

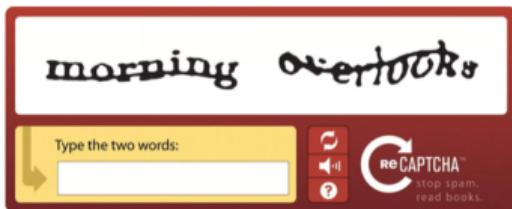
Глубокое обучение

Занятие 4: Введение в свёрточные сети

Agenda

- Как видит компьютер
- Convolution или свёртка
- Strides & Pooling
- Data augmentation
- Собираем свою свёрточную сетку

Затравка (2006)



Please click on all the images that show cats:

The grid contains 16 images arranged in four rows of four. The images alternate between dogs and cats. Each image has a blue 'adopt me' link below it. The first row shows a black and white cat, a brown dog, a white and brown dog, and an orange cat. The second row shows a white and brown dog, a tan dog, a person petting a black cat, and a grey cat. The third row shows a white dog, an orange cat, a brown and white dog, and a black and white dog. The fourth row shows a white dog, an orange cat, a brown and white dog, and a black and white dog.

Затравка (2006)

- Капча портит вид сайтов, довольно бесполезная, в Microsoft придумывают в 2006 году новый вид капчи. Надо отличать котов от собак.
 - В то время разделение собак от кошек было очень сложной задачей, лучшая точность была 0.6.
 - У нас есть 12 картинок, робот нас с вероятностью 0.6^{12} .
 - Пул картинок пополнялся фотографиями из приютов.

В 2014 проект закрыли



Dogs vs. Cats

Create an algorithm to distinguish dogs from cats
215 teams · 6 years ago

Overview Data Notebooks Discussion Leaderboard Rules

[Public Leaderboard](#) [Private Leaderboard](#)

The private leaderboard is calculated with approximately 70% of the test data. [Refresh](#)

This competition has completed. This leaderboard reflects the final standings.

■ Gold ■ Silver ■ Bronze

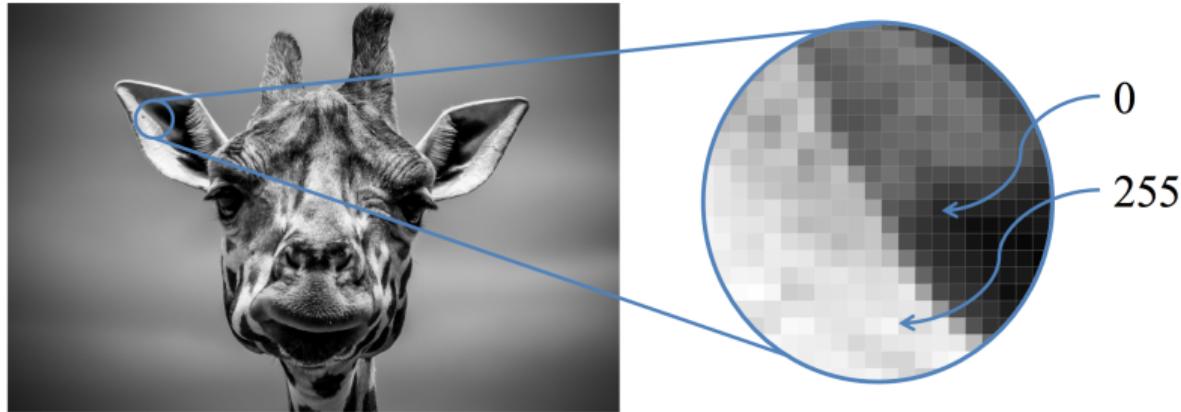
#	△pub	Team Name	Notebook	Team Members	Score ⓘ	Entries	Last
1	—	Pierre Sermanet			0.98914	5	6y
2	▲ 4	orchid			0.98308	17	6y
3	—	Owen			0.98171	15	6y
4	—	Paul Covington			0.98171	3	6y

Как видит компьютер



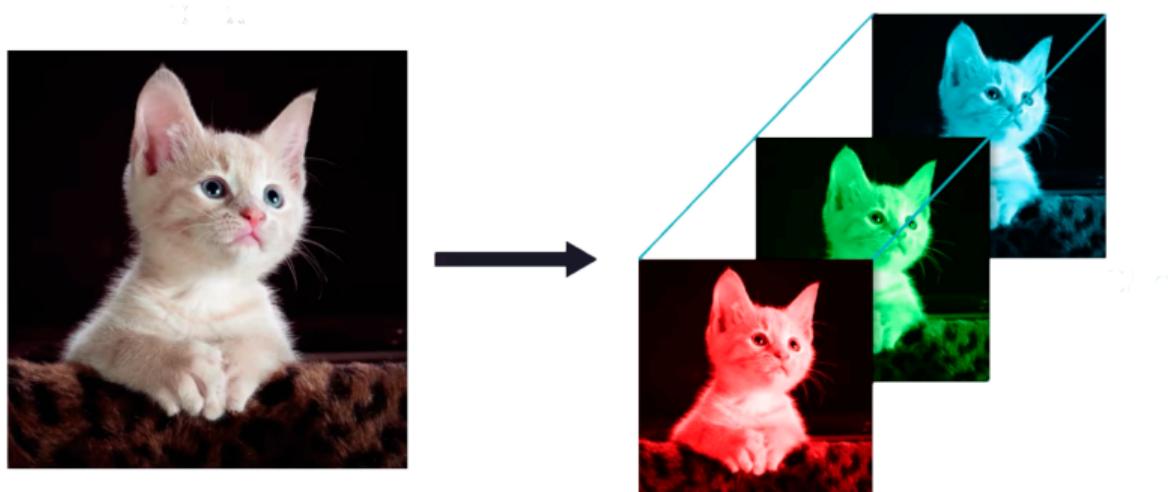
Картина – тензор

- Каждая картинка – это матрица из пикселей
- Каждый пиксель обладает яркостью по шкале от 0 до 255

