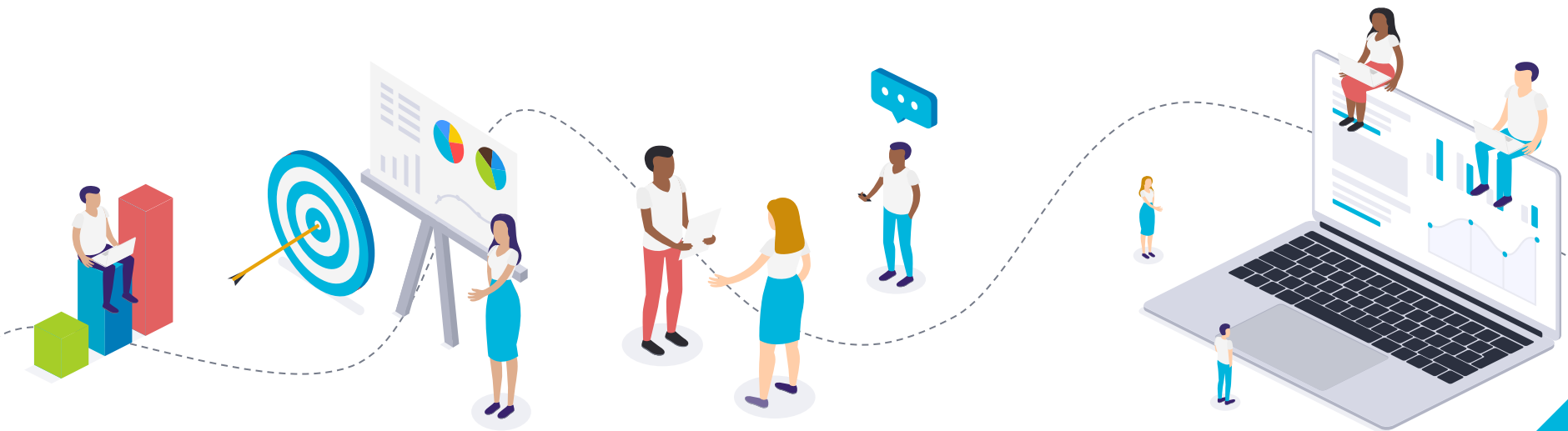
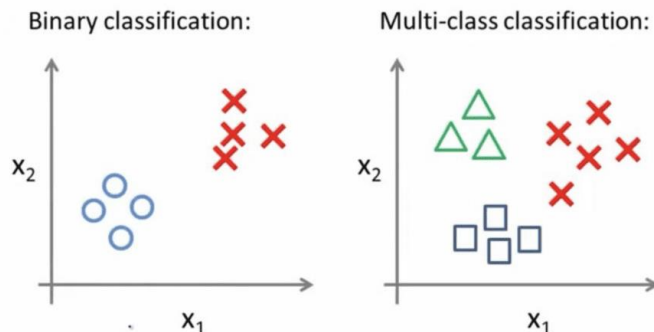


## Программа профессиональной переподготовки «Технологии искусственного интеллекта, визуализации и анализа данных»



## Задача классификации

- **Классификация** заключается в присваивании объектам меток классов. Метка класса представляет собой дискретное, неупорядоченное значение, которое может пониматься как *принадлежность к группе объектов*.
- Бинарная классификация:  $Y = \{-1, 1\}$
- Многоклассовая классификация:  $Y = \{0, 1, 2, \dots, n\}$



## Задача бинарной классификации

- Модель линейной регрессии:

$$\alpha(x) = \omega_0 + \sum_{j=1}^d x_j \omega_j$$

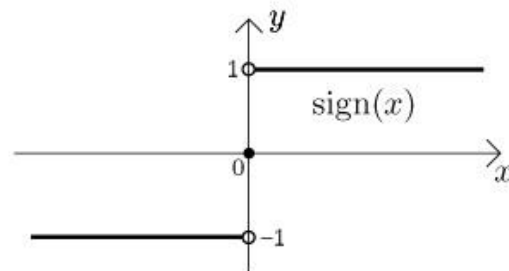
- Линейный классификатор:

$$\alpha(x) = \text{sign}(\omega_0 + \sum_{j=1}^d x_j \omega_j)$$

$$\alpha(x) = \text{sign}(\langle \omega, x \rangle)$$

$$\alpha(x) = \text{sign}(\langle \omega, x \rangle - t), t - \text{порог}$$

$$\text{sign}(x) = \begin{cases} 1, & x > 0; \\ 0, & x = 0; \\ -1, & x < 0. \end{cases}$$

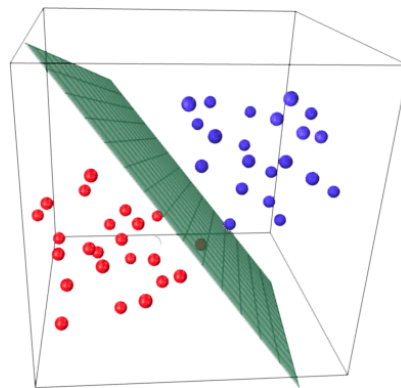
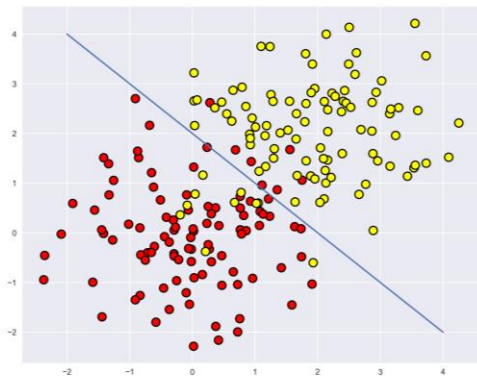


Что делать если 0?

