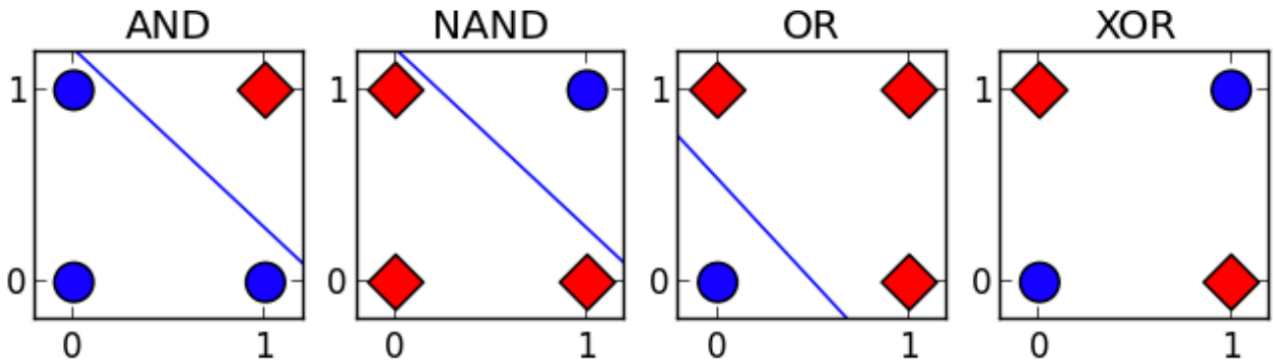


Multiclass Classifications

기존에는 개vs고양이,말vs사람 처럼 두 가지로 분류하는 과정을 하였습니다.

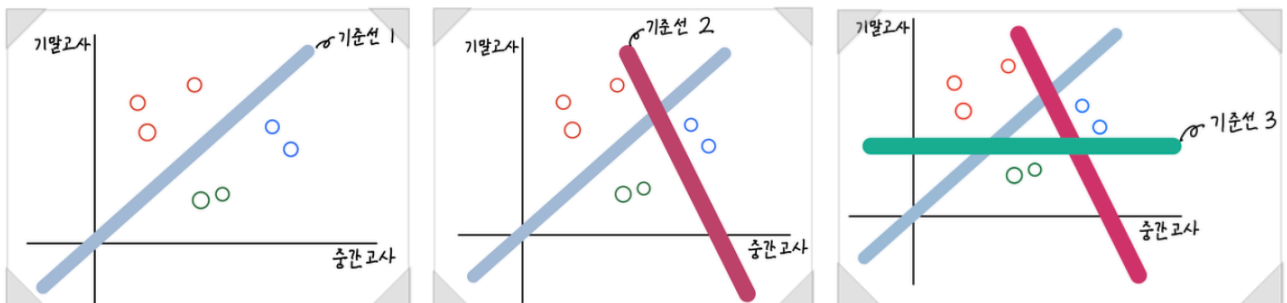
다중 분류는 말 그대로 다양하게 분류하는 것으로,

그 예시로는 성적을 A~F로 나누는 것이 있습니다.



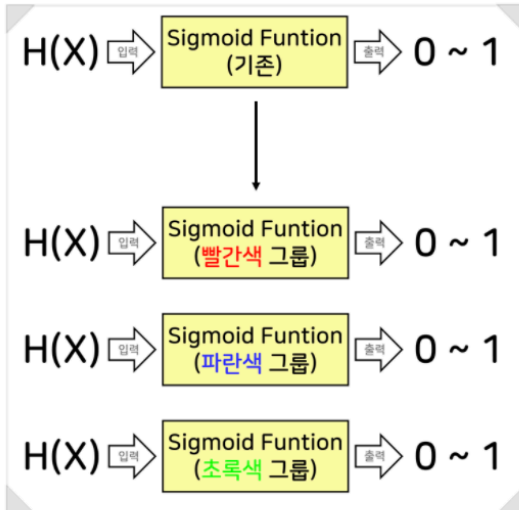
우리는 단층 퍼셉트론을 통해 AND, NAND, OR을 해결할 수 있습니다. 적절한 기준선 하나만 찾으면 되었기 때문입니다.

그러나 XOR을 푸는 것은 기준선 하나만으로는 해결할 수 없습니다. 여기서 다층 퍼셉트론을 적용할 수 있습니다. 퍼셉트론은 일종의 기준선을 의미합니다.



