



دانشگاه تربیت مدرس

دانشکده علوم ریاضی

پایان نامه دوره کارشناسی ارشد علوم کامپیوتر

روش های عمیق مبتنی بر مبدل های بینایی در
تحلیل داده های تصویری

توسط

سید محمد بادزهره

استاد راهنما

آقای دکتر منصور رزقی

پاییز ۱۴۰۳

تقدیم به

پدر بزرگوار و مادر مهربانم و برادر عزیزم
آن‌ها که از خواسته‌هایشان گذشتند، سختی‌ها را به جان خریدند و خود را سپر برای مشکلات و
ناطلاعات کردند تا من به جایگاهی که اکنون در آن ایستاده‌ام برسم.

قدردانی

از استاد کرامت‌دور، جناب آقای دکتر زرقی که بارها همای‌های دلسوزانه و ارزشمند خود، همواره در مسیر تحقیق این پایان‌نامه یار و راهنمای من بودند، نهایت سپاس و قدردانی را دارم.

از خانواده عزیزم که با محبت بی‌پایان، صبوری و حمایت‌های بی‌دریغ‌شان، همواره پشتیبان من در طی این مسیر سخت و پرچالش بودند، صمیمانه سپاسگزارم.

سید محمد باذخره

پاییز ۱۴۰۳

چکیده

بی‌لعدد قفل‌ه‌عقدل‌خ‌ق‌ف‌د‌ل‌ق‌ف‌ل‌ق‌ف‌ا‌ق‌ا

فهرست مطالب

ب

فهرست جداول

ج

فهرست تصاویر

۱

پیش‌گفتار

فهرست جداول

فهرست تصاویر

پیش گفتار

قدش مقدر کن قصد بشقصد قفخد ل قخفاد خفادخ

فصل ۱

مفاهیم اولیه

در این فصل به معرفی مقدمات و مفاهیم مورد نیاز در این پایان نامه می پردازیم.

۱.۱ مقدمه

در این بخش به تاریخچه هوش مصنوعی، دستاورد های اولیه، چالش ها، دلایل رکود هوش مصنوعی و پایان عصر تاریک هوش مصنوعی صحبت میکنیم

۱.۱.۱ آغاز هوش مصنوعی و هدف اصلی

هوش مصنوعی به عنوان شاخه ای از علوم کامپیوتر، در دهه ۱۹۵۰ با هدف ساخت سیستم ها و ماشین هایی که توانایی تقلد از هوش انسانی را دارند، آغاز شد. نخستین بار مکاری در سال ۱۹۵۶ این اصطلاح را به کار گرفت. و هوش مصنوعی به عنوان علمی که در آن به مطالعه الگوریتم هایی برای تقلید رفتار انسانی می پردازد، شناخته شد. اهداف اولیه هوش مصنوعی شامل توانایی درک زبان، یادگیری، حل مسئله و تولید موجودات هوشمند بود. در این دوران پروژه های تحقیقاتی زیادی

به امید دستیابی به هوش مصنوعی عمومی (Artificial AGI) General (Intelligence) شروع به کار کردند

۲.۱.۱ دوره طلایی و پیشرفت‌های اولیه

در دهه ۵۰ و ۶۰ میلادی، هوش مصنوعی به عنوان یکی از پرچمداران پژوهش‌های نوین شناخته می‌شد. الگوریتم‌های اولیه به کمک روش‌های منطقی و ریاضیاتی برای حل مسئله و بازی‌های ساده توسعه یافتند مانند انواع الگوریتم جستجوی درختی که در این دوره به وجود آمدند و زمینه ساز اولین دستاوردهای هوش مصنوعی در بازی‌های تخته‌ای همچون شطرنج شدند. در این دوران پیشرفت‌های بیشتری در پردازش زبان طبیعی (NLP) و سیستم‌های خبره (Expert Systems) نیز صورت گرفت که این امید را در دانشمندان و محققان تقویت کرد که دستیابی به هوش مصنوعی عمومی به زودی ممکن خواهد بود.

