

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta aplikovaných věd
Katedra kybernetiky

DIPLOMOVÁ PRÁCE

PLZEŇ, 2024

Bc. Tomáš LEBEDA

Obsah

1	Úvod	4
2	Problematika reprezentace znalostí	5
2.1	Sémantika a porozumění řeči	5
2.1.1	Sémantické gramatiky	8
2.2	Reprezentace znalostí	10
2.3	Popis obrázků	10
3	Návrh a architektura systému	11
3.1	Obecná architektura systému	11
3.2	Reprezentace znalostí	12
3.2.1	Objekty ve scéně	13
3.2.2	Hierarchie objektů	15
3.2.3	Atributy objektů	15
3.2.4	Vazby mezi objekty	16
3.2.5	Další typy informací	18
3.3	Extrakce sémantické informace	19
3.3.1	Podoba sémantických entit	20
3.3.2	Extrakce sémantiky - objekty	20
3.3.3	Extrakce sémantiky - atributy	21
3.3.4	Extrakce sémantiky - vazby mezi objekty	22
3.4	Hodnotící algoritmus	23
3.4.1	Chybějící objekty	24
3.4.2	Chybějící atributy	26
3.4.3	Chybějící vazby mezi objekty	27
3.4.4	Atributy s chybnou hodnotou	28
3.4.5	Výstup hodnotícího algoritmu	30
4	Implementace a testování	32
4.1	Referenční popis obrázku	32
4.1.1	Validace referenčního popisu	37
4.1.2	Další příkazy pro práci s referenčním popisem	38
4.2	Sémantické parsování pomocí gramatik	40

4.2.1	Problémy s existující implementací a SRGS	40
4.2.2	Semantic Parsing Grammar Format (SPGF)	42
4.2.3	Vstupní a výstupní body SPGF gramatiky	45
4.2.4	Tagy v SPGF	46
4.2.5	Parsovací strategie a opakování v SPGF	48
4.3	Tvorba testovaného popisu	54
4.3.1	Algoritmus zpracování derivačních stromů	54
4.3.2	Číslování objektů	57
4.4	Hodnotící algoritmus a ztrátová tabulka	58
4.5	Testování na datech	61
5	Závěr	67

1 Úvod

2 Problematika reprezentace znalostí

2.1 Sémantika a porozumění řeči

Sémantika je vědní obor, který se zabývá zkoumáním významu. Je to obor související s lingvistikou a logikou, jelikož jeho předmětem je analýza významu frází, slov, vět a nebo i obecně jiných symbolů, pomocí kterých lze předávat informace. [1]

Sémantiku je možné dále rozdělit do subkategorií, podle konkrétního zaměření.

Lexikální sémantika se zaměřuje na význam slov, konkrétně se zabývá studiem buďto vnitřní významové struktury slova, nebo významové vazby, které se nacházejí v daném slovníku. [2].

Formální sémantika studuje význam výrazů v přirozeném jazyce pomocí matematických a logických nástrojů. Využívá exaktně definovaných pravidel a formalismů ke zkoumání přirozeného jazyka a souvislostí mezi významem a strukturou frází. Také se zabývá modelováním vazeb mezi jazykem, jeho strukturou, významem a informací, kterou popisuje. [3] [4]

Frázová sémantika (angl. phrasal semantics) se zabývá studiem významu vět a frází především z pohledu jejich skladby a kompozice. Hlavním předmětem je analýza toho, jak funguje skládání jednotlivých menších částí (slov či dílčích frází), jaké jsou významy jednotlivých elementů a jak jejich složení ovlivní celkový význam fráze. [5] Analýza jednotlivých částí se většinou zaměřuje na rozlišení subjektu, predikátu a argumentu. Subjekt většinou referuje na nějaký konkrétní objekt či entitu, predikát reprezentuje vlastnosti a události, které jsou se subjektem spojené a argument dodává doplňující informace, jako třeba konkrétní hodnotu dané vlastnosti. [6]

V kontextu výpočetní technologie a umělé inteligence existuje „výpočetní sémantika“ (angl. computational semantics). Výpočetní sémantika je disciplína, která kombinuje znalosti z formální sémantiky, výpočetní lingvistiky a automatického odvozování znalostí. Jejím cílem je hledání a analýza metod, které by umožnily automatické zpracování a vytváření sémantických reprezentací pro výrazy z přirozeného jazyka a inferenční postupy. Dále se zabývá řešením neurčitostí, analýzou komplexních frází, vliv kontextu na význam a použití získaných znalostí pro automatické rozhodování. [7] [8]

Porozumění řeči (angl. spoken language understanding, SLU) označuje strojové zpracování lidské přirozené řeči na sémantické úrovni. Jedná se tedy o extrakci významu z přirozené řeči pomocí automatických počítačových metod. Správné určení významu promluvy je často nezbytným krokem pro mnoho běžných úloh, například interpretace požadavků či příkazů, vyhledávání dokumentů nebo zodpovídání dotazů. [9]

Přirozený lidský jazyk je velmi variabilní a stejně sdělení je možné vyjádřit v mnoha podobách, které mohou být od sebe velmi rozdílné. Tato variabilita jazyka představuje hlavní problém, který metody porozumění řeči musí řešit. Existuje řada metod, jakými jsou z přirozené řeči extrahovány sémantické informace pro různé typy úloh.

Následuje popis vybraných technik, které jsou široce používané v úlohách využívajících metody porozumění přirozené řeči. [9] TODO¹

Tato práce řeší danou problematiku expertním přístupem, konkrétně s využitím bezkontextových sémantických gramatik, jejichž principy budou rozebrány detailněji později v samostatné sekci 2.1.1.

1. Tokenizace

Tokenizace bývá jedním z prvních kroků při zpracování přirozeného jazyka, kdy je vstupní text rozdělen na jednotlivé diskrétní části, kterým jsou právě označovány jako *tokeny*. [9]

Častým přístupem k tokenizaci je rozdelení vstupního textu na jednotlivá slova, ale existují i jiné přístupy, které používají například ještě menší jednotky [10]. Zatímco pro anglický nebo český jazyk je rozdelení na slova relativně přímočarý proces, pro některé jazyky, které nepoužívají mezeru pro oddělení slov (např. Japonština), může být i pouhé rozdelení na slova obtížný úkol. [9]

Součástí tokenizace je často i proces *normalizace*, který upravuje vstupní data tak, aby odpovídaly nějakým požadavkům a bylo jednodušší s nimi pracovat dále. Typickým příkladem normalizace může být expanze zkratek. [9]

2. Bag-of-words

Přístup označený jako bag-of-words je jednoduchý způsob, jak analyzovat vstupní text na relativně povrchní úrovni. Tento způsob zpracování je také označovaný jako *vector space model*. [9]

¹hodně jsem tady čerpal z [9], zdrujuje se každý odstavec samostatně?

Základní princip je vytvoření množiny slov ze vstupního textu a počítání jejich četnosti. Srovnání takto získaných vektorů hodnot je pak základem pro určení míry shody dvou nebo více zdrojů. Z tohoto přístupu plyne, že metoda zcela ignoruje jakékoli syntaktické informace a pořadí slov ve vstupním textu. Její součástí je také často vyřazení slov, která nepřispívají do sémantické informace (například předložky a spojky), tato vyřazená slova se označují jako *stop words*. Dalším častým rozšířením je *lemmatizace*, což je normalizace různých tvarů slov do jedné základní podoby. Výhodou přístupu bag-of-words je jeho jednoduchost a nezávislost na lingvistických znalostech. Naopak nevýhodou je nízká úroveň detailu a přesnosti. [9]

3. Latentní sémantická analýza

Metoda latentní sémantické analýzy je podobná předchozí metodě bag-of-words ve svém základním konceptu vytvoření množiny sledovaných prvků, spočítání jejich četnosti a následné práce se získaným vektorem hodnot. Rozdíl oproti bag-of-words spočívá v tom, že namísto jednotlivých slov (nebo lemmat) jsou použité jejich významy a koncepty. Příkladem může být sledování vzorů, kde se často v textu vyskytují stejná slova blízko sebe. [9]

4. Part-of-speech (POS) tagování

Tento způsob zpracování přirozené řeči spočívá v přiřazení značek - *tagů* - k jednotlivým slovům. Tyto tagy přidávají dodatečnou informaci k daným slovům a tím tak obohacují vstupní text o sémantickou informaci. Často je POS tagování také využíváno jako doplňující proces k dalším, komplexnějším způsobům zpracování sémantického textu. [9]

Způsob realizace POS tagování může být založený na deterministických pravidlech a nebo může být proveden stochasticky. Pravidlový přístup je založen na použití často velmi rozsáhlé databáze pravidel, které jsou většinou tvořené ručně lidským expertem. Proti tomu stochastický přístup využívá statistických metod pro určení pravděpodobnosti jednotlivých tagů v na daných pozicích podle okolního kontextu. [9]

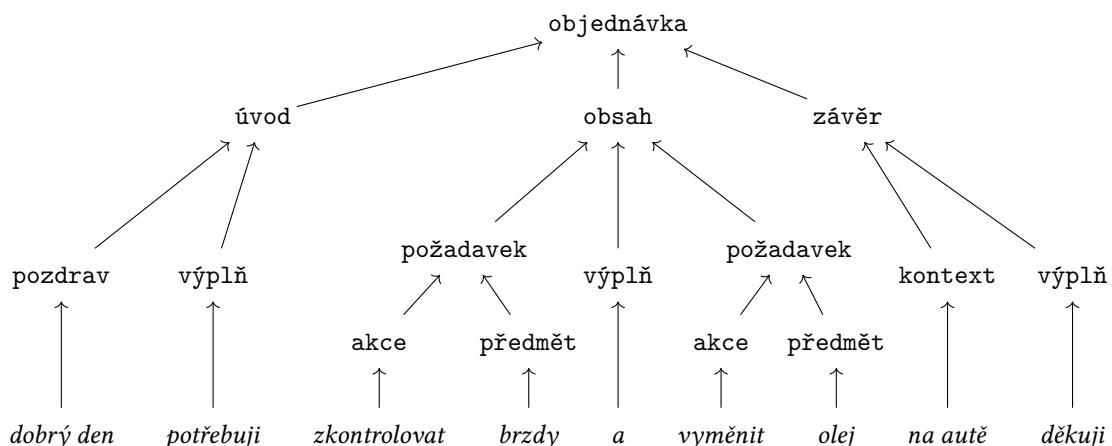
2.1.1 Sémantické gramatiky

Další způsob, jakým lze zpracovat vstupní text, je založený na metodách formální syntaxe. Celkový vstupní text lze chápát jako jeden objekt, který lze rozdělit na menší části. Tyto menší části lze dále rekursivně dělit až do okamžiku, než jsou jednotlivé části dále nedělitelné (atomické) - v ten moment se označují jako *primitiva*, která mají funkci *terminálních symbolů*. Tento proces rekursivního dělení vytváří hierarchickou stromovou strukturu, kde kořenovým uzlem je původní vstupní text a koncové uzly (označované jako listy) jsou tvořené právě terminálními symboly. [11]

Na Obrázku 1 je zobrazený rozklad věty

„Dobrý den, potřebuji zkontolovat brzdy a vyměnit olej na autě, děkuji.“,

na kterém je možné vidět základní princip zpracování textu pomocí sémantických gramatik a výše zmíněný postupný rozklad na jednodušší jednotky.



Obrázek 1: Ukázka rozkladu věty

Stromová struktura umožňuje výhodně aplikovat metody pro analýzu syntaxe formálních jazyků. Množina těchto terminální symbolů se označuje jako *abeceda formálního jazyka*. Formálním jazykem je možné popsat množinu předmětů, které jsou tvořené složením terminálních symbolů do nějaké struktury (posloupnosti, řetězce). Tyto řetězce terminálních symbolů se označují jako *slova formálního jazyka* a pravidla, která popisují, jak je možné jednotlivé terminální symboly skládat do slov, jsou označována jako *substituční* nebo *produkční pravidla*.

Pro lepší možnosti vyjádření jsou definované ještě takzvané *neterminální symboly*, které zastávají funkci pomocných částí popisu předmětů. Substituční pravidla mají tvar

$$\eta \rightarrow \omega \quad \text{nebo} \quad \eta \xrightarrow{P} \omega,$$

kde η a ω jsou řetězce terminálních a neterminálních symbolů a P označuje pravděpodobnost (pro stochastická pravidla). Substituční pravidla lze definovat i rekurzivně, což výrazně rozšiřuje vyjadřovací schopnosti a umožňuje popsat i nekonečné množiny předmětů pomocí konečného (a relativně malého) počtu pravidel. [11]

Tato pravidla, společně s množinou terminálních a neterminálních symbolů tvoří dohromady takzvanou *gramatiku*. Formálně lze gramatiku G popsát čtveřicí

$$G = (V_N, V_T, \rho, S),$$

kde V_N je množina neterminálních symbolů, V_T je množina terminálních symbolů, ρ označuje množinu substitučních pravidel a $S \in V_N$ je počáteční symbol gramatiky. Gramatiky lze rozdělit na deterministické a stochastické, podle toho, zda jsou její pravidla definována deterministicky, nebo s využitím pravděpodobností. [11] Tato práce se zabývá pouze deterministickým přístupem.

Takto definované gramatiky lze rozdělit do čtyř základních kategorií, podle typu jejich pravidel. Nejobecnější a nejsložitější jsou *gramatiky typu 0*, poté jsou *kontextové gramatiky*, dále *bezkontextové gramatiky* a nejjednodušším typem jsou *regulární gramatiky*. Se složitostí gramatiky je také spojena její vyjadřovací schopnost, tedy pomocí složitějších gramatik je možné zachytit složitější struktury. Nejjednodušší regulární gramatiky nejsou například schopné zachytit vztah mezi částmi, které nejsou bezprostředně vedle sebe, což je pro text s přirozeným jazykem velmi silná limitace. Pro porozumění řeči se nejčastěji používají bezkontextové gramatiky. Kontextové gramatiky a gramatiky typu 0 by umožňovaly zachytit ještě další složitější vazby mezi částmi textu, ale jejich úroveň komplexnosti je natolik vysoká, že strojové zpracování je extrémně obtížné a výpočetně náročné. [11]

Výstupem zpracování pomocí bezkontextových gramatik je tedy strukturální informace, ze které lze zjistit, zda daný vstupní text odpovídá dané gramatice a pokud ano, jak vypadá jeho rozklad. Takto získaná stromová struktura jednotlivých rozpoznaných symbolů představuje sémantickou informaci, kterou je možné dále využít a zpracovat.

2.2 Reprezentace znalostí

co to je reprezentace znalostí

k čemu je reprezentace znalostí dobrá, kde se používá

jaké jsou formy reprezentace znalostí

jaké jsou používané způsoby tvoření/generování/získávání reprezentace znalostí

2.3 Popis obrázků

co se pod „popis obrázku“ rozumí

jaké jsou různé formy popisu obrázku

využití popisu obrázku

používané metody pro práci s popisem obrázku

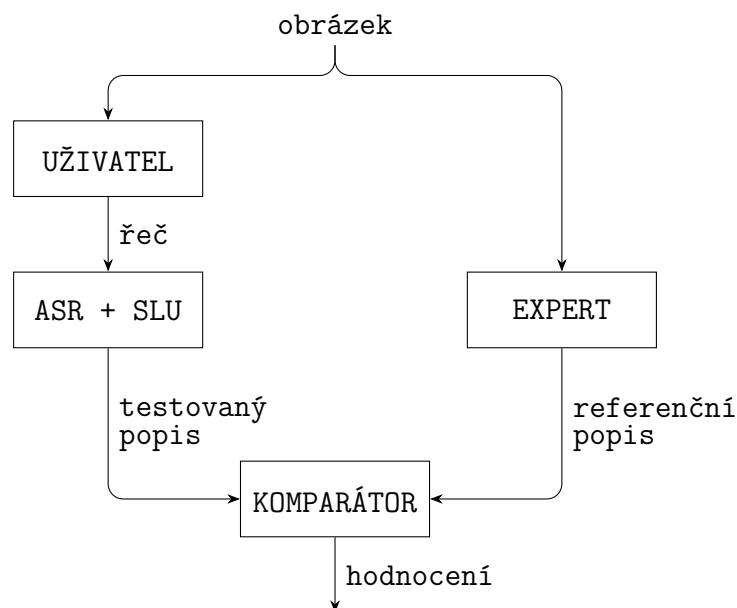
3 Návrh a architektura systému

3.1 Obecná architektura systému

Obecná architektura celého systému vychází z jeho požadované funkčnosti, kterou je porovnání obrázku s jeho popisem v přirozené řeči, a to na sémantické úrovni. Z toho pak plyne, že celý systém se ve své podstatě skládá ze tří základních částí:

1. referenční (vzorový) popis daného obrázku
2. sub-systém pro zpracování přirozené řeči a tvorbu testovaného popisu
3. porovnání referenčního a testovaného popisu

Jednotlivé části spolu vzájemně fungují následujícím způsobem: Uživateli je prezentován obrázek a jeho úkolem je popsat, co na obrázku vidí. Získaný popis v přirozené řeči je převeden na text pomocí systému pro rozpoznání řeči (angl. automatic speech recognition, ASR). Z tohoto přepisu je extrahována sémantická informace, ze které je vytvořen testovaný popis. Testovaný popis je porovnaný s referenčním (vzorovým) popisem daného obrázku. Výsledek tohoto porovnání lze pak považovat za finální výstup, ale také je možné jej použít jako vstup pro další zpracování (např. vektor příznaků pro klasifikátor). Schématické znázornění je na Obrázku 2.



Obrázek 2: Schéma obecné architektury systému

Tato práce řeší problematiku srovnání obrázku s jeho popisem v přirozeném jazyce na sémantické úrovni expertním přístupem. Od toho se poté odvíjí konkrétní algoritmy, formáty a postupy navržené a implementované v této práci, které jsou podrobněji popsány v pozdějších kapitolách. Je ale vhodné zmínit, že během návrhu bylo dbáno na to, aby bylo možné pro reálná nasazení některé implementace v případě potřeby zaměnit nebo upravit, aby lépe vyhovovaly specifickým požadavkům pro dané použití.