Будем считать, что это отказ от классификации.

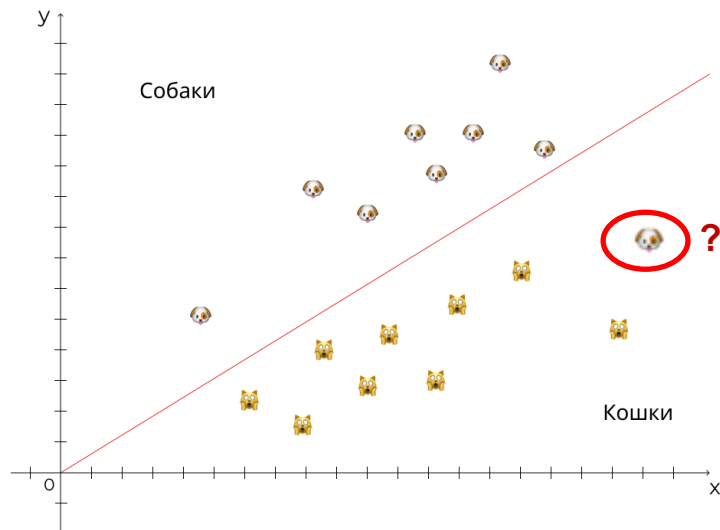
## Геометрический смысл

- Уравнение гиперплоскости  $\langle \omega, x \rangle = 0$   
Знак  $\langle \omega, x \rangle$  показывает с какой стороны объект  $x$  находится относительно гиперплоскости:
  - $\langle \omega, x \rangle > 0$  – объект находится «справа»
  - $\langle \omega, x \rangle < 0$  – объект находится «слева»
  - $\langle \omega, x \rangle = 0$  – объект лежит на гиперплоскости



## Отступ

- $\frac{|\langle \omega, x \rangle|}{\|\omega\|}$  – расстояние от точки до гиперплоскости.
- Чем больше  $\langle \omega, x \rangle$  тем дальше объект от гиперплоскости.
- Отступ (margin)  $M_i = y_i \langle \omega, x_i \rangle$  определяет корректность классификатора: положительный отступ соответствует правильному ответу, а отрицательный – неправильному.
- Чем больше  $|M_i|$  тем больше модель уверена в ответе.



## Обучение классификатора

- Хотим увеличить долю правильных ответов алгоритма:

$$Q(\alpha, X) = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n [\alpha(x_i) = y_i] \rightarrow \max_{\omega}$$

- Или уменьшить долю неправильных ответов:

$$Q(\alpha, X) = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n [\alpha(x_i) \neq y_i] \rightarrow \min_{\omega}$$

Но возникает много проблем: нельзя использовать градиентные методы, может быть много глобальных минимумов.

- Модифицируем:*

$$Q(\alpha, X) = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n [M_i < 0] \rightarrow \min_{\omega}$$

$$L(M) = [M < 0]$$

Отрицательный отступ на  $i$ -м объекте означает неправильный ответ алгоритма.

## Обучение классификатора

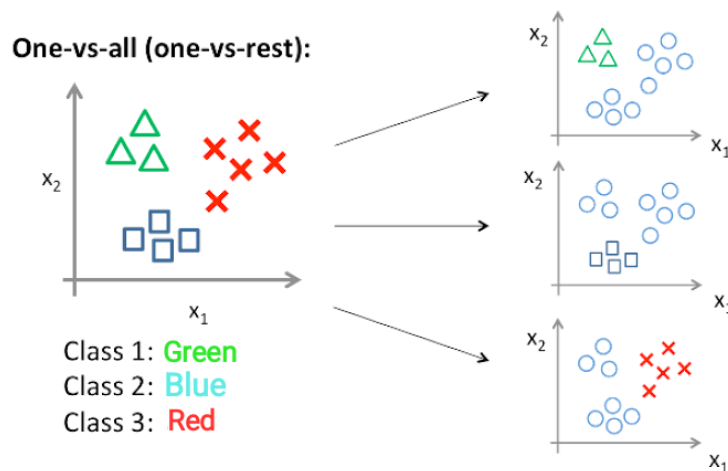
### Оценка сверху $L(M) \leq \tilde{L}(M)$

- $\tilde{L}(M) = \log(1 + e^{-M})$  (логистическая функция потерь используется в логистической регрессии)
- $\tilde{L}(M) = (1 - M)_+ = \max(0, 1 - M)$  (кусочно-линейная функция потерь используется методом опорных векторов)
- $\tilde{L}(M) = (-M)_+ = \max(0, -M)$  (тоже кусочно-линейная и соответствует персептрону Розенблатта)
- $\tilde{L}(M) = e^{-M}$  (экспоненциальная функция потерь используется в алгоритмах бустинга)
- $\tilde{L}(M) = \frac{2}{1+e^M}$  (сигмоидальная функция потерь)

## Многоклассовая классификация

- Один против всех (one-vs.-rest). Строим  $k$  классификаторов, каждый из которых должен отличать  $k$ -й класс от всех остальных. Итоговый классификатор будет выдавать класс, соответствующий самому уверенному из бинарных.

Это яблоко? Нет.  
Это медведь? Нет.  
Это конфета? Да.





## Многоклассовая классификация

- Один против одного (one-vs.-one).  
Строим бинарные классификаторы, способные отличать пару классов. Итоговый классификатор выбирает ответ по наибольшему количеству голосов.

