

极客大学机器学习训练营

AutoML 介绍

王然

众微科技 AI Lab 负责人

二〇二一年四月十四日

1 AutoML 介绍

2 RL 介绍

3 NAS

4 参考文献

1 AutoML 介绍

2 RL 介绍

3 NAS

4 参考文献

- ▶ AutoML 一词可以指很多领域；
- ▶ 传统来说，AutoML 主要指超参数寻找；
- ▶ 在相当一段时间，AutoML 也指自动特征构建；
- ▶ 在本章中，我们主要介绍 NAS (Neural Architecture Search)；
- ▶ AutoML 的主要问题：优化空间过大 vs. 计算能力有限。

- ▶ 传统模型（例如 LightGBM）的超参数调优；
- ▶ Sequential Bayes（HyperOpt）方法；
- ▶ 实践表明：
 - ▶ 不同的选择方法差异极小（随机搜索 vs. 各种基于随机优化的搜索）；
 - ▶ 根据历史经验所构建的搜索方式比任何复杂方式在相同算力的情况下都更有效果；
- ▶ 关于深度学习的参数搜索研究更少，效果不明。

- ▶ 主要针对表格化数据；
- ▶ 大部分方法的实际效果难以判定，最著名的是谷歌 AutoTabular；
- ▶ 一些研究发现，在一些数据集上，AutoTabular 的效果即使在给予极大算力情况下，仍然不如 XGBoost；
- ▶ 大部分 AutoML 比赛主要依靠规则而非任何算法，但是撰写这些规则过于复杂，不建议提前准备，Ensemble Learning 除外。

- ▶ 目前来看是最有可能起作用的领域；
- ▶ 在过去，这需要大到荒唐的算力，但最近的进展已经使得其可用性大幅度提升；
- ▶ 提升有限，不应该作为最主要的努力方向；
- ▶ 引入随机性的 Ensemble 效果很好；
- ▶ 如何在 NAS 过程中进行有效训练是非常困难的问题，且学术界少有研究。

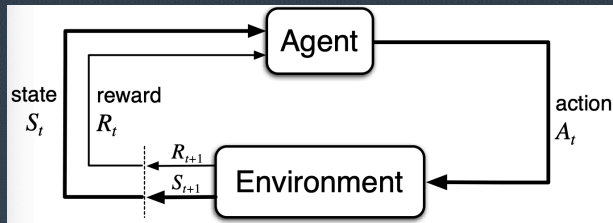
1 AutoML 介绍

2 RL 介绍

■ Q-learning ■ Policy Gradient ■ Dreamer 和其他 RL 算法提升

3 NAS

4 参考文献



- ▶ 在测试集训练；
- ▶ 关注最终精度也关注训练有效性；
- ▶ 由于训练样本的收集跟算法本身（或其他原因）有关，RL 的可复现性极差；
- ▶ 其他训练问题，我们会简要提及。

- ▶ 常见类别：Q-learning、Policy-gradient、Model-based Methods；
- ▶ 样本使用；Online、Offline；
- ▶ Single Agent vs. Multi Agent。

1 AutoML 介绍

2 RL 介绍

■ Q-learning ■ Policy Gradient ■ Dreamer 和其他 RL 算法提升

3 NAS

4 参考文献

- ▶ Action: A_t ;
- ▶ State: S_t ;
- ▶ Reward: R_t ;
- ▶ Cumulative Rewards: $G_t = \sum_{k=0} \gamma^k R_{t+k+1}$;
- ▶ 我们有: $G_t = R_{t+1} + \gamma G_{t+1}$;

- ▶ 我们一般假设 Markov Property;
- ▶ 具体而言, S_t, R_t 的联合概率分布仅取决于 S_{t-1}, A_{t-1} ;
- ▶ 同时我们假设策略是由概率分布 π 给定的, 且策略仅由当前状态决定;
- ▶ 出于简化讨论的目的, 我们假设所有的概率分布都是离散的, 连续的概率分布推导类似, 可在课后尝试;

- ▶ Value Function: $v_{\pi}(s) = \mathbb{E}_{\pi} [G_t \mid S_t = s] = \mathbb{E}_{\pi} [\sum_{k=0}^{\infty} \gamma^k R_{t+k+1} \mid S_t = s];$
- ▶ Q-Function:
 $q_{\pi}(s, a) = \mathbb{E}_{\pi} [G_t \mid S_t = s, A_t = a] = \mathbb{E}_{\pi} [\sum_{k=0}^{\infty} \gamma^k R_{t+k+1} \mid S_t = s, A_t = a];$

推导：Value Function 的 Bellman Equation

$$v_{\pi}(s) = \sum_a \pi(a | s) \sum_{s', r} p(s', r | s, a) [r + \gamma v_{\pi}(s')]$$

我们还可以证明以下的等式：

- ▶ $v_{\pi}(s) = \sum_a \pi(a|s) q_{\pi}(s, a);$
- ▶ $q_{\pi}(s, a) = r(s, a) + \gamma \sum_{s'} p(s'|s, a) v_{\pi}(s');$
- ▶ $q_{\pi}(s, a) = \sum_{s'} p(s'|s, a) (r + \gamma \sum_{a'} \pi(a'|s') q_{\pi}(s', a')).$