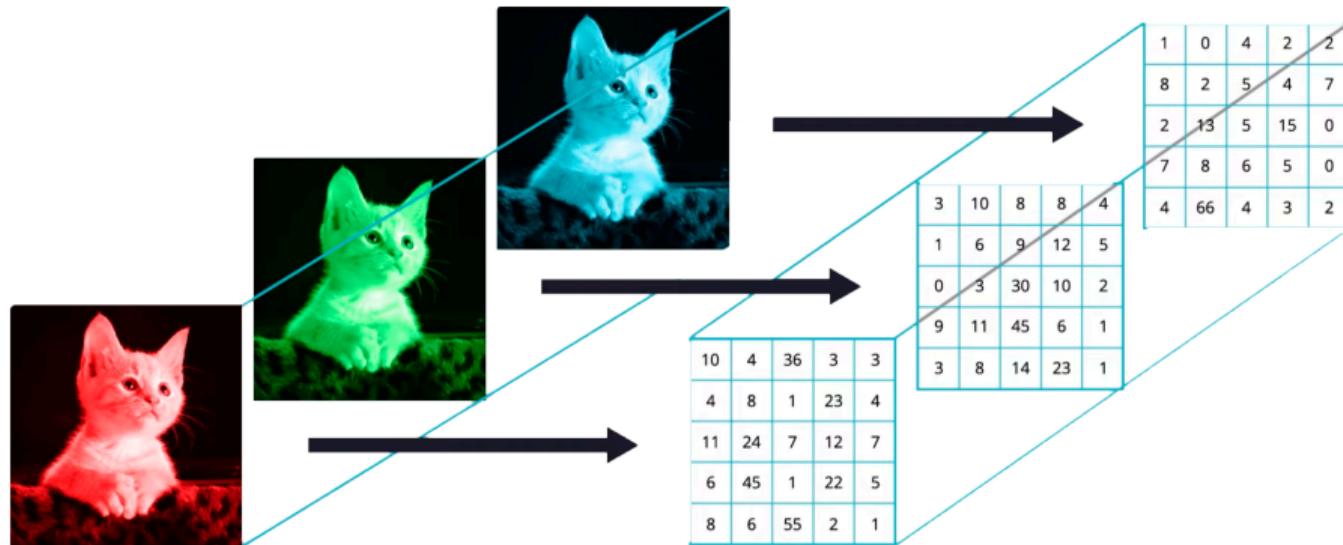


Картина – тензор

- Цветное изображение имеет три канала пикселей: красный, зелёный и синий (rgb), размерность изображения $5 \times 5 \times 3$



Картина – тензор



Картина – тензор

$5 \times 5 \times 3$



3D Array

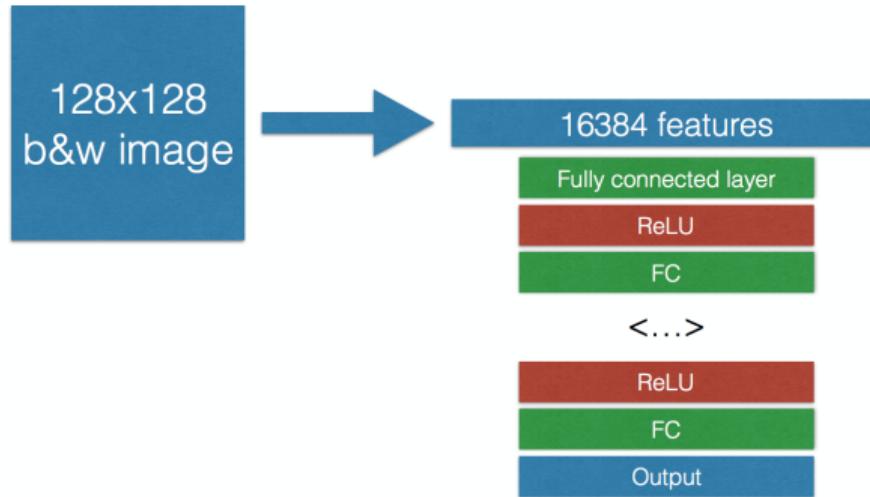
7	0	4	2	2	2	3	5	1	5
3	50	3	3	3	3	3	5	1	5
107	2	36	3	3	3	3	5	1	5
4	8	1	23	4	4	4	5	0	5
11	24	7	12	7	7	7	1	0	1
6	45	1	22	5	5	5	1	1	1
8	6	55	2	1	1	1	1	1	1

