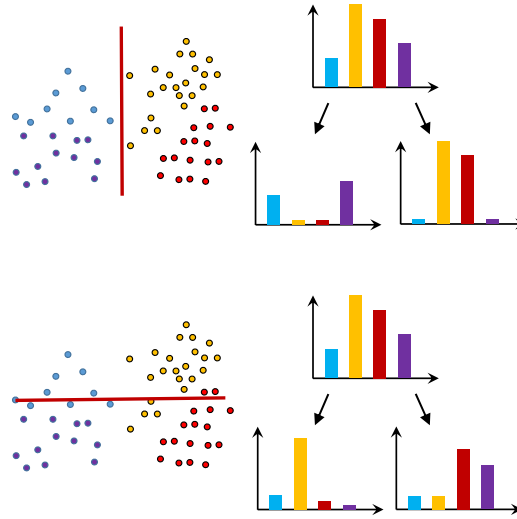
P_c はクラス c に属すデータ点の出現確率

$$\text{情報利得: } H_p - \frac{|N_L|}{|N_p|} H_L - \frac{|N_R|}{|N_p|} H_R$$

分割により減少したエントロピー量

$H_p/H_L/H_R$: 親/左/右Nodeのエントロピー

$N_p/N_L/N_R$: 親/左/右Nodeに属す要素数



49

参考資料

各点の出現確率

$$P: \left(\frac{9}{60}, \frac{22}{60}, \frac{17}{60}, \frac{22}{60} \right) \quad L: \left(\frac{9}{21}, 0, 0, \frac{12}{21} \right) \quad R: \left(0, \frac{22}{39}, \frac{17}{39}, 0 \right)$$

$$H_p = -\frac{9}{60} \log \frac{9}{60} - \frac{22}{60} \log \frac{22}{60} - \frac{17}{60} \log \frac{17}{60} - \frac{12}{60} \log \frac{12}{60} = 0.578$$

$$H_L = -\frac{9}{21} \log \frac{9}{21} - 0 - 0 - \frac{12}{21} \log \frac{12}{21} = 0.296$$

$$H_R = -0 - \frac{22}{39} \log \frac{22}{39} - \frac{17}{39} \log \frac{17}{39} - 0 = 0.297$$

$$\text{情報利得: } 0.578 - \frac{21}{60} 0.296 - \frac{39}{60} 0.297 = \mathbf{0.281}$$

50

参考資料

各点の出現確率

$$P: \left(\frac{9}{60}, \frac{22}{60}, \frac{17}{60}, \frac{22}{60} \right) \quad L: \left(\frac{5}{25}, \frac{18}{25}, \frac{2}{25}, 0 \right) \quad R: \left(\frac{4}{35}, \frac{4}{35}, \frac{15}{35}, \frac{12}{35} \right)$$

$$H_p = -\frac{9}{60} \log \frac{9}{60} - \frac{22}{60} \log \frac{22}{60} - \frac{17}{60} \log \frac{17}{60} - \frac{12}{60} \log \frac{12}{60} = 0.578$$

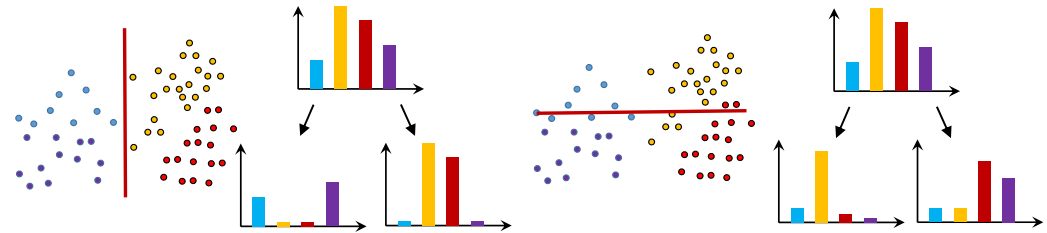
$$H_L = -\frac{5}{25} \log \frac{5}{25} - \frac{18}{25} \log \frac{18}{25} - \frac{2}{25} \log \frac{2}{25} = 0.330$$

$$H_R = -\frac{4}{35} \log \frac{4}{35} - \frac{4}{35} \log \frac{4}{35} - \frac{15}{35} \log \frac{15}{35} - \frac{12}{35} \log \frac{12}{35} = 0.532$$

$$\text{情報利得: } 0.578 - \frac{25}{60} 0.330 - \frac{35}{60} 0.532 = \mathbf{0.131}$$

