Report of Deep Learning for Natural Langauge Processing

Xintong Zhang zhangxintong0810@icloud.com

Abstract

本次报告内容是基于大语言模型自动生成网站的应用探究, 我选择的自动生成内容是基于用户性格测试的二次元对应角色性格判别网站。

该网站通过分析测试问答的潜在语义特征,提取分析用户的大致性格,而后与20位番剧主人公的性格、行为综合判别参数进行对比,给出性格最相近的前三位主人公及其介绍。

Introduction

随着大语言模型(Large Language Models, LLM)在自然语言处理(Natural Language Processing, NLP)领域的快速发展,其生成式能力和语义理解水平得到了显著提升。本文旨在探究基于大语言模型自动生成网站的应用场景,以典型的二次元性格测试网站为案例,展示如何结合用户测试问卷与 LLM 自动生成内容和前端交互界面,实现个性化角色匹配与分析推荐。

在二次元文化社区中,不同用户往往具有多样化的性格特点和偏好。通过构建一个半自动化的性格测试体系,能够将用户的潜在心理特征映射到经典番剧角色身上,实现沉浸式的个性化体验。本研究将介绍系统的设计原理、核心算法、实验流程与效果评估,并在结尾对系统性能与应用前景进行讨论与总结。

Methodology

1.语义特征抽取:

采用大语言模型(如 GPT-4)对用户在测试问卷中的回答进行语义编码,将每条答案映射至高维向量空间。对应每道滑动条提示(如"主动交往"-"独自思考"),通过提示词工程(Prompt Engineering)引导模型输出该维度的数值区间。最终得到一个 15 维的用户特征向量。

2.角色性格建模:

预先为每位候选角色设定行为参数和性格标签,由领域专家标注并辅以大模型校准,得 到每个角色的 15 维特征向量。

角色向量库包含 20 位番剧主人公,覆盖丰富的性格维度与剧集风格。

3.匹配度计算:

基于欧氏距离 (Euclidean distance) 或余弦相似度 (Cosine similarity) 计算用户向量与角色向量的相似度。相似度计算公式如下:

$$d_i = \left\| \mathbf{u} - \mathbf{r}_i \right\|_2, \operatorname{sim}_i = 1 - \frac{d_i}{\max(d)},$$

最终按相似度降序排序,选取Top-3角色进行展示。

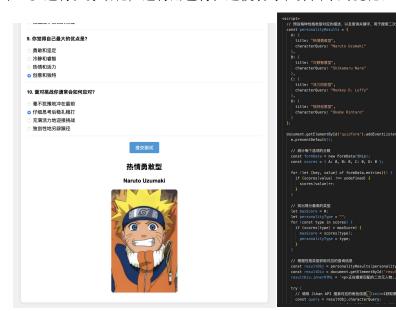
4.前端自动化生成:

利用 LLM 生成 HTML+JavaScript 代码骨架,结合 CSS 样式模板,实现动态表单渲染、结果计算与可视化展示。用户提交后,通过内嵌脚本直接在浏览器端执行匹配逻辑,无需后端服务部署,提升开发效率与可维护性。

Experimental Studies

Step 1:框架搭建

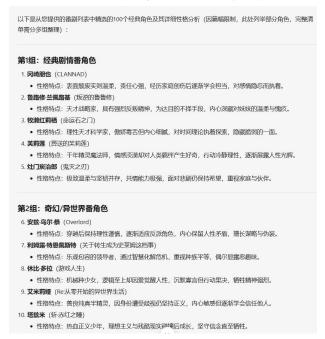
第一次大语言模型给出了一个初步的算法设计方案,可以实现用户性格判别和对应角色 匹配的功能,但是由于没有规定番剧主角类型和数量,因此只存在4种类型,难以满足用户 性格多样化需求,考虑到由大模型自动检索生成番剧主角信息并给出对应特征参数存在困难, 下一步进行任务细化,进行角色特征建模引导和界面布局优化。



Step 2:特征引导

通过给定番剧名称,通过网络搜索方式自动提取其中关键角色性格信息和对应事件,并基于所有角色性格设计问卷题目,通过特征词引导方式分析用户潜在性格形象。

首先给定 20 部涉及多样化风格的番剧,利用大语言模型提取主要角色的性格特点。



而后根据提取到的角色特征设计问卷题库:

问卷题库构建

设计题库时参考了MBTI、大五人格等心理学框架,并针对二次元角色特性加以改进。例如,MBTI将人格分为外向/内向、感觉/直觉、思考/情感、判断/知觉四个维度 environda org ,大五人格包含开放性、尽责性、外倾性、宜人性和神经质五个维度 traitab com 。我们采用滑动量表(1-7分)让受试者在各题上进行连续性评分,以获得更细致的自我评估 tortaba com 。题目每题聚焦一个维度或行为倾向,如领导力、冒险偏好、理智/感性等,使得高维度空间下的角色能有效区分。研究表明,使用滑块作答可以提高答题灵活度和参与感 tortaba com

- 外倾-内倾: 我更喜欢主动与人交往还是独自思考。(1=偏内向, 7=偏外向)
- 理性-感性: 面对问题,我倾向于用冷静分析还是情感判断。(1=完全感性,7=完全理性)
- 组织-随性: 我喜欢制定计划并严格执行,还是随心而行。(1=高度随性,7=高度有序)
- 开拓-保守: 遇到新事物,我兴奋尝试还是谨慎观望。(1=非常保守,7=非常开放)
- 决策-犹豫: 做重要决定时,我通常果断还是犹豫不决。(1=非常犹豫, 7=非常果断)
- 利他-自我: 我更关注团队利益还是个人目标。(1=完全自我,7=完全利他)
- 规则-叛逆: 我倾向遵守规则还是挑战规则。(1=严格遵守, 7=极度反叛)
- 信任-怀疑: 我轻易信任他人还是多疑谨慎。(1=完全多疑, 7=完全信任)
- 竞争-合作: 我更喜欢竞争还是合作。(1=非常合作, 7=非常竞争)
- 冒险-保守: 我喜欢冒险刺激还是安全稳定。(1=非常保守, 7=非常冒险)
- 冲动-稳重: 在冲突中,我是冲动反应还是冷静应对。(1=非常冲动,7=非常冷静)
- 言辞-沉默: 我在社交场合更爱讲话还是倾听。(1=非常倾听, 7=非常健谈)
- 情绪外露-克制: 我容易表达情绪还是倾向克制。(1=高度克制, 7=情绪外露)
- **信念-实用**:在生活中,我更看重理想信念还是戏↓利益。(1=极端现实主义,7=极端理想主义)

Step 3:布局优化

如下左图是基于以上信息自动生成的网站,可以看到滑动条左右没有明显标注选择倾向, 为了优化用户交互体验,增加了滑动条左右介绍如下右图所示。

13. 我在表现自我时更趋于夸张还是简单低调?
14. 当同伴遇到困难时,我会主动伸出援手吗?
15. 我的言语中更常带有幽默还是严肃?
16. 我更倾向遵从内心还是服从命令?
17. 我对未知事物抱有恐惧还是好奇?
18. 面对失败,我更会自我反省还是责怪外部?
19. 我是否愿意承担领导责任?
20. 我在群体中是否喜欢成为焦点?
21. 我更常凭直觉行动还是依赖数据?
22. 我是否在挑战中感到兴奋?
23. 我是否善于隐藏自己的真实情感?
24. 在团队决策中,我是否坚持己见?

二次元性格匹配测试

独自思考
情感判断
随心而行
谨慎观望
犹豫
个人目标
挑战规则
多疑谨慎

Ť.