۳.۱.۱ انتظارات بیش از حد و ظهور عصر تاریک

با وجود پیشرفت‌های هوش مصنوعی، محدودیت‌های تکنولوژی مثل gpu ها و محاسباتی در آن زمان و همچنین کمبود داده‌های کافی برای آموزش مدل‌های پیچیده‌تر، باعث شد که بسیاری از پروژه‌های تحقیقاتی نتوانند به نتایج پیش‌بینی شده دست یابند. و در نتیجه، هوش مصنوعی در دهه ۷۰ به مرحله‌ای از رکود وارد شد که به آن عصر تاریک هوش مصنوعی یا (AI Winter) می‌گویند. در این دوران بسیاری از پروژه‌ها تعطیل و سرمایه‌گذاری‌ها قطع شدند و دولت‌ها و سازمان‌های سرمایه‌گذار به دلیل عدم دستیابی به نتایج مطلوب از ادامه سرمایه‌گذاری منصرف شدند.

۴.۱.۱ عوامل اصلی عصر تاریک هوش مصنوعی

- محدودیت‌های سخت‌افزاری: در آن زمان، سیستم‌های اولیه هوش مصنوعی به محاسبات سنگینی نیاز داشتند که با توان پردازشی محدود آن زمان همخوانی نداشت.

● کمبود داده‌ها: در آن زمان، دسترسی به داده‌های کافی برای آموزش مدل‌های پیچیده ممکن نبود و الگوریتم‌های موجود به داده‌های بیشتری نیاز داشتند تا بتوانند به درستی آموزش ببینند و عملکرد مطلوبی داشته باشند.

● روش‌های محدود یادگیری: الگوریتم‌های اولیه به شدت به برنامه‌ریزی انسانی وابسته بودند و در بسیاری از موارد، مدل‌ها قادر به تعمیم به مسائل جدید نبودند و نمی‌توانستند تعمیم‌پذیری خیلی بالایی داشته باشند. [۲].

۵.۱.۱ پایان عصر تاریک و بازگشت هوش مصنوعی

پس از چندین سال رکود و عدم سرمایه‌گذاری در حوزه هوش مصنوعی، سرانجام در دهه ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ عصر تاریک هوش مصنوعی با تحولات تکنولوژی و از همه مهم‌تر ظهور سیستم‌های خبره (Expert-Systems) به پایان رسید. سیستم‌های خبره به عنوان یکی از اولین تلاش‌های موفق برای کاربردهای صنعتی در هوش مصنوعی به وجود آمدند. برخلاف الگوریتم‌های اولیه، این سیستم‌ها از پایگاه بزرگ قواعد و قوانین (Rule-Based-Systems) استفاده می‌کردند. در سیستم‌های خبره به جای تلاش برای شبیه‌سازی کلی هوش مصنوعی، بر حل مسائل تخصصی برای صنایع و سازمان‌ها تمرکز می‌کردند. برای مثال، سیستم‌های خبره در پزشکی برای تشخیص بیماری‌ها و پیشنهاد درمان، در صنعت برای مدیریت و پیش‌بینی خرابی ماشین‌آلات، و در امور مالی برای تحلیل و ارزیابی ریسک کاربرد داشتند. هرچند این سیستم‌ها نمی‌توانستند درک عمیق و هوشمندی عمومی را ایجاد کنند. اما برای رفع نیازهای پیچیده مناسب بودند. همزمان با موفقیت این سیستم‌ها، بهبودهای زیادی در سخت‌افزارها و کاهش هزینه‌های پردازش به وجود آمد. در دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ کامپیوترها به تدریج قوی‌تر و مقرون به‌صرفه‌تر شدند و امکان پردازش داده‌های بیشتر و اجرای الگوریتم‌های پیچیده‌تر فراهم شد. این افزایش توان محاسباتی، نیاز به پردازش داده‌های بزرگ و پیچیده را فراهم کرد و در نتیجه دسترسی به داده‌ها و انجام محاسبات سنگین برای توسعه الگوریتم‌های جدید فراهم شد. از طرف دیگر، پیشرفت‌های انجام شده در ذخیره‌سازی داده