Jak je možné ze schématu na Obrázku 2 vidět, lidský expert je potřebný pro vytvoření referenčního popisu obrázku (a také pro další vstupní data pro komparátor, popsáno později). Všechna tato data, která jsou závislá na lidském expertovi, je ovšem možné vytvořit pouze jednou v rámci přípravy a poté je lze již bez nutnosti přítomnosti expertsa opakováně používat.

3.2 Reprezentace znalostí

Pro porovnání obrázku s jeho popisem v přirozené řeči bylo nutné zvolit či navrhnout takovou formu reprezentace znalostí, která by umožnila zachytit sémantiku z obou zdrojů. Jak již bylo výše zmíněno, zvolen byl expertní přístup, a to v tomto případě znamená, že referenční popis obrázku je vytvořen lidským expertem, což klade další omezení na formát reprezentace znalostí.

Expertní přístup umožňuje velmi přesnou kontrolu nad obsahem a kvalitou vstupních dat, na rozdíl od automaticky získaných dat pomocí statistických metod. To je výhodné hlavně z toho důvodu, že kvalita referenčního popisu a dalších vstupních dat přímo ovlivňuje kvalitu výstupu. Další výhodou je průhlednost celého procesu, na rozdíl například od neuronových sítí, jejichž funkce je často označována jako black-box. To je také spojeno s možností dělat v případě potřeby drobné změny a opravy chyb v referenčním popise.

Při návrhu bylo tedy potřeba brát v úvahu následující požadavky a najít nějaký formát, který by představoval vhodný kompromis mezi nimi.

- **Čitelnost člověkem:**

Aby byl lidský expert schopen vytvořit, čist a případně upravit referenční popisy, je nutné, aby byl schopen porozumět formě a zápisu uložených dat. Toto omezení tedy upřednostňuje textové formáty a prakticky vyřazuje binární data.

Výjimku by mohl tvořit nějaký binární formát s přidruženým editorem, kde by člověk mohl v grafickém prostředí prohlížet a manipulovat data, ale takový případ je nad rámec této práce.

- **Kompaktnost a struktura dat:**

Dalším důležitým aspektem je struktura a kompaktnost dat. Pomocí počítače je poměrně snadné v krátkém čase zpracovat velké množství jednoduchých datových záznamů, nicméně člověk se bude lépe orientovat v nějakém kompaktnějším popisu, který ačkoli může být složitější ve své struktuře, tak bude pro člověka lépe názorný a uchopitelný.

- **Univerzálnost formátu:**

Podstatnou vlastností pro hledanou reprezentaci znalostí je její schopnost zachytit popis různých obrázků. Navržený formát tedy musí být dostatečně univerzální, aby pomocí něj šlo popsat co nejširší spektrum informací, od jednoduchých obrázků zobrazujících například jeden statický objekt, přes složitější obrázky zobrazující více objektů, až po dynamické komplexní scény zobrazující mnoho objektů, činnosti a vazby mezi nimi.

- **Počítačová zpracovatelnost:**

V neposlední řadě je také potřeba dbát na to, aby navržený formát bylo možné co nejsnadněji zpracovat programově, na počítači. Dynamické formáty s volnou strukturou bývají složitější na strojové zpracování, než fixní formáty s přesně definovanou podobou.

S ohledem na tyto body byla navržena reprezentace znalostí založená na sémantických sítích, která definuje 4 základní *aspekty popisu*: objekty, jejich hierarchii, statické atributy a dynamické vazby. Detailnější popis těchto jednotlivých aspektů je v následujících částech, konkrétní technická implementace je pak popsána v sekci 4.

3.2.1 Objekty ve scéně

Cokoli, co lze v obrázku ohraničit rámečkem (angl. bounding-box) a při separaci od zbytku scény (obrázku) neztratí nebo zásadně nezmění svůj význam, lze považovat za *objekt*.

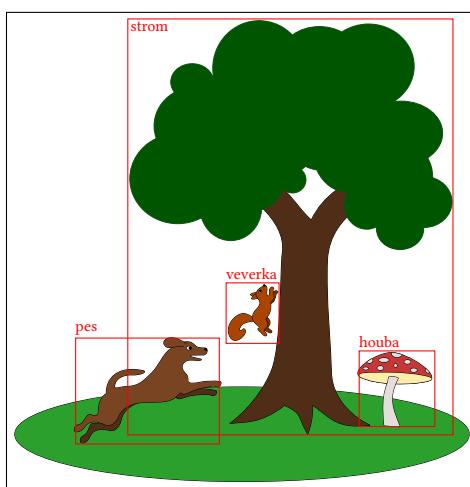
Jako objekt v obrázku lze tedy označit zobrazené fyzické předměty, postavy, zvířata, ale také nehmotné pojmy jako „nebe“, místa, lokace či místnosti (např. „kuchyň“ nebo „louka“) a části jiných objektů (např. „obličej“ jsou součást hlavy nebo celého člověka).

Tato definice objektu byla záměrně navržena velmi obecně, aby byl definovaný formát univerzální a šel použít i pro popis velmi odlišných obrázků s různými účely. Potenciální nevýhodou, která plyne z univerzálnosti formátu, může být v některých situacích problém nejednoznačnosti.

V jednom obrázku lze definovat různé množiny objektů, podle toho, jak moc detailní popis expert vytvoří. Například pokud by byl na obrázku člověk, lze jej popsat jedním objektem jako „člověk“ nebo „osoba“, ale také by šlo definovat ještě mnoho dalších objektů, například pro jednotlivé části těla nebo oblečení.

Kromě různých úrovní detailů lze také na problematiku nejednoznačnosti narazit v situaci, kdy je pro nějaký (dostatečně komplexní) obrázek možné sestavit různé množiny objektů podle toho, pro jaké potřeby je zrovna obrázek a referenční popis používán. Pro aplikaci, kde je podstatné zachycení živých objektů, může být množina objektů v referenčním popise tvořena lidmi či zvířaty. Pro jiné použití pak ale může být podstatné zachytit prostředí a neživé předměty, takže množina objektů by byla tvořena částmi prostředí (např. stromy, kroví, voda, skály), budovami nebo obecnými předměty.

Příkladem jednoduchého obrázku s několika vyznačenými objekty může být ilustrace zobrazená na Obrázku 3.

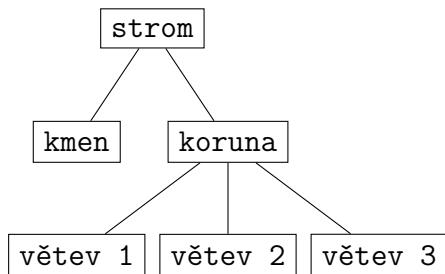


Obrázek 3: Ilustrace s vyznačenými objekty

3.2.2 Hierarchie objektů

Kromě množiny samotných objektů lze v obrázku také definovat jejich hierarchii. To přirozeně plyne z výše zmíněné definice *objektu*, která umožnuje specifikovat část existujícího objektu jako další samostatné objekty.

Příkladem takového popisu může být například situace, kdy je na obrázku strom. Strom je možné rozdělit na korunu a kmen, korunu pak je možné dále dělit na větve. Schématicky lze tento popis znázornit jako stromovou strukturu, viz Obrázek 4.



Obrázek 4: Schématické znázornění hierarchie objektů

Z pohledu daného objektu jsou „vyšší“ (obecnější) objekty označované jako *rodičovské objekty* (nebo jen *rodiče*) a „nižší“ (konkrétnější) objekty pak jako *potomci*.

Možnost definovat hierarchii objektů nabízí mimo jiné také způsob, jak vytvořit skupiny objektů, které k sobě nějakým způsobem patří. Například strom může být součástí lesa, kráva může být součástí stáda nebo postava na hřišti může být součástí fotbalového týmu. Tato příslušnost objektu nějaké skupině je dalším typem sémantické informace, kterou umožnuje navržený formát zachytit bez nutnosti definovat další specializované struktury.

Mohou však nastat situace, kdy je potřeba jeden objekt zařadit do několika různých skupin. Z tohoto důvodu bylo rozhodnuto, že každý objekt může mít libovolné množství rodičů a libovolné množství potomků.

3.2.3 Atributy objektů

Vedle pouhého výčtu samotných objektů ve scéně je dále přirozeným požadavkem, aby byla reprezentace znalostí schopna zachytit i jejich vlastnosti. K tomu slouží třetí aspekt popisu - *atribut*.

Atributem je možné popsat jakoukoli informaci o objektu, která není závislá na jiném objektu. Jinými slovy, pokud bychom objekt izolovali od zbytku scény (obrázku), tak všechny vlastnosti, které se tím nezmění nebo nezaniknou, lze popsat pomocí atributů. Typickým příkladem je barva nebo tvar objektu či jeho části.

Atribut se skládá ze zvoleného *názvu* a přiřazené *hodnoty*, kdy konkrétní názvy a hodnoty jsou volbou experta, který tvoří referenční popis. Název atributu označuje jakou vlastnost daný atribut popisuje a přiřazená hodnota pak udává, jaké konkrétní hodnoty nabývá. Každý objekt může mít libovolné množství těchto atributů.

Názvy atributů pod jedním objektem nemusí být unikátní, lze specifikovat více stejnojmenných atributů s různými hodnotami. Typickým příkladem může být vícebarevný objekt, kde atribut s názvem „barva“ bude vícekrát, pro různé konkrétní barvy. Příklad jednoho takového popisu je na Obrázku 5, kde název objektu je „tričko“ a definované jsou tři atributy: dvě barvy a vzor.



tričko
barva: modrá
barva: zelená
vzor: pruhy

Obrázek 5: Příklad použití atributů pro popis objektu

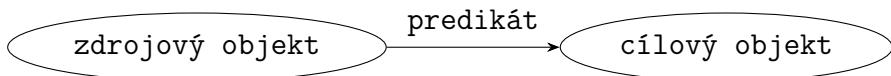
Pro složitější objekty se opět naskytá problém toho, jaké vlastnosti vybrat a zapsat do referenčního popisu, a které je možné naopak zanedbat. Tato otázka je podobná problematice nejednoznačnosti, zmíněné v části 3.2.1 definující objekty. A i zde platí to, že popis byl záměrně vytvořen tak, aby byl univerzální a volba atributů do referenčního popisu závisí na expertovi a konkrétní aplikaci.

3.2.4 Vazby mezi objekty

Dalším typem informace, kterou by měl být referenční popis obrázku schopen zachytit, jsou vazby a vztahy mezi různými objekty. Může se jednat například o činnosti, které se týkají dvou objektů, nebo popis relativních vlastností, jako je velikost či pozice.

Každý takový záznam je označen jako *triplet* a skládá se ze *zdrojového objektu*, *cílového objektu* a *predikátu*, který popisuje danou vazbu nebo vztah. Tato struktura je inspiro-

vána běžným zápisem sémantických sítí a RDF standardem [12]. Obecné schéma jednoho tripletu je na Obrázku 6.

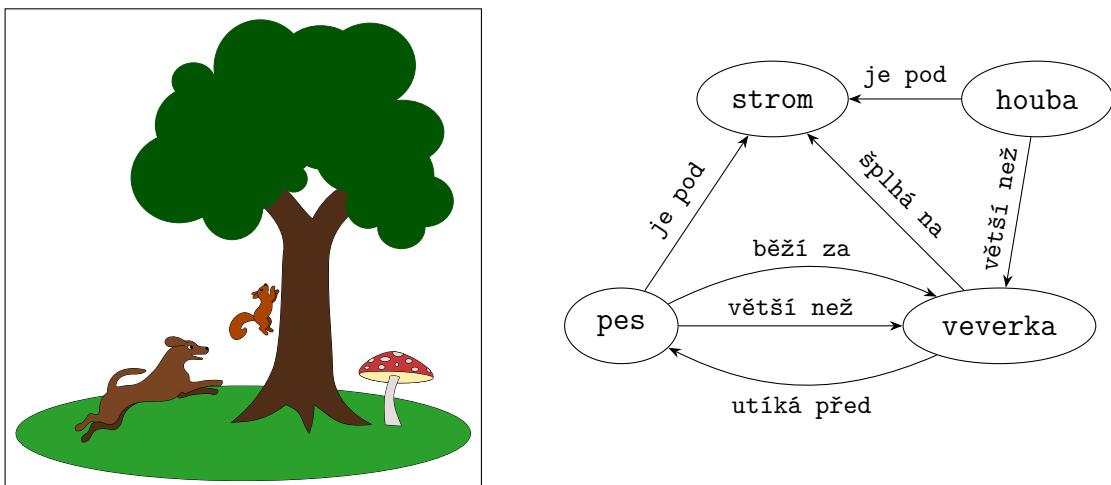


Obrázek 6: Obecné schéma tripletu

Každý objekt může být součástí libovolného počtu tripletů a to jak v pozici zdrojového, tak cílového objektu. Objekt také nemusí být součástí žádných vazeb a dokonce v celém popisu nemusí být žádné vazby definované. Například pokud bychom chtěli pouze testovat paměť uživatele, mohli bychom mu ukázat obrázek, pak jej skrýt a sledovat, jaké objekty si vybaví. V takové úloze nás vazby mezi objekty vůbec nemusejí zajímat a je tedy zbytečné, aby byly součástí referenčního popisu.

Při vytváření referenčního popisu obrázku se opět naskytá otázka, jaké vazby a vztahy mezi objekty do popisu zavést, a které lze ignorovat. Například relativní velikost nebo pozice objektů může být pro některé úlohy klíčová, ale pro jiné zcela nepodstatná. Tato problematika byla opět ponechána na expertovi, který vytváří referenční popis pro danou konkrétní aplikaci, aby rozhodl, které informace je potřeba v referenčním popise zachytit.

Konkrétní příklad několika tripletů je znázorněn na Obrázku 7.



Obrázek 7: Příklad použití tripletů pro popis vztahů mezi objekty

TODO2

3.2.5 Další typy informací

Kromě výše zmíněných objektů, jejich vlastností a vazeb, je také možné pro některé aplikace požadovat, aby byly zachyceny i další jiné informace.

Jednou takovou dodatečnou informací může být například přesah zobrazené scény do reálného života, nebo extrapolace dějů a objektů. Tím jsou myšlené různé další objekty, děje, činnosti nebo vlastnosti, které nejsou přímo zobrazené na daném obrázku, ale z kontextu by bylo možné je nějakým způsobem předvídat. Příkladem takové situace může být ilustrace zobrazující například dítě, které si hraje blízko břehu řeky - v takovém případě je možné požadovat zachycení informace ve stylu „dítě může spadnout do vody“.

Druhým typem dodatečné informace může být meta-popis samotné scény. Pod tímto pojmem jsou myšlené obecné informace o obrázku, například celkový popis toho, co je na scéně vyobrazeno. Například pro Obrázek 13 by mohl být takovýmto meta-popisem například „scéna na břehu rybníka“.

Pro oba tyto typy informací nebyly navrženy žádné speciální datové struktury. Bylo rozhodnuto, že v případě potřeby je možné tyto informace zachytit dostatečně dobře pomocí již definovaných objektů, atributů a vazeb mezi objekty.

Případné rozšíření formy referenčního popisu o nějaké další specializované typy popisů bylo ponecháno jako předmět dalšího budoucího možného rozšíření.

²příklad s kompletním popisem obrázku (všechno dohromady)?

3.3 Extrakce sémantické informace

Dalším klíčovým bodem bylo najít způsob, jak porovnat uživatelský popis obrázku s jeho referenčním popisem. To je úlohou subsystému pro získání sémantické informace z textu. Cílem je z přirozené řeči extrahovat informace v takové podobě, aby je bylo možné porovnat se strukturovaným referenčním popisem.

Extrakce sémantiky z přirozené řeči se běžně dělá z textového přepisu dané promluvy.
TODO³ I v této práci tedy extrakce sémantických informací probíhá z textu. To znamená, že pokud uživatel popíše obrázek mluvenou řečí, tak je potřeba promluvu převést do textu pomocí nějakého systému pro rozpoznání řeči. Problematika rozpoznání řeči a převodu audia do textu je nad rámec této práce a bude v praxi řešena nějakou již existující implementací. Ve zbytku práce bude tedy pro zjednodušení rovnou uvažovaným vstupem text.

Otázka extrakce sémantické informace z popisu přirozenou řečí se tedy zužuje na extrakci sémantiky z textu. Jako způsob řešení byl zvolen přístup založený na sémantickém parsování pomocí bezkontextových gramatik.

Tento přístup funguje tak, že na základě referenčního popisu obrázku bude expertem sestavena gramatika, podle které budou v textu detekované jednotlivé části sémantické informace. Gramatika je v tomto kontextu sada pravidel, která definují, jaké promluvy jsou v textu očekávané a jak mohou tyto promluvy vypadat. Program pak tato pravidla načte a prochází podle nich vstupní text a hledá, zda nějaké části textu „pasují“ na dané pravidlo. Samotný nalezený kus textu, který „pasuje“ na nějaké pravidlo, ale ještě nemá žádný užitečný význam. Proto pravidla obsahují zároveň i informaci o tom, jaká je struktura nalezené části textu a jaký význam mají jednotlivé části této struktury. V českém jazyce by se jednalo o obdobu větného rozboru, kdy se například určuje, která část věty je podmět a která přísudek.

Strukturovaná a označovaná část textu s doplněnou sémantickou informací je pak označována jako *sémantická entita*. Konkrétní syntaxe, použití a funkčnost těchto gramatik bude popsán později spolu s implementací v části 4.2. Množina všech těchto sémantických entit, které byly ze vstupního textu extrahované, jsou pak použité pro vytvoření testovaného popisu.

³ozdrojovat!

3.3.1 Podoba sémantických entit

První otázkou, kterou bylo potřeba vyřešit pro získání sémantické informace z přirozeného popisu, byla její podoba. Jinými slovy, jak by měla extrahovaná sémantika vypadat, aby ji bylo možné porovnat s referenčním popisem obrázku.

Vzhledem k tomu, že výše definovaný referenční popis (viz sekce 3.2) se skládá z objektů, jejich hierarchie, atributů a vazeb, tak se nabízí přímo použít tyto typy informací. Bylo tedy rozhodnuto, že z přepisu přirozené řeči budou extrahované objekty, jejich atributy a vazby mezi nimi.