51

参考資料



情報利得: **0.281**

情報利得: **0.131**

左の分割のほうが情報利得が高い (偏りが大きい)
→ この二つの候補があったら左を選ぶ

52

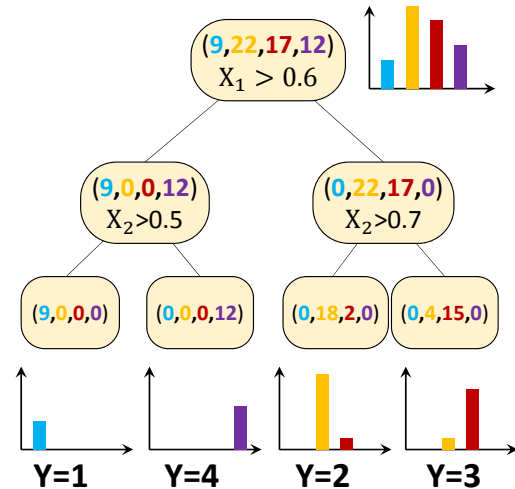
参考資料

葉にラベル付け

Nodeの分割を繰り返して指定された深さの木を作ったら…

→ 葉にラベルをつける

葉に属すデータ点のうち出現確率が最大のもののラベルを選択
(単純ベイズ、多数決)



53

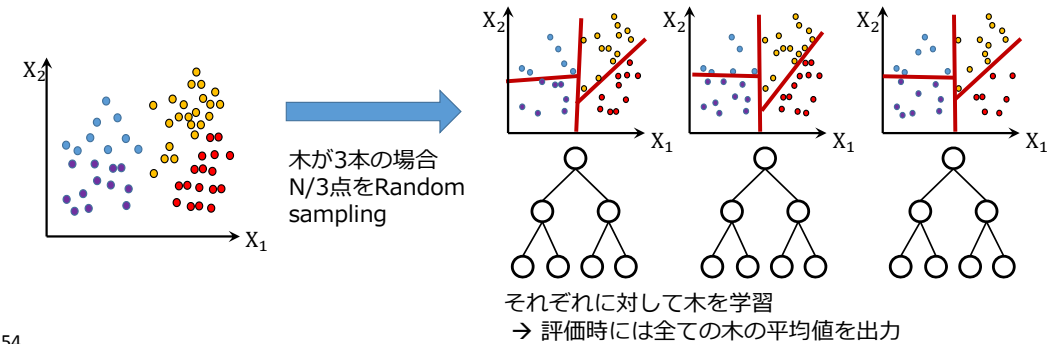
集団学習 (Ensemble learning)

弱識別器を多数組み合わせることで強識別器を実現する

弱識別器：精度の低い識別器

強識別器：精度の高い識別器

決定木 → ランダム森(Random Forests)

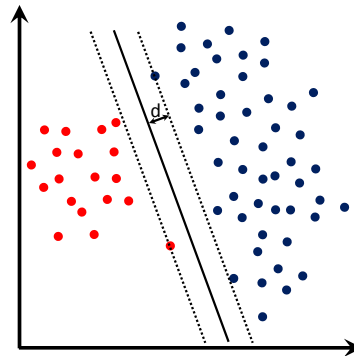


54

Support Vector Machine

- 特徴空間が超平面（2次元なら直線）で分離可能なとき・・・
- 超平面と最も近いデータ点との距離が最大となるような超平面を選択する
 - これをマージン最大化という
 - 最近傍点をサポートベクトルという
- 超平面の方程式だけを記録すればよいのでメモリ消費が少ない

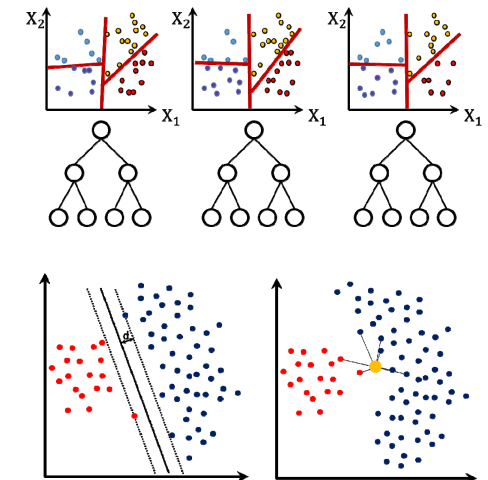
※線形分離不可能な場合
→ ソフトマージンSVM
→ カーネルトリック



55

まとめ: 識別器

- 識別器：教師データに基づき特徴空間を分割することで、未知データへのラベル付けを行なう
- 特に有名な下の識別器を紹介
 - プロトタイプ法
 - K Nearest Neighbor
 - Random Forests
 - Support Vector Machine



56