R G B

5

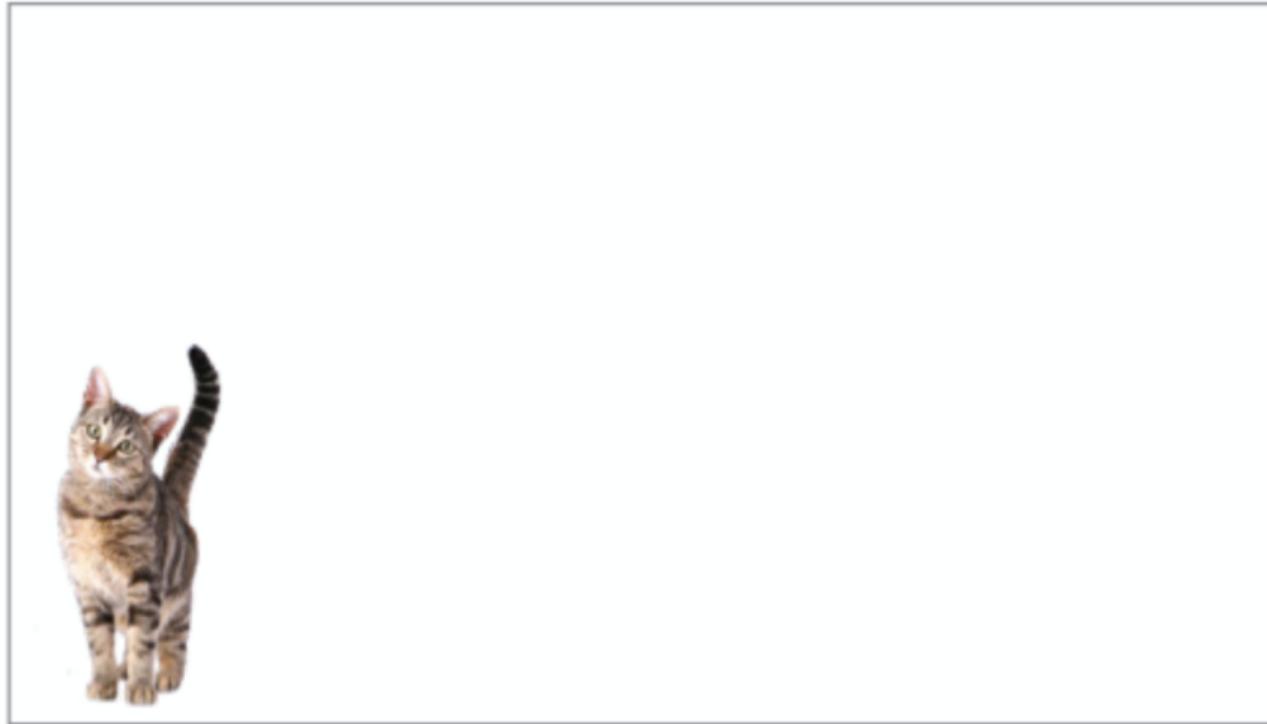
5

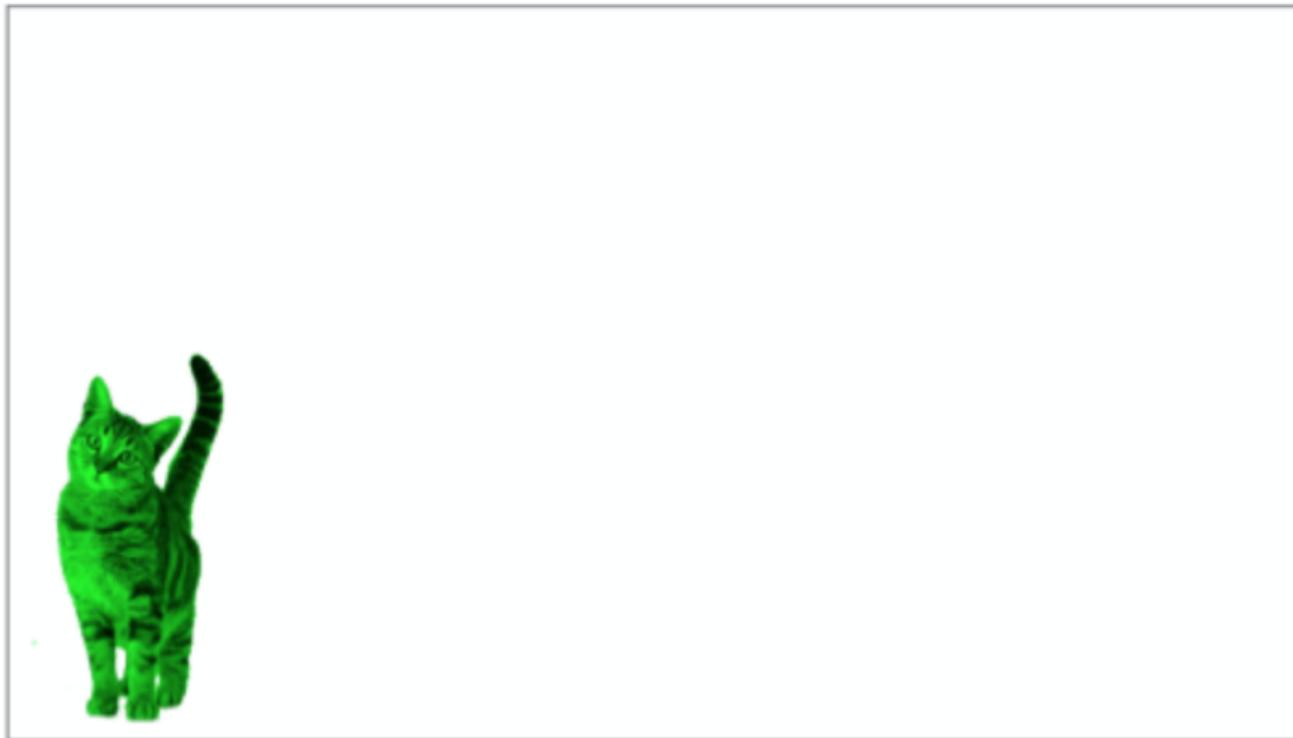
Полносвязная сеть



- Очень много весов
- Теряется информация о взаимном расположении пикселей
- Изображение в разных местах картинки даёт разные веса







Обычная сетка

- Хотим, чтобы информация не терялась
- Хотим, чтобы сетка была устойчива к положению картинки
- Хотим одинаковые веса \Rightarrow свёртка

Свёртка



Свёртка

3 ₀	3 ₁	2 ₂	1	0
0 ₂	0 ₂	1 ₀	3	1
3 ₀	1 ₁	2 ₂	2	3
2	0	0	2	2
2	0	0	0	1

12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0

3	3 ₀	2 ₁	1 ₂	0
0	0 ₂	1 ₂	3 ₀	1
3	1 ₀	2 ₁	2 ₂	3
2	0	0	2	2
2	0	0	0	1

12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0

3	3	2 ₀	1 ₁	0 ₂
0	0	1 ₂	3 ₂	1 ₀
3	1	2 ₀	2 ₁	3 ₂
2	0	0	2	2
2	0	0	0	1

12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0

3	3	2	1	0
0 ₀	0 ₁	1 ₂	3	1
3 ₂	1 ₂	2 ₀	2	3
2 ₀	0 ₁	0 ₂	2	2
2	0	0	0	1

12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0

3	3	2	1	0
0	0 ₀	1 ₁	3 ₂	1
3	1 ₂	2 ₂	2 ₀	3
2	0 ₀	0 ₁	2 ₂	2
2	0	0	0	1

12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0

3	3	2	1	0
0	0	1 ₀	3 ₁	1 ₂
3	1	2 ₂	2 ₂	3 ₀
2	0	0 ₀	2 ₁	2 ₂
2	0	0	0	1

12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0

3	3	2	1	0
0	0	1	3	1
3 ₀	1 ₁	2 ₂	2	3
2 ₂	0 ₂	0 ₀	2	2
2 ₀	0 ₁	0 ₂	0	1

12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0

3	3	2	1	0
0	0	1	3	1
3 ₁	1 ₀	2 ₁	2 ₂	3
2	0 ₂	0 ₂	2 ₀	2
2	0 ₀	0 ₁	0 ₂	1

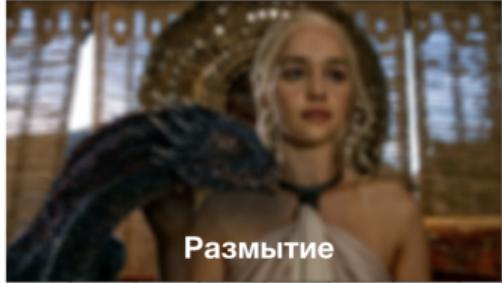
12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0