3.3.2 Extrakce sémantiky - objekty

Základním typem informace, kterou musí být systém schopen z přepisu řeči získat, jsou samotné objekty, které expert definoval v referenčním popisu obrázku.

Například ze vstupní promluvy

„Na obrázku vidím psa s veverkou, strom a nějakou houbu.“

by měl systém vrátit množinu detekovaných objektů \mathcal{O} :

$$\mathcal{O} = \{ \text{pes, veverka, strom, houba} \}$$

Ve své nejjednodušší podobě by se mohlo jednat pouze o detekci nějakých klíčových slov, které odpovídají názvům objektů. Skutečná realizace je poněkud složitější, bere v potaz různá synonyma, tvary slov a alternativní vyjádření. Detailněji bude popsána později spolu s konkrétní implementací v kapitole 4.

Detekce samotných objektů by mohla být pro některé aplikace dokonce postačující sama o sobě. Mohlo by se jednat o úlohy, kde je hlavním předmětem pouze zjistit, kolik objektů na obrázku člověk popíše, případně které to jsou. Typickými příklady by mohli být nějaké testy paměti, pozornosti nebo jednoduché klasifikace.

3.3.3 Extrakce sémantiky - atributy

Druhým typem sémantické informace, kterou je potřeba, aby byl systém schopen najít a extrahovat z textu, jsou atributy popisující vlastnosti objektů.

Ve srovnání s detekcí samotných objektů se jedná o značně složitější problém, protože pro extrakci atributu je potřeba mít informace o objektu, na který se atribut váže, o názvu daného atributu a také o jeho přiřazené hodnotě.

Například ve větě

„Na obrázku vidím kluka v modrém tričku.“

by měl systém detekovat, že objekt „tričko“ má atribut „barva“ s hodnotou „modrá“.

Kromě toho, že se tato informace skládá z více nezávislých částí, tak je možné si všimnout, že se ve zdrojové větě nikde nevyskytuje slovo „*barva*“. Toto je tedy informace, kterou musí být systém schopen nějakým způsobem indukovat z okolních dat a referenčního popisu.

Dále by jiný uživatel mohl popsát stejný obrázek třeba větou

„Vidím nějakého kluka v tričku, které je modré.“

Tato promluva obsahuje stejný objekt, atribut i hodnotu, ale vyjádřenou ve zcela jiné podobě. Jak je tedy zřejmé, zde již není možné použít pouze nějakou formu detekce klíčových slov, ale bude potřeba komplikovanějšího přístupu.

Právě dříve zmíněná pravidla, která udávají různé formy hledané informace, umožňují zachytit i takovéto složitější struktury v různých formách. Konkrétní realizace bude opět popsána později, viz sekce 4.

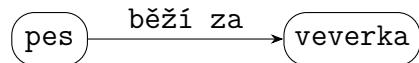
3.3.4 Extrakce sémantiky - vazby mezi objekty

Posledním typem informace, kterou je potřeba získat z textu, jsou vazby mezi objekty.

Například pro větu

„*Na obrázku hnědého vidím psa, co běží za oranžovou veverkou.*“

je třeba, aby systém dokázal detektovat vazbu mezi objektem psa a veverky:



Jak je zřejmé, pro sestavení vazby je - stejně jako pro atributy - potřeba tří částí informace: zdrojový objekt, cílový objekt a název vazby. Na rozdíl od detekce atributů ale představuje detekce vazeb unikátní problém, protože zdrojový a cílový objekt jsou stejného typu - oba jsou to objekty. To znamená, že v pří konstrukci tripletů musí být použit nějaký mechanismus, který rozpozná, který z objektů má být cílový a který zdrojový. Tento problém je řešen také v rámci definice pravidel v bezkontextové gramatice pomocí tagů, detailní popis v sekci 4.2.

Je vhodné zmínit, že ačkoli byly v kapitole 3.2 definované čtyři aspekty popisu, nyní jsou řešené pouze tři různé typy sémantických entit. To je proto, že hierarchie mezi objekty byla při návrhu považována za speciální případ vazby mezi objekty a nebyla pro ni vytvořena samostatná kategorie.

3.4 Hodnotící algoritmus

Za předpokladu, že je k dispozici referenční popis vytvořený expertem a testovaný popis získaný automaticky z přirozené řeči, je potřeba tyto dva popisy nějakým způsobem porovnat a určit, do jaké míry odpovídá testovaný popis referenčnímu.

Právě to je předmětem této kapitoly: navrhnout algoritmus, který by zajišťoval porovnání testovaného popisu s referenčním a jehož výstupem by bylo nějaké hodnocení.

Základ hodnotícího algoritmu vychází ze struktury referenčního a testovaného popisu. Oba typy se skládají z množiny objektů \mathcal{O} , množiny atributů \mathcal{A} a množiny vazeb \mathcal{V} . Dolním indexem je značeno, zda se jedná o množinu z referenčního popisu (R), nebo testovaného popisu (T). Oba popisy obrázku lze tedy vyjádřit jako trojice:

$$\begin{aligned} \text{referenční popis obrázku} &= (\mathcal{O}_R, \mathcal{A}_R, \mathcal{V}_R), \\ \text{testovaný popis obrázku} &= (\mathcal{O}_T, \mathcal{A}_T, \mathcal{V}_T). \end{aligned}$$

Porovnání a hodnocení podobnosti popisů by tak mohlo být převedeno na otázku porovnání podobnosti množin. Otázky teorie množin jsou ale nad rámec zadání a pro tuto práci byl definován hodnotící algoritmus, který je inspirován ztrátovými funkcemi.

Na obecné úrovni by se dalo říci, že hodnotící algoritmus počítá celkové ztráty pro chybějící objekty, chybějící atributy, atributy s chybnou hodnotou, chybějící vazby mezi objekty.

Vstupem hodnotícího algoritmu jsou tedy oba popisy (referenční a testovaný) a k tomu ještě ztrátová tabulka, která určuje, jaký typ chyby způsobí jak velkou ztrátu. Tuto ztrátovou tabulkou také sestavuje expert, společně s referenčním popisem.

Výstupem hodnotícího algoritmu je pak množina označených číselných hodnot, které reprezentují celkové ztráty pro různé druhy chyb.

3.4.1 Chybějící objekty

Pokud byl v referenčním popisu expertem označený nějaký objekt, který chybí v testovaném popise, předpokládá se, že expert považoval daný objekt za důležitý a uživatel jej nezmínil.

Uživatel si třeba nemusel objektu všimnout, nebo jej nepovažoval za dostatečně důležitý. V obou případech se však jedná o nějaký rozpor se vzorovým popisem, který je třeba penalizovat.

Například pro situaci:

$$\begin{aligned}\mathcal{O}_R &= \{\text{pes, veverka, houba, strom}\} \\ \mathcal{O}_T &= \{\text{pes, veverka}\}\end{aligned}$$

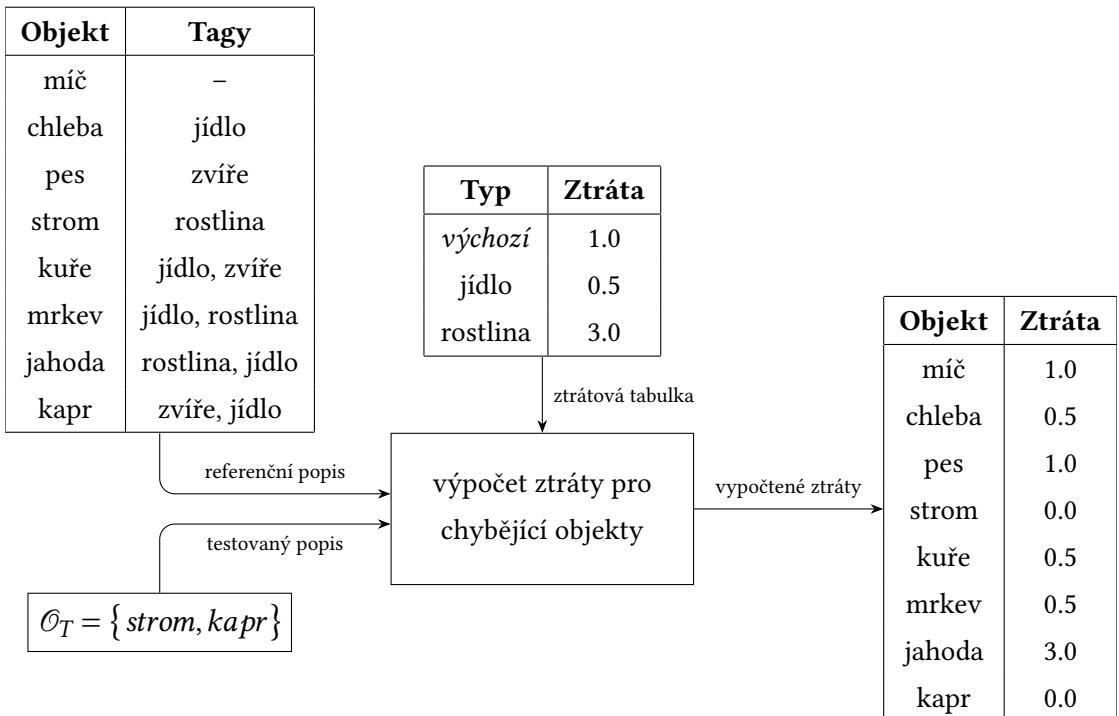
je zřejmé, že v testovaném popisu chybí dva objekty: houba a strom.

Lze očekávat, že různé objekty budou ve scéně různě důležité a bylo by vhodné, aby byl tento fakt zohledněn při výpočtu ztráty. Proto lze přiřadit objektům *tagy*. Jako *tag* je v tomto kontextu chápána nějaká značka, která říká, že objekt patří do dané skupiny. Například objekt „tričko“ může mít přiřazen tag „*oblečení*“ a objekt „pes“ může mít přiřazen tag „*zvíře*“.

Pro větší variabilitu systému bylo dále rozhodnuto, že každý objekt může mít přiřazený libovolný počet tagů. Název tagů a jejich přiřazení objektům je volbou experta a je součástí tvorby referenčního popisu. Ve ztrátové tabulce pak může expert definovat ztrátové hodnoty pro jednotlivé tagy a tím tak přepsat hodnotu ztráty na daném objektu.

Pokud má objekt přiřazeno více tagů, na jejich pořadí záleží. Při určování ztrátové hodnoty pro daný objekt algoritmus postupně prochází jeden tag po druhém a kontroluje, zda je tento tag uvedený ve ztrátové tabulce. Pokud ano, je ztráta na daném jednom chybějícím objektu rovna této hodnotě a další tagy na tomto objektu již nejsou kontrolované. Pokud žádný z tagů není nalezen ve ztrátové tabulce, je použita výchozí hodnota ztráty pro jakýkoli chybějící objekt.

Pro názornost je schéma jednoho ukázkového případu na Obrázku 8.



Obrázek 8: Jednoduchá ukázka ztráty na chybějících objektech

Na příkladu zobrazeném na Obrázku 8 je možné vidět, že objekt *strom*, který byl nalezený v testovaném popisu, nezpůsobil žádnou ztrátu. Ostatní objekty, které v testovaném popise chybí, způsobily ztrátu odpovídající hodnotě ze ztrátové tabulky. Dále je možné si všimnout, že objekty *mrkev* a *jahoda* mají stejné tagy, ale v jiném pořadí, proto jsou jimi způsobené ztráty rozdílné.

Pro větší kompaktnost výstupu nejsou vypočtené ztráty prezentované pro každý objekt samostatně, ale jsou sečtené do finálního výsledku. Tento proces sčítání ztrátových hodnot je přes všechny objekty, ale také jsou počítané hodnoty přes jednotlivé tagy. Pokud bychom vzali tabulku vypočtených ztrát pro jednotlivé objekty z příkladu na Obrázku 8, šel by tento finální krok znázornit Obrázkem 9.

Zde je vhodné zmínit, že popsaný algoritmus výpočtu ztráty je pouze jednou z možností. Pro konkrétní nasazení by mohla být vhodnější jiná forma počítání ztrátových hodnot, například vypočítat průměr, sumu nebo maximum či minimum. Tento způsob počítání ztráty byl zvolen proto, že poskytuje expertovi další stupeň volnosti, jak vyjádřit důležitost objektů.

The diagram illustrates the final step of calculating losses for missing objects. It consists of two tables. The left table shows individual object losses:

Objekt	Tagy	Ztráta
míč	—	1.0
chleba	jídlo	0.5
pes	zvíře	1.0
strom	rostlina	0.0
kuře	jídlo, zvíře	0.5
mrkev	jídlo, rostlina	0.5
jahoda	rostlina, jídlo	3.0
kapr	zvíře, jídlo	0.0

An arrow labeled "sečtení" (sum) points from the left table to the right table, which shows the total losses for missing objects:

Chybějící objekty	Ztráta
všechny	6.5
objekty s „jídlo“	4.5
objekty s „zvíře“	1.5
objekty s „rostlina“	3.5

Obrázek 9: Finálního krok při počítání ztrát na chybějících objektech

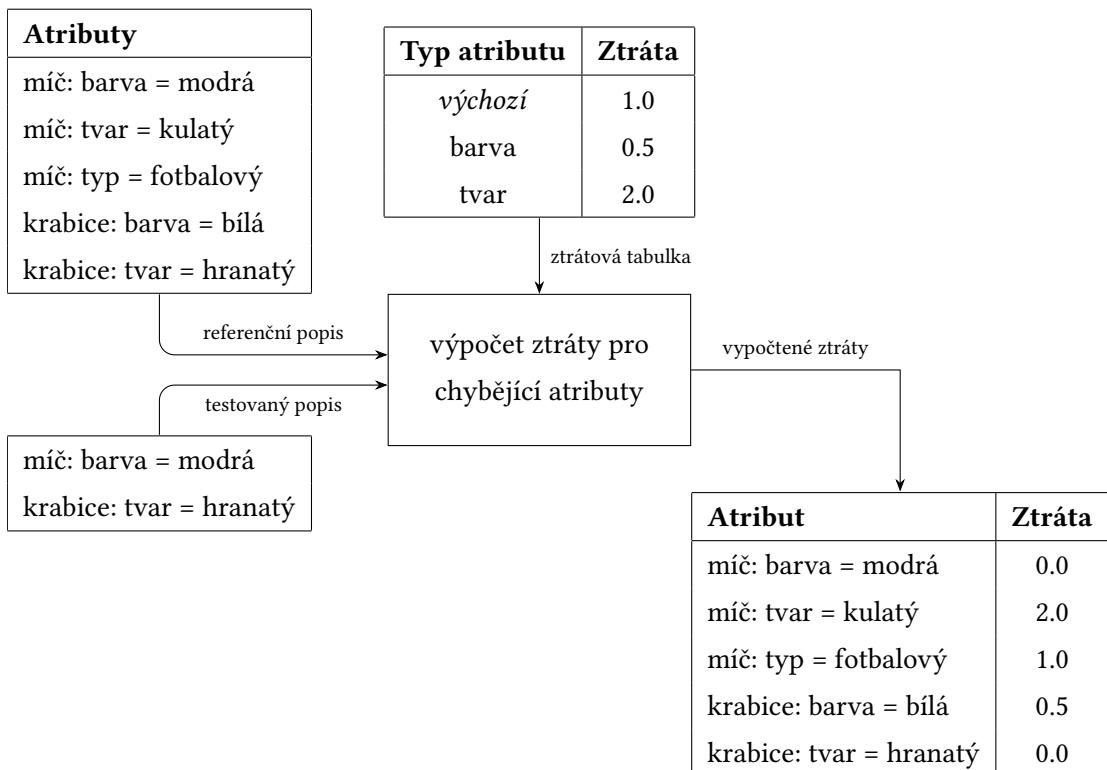
3.4.2 Chybějící atributy

Pokud expert popsal na daném objektu nějakou vlastnost a odpovídající atribut chybí v testovaném popise, je zde stejný předpoklad jako u chybějících objektů, a také se jedná o chybu, která způsobí navýšení ztrátové hodnoty.

Způsob hodnocení je obdobný jako pro chybějící objekty, pouze s tím rozdílem, že atributům nejsou přiřazovány žádné tagy. Tagy u objektů sloužily k detailnějšímu určení důležitosti objektu a později ke scítání ztrátových hodnot, v případě atributů tuto funkci zastává samotný název atributu.

Například pokud by byl libovolný chybějící atributu penalizován ztrátou 1.0, pak by bylo možné specifikovat, že vynechání atributu „*barva*“ je méně závažné než všechny ostatní a penalizovat pouze ztrátou 0.5. Naopak vynechání atributu „*výraz v obličeji*“ (např. úsměv nebo zamračení) by mohl být považován za důležitý a expert by mohl ve ztrátové tabulce definovat, že jeho vynechání bude penalizováno ztrátou 2.0.

Jednoduchý příklad je znázorněn stejným stylem jako pro chybějící objekty na Obrázku 10.