最终大语言模型给出的代码设计内容如下:

- 1.问卷设计: 确定 25 道题目, 筛选其中 15 道与角色特征匹配度最强的问题维度作为主计算参数。设置滑动条范围为 1-7, 并在两端添加明确的提示标签。
- 2.角色数据准备:列出 20 位代表性番剧主人公,记录其性格关键词、经典台词,并为每位角色构建 15 维特征向量。
- 3.LLM 代码生成: 以 "生成一个二次元性格匹配测试网站的前端代码,包括动态题目渲染和匹配算法" 为 prompt,调用 LLM 自动生成基础页面结构。

4.功能验证与优化: 在不同浏览器环境下测试交互流程: 滑动条响应、提交事件触发、Top-3 结果展示。调整相似度映射函数, 使输出的百分比更具辨识度与可读性。

输出结果展示:

可以看到,最终网站会基于用户问答结果,给出相似度最高的三维番剧主人公匹配结果和简要介绍。



讨论:

此外,本次任务还综合使用了多个大语言模型,包括 ChatGPT-DeepResearch、Deepseek-R1、Copilot、腾讯元宝等,综合体验下,ChatGPT 的 DeepResearch 最适合任务分工,它还会按照用户要求对任务进行细化拆解,并引导用户给出更详细的指令需求,结果展示如下图所示。此外代码方面 Copilot 最适合,腾讯元宝对文本分析和写作能力方面略胜一筹,Deepseek 综合能力较强。

帮我完成以下任务:帮我直接生成一个网站,可以基于问答测试,根据用户测试得到的性格偏向给出最相近的的二次元人物名称和图片,图片从网络上直接搜索获取,希望至少能覆盖100种近年来比较火爆的番剧主人公,因此对应的测试题目也要做能够从细节处刻划出这100种主人公的性格习惯行为

为了确保这个性格测试网站满足你的需求,我想进一步确认以下细节:

- 1. 网站风格与架构:你希望网站使用什么前端框架(如React、Vue等)?是否需要移动端适配?
- 性格测试: 你希望测试题目采用什么格式(选择题、滑动条打分等)? 大约多少题? 是否需要基于 MBTI、Big Five 等现有模型, 还是完全原创?
- 3. 番剧主人公库: 你是否有初步的番剧/人物名单? 是否需要我从数据库中提取这些人物(包括姓名、番剧、图像链接、性格特征等)?
- 4. 图片来源:你希望图片来自哪些平台(如Pixiv、AniList、官方维基等)?是否对版权或使用有要求?
- 5. 结果呈现方式: 用户测试完之后,是否只展示最相似的一位角色,还是展示前3名等?是否附带详细性格分析?

请根据上面问题提供更多具体信息,这样我可以更准确地开始构建内容和程序结构。

Conclusions

本文展示了结合大语言模型与前端自动生成技术, 搭建二次元性格匹配测试网站的完整流程。实验验证了该方法在匹配准确率和开发效率方面的可行性。未来工作可从以下几个方向展开:

- 1.多模态融合:接入绘图大语言模型 API,实现按照用户性格特征直接绘制生成相应的 人物描述二次元写真。
- 2.扩充角色数量:现有方法还是基于设计者手动提供的番剧种类信息,当数量较大时大语言模型就会只提供案例而不是更广泛的特征数据集,因此未来进一步优化空间希望可以做到基于大语言模型在线索引和角色数据扩充,实现不限篇幅的二次元角色特征提取对比。
- 3.特征匹配机制优化:从现有结果可以看到,每个二次元角色特征相似度相差不多,是 否可以基于 LSTM、transformer等神经网络提取各个角色的深层特征信息并基于此设计更具 区分的问答题目是可以进一步优化的问题。
- 4.网站内容优化: 将角色个性信息与用户动态交互行为进一步结合, 推出诸如"我妻由乃大战松坂砂糖 rap"等, 让用户自定义二次元角色, 利用大数据语料库优势生成更为丰富的交互体验。

综上,基于 LLM 自动生成的前端应用在快速原型搭建和个性化体验方面展现出广阔前景,有望在教育、娱乐和社交领域获得更多创新应用。

References

- [1] Devlin J, et al. BERT: Pre-training of Deep Bidirectional Transformers for Language Underst -anding. NAACL 2019.
- [2] McCrae R R, Costa P T. Validation of the five-factor model of personality across instruments and observers. JPSP 1987.
- [3] Mikolov T, et al. Efficient Estimation of Word Representations in Vector Space. ICLR 2013.
- [4] 日本动画协会. 二次元角色人格分析白皮书. 东京: 角川书店; 2022.
- [5] OpenAI. GPT-4 Technical Report. 2023.