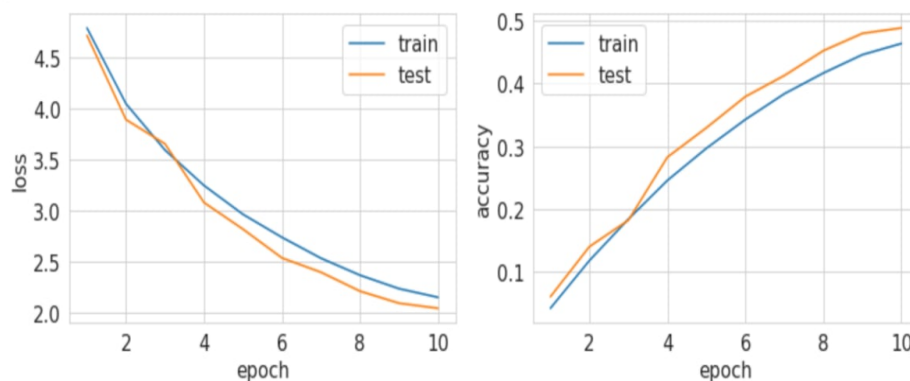


Отчет по бдз

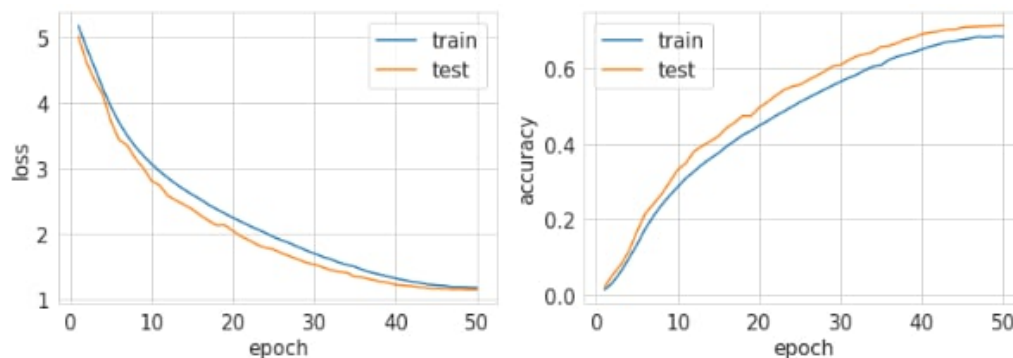
Mobilenet:

- 1) RMSprop + MultiplicativeLR - это было описано в статье для v2, но не дало хорошего на первых 15 эпохах результата(пруфов не будет - я тогда еще не додумался скринить резы)
- 2) SGD + CosineAnnealingLR - это было на семах и работает очень круто(лучший балл, но на 50 эпохе уже аккуранси слабо растет.
- 3) V3 - на первых эпохах показало такой же тестовый(не валидационный, хотя он такой же) результат как и V2, причем графики обучения примерно такие же.



Resnet:

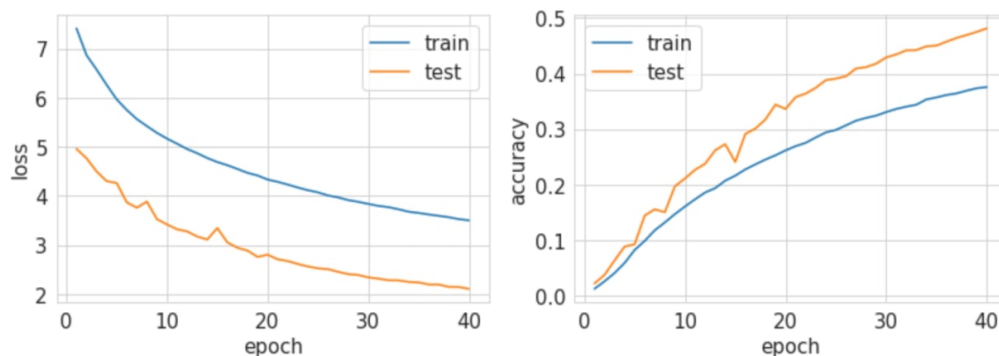
- 1) 34 запускал с SGD + CosineAnnealingLR, еще во время первой контрольной точки - результаты на первых 10 эпохах такие же как и Mobilenet_v2, но обучается быстрее, хотя сходится тоже быстрее.
- 2) 50: Сначала запускал на SGD + MultiplicativeLR - как было написано в статье по нему - получился хуже, чем запуск 34 на первых эпохах.
- 3) Потом нашел статью, где сравнивают запуски resnet50 и запустил с NAdam и CosineAnnealingLR, вообще в статье предлагалось использовать другой шедулер, но я в тот момент позапускал Inception_v3 и разочаровался во всем кроме CosineAnnealingLR. Обучил до 50 эпохи - не думаю, что дальше будет сильно лучше.



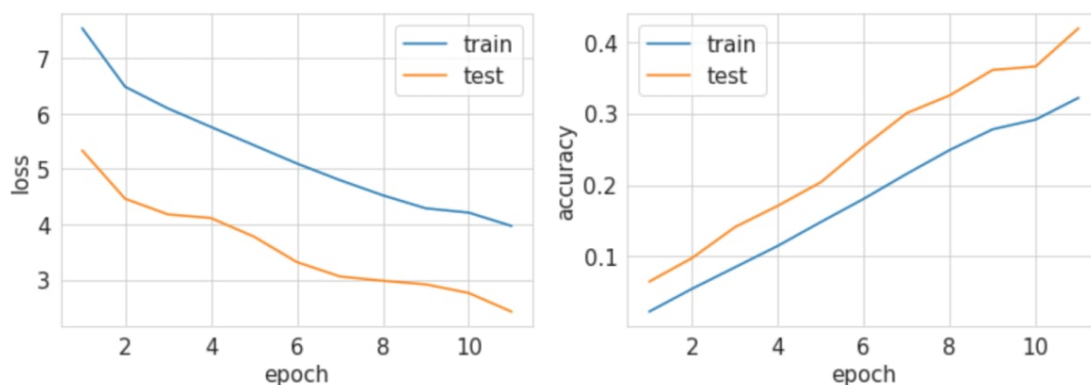
Inception v3:

- 1) Запустил с RMSprop + MultiplicativeLR с параметрами из статьи + модель вроде оч крутая, судя по сравнениям. Пошел спать и проснулся с горизонтально прямыми графиками лосса(. Потом запустил с теми же оптимайзером, но с

стандартными параметрами и модель начала обучаться. Причем тестовый скор на этой модели почти такой же как и валидационный. Нужно ее было обучить на большем колве эпох, но она оч долго обучается.



- 2) Запустил с SGD + CosineAnnealingLR. Оч хорошо обучалась, но обучение дрогнулось(. Возможно нужно было ее еще довести до больших эпох, но я хотел довести модель из пункта 1(поскольку ее описали в статье).



Training 12/50: 89% 2087/2344 [09:13<01:07, 3.81it/s]

При всех обучении пред обрабатывал фотки, как говорилось в статьях. Трейн аугментации - RandomHorizontalFlip(использовал почти всегда), RandomRotation, RandomPosterize(иногда ухудшал резы). Batch_size = 32, чтобы укладываться в память. Обучался: Datasphere -> локально на маке (пришлось настраивать mps для m1) -> кягл (крутая штука).

P.S

- CosineAnnealingLR работает оч хорошо, нужно бы еще попробовать CyclicLR, CosineAnnealingWarmRestarts.
- хочу доучить 2 пункт из **Inception v3** так что если не закроете соревнование после среза результатов будет круто.
- тут мог бы быть мем, но время закончилось