Obrázek 10: Ukázka výpočtu ztrát pro chybějící atributy

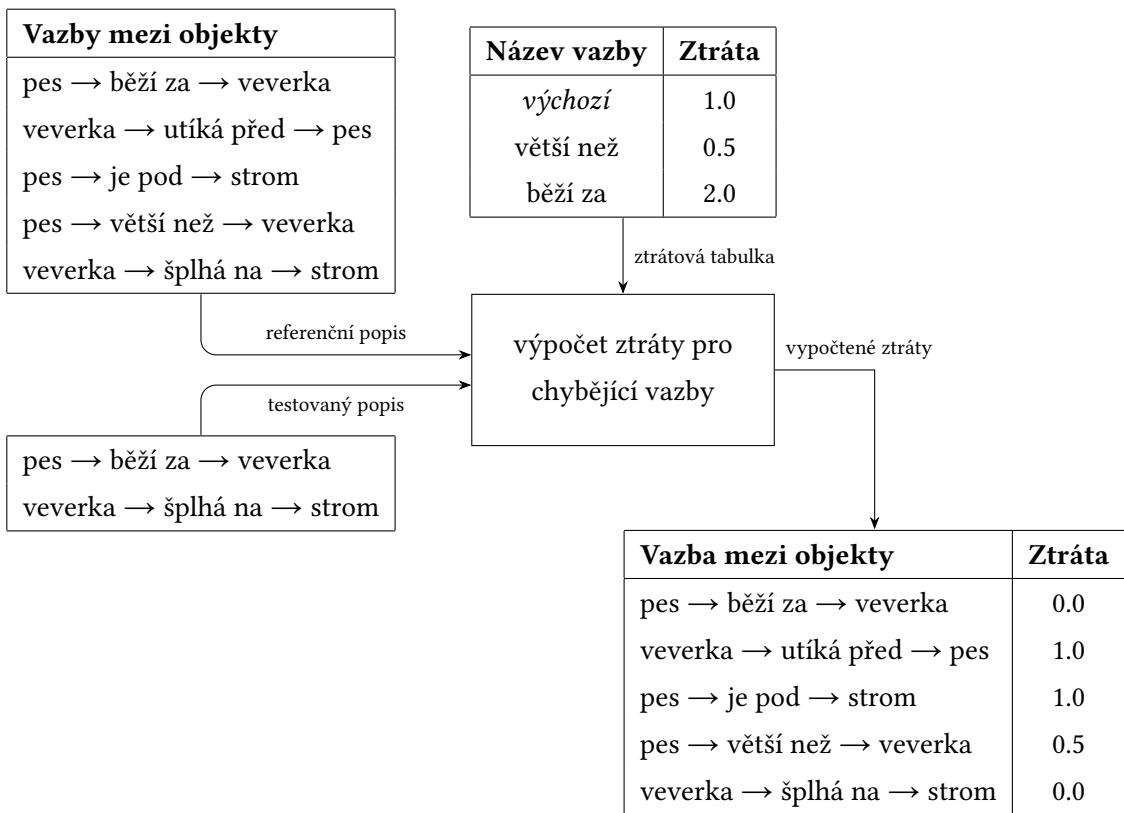
3.4.3 Chybějící vazby mezi objekty

Posledním typem entity, která může chybět při porovnávání referenčního a testovaného popisu, jsou vazby mezi objekty popsané *triplety*.

Zde je hodnotící algoritmus velmi podobný jako při počítání ztráty pro chybějící objekty. Rozdíl zde spočívá v tom, že místo tagů jsou zde použité samotné názvy vazeb, podobně jako u chybějících atributů jsou použité názvy atributů.

Expert ve ztrátové tabulce opět specifikuje, jaká je výchozí hodnota ztráty, pokud v testovaném popise bude chybět libovolná vazba mezi objekty. Následně může také specifikovat, že některé konkrétní typy vazeb (podle jejich názvu) mají větší či menší důležitost a tak jimi způsobená ztráta může být větší nebo menší. Algoritmus pak při výpočtu použije přednostně takovou hodnotu, která je více specifická.

Konkrétní příklad je znázorněn na Obrázku 11.



Obrázek 11: Ukázka výpočtu ztrát pro chybějící vazby mezi objekty

3.4.4 Atributy s chybnou hodnotou

Pokud byl v testovém popise nalezen atribut, který odpovídá objektem a názvem nějakému atributu z referenčního popisu, ale neodpovídá svou hodnotou žádnému referenčnímu atributu, pak se předpokládá, že uživatel udělal chybu při popisu a řekl špatnou hodnotu.

Příkladem takové neshody by mohlo být:

$$\begin{aligned}\mathcal{A}_R &= \{ \text{tričko: barva} = \text{modrá} \}, \\ \mathcal{A}_T &= \{ \text{tričko: barva} = \text{zelená} \},\end{aligned}$$

pak je možné předpokládat, že uživatel udělal při popisu chybu a řekl špatnou barvu.

Způsob počítání ztrátové hodnoty z těchto chybných hodnot je v principu stejný jako u chybějících objektů a atributů. Expert ve ztrátové tabulce definuje výchozí hodnotu a k tomu případně specifické případy, kdy je tato ztrátová hodnota jiná.

Rozdíl oproti předchozím výpočtům ovšem spočívá v tom, že různé hodnoty si mohou být různě blízko. Například pokud uživatel zamění hnědou a oranžovou barvu veverky, tak se pravděpodobně ve většině případů bude jednat o menší chybu, než kdyby oranžovou zaměnil třeba za zelenou.

Z toho důvodu je ztrátová tabulka navržena tak, aby expert mohl definovat výchozí ztrátu pro všechny chybné atributy, výchozí ztrátu pro konkrétní atribut bez ohledu na hodnoty, ztrátu pro konkrétní atribut a zároveň množinu konkrétních hodnot, jejichž záměna tuto ztrátu způsobí.

Pro lepší názornost následuje příklad, který předpokládá, že expert definoval ztrátovou tabulkou shodnou s Tabulkou 1. Tu je možné číst následujícím způsobem:

1. Libovolný chybný atribut způsobí ztrátu 1.0, pokud není ve zbytku tabulky definována více specifická alternativa.
2. Pokud je chybná hodnota v atributu „barva“, pak je způsobená ztráta rovna 0.5, pokud se nejedná o záměnu některých konkrétních hodnot:
 - Pokud je zaměněna barva „žlutá“ a „oranžová“, pak je ztráta 0.3.
 - Pokud je zaměněna barva „červená“, „modrá“ nebo „zelená“ (libovolná dvojice), pak je ztráta rovna 0.8.
3. Pokud je chybná hodnota v atributu „tvar“, pak je ztráta 1.5.

Ukázka některých konkrétních atributů s chybnými hodnotami a k nim vypočtených ztrát je zobrazena v Tabulce 12.

```

graph LR
    A["Atribut | Ztráta"] --> B["Hodnoty | Ztráta"]
    A --> C["Hodnoty | Ztráta"]
    B --> C
    
```

The diagram illustrates the calculation of loss values for attributes. It shows three tables: 1) Atribut (Attribute) and Ztráta (Loss) with values: výchozí (1.0), barva (•), and tvar (•). 2) Hodnoty (Values) and Ztráta (Loss) with values: výchozí (0.5), žlutá, oranžová (0.3), and červená, modrá, zelená (0.8). 3) Hodnoty (Values) and Ztráta (Loss) with values: výchozí (1.5).

Atribut	Ztráta
výchozí	1.0
barva	•
tvar	•

Hodnoty	Ztráta
výchozí	0.5
žlutá, oranžová	0.3
červená, modrá, zelená	0.8

Hodnoty	Ztráta
výchozí	1.5

Obrázek 12: Část ukázkové ztrátové tabulky

Referenční atribut	Testovaný atribut	Ztráta
pes: barva = hnědá	pes: barva = hnědá	0.0
oheň: barva = žlutá	oheň: barva = oranžová	0.3
jablko: barva = červená	jablko: barva = modrá	0.8
tričko: barva = modrá	tričko: barva = zelená	0.8
čepice: barva = modrá	čepice: barva = žlutá	0.5
penál: tvar = válec	penál: tvar = kvádr	1.5
pes: činnost = leží	pes: činnost = leží	1.0

Tabulka 1: Výpočtu ukázkových ztrát chybných hodnot atributů podle Tabulky 12

Přirozeně se naskytá otázka toho, jak počítat ztrátu při konfliktu objektů se stejnými atributy a nebo objekty s více atributy. Pro řešení těchto konfliktů bylo rozhodnuto, že hodnotící algoritmus bude optimistický a bude uvažovat nejmenší možnou chybu, pokud je podle ztrátové tabulky k dispozici více možných interpretací.

3.4.5 Výstup hodnotícího algoritmu

Výstup hodnotícího algoritmu, jak byl popsán v předchozích částech, obsahuje vždy celkovou ztrátu pro daný typ chyby a poté ještě akumulované ztrátové hodnoty stejného typu, ale rozdělené podle jednotlivých kategorií.

Konkrétně bude výstupní struktura obsahovat:

- celkovou ztrátu způsobenou všemi chybějícími objekty,
- celkovou ztrátu způsobenou všemi chybějícími atributy,
- celkovou ztrátu způsobenou všemi chybějícími vazbami mezi objekty,
- celkovou ztrátu způsobenou všemi atributy s chybnými hodnotami,
- ztráty způsobené chybějícími objekty s konkrétním tagem,
- ztráty způsobené chybějícími atributy s konkrétním názvem/typem atributu,
- ztráty způsobené chybějícími vazbami s konkrétním názvem/typem vazby,
- ztráty způsobené atributy s chybnými hodnotami, rozdělené podle názvu/typu atributu.

Je vhodné zmínit, že při návrhu hodnotícího algoritmu bylo předpokládáno, že pro různá konkrétní nasazení mohou být rozdílné požadavky na formu výstupu. V rámci implementace popsané později existuje proto „skrytý“ mezi-krok, ve kterém jsou k dispozici všechny jednotlivé ztráty pro konkrétní objekty, atributy a vazby, ze kterých je poté počítána právě popsaná výsledná struktura. Tento mezi-výsledek by bylo možné výhodně využít pro implementaci alternativních způsobů hodnocení, nebo případně rovnou použít jako výstup, pokud by daná aplikace benefitovala z podrobnější analýzy výsledků.

4 Implementace a testování

V této kapitole je rozebrána konkrétní technická implementace navržených a výše popsaných konceptů a algoritmů. Jako první bude popsána implementace referenčního popisu obrázku a odpovídající reprezentace znalostí, následuje popis sémantické analýzy pomocí bezkontextových gramatik a následná tvorba testovaného popisu. Poté je popsána implementace hodnotícího algoritmu včetně ukázek a na závěr jsou ukázány ilustrační příklady funkčnosti celého systému.

Systém byl vytvořen jako program s ovládáním z příkazové řádky (angl. command line interface, CLI). Sestává z jednotlivých příkazů, které jednotlivě vykonávají příslušné fáze celého systému, od načtení, validace a manipulace s referenčním popisem, přes sémantickou analýzu textu až po finální vydnocení.

Současná implementace slouží především k testování a vývoji navržených algoritmů, nicméně během implementace bylo dbáno na to, aby byly jednotlivé fáze a příkazy modulární a bylo možné je snadno použít pro zakomponování do konkrétních aplikací.

Celý systém byl programován v jazyce Rust, kompletní zdrojový kód včetně použitých dat je k dispozici online na adrese <https://github.com/TomLebeda/diplomka>.

4.1 Referenční popis obrázku

Jako první byl implementován systém pro práci s referenčním popisem obrázku. Aby bylo možné vytvořenou implementaci rovnou testovat, bylo nutné zvolit nějaký konkrétní obrázek, na kterém by bylo možné jednotlivé části zkoušet. Pro tento účel byla zvolena kresba ^{TODO⁴}, která je zobrazena na Obrázku 13.

Jak bylo definováno v kapitole 3.2, referenční popis obrázku se skládá z množiny objektů, jejich atributů a vazeb mezi nimi. Nyní bylo potřeba stanovit nějaký datový formát, který by umožnil tuto strukturu dobře zachytit.

⁴doplnit odkud obrázek je + správě ozdrojovat



Obrázek 13: Kresba použitá pro testování

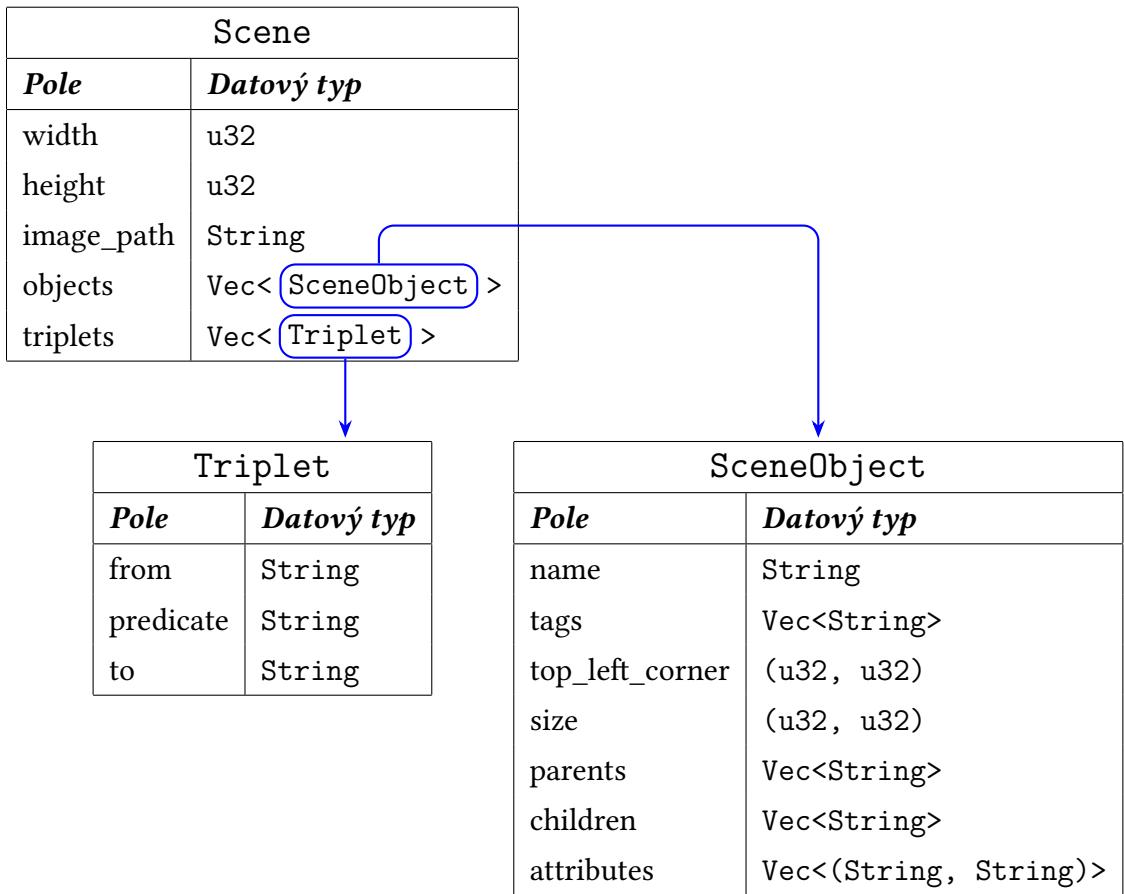
Základním prvkem referenčního popisu je struktura „Scene“, která obsahuje informace o obrázku, objekty s atributy a vazby mezi nimi.

Objekty byly definované strukturou „SceneObject“, která popisuje objekt ve scéně a jeho atributy. Každý SceneObject obsahuje informaci o svém názvu, umístění, velikosti a hierarchii vůči ostatním objektům. Dále si každý SceneObject udržuje list atributů a tagů, které mu byly expertem přiděleny.

Další strukturou, která byla definována jako součást referenčního popisu, je „Triplet“. Tato struktura slouží k popisu vazeb mezi objekty, obsahuje názvy dvou objektů a k nim název vazby.

Schéma implementovaných struktur a jejich provázání je na Obrázku 14. Zkratka pro datový typ u32 znamená „unsigned 32-bit int“ a je to nezáporné celé číslo na 32 bitech, druhý typ Vec<T> pak značí vektor (list) objektů typu T.

Ve struktuře Scene je význam jednotlivých polí poměrně jednoduchý. Pole width a height vyjadřují výšku a šířku obrázku v pixelech, image_path udává cestu k souboru, který obsahuje samotný obrázek. Pole objects a triplets pak obsahují list objektů a tripletů.



Obrázek 14: Schéma implementace referenčního popisu

Struktura `Triplet` je velmi jednoduchá. Její pole `from` a `to` jsou názvy zdrojového, respektive cílového, objektu. Pole `predicate` je název samotné vazby mezi těmito objekty.

Poslední struktura `SceneObject`, která popisuje samotné objekty, je nejsložitější. Pole `name` udává název daného objektu, který slouží zároveň jako identifikátor a musí být tudíž unikátní. Může nastat situace, že v obrázku bude více objektů, které by přirozeně byly označené stejně, například dva stromy. Pro tento případ byla implementována možnost objekty číslovat a tím tak jednoznačně rozlišit i objekty stejného typu. Číslování objektů je součástí jejich názvu a má formát „#n“ kde *n* je přirozené číslo označující index objektu. Například „strom #1“ a „strom #2“.

Dvojice polí `top_left_corner` a `size` udávají velikost a pozici objektu zdrojovém obrázku. Jedná se o souřadnice levého horního rohu ohraničujícího rámce (bounding-boxu) a velikost tohoto rámce v pixelech. Obě pole mají jako uvedený datový typ (u32, u32),

který reprezentuje souřadnice (i, j) kde $i, j \in \mathbb{N}^0$. V obrázku je jako počátek souřadnic uvažován levý horní roh.

Pole `tags` reprezentuje list tagů, které expert obrázku přiřadil. Jejich účel byl popsán v kapitole 3.4. Další dvojice polí `parents` a `children` pak reprezentuje list objektů, které jsou rodiče, respektive potomci, daného objektu.

Po formální definice formátů a datový typů bylo potřeba určit, jakým způsobem bude expert referenční popis tvořit. Pro tuto práci bylo rozhodnuto, že tvorba referenčního popisu bude spočívat v napsání strukturovaného textového souboru. Zvolen byl textový formát JSON, který představuje dobrý kompromis mezi čitelností člověkem a strojovou zpracovatelností.