3	3	2	1	0
0	0	1	3	1
3	1	2 ₀	2 ₁	3 ₂
2	0	0 ₂	2 ₂	2 ₀
2	0	0 ₀	0 ₁	1 ₂

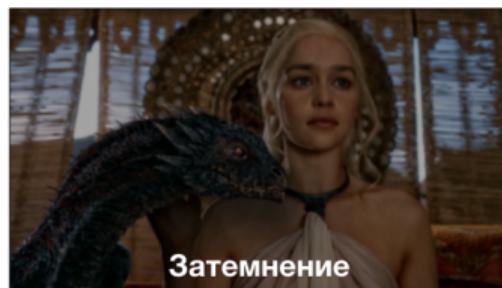
12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0



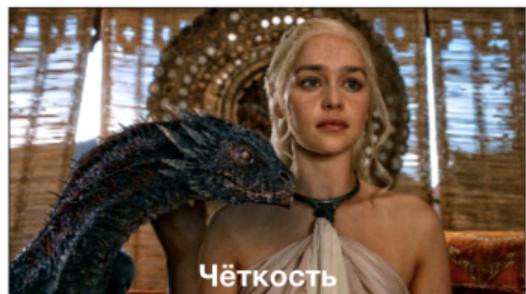
$$\frac{1}{9} \cdot \begin{pmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \end{pmatrix}$$



$$\begin{pmatrix} 0.1 & 0.1 & 0.1 \\ 0.1 & 0.1 & 0.1 \\ 0.1 & 0.1 & 0.1 \end{pmatrix}$$



$$\begin{pmatrix} 0.1 & 0.1 & 0.1 \\ 0.1 & 2 & 0.1 \\ 0.1 & 0.1 & 0.1 \end{pmatrix}$$



```
[[62, 36, 9], [[62, 36, 9], [[62, 36, 9],  
[62, 36, 9], [61, 35, 8], [60, 34, 7],  
[61, 35, 8], [59, 33, 6], [57, 31, 4],  
..., ..., ...,  
[58, 43, 20], [53, 41, 17], [50, 38, 14],  
[57, 45, 21], [53, 41, 17], [49, 37, 13],  
[57, 45, 21]] [52, 40, 16]] [48, 36, 12]]
```

Свёртка

- Разные ядра помогают накладывать на кртинку различные эффекты
- Какие-то ядра помогают искать границы
- **Идея:** возможно, с помощью некоторых ядер можно искать разные образы...



Классификатор слэшей

The diagram shows a 4x4 input image and a 2x2 kernel being multiplied to produce a 3x3 output image.

Input:

0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	1	0
0	0	0	1

Kernel:

1	0
0	1

Output:

0	0	0
0	1	0
0	0	2

The result is obtained by performing element-wise multiplication and summing the results of overlapping regions. The highlighted 3x3 submatrix in the input and the kernel are multiplied to produce the value 2 in the bottom-right cell of the output matrix.

$$\begin{array}{|c|c|c|c|} \hline 0 & 0 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 0 & 1 \\ \hline 0 & 0 & 1 & 0 \\ \hline \end{array} * \begin{array}{|c|c|} \hline 1 & 0 \\ \hline 0 & 1 \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|c|c|} \hline 0 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 1 \\ \hline 0 & 1 & 0 \\ \hline \end{array}$$

Input Kernel Output

Классификатор слэшей

0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	1	0
0	0	0	1

Input

*

1	0
0	1

Kernel

=

0	0	0
0	1	0
0	0	2

Output

Max = 2



Simple
classifier



Max = 1

0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	0	1
0	0	1	0

Input

*

1	0
0	1

Kernel

=

0	0	0
0	0	1
0	1	0

Output

Свёртка инвариантна к расположению

$$\begin{array}{|c|c|c|c|} \hline 0 & 0 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 1 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 0 & 1 \\ \hline \end{array} * \begin{array}{|c|c|} \hline 1 & 0 \\ \hline 0 & 1 \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|c|c|} \hline 0 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 1 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 2 \\ \hline \end{array}$$

Input Kernel Output

$$\begin{array}{|c|c|c|c|} \hline 1 & 0 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 1 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 0 & 0 \\ \hline \end{array} * \begin{array}{|c|c|} \hline 1 & 0 \\ \hline 0 & 1 \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|c|c|} \hline 2 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 1 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 0 \\ \hline \end{array}$$

Input Kernel Output

Свёртка инвариантна к расположению

0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	1	0
0	0	0	1

Input

*

1	0
0	1

Kernel

=

0	0	0
0	1	0
0	0	2

Output

Max = 2

↑
Didn't
change
↓

Max = 2

1	0	0	0
0	1	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0

Input

*

1	0
0	1

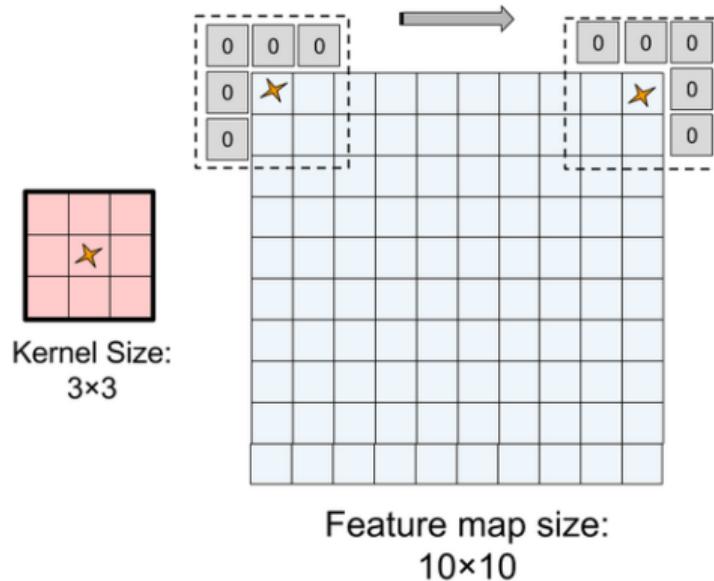
Kernel

=

2	0	0
0	1	0
0	0	0

Output

Дополнение (Padding)



Padding используют, чтобы пространственная размерность картинки не уменьшалась после применения свёртки, это помогает не терять информацию на краях и избежать проблем с размерностями

Дополнение (Padding)

0_2	0_0	0_1	0	0	0	0
0_1	2_0	2_0	3	3	3	0
0_0	0_1	1_1	3	0	3	0
0	2	3	0	1	3	0
0	3	3	2	1	2	0
0	3	3	0	2	3	0
0	0	0	0	0	0	0