و رشد اینترنت باعث دسترسی گسترده تر به داده ها و منابع اطلاعاتی شد. به این ترتیب، مجموعه ای از عوامل شامل ظهور سیستم های خبره، افزایش قدرت پردازش و دسترسی به داده های بیشتر، منجر به بازگشت هوش مصنوعی شد و این دوره نه تنها پایان عصر هوش مصنوعی بود، بلکه راه را برای الگوریتم های یادگیری ماشین و توسعه شبکه های عصبی هموار کرد. [؟، ؟، ؟]

۲.۱ انواع مدل یادگیری ماشین و شبکه های عصبی

۱.۲.۱ یادگیری ماشین: مروری کلی

یادگیری ماشین (Machine-Learning) شاخه ای از هوش مصنوعی است که به مدل های محاسباتی این امکان را می دهد الگو ها از داده ها را به طور خودکار یاد بگیرند و بتوانند تصمیم گیری کنند در واقع، هدف یادگیری ماشین این است که مدل ها بتوانند از داده ها الگو ها و روابط پنهان را استخراج کنند و به نتایج و رفتار و تصمیم های قابل اعتماد دست یابند.

۲.۲.۱ تقسیم بندی های اصلی در یادگیری ماشین

یادگیری ماشین به سه دسته اصلی تقسیم می شود: یادگیری با نظارت (Supervised-Learning) یادگیری بدون نظارت (Unsupervised-Learning) یادگیری تقویتی (Reinforcement-Learning)

۳.۲.۱ یادگیری نظارت شده (Supervised-Learning)

یادگیری نظارت شده یکی از رایج ترین روش ها در یادگیری ماشین شناخته می شود. که در آن از مجموعه داده های برچسب گذاری شده برای آموزش مدل استفاده می کنیم. هدف این الگوریتم تشخیص الگو ها در میان داده های ورودی است که این امکان را می دهد پیش بینی یا طبقه بندی هایی روی داده جدید انجام دهد. این نوع شامل دو الگوریتم Regression و classification می شود.

طبقه‌بندی (Classification)

طبقه‌بندی یکی از مهم‌ترین و اصلی‌ترین وظایف در یادگیری نظارت شده است که هدف آن تخصیص داده‌ها به یک لیبل مشخص است. در این روش مدل با داده‌های برچسب دار (label) آموزش می‌بیند و یاد می‌گیرد که داده‌های جدید را بر اساس الگوها و ویژگی‌هایی که در داده‌های آموزشی دیده است، به دسته مناسب اختصاص دهد. از کاربرد های طبقه‌بندی می‌توان به تشخیص اسپم (spam)، تشخیص بیماری که آیا یک فرد مبتلا به بیماری هست یا نه، تشخیص چهره و ... استفاده کرد.

رگرسیون (regression)

رگرسیون یکی از مهم‌ترین وظایف یادگیری ماشین است و هدف آن پیش‌بینی مقادیر پیوسته است. برخلاف طبقه‌بندی که خروجی آن دسته‌بندی مجزا است، در رگرسیون، خروجی یک مقدار پیوسته است و مدل یاد می‌گیرد روابط بین متغیرهای مستقل و متغیرهای هدف را شناسایی کند. از کاربرد های رگرسیون می‌توان به پیش‌بینی قیمت مسکن، پیش‌بینی آب و هوا و ... اشاره کرد.

یادگیری تقویتی (Reinforcement-Learning)

یادگیری تقویتی نوعی یادگیری بر پایه پاداش و تنبیه است که در آن، مدل با محیط تعامل می‌کند و بر اساس پاداش یا تنبیه یاد می‌گیرد. برخلاف یادگیری نظارت‌شده و بدون نظارت، یادگیری تقویتی به مدل این امکان را می‌دهد، که از طریق آزمون و خطا بهترین راهکارها را برای انجام یک عمل یاد بگیرد. در این روش، مدل به جای برچسب، از یک تابع پاداش استفاده می‌کند که مشخص می‌کند چه اقداماتی باعث نتیجه بهینه می‌شود. از کاربرد های یادگیری تقویتی می‌توان به بازی‌ها (games)، کنترل رباتیک (robotic control)، سیستم‌های توصیه‌گر (Recommender-Systems) نام برد.