Ukázka části referenčního popisu je na Výpisu 1.

```

1   {
2     "width": 2002,
3     "height": 1123,
4     "image_path": "./data/imgs/summer.png",
5     "objects": [
6       {
7         "name": "tree #1",
8         "tags": ["environment"],
9         "top_left_corner": [1194, 146],
10        "size": [264, 220],
11        "parents": [],
12        "children": ["branch"],
13        "attributes": [
14          ["color", "green"],
15          ["color", "brown"]
16        ]
17      }, {
18        "name": "bird",
19        "tags": ["animal"],
20        "top_left_corner": [1095, 193],
21        "size": [93, 47],
22        "parents": [],
23        "children": [],
24        "attributes": [[["color", "white"]]]
25      }, {
26        "name": "squirrel",
27        "tags": ["animal"],
28        "top_left_corner": [1655, 286],
29        "size": [116, 76],
30        "parents": [],
31        "children": [],
32        "attributes": [
33          ["color", "orange"],
34          ["color", "brown"]
35        ]
36      }, {
37        "name": "bird",
38        "tags": ["animal"],
39        "top_left_corner": [1095, 193],
40        "size": [93, 47],
41        "parents": [],
42        "children": [],
43        "attributes": [[["color", "white"]]]
44      }, {
45        "name": "branch",
46        "tags": ["environment", "background"],
47        "top_left_corner": [1130, 233],
48        "size": [138, 41],
49        "parents": ["tree #1"],
50        "children": [],
51        "attributes": []
52      }
53    ],
54    "triplets": [
55      {"from": "bird", "predicate": "sitting on", "to": "branch"}, ,
56      {"from": "bird", "predicate": "sitting on", "to": "tree #1"}, ,
57      {"from": "squirrel", "predicate": "climbing", "to": "tree #1"}, ,
58      {"from": "squirrel", "predicate": "under", "to": "bird"} ,
59    ]
60  }

```

Výpis 1: Příklad jednoduchého referenčního popisu

4.1.1 Validace referenčního popisu

Jak bylo právě ukázáno, tvorba referenčního popisu je ve své podstatě psaní JSON souboru podle nějaké definované struktury a pravidel. Program při zpracovávání referenčního popisu předpokládá, že data budou validní a odmítne referenční popis, který by obsahoval chyby. Pro komplexnější scénu však může být náročné pro lidského experta neudělat v popise žádnou chybu a udržet celý referenční popis validní.

Z toho důvodu byl implementován v rámci celého programu příkaz `check`, který zajišťuje kontrolu všech dříve definovaných pravidel, které musí referenční popis splňovat:

1. Kontrola názvů objektů

Protože je název objektu použit jako identifikátor, tak musí být unikátní a žádné dva objekty ve scéně nesmí mít shodný název. V případě, že by referenční popis obsahoval duplicitní názvy objektů, program na tyto konflikty upozorní.

2. Kontrola přetékání objektů

Jelikož má program k dispozici informace o velikosti obrázku (v pixelech) a zároveň pro jednotlivé objekty také jejich pozici a velikost, tak lze předem ověřit, zda uvedené ohraničující rámce nezasahují mimo obrázek. Pokud se tak stane, program vypíše varovné hlášení a upozorní na jednotlivé problematické hodnoty.

3. Kontrola referencí na objekty

Objekty mohou v rámci hierarchie odkazovat na jiné objekty. Aby byly tyto reference validní, tak objekt nesmí odkazovat sám na sebe, referovaný objekt musí existovat a hierarchické vazby musí být oboustranné. Tím je myšleno to, že pokud objekt **A** specifikuje objekt **B** jako svého rodiče, pak musí i objekt **B** specifikovat **A** jako svého potomka a naopak.

V případě, že by byly detekované nějaké invalidní odkazy, bude opět vypsáno varovné hlášení o tom, co je v referenčním popise špatně.

4. Kontrola referencí v tripletech

Při specifikaci vazeb mezi objekty jsou také odkazované dva objekty. Aby byl triplet validní, musí být oba referované objekty definované ve scéně. V opačném případě bude vypsáno chybové hlášení s informací o chybějících objekty v tripletech.

4.1.2 Další příkazy pro práci s referenčním popisem

Kromě příkazu na kontrolu referenčního popisu byly implementované ještě následující pomocné příkazy. Tyto příkazy slouží obecně k prohlížení a porovnávání referenčních popisů a byly implementované zejména pro situace, kdy by bylo potřeba analyzovat komplexnější scény, porovnávat je mezi sebou a získat obecný přehled o scéně, aniž by potřeba zkoumat samotné JSON soubory.

1. Příkaz stats:

Tento příkaz vypíše základní vybrané statistiky daného referenčního popisu. Hlavním smyslem tohoto příkazu je poskytnout člověku představu o referenčním popisu k němu příslušejícímu obrázku.

Příkaz vypíše cestu k souboru s referenčním popisem, dále cestu k souboru, který obsahuje popisovaný obrázek a jeho velikost v pixelech. Dále vypíše počet objektů a počet vazeb (tripletů), které byly v tomto referenčním popise definované.

2. Příkaz list:

Příkaz list slouží k vypsání seznamu všech entit daného typu, podobně jako při použití databázových dotazů. Tento příkaz má několik pod-příkazů, které určují, jaký typ informace má být vypsán v podobě seznamu. Může se jednat o objekty, tagy, triplety, atributy, samotné názvy nebo hodnoty atributů, názvy vazeb mezi objekty a další. Seznam všech implementovaných pod-příkazů je možné si prohlédnout ve zdrojovém kódu.

Cílem tohoto příkazu je poskytnout rychlý a pohodlný způsob, jak získat seznam všech prvků daného typu ve scéně, aniž by bylo potřeba přímo pracovat se složitější strukturou JSON souboru. Výstup je formátován tak, aby jej bylo možné snadno dále strojově zpracovat a integrovat do komplexnějších sekvencí příkazů.

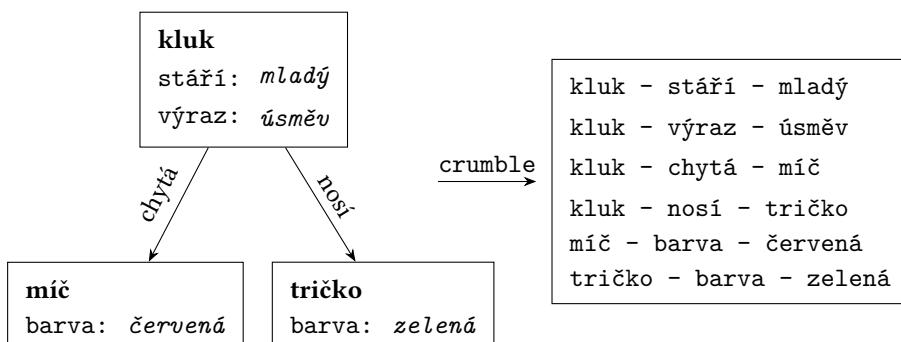
3. Příkaz crumble:

Referenční popis obrazu byl v této práci definován jako množina objektů, jejich atributů a vazeb mezi objekty. Při pohledu na datový typ atributu a tripletu je ale možné si všimnout, že se v podstatě neliší - obojí se skládá ze tří částí, jejichž obsah může být zaměnitelný a rozdíl ve významu je dán pouze zavedenou interpretací. Bylo by tedy možné zobecnit všechny tyto entity a popsat je pouze jedním atomickým datovým typem, který obsahuje dva prvky a vazbu mezi nimi. V této podobě

by bylo možné celý referenční popis zobrazit jako tradiční sémantickou síť, kde není rozlišeno, co je vazba mezi objekty a co je pouze popis vlastnosti.

Referenční popis nebyl navržen tímto obecnějším způsobem z toho důvodu, že pro komplexnější scény by počet těchto atomických trojic dosahoval tak vysokých hodnot, že by pro lidského experta bylo velmi obtížné se v datech orientovat. Pro strojové zpracování a případné vizualizace by ale mohlo být prospěšné, aby byly všechny typy informací prezentované v jednoduchém formátu. Právě k tomu slouží příkaz `crumble`, který, jak již název napovídá, daný referenční popis „rozdrobí“ a převede všechny informace do množiny prostých trojic.

Schématická ukázka procesu „rozdrobení“ je na Obrázku 15.



Obrázek 15: Ukázka procesu `crumble` („rozdrobení“)

4. Příkaz render:

Tento příkaz slouží k vytvoření vizuální reprezentace referenčního popisu.

Pro správnou funkci tohoto příkazu je nutné, aby byl na počítači dostupný program Graphviz [13], jehož DOT-engine je použitý pro vytvoření grafické reprezentace. Výhodou grafické prezentace je přehlednost pro člověka, nicméně pro velmi komplexní scény s mnoha vazbami ani grafická reprezentace nemusí být dostatečná. Je vhodné zmínit, že jedním z problémů takto implementované vizualizace je to, že pro scény s mnoha objekty tvoří Graphviz velmi dlouhé a úzké obrázky, protože sázecí mechanismus skládá jednotlivé uzly pod sebe.

Grafická prezentace a metody vizualizace jsou nad rámec zadání této práce, proto bylo rozhodnuto, že pro ilustraci tato implementace dostačuje a případně komplexnější způsoby grafické prezentace jsou ponechány jako možná budoucí rozšíření.

4.2 Sémantické parsování pomocí gramatik

Extrakce sémantické informace byla jednou z hlavních řešených problematik. Jak již bylo řečeno dříve, byl zvolen přístup založený na parsování textu pomocí sémantických bezkontextových gramatik.

Při prvních experimentech byla použita již existující implementace tohoto konceptu, ^{TODO5} používající standard SRGS [14].

Během těchto prvních pokusů ale bylo zjištěno, že funkcionality, kterou nabízí existující implementace, nebude pro potřeby této práce postačovat. Kvůli tomu byla navržena, implementována a otestována vlastní realizace stejného konceptu analýzy textu pomocí bezkontextových gramatik, která lépe vyhovovala ostatním zde navrženým, realizovaným a popsáným postupům a metodám.

Detailedy této vlastní implementace a rozdíly oproti existujícím variantám jsou popsány v následujících kapitolách.

4.2.1 Problémy s existující implementací a SRGS

Při práci s existující implementací SRGS standardu (SpeechCloud) ^{TODO6} vystaly následující problémy:

1. Speciální pravidlo \$GARBAGE

První problém, který bylo potřeba vyřešit, byla absence pravidla \$GARBAGE. Jedná se o speciální pravidlo definované ve standardu SRGS, které má tu vlastnost, že dokáže reprezentovat libovolnou promluvu nebo libovolný token.

Lze tak velmi efektivně využít v situacích, kdy je potřeba specifikovat výplňová slova, která dopředu není možné odhadnout a nebo nás při analýze textu nezajímají.

Existující implementace však neměla toto speciální pravidlo implementováno. To představovalo problém, protože možnost specifikovat libovolný token je jeden ze základních konceptů, na kterém byl celý navržený koncept sémantické analýzy postaven.

⁵referovat na SpeechCloud

⁶referovat SC správně formálně

2. Návratová datová struktura

Existující implementace nevracela ze svého API celý derivační strom, ale pouze list tagů, které se v derivačním stromu nacházely. To znamená, že byla ztracena hierarchická informace derivačního stromu spolu s informací o konkrétních pravidlech, které byly během zpracování textu použité.

Tyto informace nebyly zcela nezbytné pro další postup, avšak jejich absence by vyžadovala výrazně složitější definici parsovacích pravidel v bezkontextových gramatikách a s tím samozřejmě spojený složitější systém na zpracování obdržených výsledků.

Dostupnost celých derivačních stromů by tedy byla výhodná ve smyslu zjednodušení dalšího postupu.

3. Řešení nejednoznačných situací

Třetí problém vycházel z toho, že SRGS standard umožňuje existenci některých situací, kde není jednoznačně dán, jak má parsování probíhat, a teoreticky je možné získat z jednoho vstupu více různých derivačních stromů.

Existující implementace tyto situace dokázala zpracovat, avšak vrátila pouze jeden výsledek, který byl považovaný za nejlepší podle daného kritéria - v tomto případě podle délky zpracovaného textu.

Pro sémantickou analýzu textu potřebnou pro získání testovaného popisu by ale bylo výhodné, kdyby bylo možné toto kritérium změnit, a nebo ještě lépe, získat všechna možná řešení.

Po důkladném zvážení těchto problémů bylo rozhodnuto, že jako nejlepší způsob řešení bude implementace vlastního parseru.

Během reimplementace vlastního parseru byla jako základní reference využita specifikace SRGS [14], která přesně popisuje chování, funkčnost i syntax gramatik.

V průběhu reimplementace byly ovšem za účelem zjednodušení vynechány některé části SRGS standardu, které by pro sémantickou analýzu textu v této práci nebyly nijak užitečné a naopak byly přidány nějaké funkce navíc, které byly pak využity ve zbytku práce.

Výsledkem tak byl nový formát, označený „Semantic Parsing Grammar Format“ (SPGF). K němu byly samozřejmě vytvořené i základní softwarové nástroje, které nabízí:

- kontrolu syntaxe a případné hlášení o syntaktických chybách,
- TreeSitter [15] modul proobarvení SPGF kódu v textových editorech,
- parser SPGF syntaxe s validací obsahu gramatiky i jednotlivých pravidel,
- parser přirozeného textu, který využívá právě SPGF gramatiky.

4.2.2 Semantic Parsing Grammar Format (SPGF)

Základním a nejvyšším prvkem SPGF je *gramatika*. Na rozdíl od SRGS definice, SPGF gramatika nevyžaduje žádnou hlavičku a nepodporuje dodatečné prvky, jako deklaraci jazyka nebo meta-dat. Gramatika má podobu textového souboru, ve kterém je definována množina parsovacích pravidel.

Každé pravidlo se skládá ze svého názvu, který je uvozený symbolem „\$“. Název pravidla slouží jako identifikátor, musí být tedy unikátní v dané gramatice. Druhou částí pravidla je expanze, která reprezentuje tělo pravidla. Mezi názvem a expanzí pravidla je znak rovnítka „=“. Pravidlo je vždy zakončeno středníkem. Například:

$$\$climbing = \underbrace{(\text{leze} \mid \text{šplhá})}_{\text{název pravidla}} \underbrace{[\text{na} \mid \text{po}]}_{\text{expanze (tělo pravidla)}};$$

Tělo pravidla se skládá z takzvaných *alternativ*, které jsou oddělené znakem „|“. Tato *alternativa* je pak dále definována jako posloupnost *elementů*. V zápisu má přednost mezera před „|“, takže několik tokenů po sobě je bráno jako jeden celek. Element má tři varianty, může jím být *token*, *reference* nebo *sekvence*. Například:

$$\$dog = \underbrace{\text{pejsek}}_{\text{alternativa 1}} \mid \underbrace{(\text{pes} \mid \text{psík})}_{\text{alternativa 2}} \mid \underbrace{\text{nejlepší} \ \text{přítel} \ \text{člověka}}_{\text{alternativa 3}};$$

Nejjednodušší variantou *elementu* je *token*. Jedná se o terminální symbol (literál), který udává, jaký řetězec je při parsování právě přípustný. Token je možné chápat jako konkrétní slovo, které je v dané pozici v textu očekávané. Může se skládat z jednoho nebo více znaků, která mohou být písmena, číslice, tečka, pomlčka, podtržítko nebo dvojtečka. Součástí definice tokenu může také být (volitelně) definice opakování a případně libovolný počet tagů. Opakování elementů a tagy budou detailněji popsány později.

Druhou variantou elementu je *reference*. Tímto pojmem se rozumí odkaz na jiné pravidlo, a nebo odkaz na nějaké speciální pravidlo s vyhrazeným názvem. Reference začíná symbolem „\$“ po kterém následuje okamžitě (bez mezery) jméno referovaného pravidla definovaného ve stejné gramatice, nebo speciálního pravidla. SPGF umožňuje referovat pravidla rekurzivně, a to jak přímo (pravidlo obsahuje referenci na samo sebe), tak v cyklu.

Například jednoduchá gramatika pro (fiktivní) zápis vybraných matematických operací obsahuje rekurzivní pravidlo \$expr:

```
public $expr = $numer | $expr $operator $expr;  
public $number = $digit<+>;  
public $digit = 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10;  
public $operator = plus | minus | dot | frac ;
```

Formát SPGF definuje 5 speciálních pravidel s vyhraněnými jmény. Tři z nich jsou převzaté ze SRGS standardu, zbylé dvě byly přidány navíc, aby bylo možné vynutit jistá chování parsovacího algoritmu, která jsou v SRGS automaticky, ale v SPGF nikoli, kvůli odlišné strategii prohledávání (viz později).

1. Speciální pravidlo \$GARBAGE:

Akceptuje libovolný jeden token a posune parsování o akceptovaný token dále.

Speciální pravidlo \$GARBAGE je užitečné, když je potřeba vyjádřit, že na dané pozici v textu může být libovolné slovo, které buďto nedokážeme předvídat, nebo nás nezajímá.

2. Speciální pravidlo \$NULL:

Akceptuje prázdný řetězec. To znamená, že je vždy úspěšně aktivováno a nikdy neposune parsování o žádný znak dále.

Lze využít například pro situace, kde je žádoucí přidat do derivačního stromu (angl. parsing tree) nějaké tagy, aniž by byl učiněn postup v parsovaném textu.

3. Speciální pravidlo \$VOID:

Vždy selže, bez ohledu na parsovaný text. Nikdy tedy není úspěšné a sekvence obsahující \$VOID také nikdy nebude úspěšná.

Lze využít například pro dočasné blokování některých jiných pravidel, nebo pro zdůraznění, že daná sekvence tokenů se nesmí v textu vyskytovat.

4. Speciální pravidlo \$END:

Akceptuje konec textu. Bude úspěšné právě ve chvíli, kdy je parsování na konci textu a nezbývá již žádný znak ke zpracování.

Umístění speciálního pravidla \$END na konec nějaké expanze tak způsobí, že celá expanze bude úspěšná pouze ve chvíli, kdy dokáže pojmot text beze zbytku až do konce.

5. Speciální pravidlo \$BEGIN:

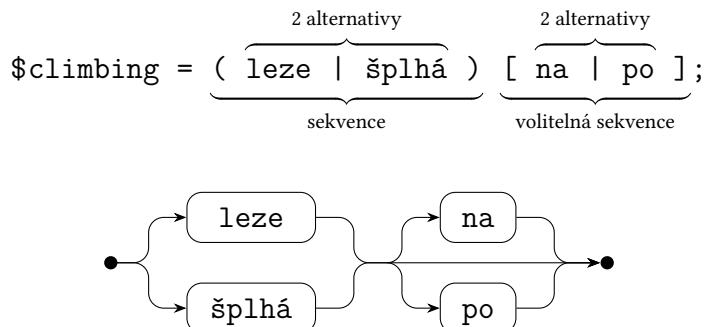
Akceptuje začátek textu. Bude úspěšné právě ve chvíli, kdy je parsování na začátku textu a žádný znak ještě nebyl zpracován.

