3.5 출력층 설계하기

도입

- Output 을 위한 Node에는 어떠한 Activation Function 이 들어가야 할까?
- 점수로 나타낸다면?
 - ∘ softmax? 항등함수? 상관없을까?
- 분류를 위한 확률로 나타낸다면?
 - o 관상 App
 - 。 성격 Test App

회귀

- 입력데이터에 대한 수치를 예측하는 문제
- 값을 예측하기 위함이므로 항등함수를 주로 사용한다.

분류

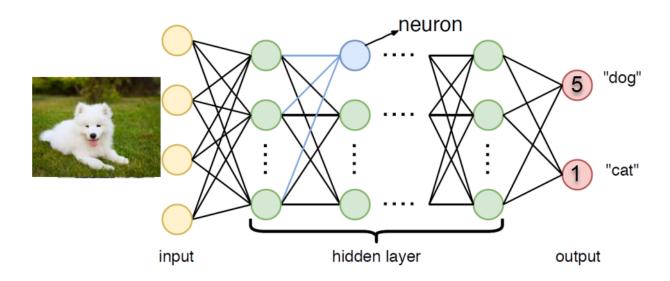
- 입력데이터에 대한 분류
- 어느 Class 에 속할 확률을 나타내기 위함이므로 확률에 관련된 Function 을 사용한다.

분류를 위한 출력함수

- 분류를 위한 가장 좋은 출력값을 어떤 형태이어야 할까?
 - 정수 (-∞, ∞)
 - 。 확률 (0,1)

함수에 따른 Output

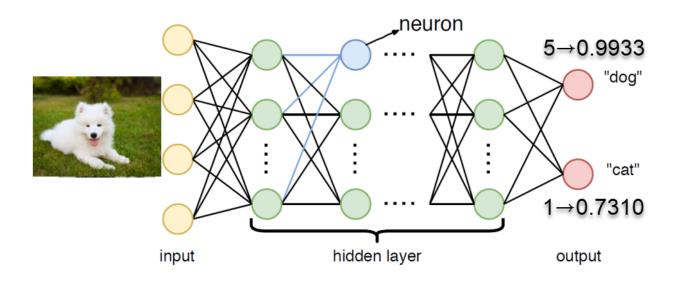
Score



Sigmoid Function

- 확률 x
- 단순히 (0,1) 의 값

3.5 출력층 설계하기



Softmax Function

- 확률 o
- 총합이 1 인 값

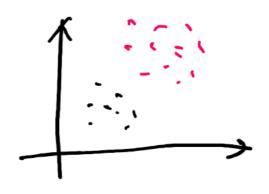


3.5 출력층 설계하기 3

Sigmoid, Logit and Softmaxsoftmax와 sigmoid

Class1 과 Class2 의 분류

• 이진 분류



odd(승산)

• 성공할 확률을 p라 할때, 실패 대비 성공할 비율을 승산 이라고 한다.

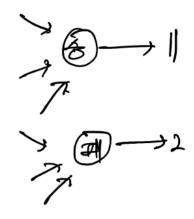
• $odd = \frac{p}{1-p}$

예

。 Chelsea 의 승리 11, 패배 2 일떄 첼시의 패배 확률은?

。 첼시의 패배 확률 : $rac{p}{1-p}=rac{2}{11}$ 이므로 $p=rac{2}{13}$

。 첼시의 승리 확률 : $rac{p}{1-p}=rac{11}{2}$ 이므로 $p=rac{11}{13}$



logit Function

• odd에 밑이 e인 log함수를 취한값

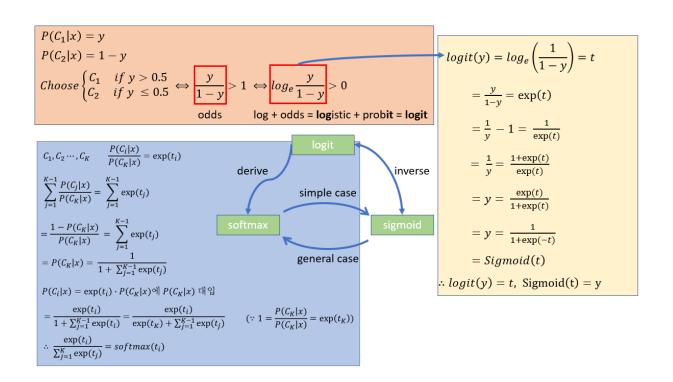
$$\begin{array}{c}
\mathcal{E} = \ln\left(\frac{P}{1-P}\right) \\
\Leftrightarrow e^{2} = \frac{P}{1-P} \Leftrightarrow e^{2} = \frac{1-P}{P} = p - 1 \\
\Leftrightarrow e^{2} + 1 = p \Leftrightarrow e^{-2} + 1 = p \\
\Leftrightarrow e^{-2} + 1 = p & \text{Symord}(z) = p = e^{2} + 1 \\
& \text{lgh}(P) = \ln\left(\frac{P}{1-P}\right) \\
& \text{lgh}(P) = \ln\left(\frac{P}{1-P}\right)
\end{array}$$

softmax Function

- softmax 함수는 sigmoid의 일반형
- ullet Class가 N개인 경우 odd를 이용해 logit을 표현하면 다음과 같이 표현할수 있다.

•

정리



3.5 출력층 설계하기