구분해야 할 카테고리(Category) 또는 클래스(Class)가 3개니까, 기준선도 3개를 그렸다

다중 분류 문제를 해결하기 위해 기준선을 세 개 그린 것 입니다. 각각의 기준선이 하는 역할은 명확합니다. 빨간색 그룹에 속하는 학생과 그 외 / 파란색 그룹에 속하는 학생과 그 외. 이렇게 구분하고 있습니다. 최적의 기준선을 찾을 수만 있다면, 어떤 입력이 들어오더라도 세 가지 카테고리로 분류할 수 있습니다.



$$\begin{aligned} \begin{bmatrix} w_1 & w_2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x_1 \\ x_2 \end{bmatrix} &= \begin{bmatrix} w_1 x_1 + w_2 x_2 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} w_1 & w_2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x_1 \\ x_2 \end{bmatrix} &= \begin{bmatrix} w_1 x_1 + w_2 x_2 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} w_1 & w_2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x_1 \\ x_2 \end{bmatrix} &= \begin{bmatrix} w_1 x_1 + w_2 x_2 \end{bmatrix} \end{aligned}$$

서로 다른 임무를 가진 수식, 즉 분류기(Classifier)

선을 여러 개 사용한다는 것은 같은 수식을 여러 번 사용한다는 뜻입니다. 물론 수식마다 맡은 임무는 조금씩 차이가 있지만 수식 자체에는 변화가 없으므로, 논리 회귀 문제를 해결하기 위해서 사용했던 수식을 그대로 사용하겠습니다.

먼저 가설 형태부터 살펴봅시다.

기본 가설 $H(x)$ 의 모양은 $W \cdot X + b$ 입니다.

이를 간단하게 생각하기 위해 bias는 없는 것으로 가정했고, 그 결과 가설을 $W \cdot X$ 형태로 나타낼 수 있었습니다. 위에서 입력값을 중간고사 점수와 기말고사 점수, 이렇게. 두 가지로 취했기 때문에 가중치 W 도 두 개를 취합니다.

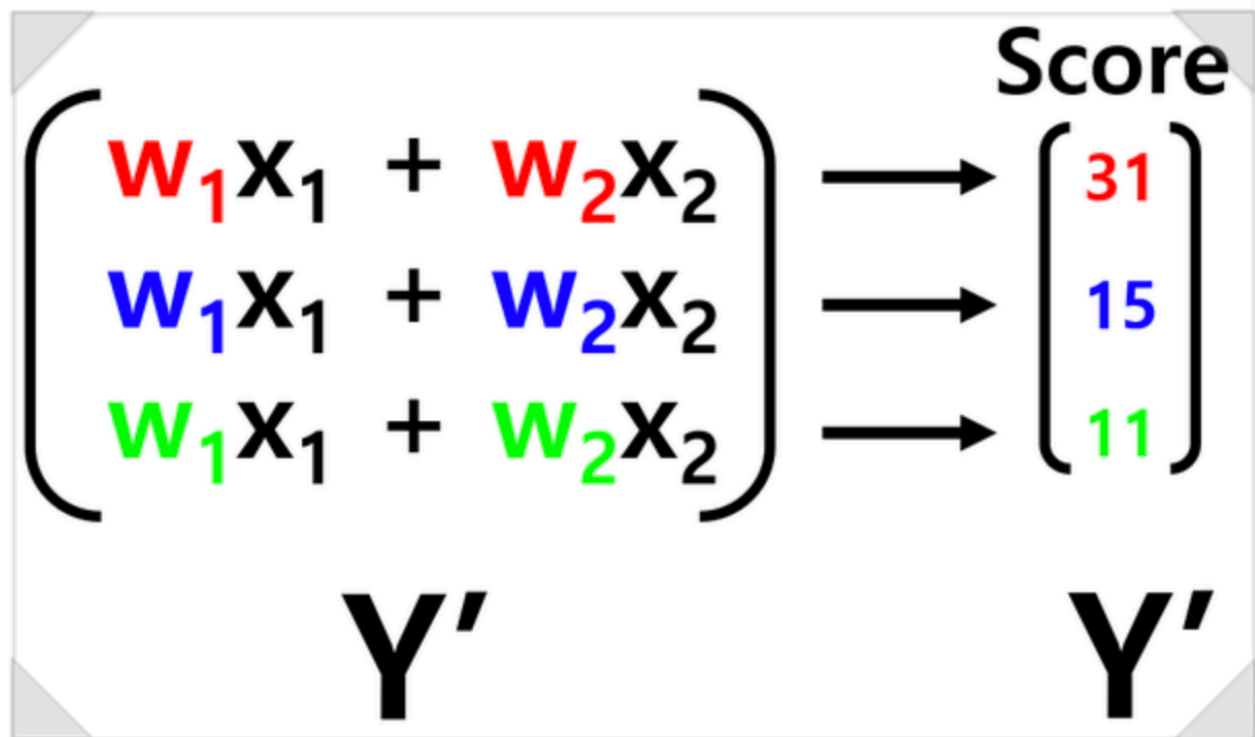
위의 식을 정리하면 다음과 같습니다.

$$\begin{bmatrix} w_1 & w_2 \\ w_1 & w_2 \\ w_1 & w_2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x_1 \\ x_2 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} w_1 x_1 + w_2 x_2 \\ w_1 x_1 + w_2 x_2 \\ w_1 x_1 + w_2 x_2 \end{bmatrix}$$

$$W * X = Y'$$

수식이 세 개였으므로 출력값도 세 개가 나올 것입니다.