Umístění speciálního pravidla \$BEGIN na začátek expanze tak způsobí, že celá expanze bude úspěšná pouze ve chvíli, kdy dokáže pojmot text od prvního znaku.

Poslední podobu, kterou *element* může mít, je *sekvence*. Sekvence může být „obyčejná“ nebo „volitelná“. V obou případech se jedná o *alternativy* oddělené znakem „|“, list alternativ je ohraničený kulatými, respektive hranatými, závorkami.

Důvodem pro existenci *sekvencí* je to, že umožňují seskupování elementů a přehlednější tvorbu složitějších konstrukcí, podobně jako jsou v matematice používané závorky v aritmetických či algebraických výrazech. Volitelná sekvence (s hranatými závorkami) je pouze syntaktická zkratka pro „obyčejnou“ sekvenci, která má minimální počet opakování roven nule (takže se nemusí vůbec v textu vyskytovat) a maximální počet opakování roven jedné. Jedná se o obdobu operátoru „?“ v regulárních výrazech.

Příklad zápisu pravidla s oběma typy sekvencí a jeho schématická reprezentace je pak na Obrázku 16.



Obrázek 16: Pravidlo \$climbing ve formátu SPGF a v podobě konečného automatu

4.2.3 Vstupní a výstupní body SPGF gramatiky

Základní rozdíl v parsovací strategii SPGF oproti SRGS spočívá v tom, co je považováno za úspěšný konec parsování. SRGS implementace jako úspěšně dokončené parsování považuje takové situace, kde poskytnutý text byl pokryt daným pravidlem, obojí (pravidlo i text) vyčerpané (využité) beze zbytku od začátku do konce. Naproti tomu SPGF parser nekontroluje využití celého textu, pouze celého pravidla. Pokud tedy pravidlo pokryje pouze prvních několik slov a zbytek textu nebude „pasovat“, SRGS bude tuto situaci brát jako za neúspěch, zatímco SPGF to bude považovat za úspěch.

Dalším rozdílem mezi SRGS a SPGF je ten, že SRGS gramatiky poskytují pouze jeden vstupní bod (pravidlo označené klíčovým slovem `root`). SPGF oproti tomu umožňuje specifikovat více pravidel jako „veřejná“ klíčovým slovem `public` a tím tak gramatika bude mít více vstupních bodů. Parser po načtení SPGF gramatiky vezme všechna pravidla označená jako `public` a pokusí se pomocí nich zpracovat poskytnutý text. Výsledky úspěšných parsování jsou pak vrácené jako výstupy v podobě derivačních stromů, se kterými je možné dále pracovat.

Pro příklad uvažujme vstupní text: „hnědý pes utíká pryč“ a gramatiku na Výpisu 2.

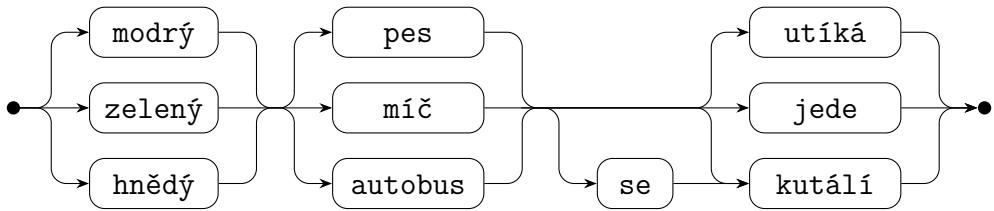
```

1 public $sentence = $color $object $action;
2 $color = modrý | zelený | hnědý;
3 $object = pes | míč | autobus;
4 $action = utíká | jede | [se] kutálí;

```

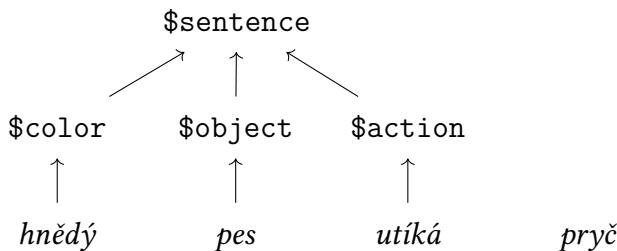
Výpis 2: Ukázková SPGF gramatika

Tuto gramatiku z Výpisu 2 lze zakreslit jako konečný automat na Obrázku 17.



Obrázek 17: Schéma gramatiky jako konečného automatu

Při zpracování textu by mohl vzniknout následující derivační strom, který je na Obrázku 18:



Obrázek 18: Ukázkový derivační strom

Jak je vidět, poslední slovo „*pryč*“ není součástí derivačního stromu, protože parsovací pravidlo *\$sentence* jej nedokáže pokrýt. V případě SRGS by tento derivační strom byl považovaný za neúspěch, zatímco SPGF vrátí zobrazený parsovací strom jako úspěšný výsledek.

4.2.4 Tagy v SPGF

K elementům je možné přiřadit *tagy*. Každý tag je libovolný text ohraničený složenými závorkami „{}“. Za každý element (s výjimkou speciálního pravidla *\$VOID*) je možné připsat libovolný počet těchto tagů, oddělených mezerami.

Tagy v SPGF nijak neovlivňují parsovací proces, slouží pouze jako dodatečná informace, kterou je možné k tokenům nebo jiným elementům přidružit.

V této práci jsou použité k tomu, aby obsahovaly dodatečnou sémantickou informaci. V definice tagů se SPGF liší od SRGS v tom, že tagy nejsou považované za samostatné elementy a není tak možné mít například pravidlo sestávající pouze z tagů nebo začí-

nající tagem. Pro situace, kdy je žádoucí začít pravidlo nějakým tagem, je možné použít speciální pravidlo \$NULL a k němu přiřadit dané tagy.

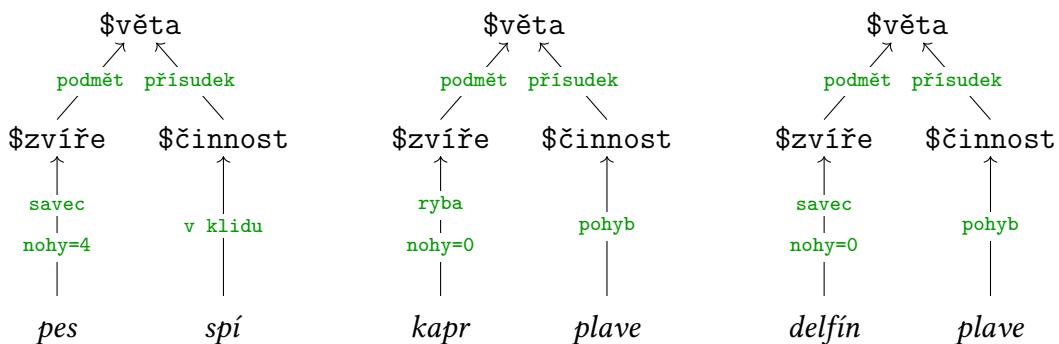
Příklad gramatiky obsahující tagy je na Výpisu 3. K této ukázkové gramatice jsou pak na Obrázku 19 zobrazené tři derivační stromy pro promluvy „*pes spí*“, „*kapr plave*“ a „*delfín plave*“. Tagy jsou v derivačních stromech znázorněny zelenou barvou.

V tomto příkladu tagy přidávají informace o počtu nohou jednotlivých zvířat a jejich biologickou třídu. Dále je pomocí tagů označeno, která činnost je klidová a která v pohybu, a která část textu je podmět a která přísudek.

```

1 public $věta = $zvíře {podmět} $činnost {přísudek};
2 $zvíře = (pes {nohy=4} | delfín {nohy=0}) {savec} | kapr {nohy=0} {ryba};
3 $činnost = spí {v klidu} | plave {pohyb};
```

Výpis 3: Ukázková SPGF gramatiky s tagy



Obrázek 19: Derivační stromy s tagy

Syntaxe SPGF je na Výpisu 4, detaily implementace je možné prozkoumat ve zdrojových kódech.

```

1 grammar ::= rule+
2
3 rule ::= ('public' ' ')? ruleName '=' ruleBody ';'
4
5 ruleName ::= '$' unicodeAlphanumeric+
6
7 ruleBody ::= ruleAlternative ('|' ruleAlternative)*
8
9 ruleAlternative ::= element (' ' element)*
10
```

```

11 element ::= token | ruleRef | sequence
12
13 sequence ::= bracedSequence | optionalSequence
14
15 bracedSequence ::= '(' bareSequence ')'
16
17 optionalSequence ::= '[' bareSequence ']'
18
19 bareSequence ::= ruleAlternative ('|' ruleAlternative)*
20
21 token ::= (unicodeAlphanumerical | '.' | '-' | '_' | ':' )+
22     repeatOperator? tag*
23
24 repeatOperator ::= '<' (( 'L' | 'G' | 'T' ) ':' )?
25     (( digit+ '-' digit* ) | '*' | '+' | '?' ) '> '
26
27 ruleRef ::= '$' ruleName repeatOperator? tag*
28
29 tag ::= '{' [^}]+ '}'

```

Výpis 4: Syntaxe SPGF

4.2.5 Parsovací strategie a opakování v SPGF

Jak bylo zmíněno v sekci 4.2.2, v gramatice je možné ke každému elementu, s výjimkou speciálních pravidel \$END, \$BEGIN, \$VOID a \$NULL, přiřadit definici opakování.

Toto opakování udává, jaký je maximální a minimální počet bezprostředních opakování daného elementu během zpracování textu. Například pokud má daný token specifikováno, že jeho minimální počet opakování je 2 a maximální 3, tak v analyzovaném textu bude odpovídající slovo očekáváno dvakrát nebo třikrát po sobě.

Základní syntaxe je převzata ze standardu SRGS, tedy dvě přirozená čísla oddělená pomyslkou (bez mezer) a ohrazené špičatými závorkami: „<min-max>“. Pro pohodlnější zápis bylo definováno několik dalších alternativních způsobů zápisu, viz Tabulka 2. Pokud element žádné opakování nemá specifikované, implicitní hodnota je 1.

S opakováním použitím stejného elementu je úzce spojena i strategie parsování. Jedná se o způsob, jakým jsou řešené neurčité situace, kde je možné postupovat více způsoby. Tyto situace mohou vznikat právě v místech opakování elementů, nebo tam, kde je k dispozici více aplikovatelných alternativ.

Syntax	Počet opakování		Poznámka
	min	max	
$\langle m-n \rangle$	m	n	$m, n \in \mathbb{N}^0 \wedge m \leq n$
$\langle m \rangle$	m	∞	v implementaci max = $2^{32} - 1$
$\langle m \rangle$	m	m	ekvivalentní s „ $\langle m-m \rangle$ “
$\langle * \rangle$	0	∞	ekvivalentní s „ $\langle 0- \rangle$ “
$\langle + \rangle$	1	∞	ekvivalentní s „ $\langle 1- \rangle$ “
$\langle ? \rangle$	0	1	ekvivalentní s „ $\langle 0-1 \rangle$ “

Tabulka 2: Možné způsoby zápisu opakování v SPGF

Konkrétní příklad jedné z možných nejednoznačných situací (přímo převzatý ze SRGS specifikace [14]) je v Tabulace 3. Představuje situaci, kdy dvě alternativy mají různé tagy, ale stejně tokeny a tudíž není jasné, kterou z nich použít.

Expanze	$t_1 \{tag1\} \mid t_1 \{tag2\} \mid t_2$
Vstupní řetězec	t_1
Výstup (možnost 1)	$[t_1, \{tag1\}]$
Výstup (možnost 2)	$[t_1, \{tag2\}]$

Tabulka 3: Ukázka nejednoznačnosti SRGS

V existující implementaci SRGS, se kterou byly prováděny první experimenty, byl implementován pouze takzvaný „hladový algoritmus“, běžně označovaný pod anglickým názvem *greedy matching*. Pro potřeby sémantické analýzy textu v této práci bylo ovšem zjištěno, že pouze *greedy* algoritmus nebude zcela postačovat.

Příkladem takové situace by mohla být analýza textu

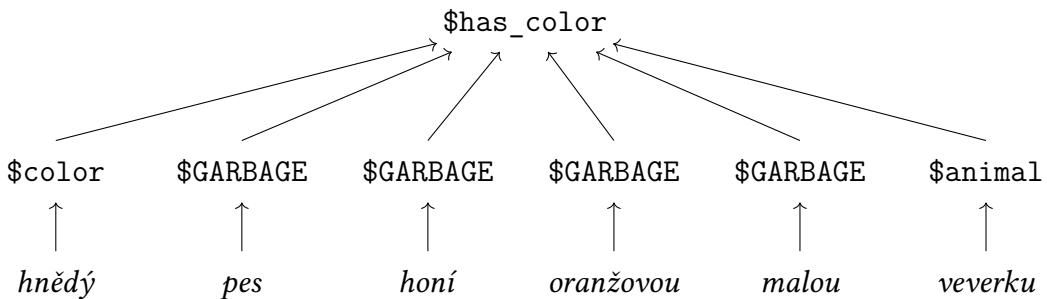
hnědý pes honí oranžovou malou veverku

s cílem zjistit vlastnosti objektů (v tomto případě zvířat), zde konkrétně jejich barvy. Pravidlo pro zachycení barvy zvířete by mohlo vypadat takto:

```
public $has_color = $color $GARBAGE<*> $animal;
```

kde \$color a \$animal jsou reference na pravidla akceptující konkrétní slova pro barvy a zvířata. Speciální pravidlo \$GARBAGE je zde definováno s operátorem opakování „ $\langle * \rangle$ “,

což lze chápat tak, že mezi samotnou barvou a zvířetem může být libovolný počet dalších slov, která nejsou podstatná. Při zpracování textu pak ale dochází k problému, že *greedy* algoritmus vrátí derivační strom zakreslený na Obrázku 20:



Obrázek 20: Derivační strom znázorňující problém s *greedy* algoritmem

Jak je na derivačním stromu na Obrázku 20 vidět, následující sémantická analýza by došla pravděpodobně k závěru, že v textu byla informace o hnědé veverce - což je chyba. Zde speciální pravidlo $\$GARBAGE$ s neomezeným počtem opakování v kombinaci s *greedy* algoritmem způsobilo, že toto speciální pravidlo bylo „příliš agresivní“ a aktivovalo se i v případech, kdy by již bylo možné použít následující element.

Z tohoto důvody byla do systému implementována druhá strategie, která se běžně označuje jako *lazy matching*. Zatímco *greedy* matching se v každém okamžiku snaží posunout parsování co nejdále, tato *lazy* strategie se naopak snaží použít element co nejméněkrát.

Také by se dalo říci, že pokud parsovací algoritmus narazí na element e_1 následovaný elementem e_2 , pak:

- *greedy* strategie se vždy nejdříve pokusí e_1 použít (opakováně po sobě) a postoupí na e_2 až v moment, kdy již není možné dále opakovat e_1 ,
- *lazy* strategie se vždy pokusí nejdříve postoupit na element e_2 a vrátí se k e_1 pro opakování použití až v moment, kdy e_2 není možné použít.

Implementace *lazy* strategie umožnila zachytit sémantiku, kterou by bylo obtížné získat pomocí *greedy* algoritmu. Po několika dalších experimentech ovšem bylo zjištěno, že ani tato strategie nebude sama o sobě postačovat pro všechny potřeby sémantické analýzy. Hlavním problémem s *lazy* strategií bylo to, že v textech, kde bylo více možných vyjádření stejného typu, byla detekována vždy jen ta nejkratší.

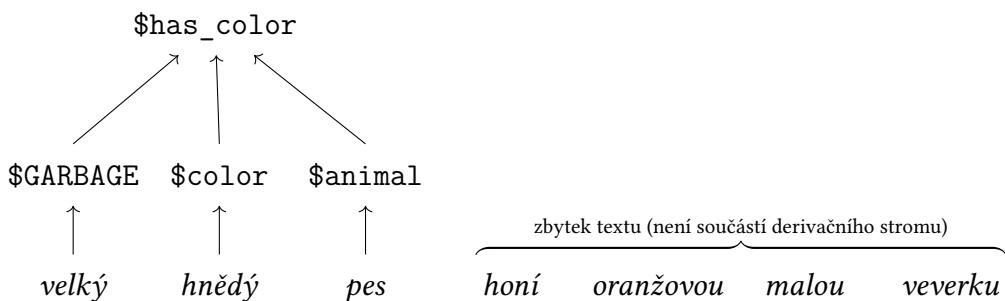
Například předchozí úloha určování barev zvířat se vstupním textem

velký hnědý pes honí oranžovou malou veverku

by mohla být zpracována SPGF pravidlem:

```
public $has_color = $GARBAGE<*> $color $GARBAGE<*> $animal;
```

V tomto případě bylo přidáno na začátek pravidla další `$GARBAGE<*>`, které při použití *lazy* algoritmu způsobí, že text nemusí začínat přímo barvou, ale je možné hledat barvy a zvířata až později v textu. Derivační strom tohoto příkladu je zakreslen na Obrázku 21.



Obrázek 21: Derivační strom znázorňující problém s *lazy* algoritmem

Z derivačního stromu na Obrázku 21 je možné usoudit, že následující sémantická analýza by pravděpodobně detekovala, že v textu se nacházela informace o hnědém psovi - to je správně. Nicméně je dále možné pozorovat, že v textu se vyskytovala také informace o oranžové veverce, kterou by systém nedokázal takto zachytit.

Z toho důvodu byl implementována ještě třetí strategie, která byla označena jako „*thorough matching*“. Myšlenka byla taková, že by bylo vhodné, aby algoritmus v místě nejednoznačnosti nemusel rozhodovat o tom, který postup je nejlepší, ale aby místo toho uvažoval všechny možnosti. Tento přístup se tedy od předchozích dvou liší v tom, že může vrátit pro jeden vstup více výstupů.

Základní koncept *thorough* strategie spočívá v tom, že v místě, kde by bylo možné po stupovat více způsoby, je řešení rozděleno do více paralelních větví (jedna pro každou možnost) a každá větev je dále zpracovávána nezávisle. Tímto způsobem se rekurzivně vytváří strom možných řešení, jehož listy odpovídají finálním derivačním stromům. Po ukončení všech těchto paralelních parsování jsou úspěšné výsledky vráceny jako seznam derivačních stromů.