1	6	5
7	10	9
7	10	8

Свёрточный слой

0	0	0	0	0
0	0	1	0	0
0	1	1	0	0
0	1	0	1	0
0	0	0	0	0

Input 3x3
image with
zero **padding**
(grey area)

Shared bias:
 b

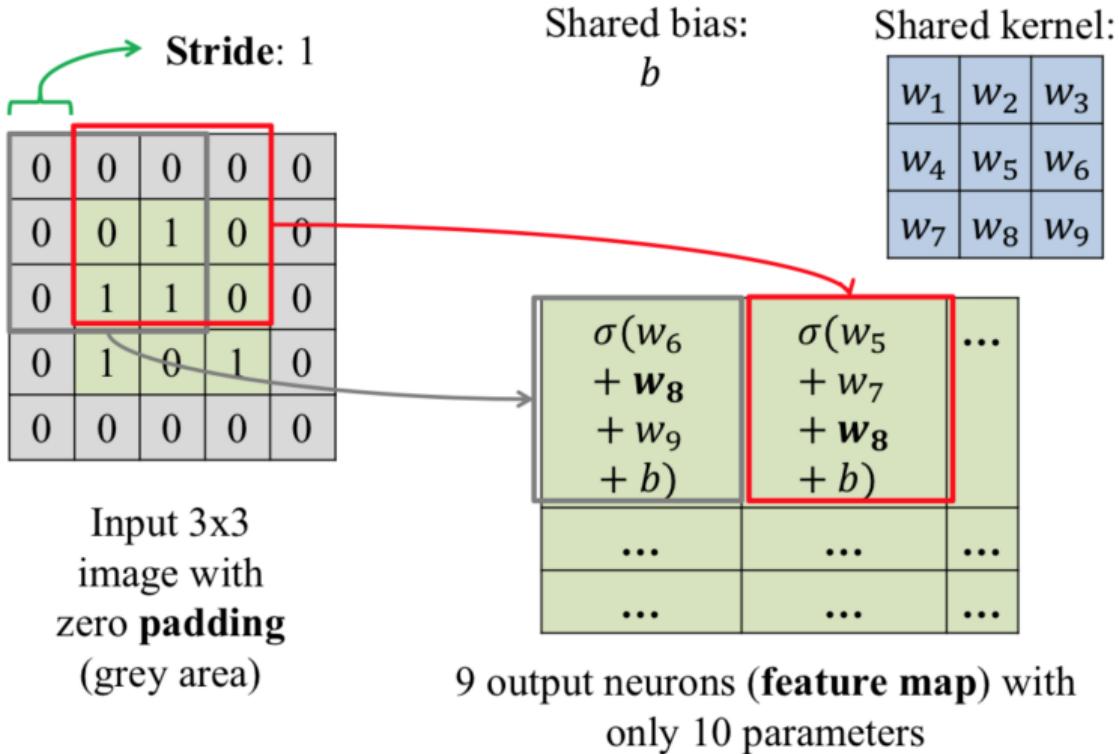
Shared kernel:

w_1	w_2	w_3
w_4	w_5	w_6
w_7	w_8	w_9

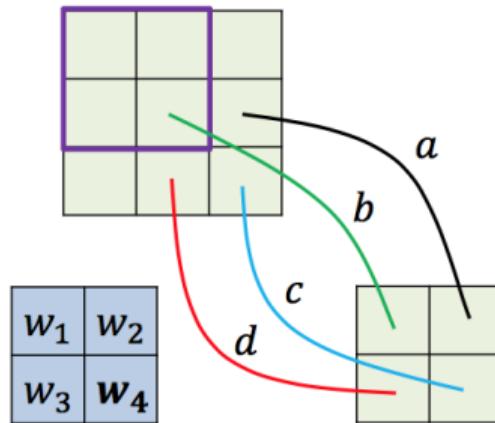
$\sigma(w_6$ + w_8 + w_9 + $b)$
...
...

9 output neurons (**feature map**) with
only 10 parameters

Свёрточный слой



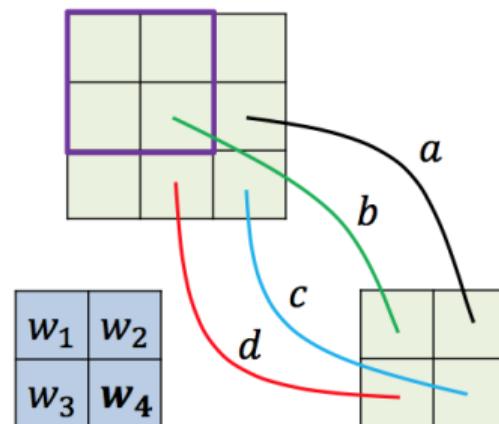
Backpropagation для свёрточного слоя



$$b = w_1 x_{11} + w_2 x_{12} + w_3 x_{21} + w_4 x_{22}$$

$$a = w_1 x_{12} + w_2 x_{13} + w_3 x_{22} + w_4 x_{23}$$

Backpropagation для свёрточного слоя

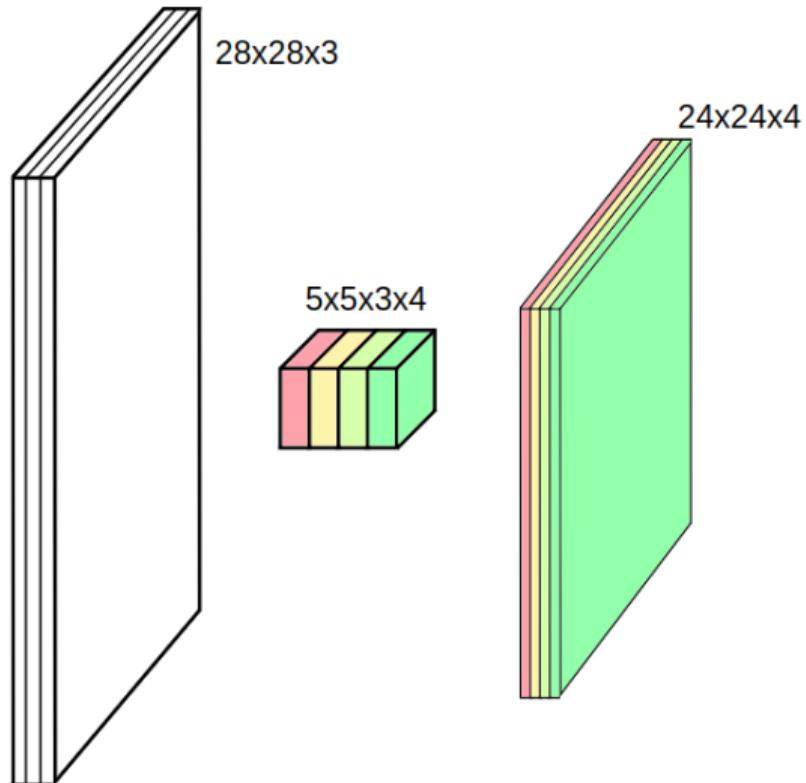


$$\frac{\partial L}{\partial w_1} = \frac{\partial L}{\partial a} \cdot x_{12} + \frac{\partial L}{\partial b} \cdot x_{11} + \frac{\partial L}{\partial c} \cdot x_{22} + \frac{\partial L}{\partial d} \cdot x_{21}$$