즉, 위 그림에서는 (3,1)행렬로 결과가 나옵니다.

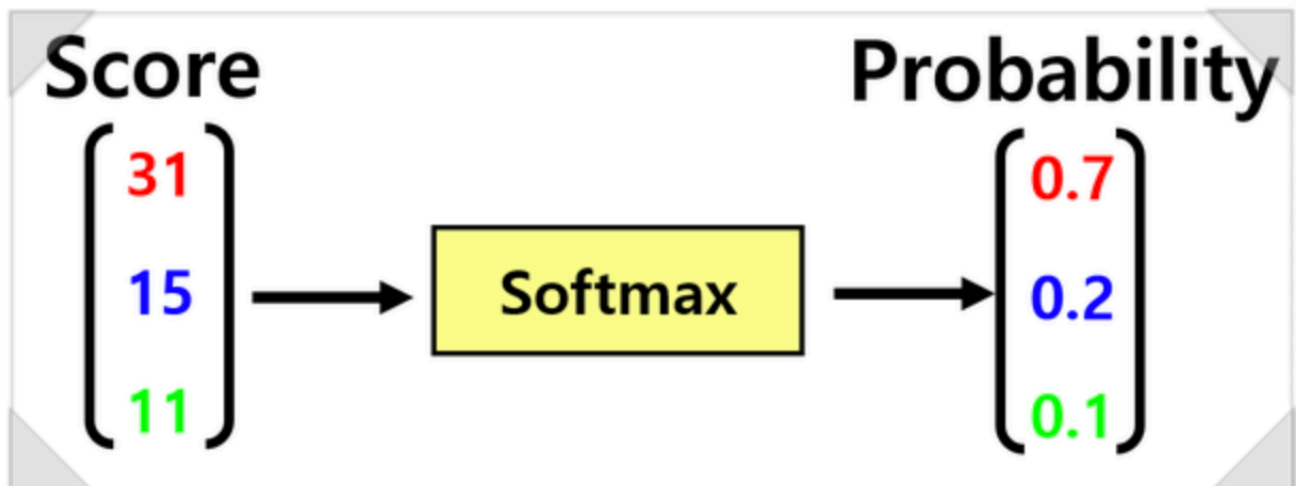


학생 성적을 입력하니 값이 나왔다.

수식에 학생의 성적을 입력해보았습니다. 이 결과값이 의미하는 바가 무엇일까요?

빨간색 수식에서 나온 값이 가장 크기 때문에 이 학생은 빨간색 그룹에 속할 확률이 높다는 것을 의미합니다. 이 값이 유용한 의미를 가질 수 있도록 후처리를 해봅시다.

- 활성화함수(Activation function) - Softmax



활성화 함수, 소프트맥스(Softmax)

단순히 0과 1로 분류할 때는 Sigmoid 함수를 사용해도 되지만 소프트맥스를 사용하는 것이 효과적입니다. 이 함수의 목적은 입력값을 모두 확률로 바꾸어주는 것입니다. 따라서 소프트맥스는 출력값을 모두 더했을 때, 총합이 1이 되도록 개개별 입력을 0~1 범위 내로 압축시킵니다.

Probability

$$\begin{bmatrix} 0.7 \\ 0.2 \\ 0.1 \end{bmatrix}$$

→
one-hot
encoding

$$\begin{bmatrix} 1.0 \\ 0.0 \\ 0.0 \end{bmatrix}$$

다만 왼쪽 행렬은 확률만을 나타내고 있고, 모델은 아직 결과를 예측하지 않았습니다. 따라서 확률값을 한 번 더 가공해야 합니다. 대표적인 방법에는 one-hot-encoding 기법이 있는데, 이것은 가장 확률이 높은 값을 1로, 나머지는 0으로 만드는 방법입니다. 텐서플로우에서 제공하는 `argmax()` 메서드를 사용하면, 가장 높은 확률 값의 인덱스를 반환합니다. 위의 예시에서는 0.7이 가장 높은 확률이므로 인덱스0번을 리턴받습니다.