- ▶ 当 π 为最优策略时，我们有 $q_*(s, a) = \sum_{s'} p(s'|s, a)(r + \gamma \max_{a'} q_*(s', a'))$;
- ▶ 由于不知道实际的动态，无法直接求解；
- ▶ 但是可以利用 Bootstrap 的思想；
- ▶ 具体细节和提升见 Hessel et al. (2018)。

1 AutoML 介绍

2 RL 介绍

■ Q-learning ■ Policy Gradient ■ Dreamer 和其他 RL 算法提升

3 NAS

4 参考文献

- ▶ 为了表示方便，我们用 τ 表示 state 和 action 的联合分布；
- ▶ 同时，我们用 $r(\tau)$ 表示 Cumulated Discounted Returns；
- ▶ $J(\theta) = E_{\tau \sim p_{\theta}(\tau)}[r(\tau)]$ ；
- ▶ 我们下面对 $J(\theta)$ 进行求导。

- ▶ $\nabla_{\theta} J(\theta) = \int \nabla_{\theta} p_{\theta}(\tau) r(\tau) d\tau = \int p_{\theta}(\tau) \nabla_{\theta} \log p_{\theta}(\tau) r(\tau) d\tau = E_{\tau \sim p_{\theta}(\tau)} [\nabla_{\theta} \log p_{\theta}(\tau) r(\tau)]$;
- ▶ 由于 $\nabla_{\theta} \log p_{\theta}(\tau)$ 借助于 Markov Properties 可以进行化简，所以我们可以得到相当简单的表达式；
- ▶ $\nabla_{\theta} J(\theta) = E_{\tau \sim p_{\theta}(\tau)} \left[\left(\sum_{t=1}^T \nabla_{\theta} \log \pi_{\theta}(\mathbf{a}_t | \mathbf{s}_t) \right) \left(\sum_{t=1}^T r(\mathbf{s}_t, \mathbf{a}_t) \right) \right]$ 。

- ▶ REINFORCE 算法直接通过 Monte Carlo 方法估计该期望：效果不好；
- ▶ 一个非常流行的架构是 A2C 和 A3C(Mnih et al. 2016)。

1 AutoML 介绍

2 RL 介绍

■ Q-learning ■ Policy Gradient ■ Dreamer 和其他 RL 算法提升

3 NAS

4 参考文献

见Hafner et al. (2019)。

- ▶ RL 算法的训练非常困难；
- ▶ 最重要的两点：Reward 设计（非 Sparse、有区分度），初始化（Imitation Learning）；
- ▶ 一些训练细节见[该教程](#)

- ▶ Prioritized Experience Replay;
- ▶ Exploration;
- ▶ Self-imitation Learning;
- ▶ Data Augmentation;
- ▶ Encoder Refinement;
- ▶ Multi-task training;
- ▶ Network Design。

1 AutoML 介绍

2 RL 介绍

3 NAS

■ 设计选择 ■ ReNAS ■ Gumbel-Softmax Trick 和 EntMax

4 参考文献

1 AutoML 介绍

2 RL 介绍

3 NAS

■ 设计选择 ■ ReNAS ■ Gumbel-Softmax Trick 和 EntMax

4 参考文献

- ▶ Search Space;
- ▶ Search Strategy;
- ▶ Performance Estimation Strategy。

- ▶ 对于大部分网络来说，Search Space 的搜索的是 Cell 或者 Block Level；
- ▶ Cell 或者 Block 之间采用常用的方法（例如 Residual Connection）进行连接；
- ▶ Cell 内部在文献当中采取的经常是不同的卷积和池化层；为了保证结构可以进行链接，通常需要通过 padding 或者其他方式保证输入输出的相等。

- ▶ 理想状况下，对于每一个新的网络架构，我们均应该从头进行训练；
- ▶ 这里的消耗是早期 NAS Paper 不可行的主要原因；
- ▶ Performance Estimation Strategy 常常和 Search Strategy 高度相关；
- ▶ 一些常见方法：Lower Fidelity Estimation；Learning Curve Extrapolation；Network Morphisms；Weight Sharing。

1 AutoML 介绍

2 RL 介绍

3 NAS

■ 设计选择 ■ ReNAS ■ Gumbel-Softmax Trick 和 EntMax

4 参考文献

1 AutoML 介绍

2 RL 介绍

3 NAS

■ 设计选择 ■ ReNAS ■ Gumbel-Softmax Trick 和 EntMax




4 参考文献

1 AutoML 介绍

2 RL 介绍

3 NAS

4 参考文献

-  Hafner, Danijar et al. (2019). “Dream to control: Learning behaviors by latent imagination”. In: *arXiv preprint arXiv:1912.01603*.
-  Hessel, Matteo et al. (2018). “Rainbow: Combining improvements in deep reinforcement learning”. In: *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence*. Vol. 32. 1.
-  Mnih, Volodymyr et al. (2016). “Asynchronous methods for deep reinforcement learning”. In: *International conference on machine learning*. PMLR, pp. 1928–1937.