Свёрточный слой

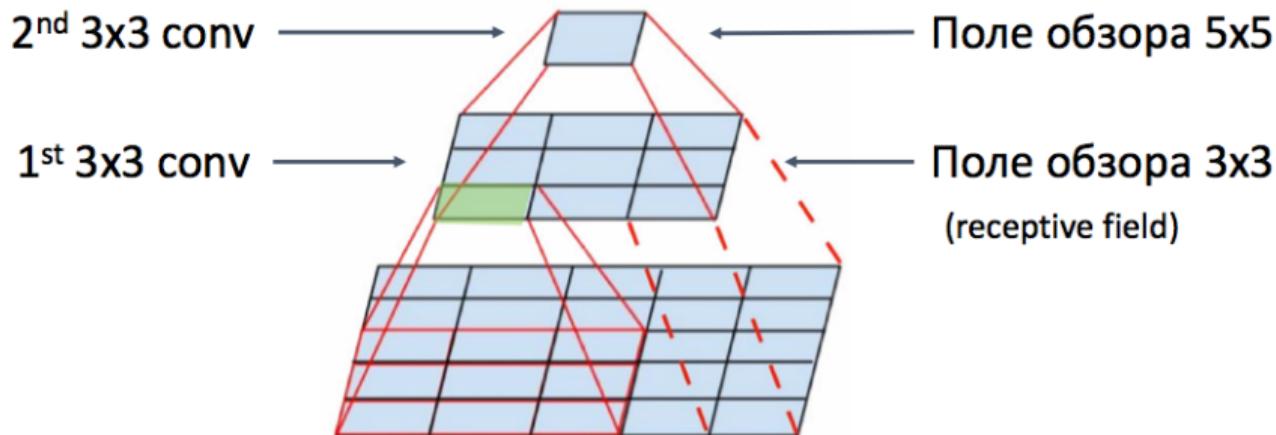
- Слой действует одинаково для каждого участка картинки, в отличие от полносвязного
- Нужно оценивать меньшее количество параметров
- Слой учитывает взаимное расположение пикселей
- Можно учить тем же самым backpropagation
- Свёрточный слой - это полносвязный слой с ограничениями

Одного kernel недостаточно



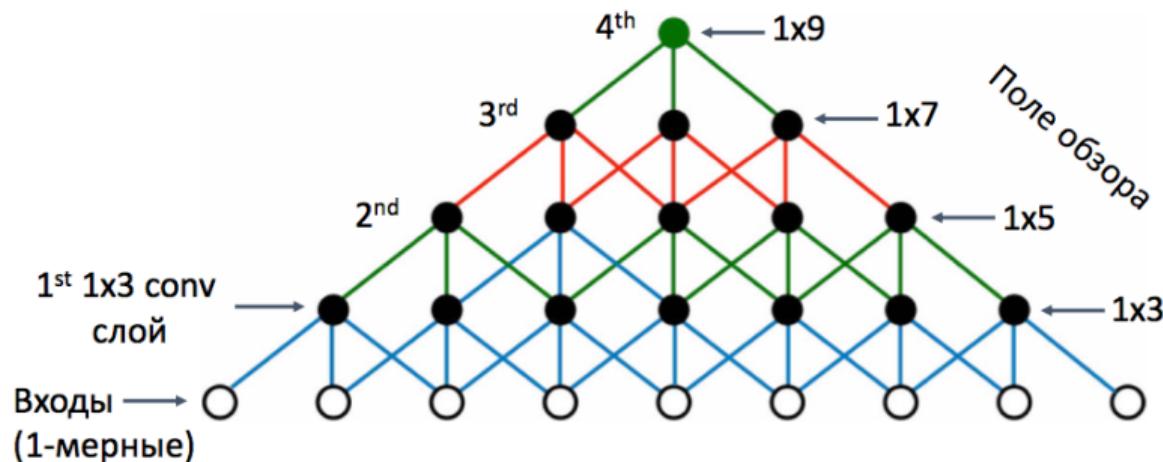
Одного свёрточного слоя недостаточно

- Нейроны первого слоя смотрят на поле 3×3
- Если интересующий нас объект больше, нам нужна вторая свёртка



Одного свёрточного слоя недостаточно

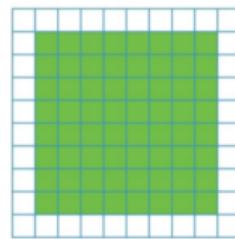
- N слоёв со свёртками 3×3
- На N -ом слое поле обзора $(2N + 1) \times (2N + 1)$
- Если наш объект размера 300, надо 150 слоёв... \Rightarrow нужно растить receptive field быстрее \Rightarrow strides, pooling, dilated convolutions



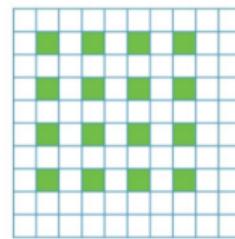
Strides & Pooling

Нужно растить receptive field быстрее!

