

第 6 回 知能システム学特論レポート

15344203 有田 裕太
15344206 緒形 裕太
15344209 株丹 亮
12104125 宮本 和

西田研究室, 計算力学研究室

2015 年 7 月 6 日

進捗状況

理論研究の進捗

畳込みニューラルネットワークの理論について

プログラミングの進捗

プログラム実行環境の見直し

データセット作成

パディング

- 畳込みは画像にフィルタを重なり合う画素とおしの積を求めて、フィルタ全体の和を求める。
- 画像内にフィルタ全体が収まる範囲内でフィルタを動かすと、畳込み処理を行った後の画像サイズは入力画像は小さくなる。

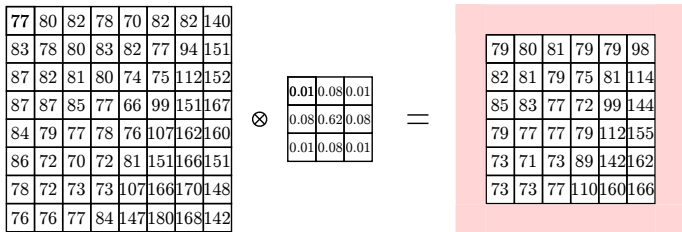


Figure: 8 × 8 の入力画像を畳込み処理した場合の出力画像のサイズ縮小の様子

パディング

このときの画像サイズは

$$\left(W - 2 \left\lfloor \frac{H}{2} \right\rfloor\right) \times \left(W - 2 \left\lfloor \frac{H}{2} \right\rfloor\right) \quad (1)$$

- 一方で畳込みの結果が入力画像と同サイズに出力する場合，入力画像の外側に幅 $\lfloor H/2 \rfloor$ の余剰を設け，出力画像が元の入力画像と同サイズになるようにする。
- 余分に設けた部分の画素値を 0 とする方法をゼロパディング (zero-padding) と呼ぶ。

	77	80	82	78	70	82	82	140	
	83	78	80	83	82	77	94	151	
	87	82	81	80	74	75	112	152	
	87	87	85	77	66	99	151	167	
	84	79	77	78	76	107	162	160	
	86	72	70	72	81	151	166	151	
	78	72	73	73	107	166	170	148	
	76	76	77	84	147	180	168	142	

\otimes

0.01	0.08	0.01
0.08	0.62	0.08
0.01	0.08	0.01

 $=$

62	71	72	69	65	71	79	107
73	79	80	81	79	79	98	128
76	82	81	79	75	81	114	132
77	85	83	77	72	99	144	145
74	79	77	77	79	112	155	142
74	73	71	73	89	142	162	137
69	73	73	77	110	160	166	134
60	67	68	78	124	154	148	116

ストライド

ストライド

フィルタの適用位置を 1 画素ずつではなく、数画素ずつずらして計算する。このずらす間隔をストライド (stride) という。

ストライドを s とするとき、出力画像の画素値は

$$u_{ij} = \sum_{p=0}^{H-1} \sum_{q=0}^{H-1} x_{si+p, sj+q} h_{pq} \quad (2)$$

サイズは

$$([(W-1)/s] + 1) \times ([(W-1)/s] + 1) \quad (3)$$

- 畳み込み層の出力側のユニット数が大きくなりすぎるのを防ぐために、2 以上のストライドが使われることがある
- ストライドを大きくすることは画像特徴を取りこぼすことを意味し、性能を悪化させる可能性

GPU を用いた学習実行時の演算処理高速化

- 学習データがあまり多くない場合でも学習を行うことができるファインチューニングを試験的に行った
- ファインチューニングは大規模なデータセットで学習済みの状態から目的とする別のデータセットへ学習し直す方法
- CPU のみの演算だと時間がかかりすぎる

そこで...

GPU による並列計算

- caffe がサポートしている NVIDIA の CUDA を使う（導入済み）
- Deep Learning 用の CUDA ライブラリ cuDNN を使用する（デベロッパー登録申請中）



&



今後の課題

理論研究

CNN の詳細な調査
プーリングの理論

プログラミング

データセットの作成