ResNetについて

ER17076 安井 理

目次

① 目的

2 概要

③ モチベーション

4 勾配消失

5 Risidual block

6 全体

1. 目的

- •6次元物体認識の論文を調べるうえでinceptionV4についての理解が必要
- •inceptionV4には、ResNet(Residual Network)について学ぶ必要がある
- •ネットワークを深くしたとき過学習を防ぐために用いられる

2. 概要

- •ResNet(Residual Network) 残差を用いたネットワーク
 →学習したい関数との差を学習
- ニューラルネットワークの層を増やすモデル
- 層が多いほど高精度な検出が可能.単純に増やすだけではダメ

3. モチベーション

- ResNet以前は、16~30層くらいが限界
 - ⇒ResNetでは152層を実現(最大では1200層ほど)
- 層を多くできない問題として勾配消失問題が挙げられる
 - →逆伝播の際、誤差が入力層まで伝わらない
- ・勾配消失自体はSGD(確立勾配降下法)や、constructionなどの解決策は出ている
- ・上記の方法では、層を増やすと正解率の低下・飽和がおこる

4. 勾配消失(Vanishing-Gradient problem)

- ・逆伝播の際、勾配が0に近づくこと
- ・活性化関数が何度も作用すると勾配が小さくなりゼロに近づく
- ・活性化関数の微分(1より小さい)の掛け合わせにより入力層付近でのフィードバックを失う
- ・活性化関数がシグモイド関数であると微分(勾配)を行うと、最大値が0.25であるため 層を追うごとに小さくなり消滅していく
- ・逆伝播では活性化関数の微分を各勾配にかける
- ・勾配:あるパラメータx_kの変化量に対する関数yの変化量割合

4. 勾配消失(Vanishing-Gradient problem)

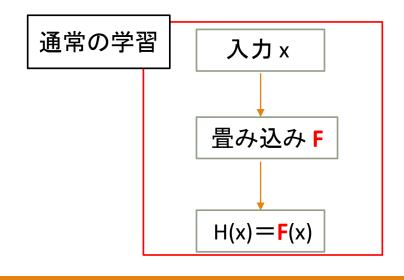
- ・逆伝播際に、各層ごとに活性化関数を微分し、勾配を求め学習
- ・出力層に近い『浅い』層 → 入力と出力の差が大きい有効
- ・入力層に近い『深い』層 → 入力と出力の差は極めて小さくなり 勾配を取りにくい
- 層から層への伝播は掛け算の性質をもっているため層を増やしていくと、勾配が消えてなくなる
- やたらと層を増やすと学習が止まる

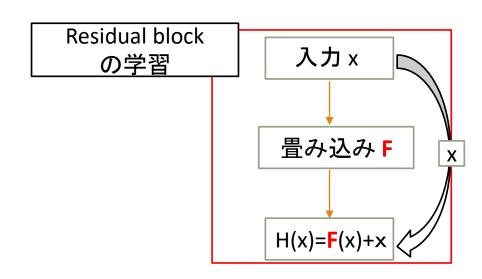
・従来: 単純な学習(畳み込みF)だけの学習

•ResNet : 恒等写像でバイパスした値を足す操作を加えたもの(constructionに似ている?)

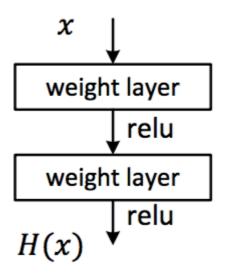
•通常の学習層の出力H(x)をF(x)とするとresidual blockはF(x)+x

→H(x)そのものではなく入力xとの残差F(x)を学習する





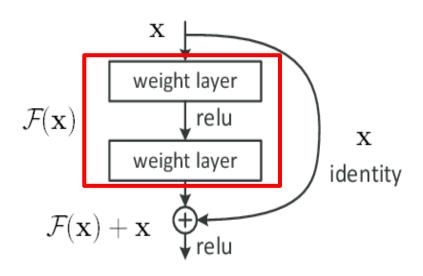
従来の手法



- 出力H(x)=x*wight(畳み込み・プーリング)
- 各wight layer = H(x) と最適になるよう学習

https://arxiv.org/abs/1512.03385

ResNetの手法



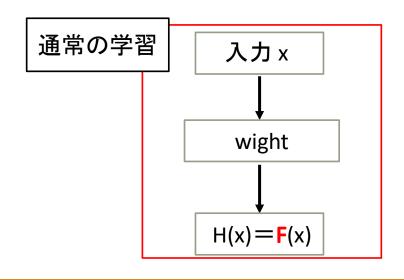
- •出力H(x)=x*F+x
- 残差 F(x) = H(x)-x と最適になるよう学習

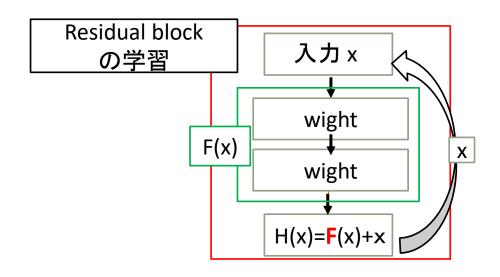
https://arxiv.org/abs/1512.03385

•従来 : wight=H(x)を学習

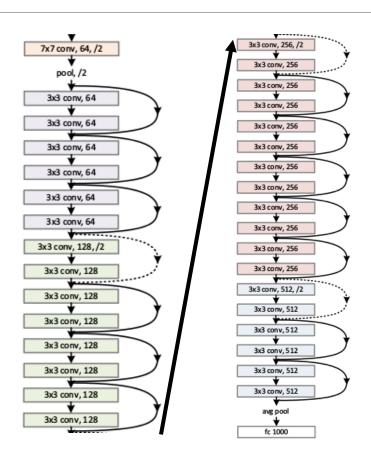
•ResNet : F(x)=H(x)-xを学習

・各層を直接計算するのではなくショートカット接続をつけるこれにより1つ1つの層を学習せずF(x)として学習できる

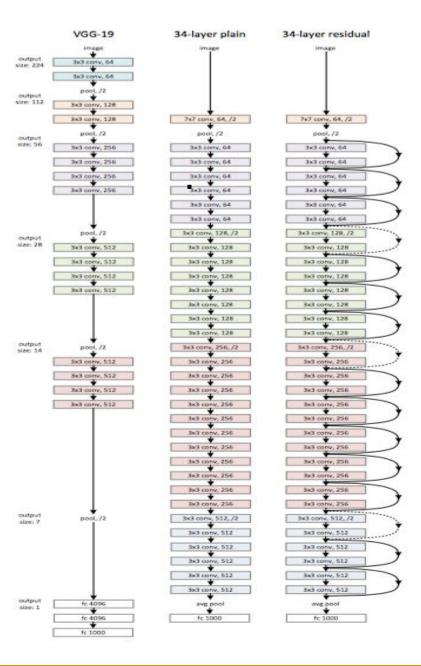




6. 全体



- ・最初は7×7の畳み込みその後、3×3の畳み込みが続く
- ・以前のモデル(2012. Alexnet)では 11×11のフィルタから小さくしていく手法
- ResNetでは3×3のフィルタを5回繰り返すと11×11と同等
- 計算量は小さい。 3×3×5=45 11×11=121



7. 今後

・実装について考える

•SSD-6D論文のあいまいな理解のところを深める

4. 参照

https://arxiv.org/pdf/1512.03385.pdf

https://arxiv.org/pdf/1602.07261v1.pdf

https://deepage.net/deep_learning/2016/11/30/resnet.html

https://www.kumilog.net/entry/resnet-paper