۴.۲.۱ معرفی چند مدل از الگوریتم یادگیری کلاسیک

نزدیک ترین همسایه (k-nearest-Neighbors)

KNN یکی از الگوریتم های ساده و کار آمد در یادگیری نظارت شده است که هم در دسته بندی و هم در رگرسیون کاربرد دارد این الگوریتم برای پیش بینی دسته بندی های یک نمونه جدید، به k نزدیک ترین داده ها در فضای ویژگی نگاه میکند و بر اساس اکثریت نزدیک ترین همسایه دسته بندی را انجام میدهد

مزایا:

- سادگی و قابل فهم بودن: این الگوریتم به سادگی با اندازه گیری فاصله بین نقاط داده کار می کند و بدون نیاز به آموزش مدل پیچیده قابل استفاده است.
- عملکرد خوب در داده های با تعداد ویژگی کم: در مسائلی که تعداد ویژگی ها کم است این الگوریتم به خوبی کار میکند.

معایب:

- حساسیت به داده های پرت: نقاط پرت می توانند به طور قابل توجهی بر نتایج تاثیر بگذارند.
- کندی در داده های بزرگ: این الگوریتم نیاز به محاسبه فاصله برای هر نقطه جدید دارد که در داده های بزرگ بار محاسباتی سنگین می شود.
- عدم کارایی در داده های با ابعاد بالا: در داده های با تعداد ویژگی های زیاد، کارایی الگوریتم کاهش می یابد.

۵.۲.۱ ماشین بردار پشتیبان: (Support-Vector-Machine)

الگوریتمی است که با یافتن یک ابر صفحه بهینه، داده‌ها را به کلاس مختلف تقسیم میکند. این الگوریتم یک ابر صفحه به دست می‌آورد که هدف آن حداکثر کردن فاصله میان داده‌های دو کلاس است و به این ترتیب میتواند طبقه‌بندی دقیقی داشته باشد.

مزایا:

- توانایی مقابله با داده‌های پیچیده و ابعاد بالا: SVM می‌تواند به خوبی با داده‌های چندبعدی و پیچیده کار کند.
- مقاومت در برابر بیش‌براش (Overfitting): با استفاده از هسته‌ها (kernels) می‌توان داده‌های غیرخطی را نیز به فضای بالاتر برد و جداسازی بهتری انجام داد.

معایب:

- پیچیدگی محاسباتی: آموزش SVM به دلیل نیاز به حل مسائل بهینه‌سازی، در حجم‌های بالای داده محاسباتی زمان‌بر است.
- کارایی پایین در داده‌های پرت: در صورتی که داده‌ها شامل نقاط پرت زیادی باشند، دقت مدل کاهش می‌یابد.

۶.۲.۱ بیز ساده: (Naive-Bayes)

بیز ساده مبتنی بر قضیه بیز است و فرض میکند ویژگی‌ها به صورت شرطی مستقل از هم هستند. این مدل برای اولین بار در حوزه پردازش متن به کار رفت و هنوز هم در بسیاری از موارد مانند طبقه‌بندی ایمیل و تحلیل احساسات مورد استفاده قرار می‌گیرد. نایو بیز بر اساس احتمالات محاسبه میکند که یک نمونه جدید به کدام دسته تعلق دارد. این الگوریتم بر اساس قضیه بیز، احتمال تعلق

یک نمونه ب دسته را به ازای هر ویژگی محاسبه کرده و بیشترین احتمال را بر اساس جواب نهایی در نظر میگیرد.

مزایا:

- سرعت بالا: به دلیل محاسبات ساده و فرض استقلال ویژگی‌ها، Bayes Naive بسیار سریع و کم حجم است.
- کارایی در داده‌های کوچک: حتی با داده‌های کم، این الگوریتم عملکرد نسبتاً خوبی دارد.

۷.۲.۱ معایب:

- فرض استقلال ویژگی‌ها: فرض استقلال ویژگی‌ها ممکن است در بسیاری از مسائل واقعی صادق نباشد و این می‌تواند دقت مدل را کاهش دهد.
- حساسیت به داده‌های نادرست: در صورت داده‌های نادرست یا پرت، مدل ممکن است دقت کمتری داشته باشد.