Na výstupu tedy bude množina všech možných způsobů, jakým bylo možné derivační strom pro dané pravidlo a vstupní text sestavit. To následně zaručí, že během zpracování textu nebyla opomenuta žádná sémantika (za předpokladu, že jsou expertem správně sestavena parsovací pravidla).

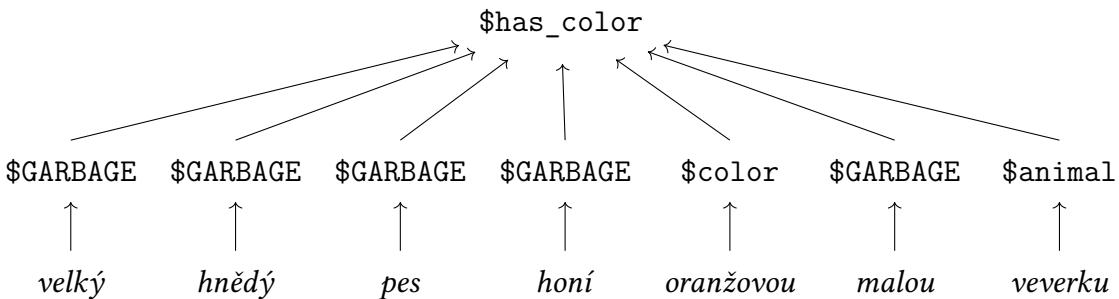
Například pro předchozí úlohu určování barev zvířat se vstupním textem

velký hnědý pes honí oranžovou malou veverku

a SPGF pravidlem:

```
public $has_color = $GARBAGE<*> $color $GARBAGE<*> $animal;
```

by výstupem byly 3 derivační stromy. Dva z nich by byly shodné s výstupem *greedy* a *lazy* strategie (viz Obrázky 20 a 21), třetí (nový) derivační strom je na Obrázku 22.



Obrázek 22: Derivační stromy z *thorough* algoritmu

Celkově by tedy z tohoto výstupu bylo možné získat informace o tom, že v textu byla hnědá veverka, hnědý pes a oranžová veverka. Dvě z těchto informací jsou správně, pouze informace o hnědé veverce je chybná, ta se v textu nevyskytla.

Jedná se o jednu z nevýhod *thorough* přístupu, že bude v textu hledat i takové informace, které z něj neplynou. Tento problém byl vyřešen následnou filtrace získaných entit oproti referenčnímu popisu. Detailní popis tohoto filtrování bude popsán v kapitole 4.3.1.

Tímto způsobem je pak v testovaném popisu pouze podmnožina referenčního popisu. Jedná se o jednoduchý a efektivní způsob řešení falešně detekovaných sémantických informací. Také ale bohužel představuje omezení v tom smyslu, že neumožňuje detekovat sémantiku, která se v textu skutečně nacházela, ale nebyla zanesena do referenčního popisu - to klade očekávání na kvalitu referenčního popisu od expertsa. Sestavení nějakého

složitějšího algoritmu pro detekci falešně extrahované sémantiky představuje jedno z možných rozšíření do budoucna.

Další nevýhodou *thorough* strategie je její výpočetní náročnost. Vzhledem k rekurzivnímu charakteru algoritmu a způsobu vytváření nových paralelních větví se naskytá riziko kombinatorické exploze počtu paralelních větví. Během testování se však ukázalo, že pro moderní výpočetní techniku nepředstavují vstupy o velikosti desítek až stovek tokenů žádný problém. Detailnější analýza výpočetní a paměťové náročnosti pro větší vstupy je nad rámec zadání a byla ponechána pro budoucí práce.

Posledním problémem, který bylo potřeba vyřešit v rámci parsovacích strategií, byl způsob, jakým strategie volit a přepínat. V první verzi parseru se jednalo o globální přepínač, kdy bylo možné před samotným parsováním zvolit, jaká strategie má být použita. Bylo ale zjištěno, že pro některé situace by bylo výhodné, aby bylo možné změnit výchozí strategii pro konkrétní pravidla nebo jejich části.

Například při zpracovávání číselných údajů je vhodná *greedy* strategie. Je totiž potřeba, aby posloupnost sobě jdoucí slov, které reprezentující číselný údaj, byla brána jako jeden celek.

Jiný příklad pak může být již výše zmíněný začátek pravidla `$GARBAGE<*>`, který libovolný počet prvních slov považovat za výplň a hledat tak význam až později v textu. Pro tuto situaci je naopak *greedy* algoritmus zcela nevhodný, protože by celý text byl zpracován hned tímto počátkem. Zde je vhodná *lazy* strategie, která ve své podstatě bude dávat přednost následujícím elementům v pravidle a tento počátek bude používat až když zbytek pravidla selže.

Z těchto důvodů byla rozšířena syntaxe pro operátor definující opakování. Před samotné hodnoty opakování (tedy hned za otevírací špičatou závorku „<“) je možné napsat jedno z písmen L, G, T následované dvojtečkou a poté zbytek definice opakování. Tato písmena odpovídají jednotlivým strategiím (*lazy*, *greedy*, *thorough*) a umožňují tak vynutit danou strategii pro dané pravidlo nebo jeho část. Ve výsledku tak operátor opakování může vypadat například „`<G:1-3>`“, „`<L:*>`“, nebo „`<T:2->`“.

4.3 Tvorba testovaného popisu

Po implementaci systému pro zpracování přirozeného textu pomocí bezkontextových gramatik bylo potřeba získané derivační stromy nějakým způsobem zpracovat a vytvořit z nich testovaný popis, který by bylo možné srovnat s referenčním popisem od experta.

Zpracování derivačních stromů obecně představuje konflikt mezi obtížností automatického zpracování a omezením na strukturu. Striktně daná forma bude lépe zpracovatelná programově, ale může být obtížné zachytit všechny potřebné informace v dané struktuře. Naopak více volná forma bude umožňovat snadnější zachycení různých typů informace, ale bude obtížnější sestavit algoritmus, který by dokázal spolehlivě zpracovat předem neznámou strukturu.

Vzhledem k podobě testovaného a referenčního popisu, které byly popsány v kapitole 3, byl vytvořen algoritmus, který prochází získané derivační stromy a ukládá navštívené uzly s tagy do seznamu. Z tohoto seznamu tagů pak určuje, jaká sémantická informace je v derivačním stromu obsažena.

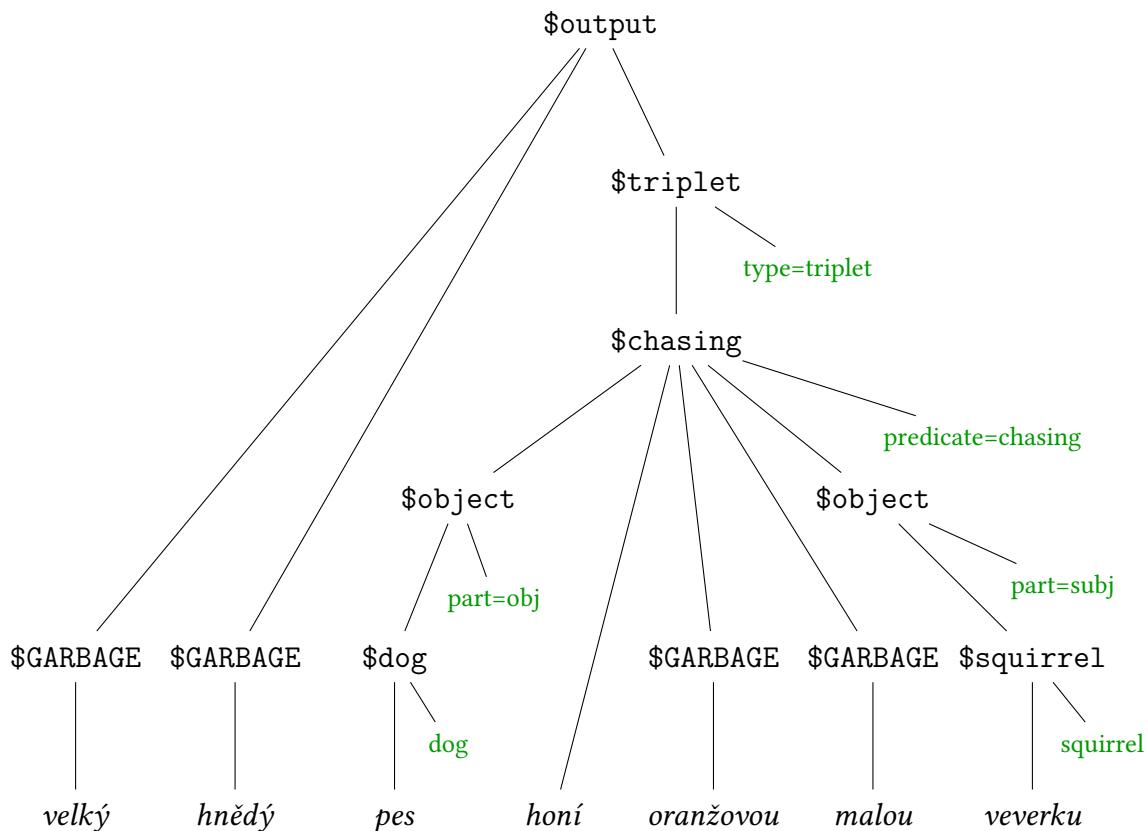
Zde navržený přístup klade požadavek na způsob, jakým jsou sestavené SPGF gramatiky, protože předpokládá, že výstupní derivační stromy budou mít takovou strukturu, aby při jejich procházení byly nalezené tagy v očekávaném pořadí. Neklade tedy omezení přímo na strukturu samotných derivačních stromů, ale pouze na relativní rozmístění tagů uvnitř derivačního stromu.

4.3.1 Algoritmus zpracování derivačních stromů

V první fázi algoritmus projde získaný derivační strom T strategií depth-first-post-order (dfpo) [16] a všechny navštívené tagy t_i ukládá do seznamu. Index i značí index tagu odpovídající jeho pořadí při dfpo procházení stromu T .

Příklad takového stromu je na Obrázku 23. Zde je možné vidět, že ve skutečnosti tagy jsou realizované jako samostatné uzly, které následují vždy jako poslední (zleva doprava) uzel ke svému rodičovskému uzlu. Při dfpo zpracování pak z tohoto stromu vznikne následující posloupnost tagů:

```
[dog, part=obj, squirrel, part=subj, predicate=chasing, type=triplet]
```



Obrázek 23: Příklad derivačního stromu s tagy pro zpracování

Získaný seznam tagů je postupně porovnáván s jednotlivými vzory, zda odpovídá nějaké předem definované sémantické informaci. Rozlišované jsou tři typy informací, které odpovídají struktuře referenčního a testovaného popisu:

1. Objekty:

Pro objekty stačí pouze identifikátor toho, že se jedná o objekt, a poté samotný název objektu. Očekávaný seznam tagů tedy musí mít následující strukturu:

[*name*, type=object]

kde *name* je libovolný řetězec, který bude považován za název objektu.

Například při zpracování derivačního stromu, ze kterého bude získána posloupnost tagů [dog, type=object], bude extrahován objekt „dog“, který bude poté přidán do testovaného popisu.

2. Atributy:

Pro kompletní určení atributu je třeba identifikátor toho, že se jedná o atribut, pak objekt, kterému je atribut přiřazen, následně název atributu a jeho hodnota. Pro extrakci atributů byly definovány dvě různé struktury, kterých může seznam tagů nabývat:

```
[ o_name, part=obj, a_val, a_name, part=attr, type=attribute ]  
[ a_val, a_name, part=attr, o_name, part=obj, type=attribute ]
```

kde *o_name*, *a_val* a *a_name* jsou libovolné řetězce, které budou považované za název objektu, hodnotu atributu a název atributu.

Dvě různá očekávaná pořadí tagů vycházejí z toho, že v běžné mluvě lze specifikovat vlastnost objektu před objektem (např. „hnědý pes“) i po něm (např. „pes je hnědý“).

Například při zpracování derivačního stromu, ze kterého budou získány tagy

```
[dog, part=obj, brown, color, part=attr, type=attribute],
```

bude extraiován atribut „*dog: color = brown*“, který bude poté přidán do testovaného popisu.

3. Vazby mezi objekty:

Pro kompletní určení vazby mezi dvěma objekty je potřeba znát názvy obou objektů a název vazby mezi nimi. Pro extrakci vazeb mezi objekty je očekáváno následující pořadí tagů:

```
[ from, part=obj, to, part=subj, predicate=pred, type=triplet ]
```

kde *from*, *to* a *pred* jsou libovolné řetězce, které budou považované za název zdrojového objektu, cílového objektu a název vazby.

Například při zpracování derivačního stromu, ze kterého budou získány tagy

```
[dog, part=obj, squirrel, part=subj, predicate=chasing,  
type=triplet],
```

bude extraiován triplet „*dog chasing squirrel*“, který bude poté přidán do testovaného popisu.

Po extrakci objektů, atributů a tripletů jsou tyto získané sémantické informace profiltrovány, za cílem odstranění falešně detekovaných entit. Jak již bylo dříve zmíněno, filtrování probíhá tím způsobem, že pokud daný objekt, atribut, nebo triplet nejsou v referenčním popisu, jsou ze seznamu odstraněné. Výjimku tvoří atributy, kde je pouze chybná hodnota - tyto atributy jsou v seznamu ponechané a jsou uvažované v hodnocení, jak bylo popsáno v kapitole 3.4.

4.3.2 Číslování objektů

Jeden z problémů, na který byl během implementace objeven, je absence číslování objektů. Jak bylo popsáno v sekci 4.1, objekty mohou mít v rámci svého názvu číslování, kvůli jednoznačné rozlišitelnosti. Nelze předpokládat, že by se tato číselná informace jakkoli vyskytovala v přirozeném popisu. Naskýtá se tedy otázka, jak z přirozeného textu získat informaci o tom, o který objekt se konkrétně jedná (za předpokladu, že daný objekt je v referenčním popise číslován).

Pro tento účel rozlišení číslovaných objektů byl sestaven doplňkový algoritmus, který využívá unikátních vlastností objektů a jejich vazeb. Hlavní myšlenka spočívá v tom, že pokud se názvy vícero objektů liší pouze číslováním, pak je možné využít jejich atributy a vlastnosti k rozlišení, který objekt je který.

Například pokud ve scéně budou dva stromy „strom #1“ a „strom #2“ a právě jeden z nich bude součástí tripletu „veverka → šplhá_po → strom #1“, pak lze například z textu

„na obrázku vidím veverku, co šplhá po stromě“

usoudit, že se jedná o „strom #1“, protože „strom #2“ nemůže být součástí daného tripletu. Je zde opět použit optimistický přístup, který předpokládá, že uživatel skutečně měl na mysli ten daný objekt (v tomto případě strom), který se vyskytuje v detekovaném atributu či tripletu.

Na tomto principu byl tedy implementován algoritmus, který iterativně prochází extrahované informace z derivačních stromů a postupně hledá, zda jsou v datech nějaké objekty, které by šly takto specifikovat. Pokud je nějaký takový objekt nalezen, pak je mu přidáno příslušné číslování nejen v daném atributu nebo tripletu, ale i ve všech ostat-

ních extrahovaných datech, jelikož si vnitřní implementace udržuje informace o tom, ze které části textu který kousek sémantiky pochází.

Dále se může stát, že specifikování jednoho objektu umožní následovné specifikování jiného objektu, protože dojde k eliminaci ostatních možností. Tento iterativní algoritmus tedy prochází opakováně všechna extrahovaná data až do chvíle, než je celý průchod beze změny - v ten okamžik proces končí.

4.4 Hodnotící algoritmus a ztrátová tabulka

Po získání testovaného popisu je potřeba jej srovnat s referenčním popisem a ohodnotit míru jejich shody. K tomuto účelu byl navržen a implementován hodnotící algoritmus, který byl detailně popsán v kapitole 3.4.

Vstupem jsou referenční popis získaný od experta, testovaný popis, jehož získání je popsáno v předchozích kapitolách a ztrátová tabulka, která udává závažnost různých chyb. Samotná ztrátová tabulka odpovídá svým formátem asociativnímu poli (též hash-tabulka nebo slovník), s předem danou strukturou. Jelikož je SPGF systém citlivý na velikost písmen a interpunkční znaménka, jsou texty před vstupem normalizované a zpracovávané větu po větě, výsledky pro jednotlivé věty jsou na konci sloučené.

Jak již bylo řečeno v kapitole 3.4, ztrátovou tabulku sestavuje expert, stejně jako referenční popis a SPGF gramatiky. Z toho důvodu bylo nutné zvolit nějaký formát, který by byl čitelný člověkem a zároveň zpracovatelný strojem. Zvolen byl opět formát JSON, který představuje dobrý kompromis mezi oběma faktory. Ukázka ztrátové tabulky je na Výpisu 7.

```
1 {
2   "missing_objects": 3,
3   "missing_attributes": 1,
4   "missing_triplets": 2,
5   "numberless_penalty": 0.5,
6   "wrong_values": 2,
7   "missing_objects_override": [
8     ["person", 5],
9     ["animal", 4],
10    ["environment", 1]
11  ],
12  "missing_attributes_override": [
13    ["action", 1.5],
14    ["state", 0.5]
```

```

15 ],
16 "missing_triplets_override": [["falling into", 5]],
17 "wrong_values_override": [
18 {
19   "attribute": "color",
20   "default": 0.5,
21   "overrides": [
22     [["white", "yellow", "pink"], 0.3],
23     [["red", "blue", "green", "yellow"], 0.8]
24   ]
25 },
26 {
27   "attribute": "action",
28   "default": 1.5,
29   "overrides": [
30     [["sitting", "reading"], 0.8],
31     [["fishing", "sitting"], 0.7]
32   ]
33 }
34 ]
35

```

Výpis 5: Ztrátová tabulka použitá při testování

Význam jednotlivých položek byl detailně popsán v sekci 3.4, proto zde bude pouze stručně shrnuto, který klíč odpovídá jakému významu:

- `missing_objects` → výchozí ztráta pro chybějící objekty
- `missing_attributes` → výchozí ztráta pro chybějící atributy
- `missing_triplets` → výchozí ztráta pro chybějící triplety (vazby)
- `numberless_penalty` → ztráta pro informace obsahující objekty s chybějícím číslováním (viz sekce 4.3.2)
- `wrong_value` → výchozí ztráta pro atributy s chybnou hodnotou
- `missing_objects_override` → seznam konkrétních ztrát pro chybějící objekty s daným tagem
- `missing_attributes_override` → seznam konkrétních ztrát pro chybějící atributy (podle názvu atributu)
- `missing_triplets_override` → seznam konkrétních ztrát pro chybějící triplety (podle názvu vazby)

- `wrong_values_override` → seznam konkrétních ztrát pro daný atribut a případně i pro záměnu konkrétních hodnot

Finálním výstupem hodnotícího algoritmu je množina označených číselných hodnot, získaných akumulací ztrát pro různé druhy chyb. Přirozenou datovou strukturou, která by odpovídala tomuto formátu, by bylo asociativní pole (někdy také označované jako hash-tabulka, nebo slovník).

