0 cm

数値実験 2 章では数値実験について説明する 実験概要 2 研究では人工知能を用いた漫画の内容理解のためにまず自然言語処理を用いて漫画のキャラクタのセリフの一数値実験 m

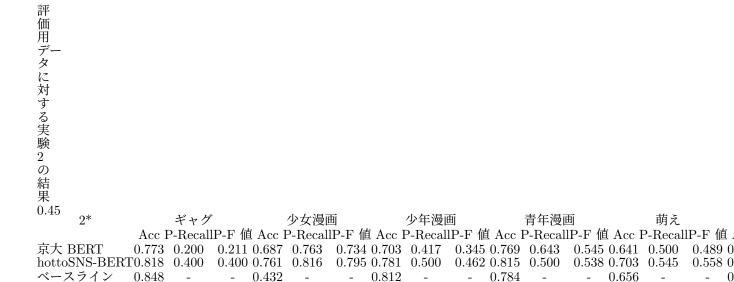
習 パ ラ メー タ 1.35 パラメータ 実験 1Γ2 エポック数 50 バッチサイズ 16 損失関数 Cross Entropy Loss 最適化手法 Adam

[!h]

損

失関数におけるクラス重み 1.35 タッチ 正例 負例 ギャグタッチ 0.7730.227 少女漫画タッチ0.8310.169 青年漫画タッチ 0.8240.176 萌えタッチ 0.5940.406

```
0 \mathrm{cm}
```



萌え

[!h] [width=0.8]doc/figures/ex2_graph_hotto_gyagu.png \Gamma\Gamma\gamm

```
0\mathrm{cm}
```

?より一見して京大Bの方がコサイン類似度が高い区間に集まっていることから優れているように考えられるがこれはDA m tatioに大きな問題が無いという前提でのみ成でより、 RT T

```
0\mathrm{cm}
```