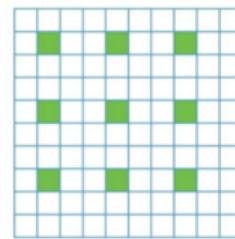
- Пиксели локально скоррелированы — соседние пиксели, как правило, не сильно отличаются друг от друга
- Если будем делать свёртку с каким-то шагом, сэкономим мощности компьютера и не потеряем в информации



Stride = 1



Stride = 2

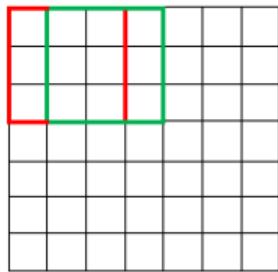


Stride = 3

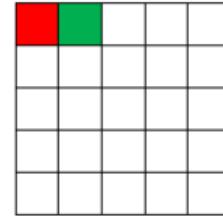
- Очень агрессивная стратегия снижения размерности картинки

Сдвиг (Stride)

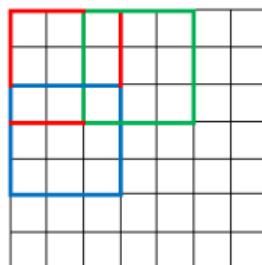
7 x 7 Input Volume



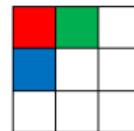
5 x 5 Output Volume



7 x 7 Input Volume

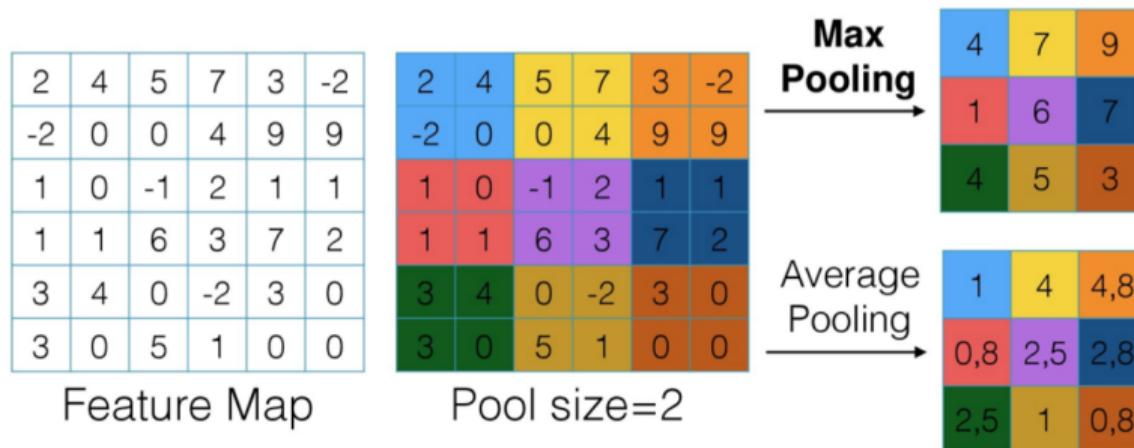


3 x 3 Output Volume

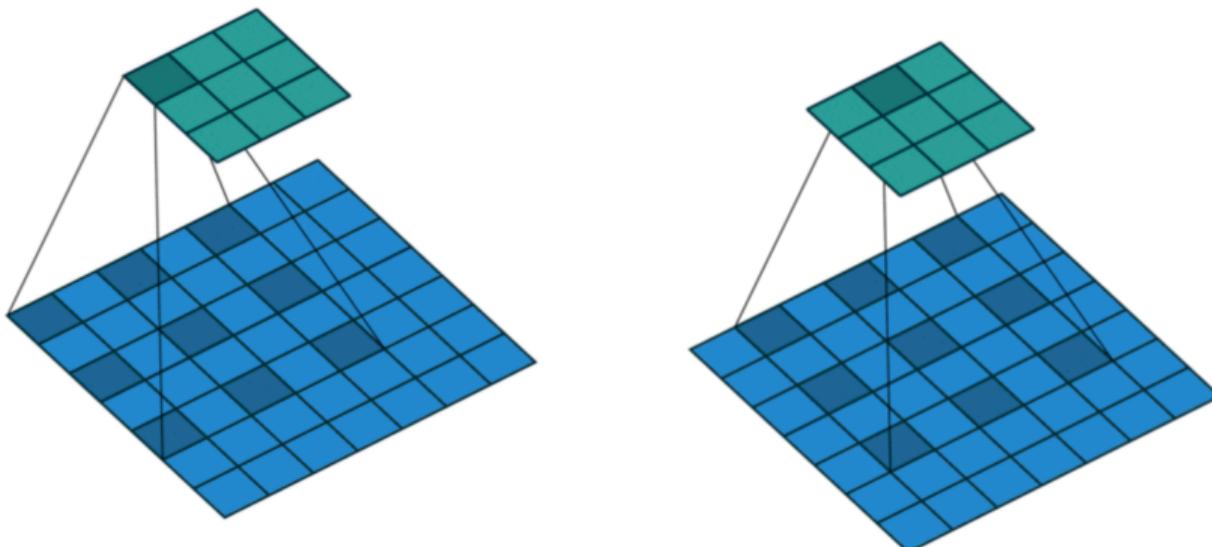


Пуллинг слой (Pooling)

- Будем считать внутри какого-то окна максимум или среднее и сворачивать размерность, пользуясь локальной коррелированностью