Příkladem takového výstupu může být Výpis 6:

```

1 missing_objects: 125.5,
2 missing_attributes: 79.5,
3 missing_triplets: 164.0,
4 wrong_values: 0.0,
5 grouped_missing_objects: {
6     "group": 21.0,
7     "item": 24.0,
8     "person": 5.5,
9     "animal": 52.0,
10    "clothing": 24.0,
11    ...
12 },
13 grouped_missing_attributes: {
14     "hairstyle": 1.0,
15     "pattern": 1.0,
16     "action": 5.0,
17     "color": 61.0,
18     ...
19 },
20 grouped_missing_triplets: {
21     "reading": 0.0,
22     "climbing": 2.0,
23     "throwing": 2.0,
24     "playing with": 6.0,
25     "chasing": 2.0,
26     "swimming in": 2.0,
27     "following": 10.0,
28     ...
29 },
30 grouped_wrong_values: {
31     "state": 0.0,
32     "facial expression": 0.0,
33     "pattern": 0.0,
34     "color": 0.0,
35     ...
36 },

```

Výpis 6: Ukázka výpisu hodnocení (zkráceno)

4.5 Testování na datech

Posledním krokem bylo ověření funkčnosti navrženého a implementovaného systému. K tomu bylo potřeba získat vhodná data, konkrétně obrázek a k němu přirozené popisy, pokud možnost v textové podobě. Tato data byla získána z projektu ^{TODO7} ^{TODO8}

Popisovanou scénou byla kresba zobrazená na Obrázku 13. K tomuto obrázku bylo zís-káno několik desítek přepisů, z nichž bylo několik náhodně vybráno pro účely testování.

Referenční popis daného obrázku, stejně jako SPGF gramatika a ztrátová tabulka, byly vytvořeny autorem této práce a nikoli expertem z oboru, odkud pocházejí nasbíraná data. Hodnoty ve ztrátové tabulce je tedy třeba chápat jako ilustrační a ve výsledcích je možné srovnávat pouze relativní ztráty, nelze dělat smysluplné závěry z konkrétních hodnot. To však nepředstavuje problém, protože cílem zde bylo ověřit funkčnost navrženého systému, na což ilustrační hodnoty postačují.

Vytvořený referenční popis Obrázku 13 je možné prozkoumat spolu se sestavenou SPGF gramatikou u zdrojových kódů. Ztrátová tabulka použitá při testování je na Výpisu 7.

```
1 {
2     "missing_objects": 3,
3     "missing_attributes": 1,
4     "missing_triplets": 2,
5     "numberless_penalty": 0.5,
6     "wrong_values": 2,
7     "missing_objects_override": [
8         ["person", 5],
9         ["animal", 4],
10        ["environment", 1]
11    ],
12    "missing_attributes_override": [
13        ["action", 1.5],
14        ["state", 0.5]
15    ],
16    "missing_triplets_override": [["falling into", 5]],
17    "wrong_values_override": [
18        {
19            "attribute": "color",
20            "default": 0.5,
21            "overrides": [
22                [[["white", "yellow", "pink"], 0.3],
23                 [[["red", "blue", "green", "yellow"], 0.8]
24             ]
25         ]
26     ]
27 }
```

⁷referovat DigiDiaDem data/projekt?

⁸jak moc rozebírat účel toho projektu a dat?

```
25 },
26 {
27   "attribute": "action",
28   "default": 1.5,
29   "overrides": [
30     [["sitting", "reading"], 0.8],
31     [["fishing", "sitting"], 0.7]
32   ]
33 }
34 ]
35 }
```

Výpis 7: Ztrátová tabulka použitá při testování

V Tabulce 4 je několik vět z prvního přepisu, k nimž je vypsána množina extrahovaných objektů \mathcal{O} , množina extrahovaných atributů \mathcal{A} a množina extrahovaných vazeb \mathcal{V} .

Věta 1	<i>na břehu rybníka je pět osob a několik zvířat</i>		
	Objekty \mathcal{O}_1	Atributy \mathcal{A}_1	Vazby \mathcal{V}_1
	water people animals	people: count = 5	—
Věta 2	<i>vlevo sedí žena na lehátku čte si knihu pod slunečníkem</i>		
	Objekty \mathcal{O}_2	Atributy \mathcal{A}_2	Vazby \mathcal{V}_2
	woman lounger book parasol	—	woman reading book
Věta 3	<i>vedle sebe má rozprostřenou piknikovou deku s košíkem a s jídlem na piknik</i>		
	Objekty \mathcal{O}_3	Atributy \mathcal{A}_3	Vazby \mathcal{V}_3
	blanket basket	—	—
Věta 4	<i>je to děvče s culíkem a v plavkách a chlapec s kšiltovkou a pruhovaným tričkem a kráťasy</i>		
	Objekty \mathcal{O}_4	Atributy \mathcal{A}_4	Vazby \mathcal{V}_4
	girl swimsuit #1 boy cap tshirt shorts	girl: hairstyle = ponytail tshirt: pattern = striped	girl wearing swimsuit #1 boy wearing cap

Tabulka 4: Příklad konkrétních vět z nich extrahovaných entit

Jak je možné na těchto ukázkách vidět, tak navržený systém je schopen z přirozeného textu extrahovat požadované sémantické informace. Předpokladem pro kvalitní výstup je kvalitní referenční popis a SPGF gramatika. Oba tyto faktory jsou zcela závislé na expertovi, který vytváří jak referenční popis, tak gramatiku.

To může představovat problém ve smyslu vysokých počátečních nákladů, protože tvorba referenčního popisu a SPGF gramatiky vyžaduje znalost zde navrženého formátu a může být pro lidského expertsa časově náročná. Naopak výhodou zvoleného přístupu je ale

možnost upravovat a vylepšovat jak referenční popis, tak SPGF gramatiku i v budoucnu, protože oba tyto vstupy jsou navržené tak, aby byly čitelné člověkem a bylo možné je v případě potřeby kdykoli upravit.

Dále tento expertní přístup a manuální správa vstupních dat umožňuje přesnou kontrolu, na rozdíl od jiných přístupů, například neuronových sítí, jejichž funkce je spíše black-box a potřeba provést detailní změny nebo přímo kontrolovat některé aspekty procesu jsou velmi obtížné.

Celé přepisy použité pro další testování a získání ilustračních výstupů jsou následující:

TODO9 TODO10

1. **Přepis 1:** *Na břehu rybníka je pět osob a několik zvířat. Vlevo sedí žena na lehátku, čte si knihu pod slunečníkem. Vedle sebe má rozprostřenou piknikovou deku s košíkem a s jídlem na piknik. Opodál si hrají děti s míčem, hází si. Je to děvče s culíkem a v plavkách a chlapec s kšiltovkou a pruhovaným tričkem a kraťasy. Na pravé straně sedí rybář, který chytá ryby, má nahozený prut a vedle sebe podběrák. Před ním skáče žába z kamene do rybníka. Mezi ženou a rybářem je uprostřed dítě, které vypadá, že padá do rybníka, doufám, že ho někdo zachrání, že si ho někdo všimne. A vpředu vpravo muž plave.*
2. **Přepis 2:** *Vidím koupající se lidi. Pán plave kraula, malé dítě na břehu vypadá, že zakoplo a zrovna padá do vody. Na kraji u rákosí vpravo sedí pán s čepicí, s kostkovanou košilí a nějakou vestou chytá asi ryby. Na druhé straně, na levé straně obrázku je paní, která pod deštínkem si čte nějakou zajímavou knížku, usmívá se. Na pozadí si děti házejí míčem. Úplně vzádu vpravo nahore běhá pejsek, kterej honí veverku, která před ním leze, utíká na strom. Celkově svítí sluníčko, na nebi letí letadlo. Vidím tady čtyři stromy. S tím, že na vodní hladině ještě se tady vyskytuje zvířata jako je žába, kapr, kachna s malými kachňátky. Paní vypadá, že má dovolenou, protože kromě toho, že si čte knihu tak tam má ještě připravenou deku, nějaký piknik. Vypadá to, že má něco dobrého.*
3. **Přepis 3:** *Na obrázku vidím řeku a pobřeží, pobřeží řeky. V řece plavou kačeny. Matka s pěti malými káčátky. Vyskakuje asi ryba. Je v ní plavec. Padá do ní dítě malé. Maminka možná sedí na lehátku, čte si knížku, takže si ho asi moc nevšímá.*

⁹ má cenu vůbec řešit celkové výstupní ztráty, když stejně ztrátová tabulka má jenom ilustrační hodnoty?

¹⁰ nechat ty přepisy přímo tady, nebo je dát jako přílohu?

Vedle maminky leží deka. Na ní leží košík, je to jakýsi piknik. Má tam láhev s pitím, skleničku. Dítě tam má nějaké dvě, dva kyblíčky, lopatičku a vypadá to, dítě má na sobě možná jednorázovou plenu, že si asi hrálo s kyblíčkem a lopatičkou a teď nějakým záhadným způsobem padá do vody. Upadlo, maminka se nedívá. Takže to může být asi problém. Vedle sedí rybář, který se snaží lovit ryby. Vedle něho je kámen, z kterého skáče žába, asi ji vyplašil. Rybář se usmívá, což je zvláštní, protože tam vedle něho padá to dítě do vody, to mi přijde zvláštní. Potom za, v pozadí si hrají dvě takové už vzrostlejší děti, holka v plavkách, kluk v tričko, šortky.

4. **Přepis 4:** *Tady si děti házej míčem. Pes honí veverku. Rybář chytá ryby. Tajdle plaveňákej. Tamhle si čte paní. Kačeny tajdle jsou. Jsou tam stromy, no a sluníčko. Tady dítě se namáčí. Tam je žába, tajdle kapr. Tamhle letadlo, ptáci.*
5. **Přepis 5:** *Takže hrajou volejbal. Pes honí kočku. Tady se někdo opaluje. Tady si děcko hraje ve vodě. Rybář. Tady plave někdo. Tady je ryba, kachna s káčaty. To je asi všechno. Žába. Já bych řekla, že to je všechno. Tadyňákej pták na stromě. Svitísluníčko. Letí letadlo.*

Pro tyto přepisy bylo podle ztrátové tabulky (viz Výpis 7) vypočteno hodnocení, jehož část (zkráceno kvůli délce) je vidět v Tabulce 5. Kompletní výpisy je možné prozkoumat spolu se zdrojovými kódy online.

Z Tabulky 5 je možné vidět, že pro jednotlivé testované popisy se výstupní ztráty skutečně liší. Jak již bylo zmíněno dříve, referenční popis, SPGF gramatika a ztrátová tabulka byly sestavené pouze pro účely testování a interpretace výsledků je tudíž obtížná.

I přesto je ale možné vidět, že popisy 4 a 5, které jsou celkově výrazně kratší a nepoužívají tolik rozvité věty, mají vyšší ztrátu pro chybějící vazby (triplety).

Dalším znatelným rozdílem ve výstupních hodnotách, který je možné sledovat, je značný rozdíl ztráty pro chybějící objekty s tagem „*person*“. To odpovídá faktu, že popisy 4 a 5 nezmiňují tolik osob jako první tři popisy.

Obdobně je možné v Tabulce 5 pozorovat, že přepisy 1 a 5 mají relativně vysoké ztráty pro objekty s chybějícím tagem „*animal*“. Opět to odpovídá tomu, že tyto texty neobsahují tolik označení zvířat, jako například text 2, který má tuto ztrátu nejnižší. TODO 11

¹¹ zvýraznit některé hodnoty? normálně se dělá maximum tučně, ale nevím jestli to zde má význam

Typ ztráty	Číslo přepisu				
	1	2	3	4	5
chybějící objekty	125.5	97.0	108.05	141.0	161.0
chybějící atributy	79.0	76.0	77.5	80.5	79.0
chybějící triplety	164.0	156.5	164.00	173.0	175.0
atributy s chybnou hodnotou	2.0	0.0	4.7	0.0	0.0
chybějící objekt s tagem „animal“	52.0	18.5	26.5	28.0	40.0
chybějící objekt s tagem „clothing“	24.0	24.0	27.0	36.0	36.0
chybějící objekt s tagem „item“	24.0	33.0	30.0	42.0	45.0
chybějící objekt s tagem „person“	5.5	10.0	5.5	20.0	26.0
chybějící atributy typu „action“	5.0	4.5	5.0	6.0	5.5
chybějící atributy typu „color“	61.0	56.5	57.5	59.0	59.0
chybějící atributy typu „facial expression“	0.5	1.0	0.5	1.0	0.5
chybějící atributy typu „hairstyle“	1.0	2.0	2.0	2.0	2.0
chybějící atributy typu „pattern“	1.0	2.0	2.0	2.0	2.0
chybějící vazby typu „catching“	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0
chybějící vazby typu „chasing“	2.0	0.0	2.0	0.0	2.0
chybějící vazby typu „climbing“	2.0	0.0	2.0	2.0	2.0
chybějící vazby typu „falling into“	0.0	0.0	0.0	5.0	5.0
chybějící vazby typu „running away from“	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0
chybějící vazby typu „sitting on“	8.0	8.0	6.0	8.0	8.0
chybějící vazby typu „sitting under“	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0
chybějící vazby typu „swimming in“	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0
chybějící vazby typu „throwing“	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0
chybějící vazby typu „watching“	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0
chybějící vazby typu „wearing“	20.0	24.0	22.0	24.0	24.0
chybné hodnoty atributů typu „action“	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0
chybné hodnoty atributů typu „color“	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
chybné hodnoty atributů typu „count“	2.0	0.0	4.0	0.0	0.0
chybné hodnoty atributů typu „hairstyle“	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
chybné hodnoty atributů typu „pattern“	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

Tabulka 5: Ztrátové hodnoty testovaných přepisů (zkráceno)

5 Závěr

Použitá literatura

- [1] PALMER, F.R. *Semantics*. Cambridge University Press, 1981. Cambridge low priced editions. ISBN 9780521283762. Dostupné také z: <https://books.google.cz/books?id=UWJSaxH9GiMC>.
- [2] GEERAERTS, Dirk. *Theories of Lexical Semantics*. New York: Oxford University Press, 2010.
- [3] RAJMAN, M.; BESANÇON, R. *Speech and Language Engineering*. EPFL Press, 2007. Communication Sciences. ISBN 9780824722197. Dostupné také z: <https://books.google.cz/books?id=QMXjAAAAMAAJ>.
- [4] PORTNER, P.H.; PARTEE, B.H. *Formal Semantics: The Essential Readings*. Wiley, 2008. Linguistics: The Essential Readings. ISBN 9780470758182. Dostupné také z: <https://books.google.cz/books?id=ptgUWRtAkMC>.
- [5] RIEMER, N. *Introducing Semantics*. Cambridge University Press, 2010. Cambridge Introductions to Language and Linguistics. ISBN 9780521851923. Dostupné také z: <https://books.google.cz/books?id=tJjZ0FmNdzIC>.
- [6] FASOLD, R.; CONNOR-LINTON, J. *An Introduction to Language and Linguistics*. Cambridge University Press, 2006. ISBN 9781107717664. Dostupné také z: <https://books.google.cz/books?id=E85VAgAAQBAJ>.
- [7] BLACKBURN, Patrick; BOS, Johan. Computational Semantics. *Theoria: An International Journal for Theory, History and Foundations of Science* [online]. 2003, roč. 18, č. 1(46), s. 27–45 [cit. 2024-05-13]. ISSN 04954548, ISSN 2171679X. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/23918435>.
- [8] BUNT, H.C.; MUSKENS, R.A. Computational semantics. In: *Computing meaning, Volume 1*. Ed. BUNT, H.C.; MUSKENS, R.A. Netherlands: Kluwer Academic Publishers, 1999, s. 1–32. Studies in linguistics and philosophy, č. 73. ISBN 0792361083. Pagination: 33.
- [9] MCTEAR, M.; CALLEJAS, Z.; GRIOL, D. *The Conversational Interface: Talking to Smart Devices*. Springer, 2016.
- [10] YANG, Jinbiao. *Rethinking Tokenization: Crafting Better Tokenizers for Large Language Models*. 2024. Dostupné z arXiv: 2403.00417 [cs.CL].

- [11] PSUTKA, J.; MÜLLER, L.; MATOUŠEK, J.; RADOVÁ, V. *Mluvíme s počítačem česky*. Prague: Academia, 2006. ISBN 80-200-1309-1.
- [12] *Resource Description Framework*. 2014. Dostupné také z: <https://www.w3.org/RDF/>.
- [13] *Graphviz*. Dostupné také z: <https://graphviz.org/>.
- [14] *Speech Recognition Grammar Specification*. 2004. Dostupné také z: <https://www.w3.org/TR/speech-grammar/>.
- [15] *TreeSitter*. Dostupné také z: <https://tree-sitter.github.io/tree-sitter/>.
- [16] KNUTH, Donald E. *The Art of Computer Programming, Vol. 1*. Third. Reading, Mass: Addison-Wesley, 1997. ISBN 9780201896831.