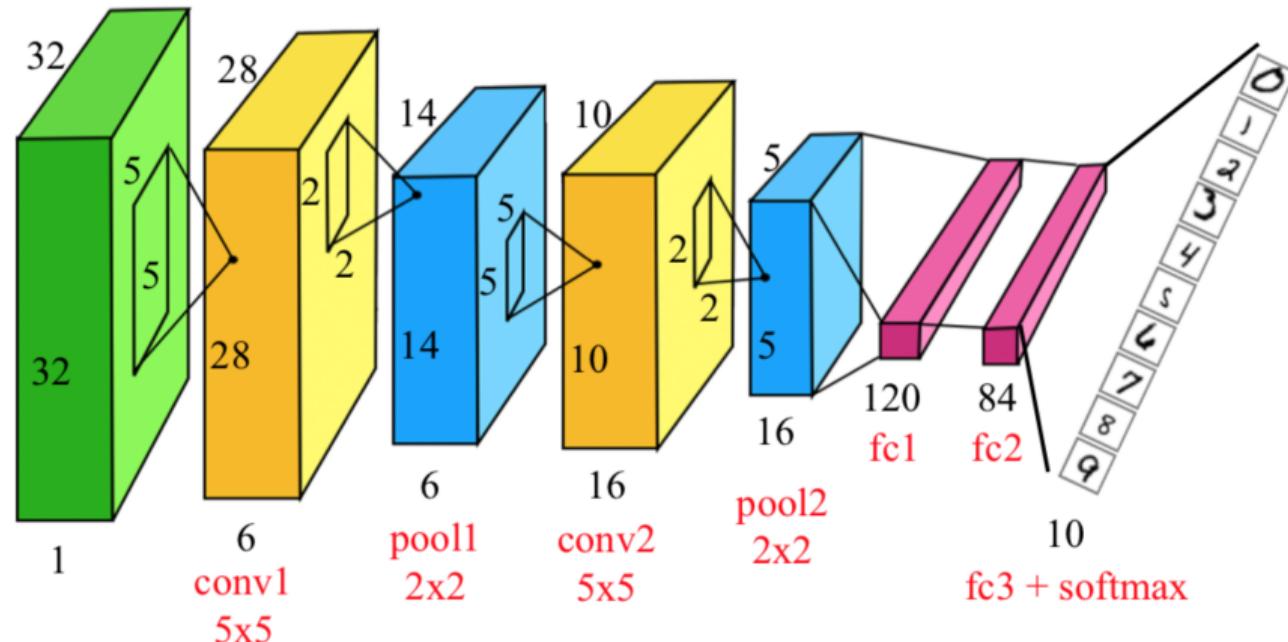
Dilated convolutions



Больше красивых анимаций на тему: https://github.com/vdumoulin/conv_arithmetic

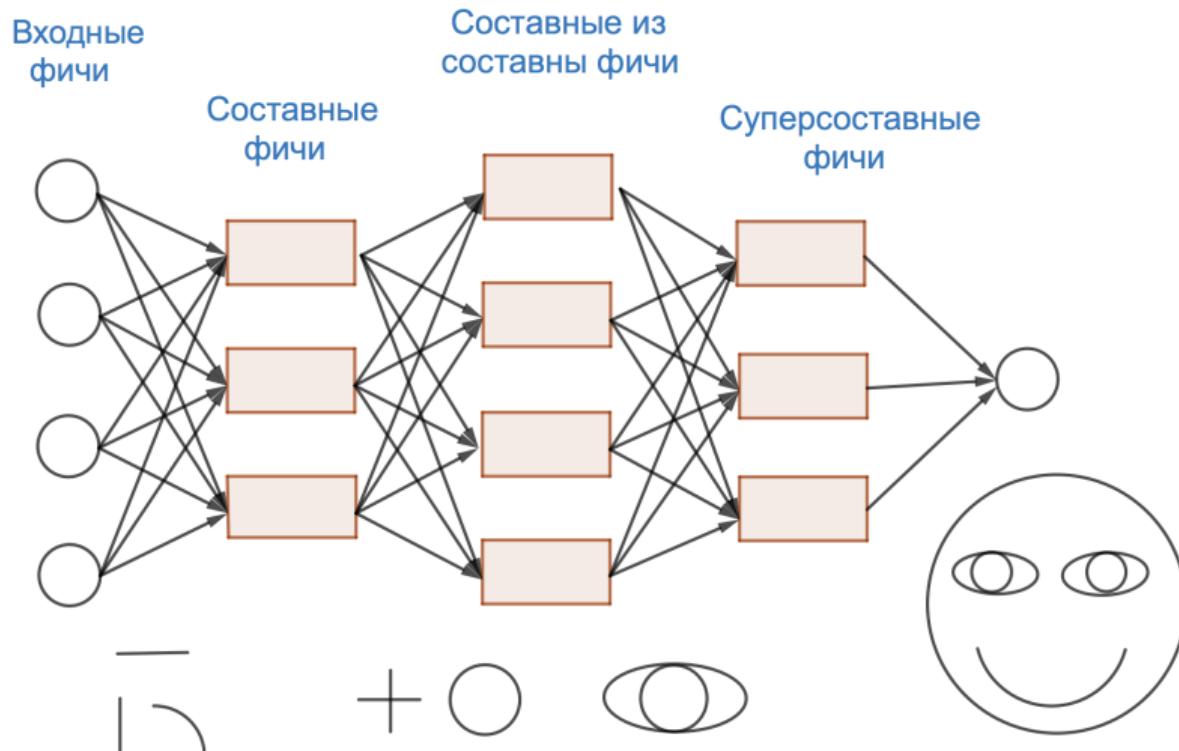
Простейшая CNN

Нейросеть LeNet-5 (1998) для распознавания рукописных цифр



Источник: <http://yann.lecun.com/exdb/publis/pdf/lecun-98.pdf>

Что выучивают нейросети



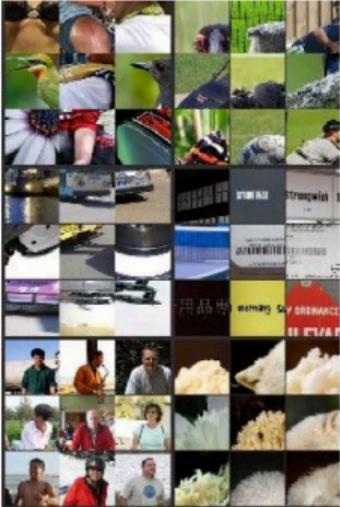
Что выучивают нейросети



Layer 1



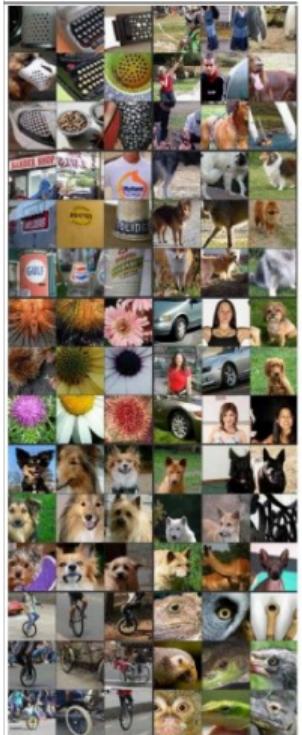
Layer 2



Layer 3



Layer 4



Layer 5

Источник: <https://arxiv.org/pdf/1311.2901.pdf>

Какие понятия мы сегодня обсудили?

- Convolution
- Padding
- Stride
- Pooling (Max, Average)
- Receptive field
- Feature map

Data augmentation

Data augmentation

- В сетке может быть миллионы параметров!
- Естественная регуляризация, дополнительная регуляризация, генерация новых данных (data augmentation)
- Генерируем новые цвета, сдвигаем, искажаем и тп



Источник:

<https://blog.keras.io/building-powerful-image-classification-models-using-very-little-data.html>

Data augmentation

- Сдвиги (вместо них лучше пулинг)
- Увеличение, уменьшение
- Повороты
- Искажение
- Затенение
- Смена стиля (красок)



Делает модель более устойчивой, полезна при маленьких выборках. На больших датасетах также улучшает результаты.

Собираем свою собственную CNN