

# Programmieren mit Neuronalen Netzen

Michael Gabler

16. Juli 2019

## Inhaltsverzeichnis

<b>1 Grundlagen</b>	<b>2</b>
1.1 Training . . . . .	2
1.2 Netzarchitektur . . . . .	4
<b>2 Layer</b>	<b>5</b>
2.1 Fully Connected / Dense . . . . .	5
2.2 Aktivierungsfunktion . . . . .	5
2.3 Softmax . . . . .	5
2.4 Dropout . . . . .	6
2.5 Convolutional . . . . .	6
2.6 Pooling . . . . .	7
2.7 Vanilla RNN . . . . .	8
2.8 Gru . . . . .	9
2.9 LSTM . . . . .	10
2.10 Highway Layer . . . . .	11
<b>3 Loss-Funktionen</b>	<b>11</b>
3.1 Cross Entropy . . . . .	11
3.2 Mean Squared Error . . . . .	11
<b>4 Bildverarbeitung</b>	<b>12</b>
4.1 Klassifizierung . . . . .	12
4.2 Segmentierung . . . . .	12
4.3 Objekterkennung . . . . .	13
<b>5 Sequence2Sequence</b>	<b>14</b>

# 1 Grundlagen

Neuronales Netzwerk ist Funktion, die auf Eingabedaten angewendet wird.

**Optimierung** durch Minimierung der Loss-Funktion

**Loss-Funktion** Maß, wie gut das Netzwerk Vorhersagen trifft. Berechnet sich aus Vorhersage und tatsächlichen Werten (Ground Truth).

- Euklidischer Loss, Mean-Squared-Error:  $l_2 = \frac{1}{2N} \sum_i (f_\theta(x_i) - t_i)^2$
- Negative-Log-Likelihood, Cross-Entropy:  $NLL = -\frac{1}{|D|} \sum_i \log[f_\theta(x_i)|_{t_i}]$

**Konfusionsmatrix** welche Klassen werden wie oft mit welcher Klasse verwechselt?

**Linearisiertes Speichern mehrdimensionaler Objekte**

Row-major order

$$\begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & \cancel{a_{22}} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & \cancel{a_{33}} \end{bmatrix}$$

Column-major order

$$\begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & \cancel{a_{22}} & a_{23} \\ \cancel{a_{31}} & a_{32} & a_{33} \end{bmatrix}$$

## 1.1 Training

Daten werden aufgeteilt in Train/Validierung/Test (z.B. 60/20/20)

**Datenaugmentierung** Generieren zusätzlicher Daten (z.B. bei Bildern) durch Spiegelung, Rotation, Skalierung, Anpassung Helligkeit und Farbe, etc.

**Epoche** Verarbeitung aller Trainingsdaten

**Iteration** Verarbeitung eines Batches

**Batch** Mehrere Trainingsbeispiele werden gerechnet bevor Gewichte einmal geupdated werden (z.B. 10 Beispiele pro Batch)

**Learning Rate** Faktor  $\eta$ , wie stark das Netzwerk durch die Deltas verändert werden soll (d.h. wie schnell es lernt bzw. seine Meinung ändert). Wird beim Update der Gewichte verwendet. **Evaluation auf Validierungsdaten** zur Anpassung der Hyperparameter (Learning-Rate, Netzstruktur, ...)

**Evaluation auf Testdaten** einmalig, um Genauigkeit des trainierten Netzes zu ermitteln

**Forward-Pass** Berechnen des Outputs des Netzwerkes für bestimmte Eingabedaten (z.B. ein Batch)

**Backward-Pass** Bilden der partiellen Ableitung für jeden Input in jedem Layer und Speichern der Werte als Deltas

## Backpropagation am Beispiel

$$L = \frac{1}{2} \sum_{i=1}^2 (y_i - t_i)^2$$

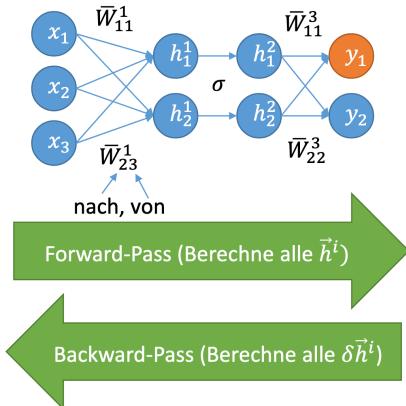
- Gesucht: Fehler an Knoten  $y_1$ :

$$\delta y_1 \stackrel{\text{def}}{=} \frac{\partial L}{\partial y_1} = y_1 - t_1$$

- analog, bzw. allgemein

$$\delta y_i \stackrel{\text{def}}{=} \frac{\partial L}{\partial y_i} = y_i - t_i$$

Entspricht dem „Fehler“  
des Netzwerks



02.05.2019

Programmieren mit Neuronalen Netzen

29

**Berechnung der Gewicht-Deltas** Bilden der partiellen Ableitung für jedes Gewicht jedes Layers und Speichern der Werte als Deltas. Zur Berechnung sind die Deltas der Outputs (siehe Backward-Pass) erforderlich. Für Batches werden die Deltas der Gewichte aufsummiert und nach dem Batch geupdated.

## Backpropagation am Beispiel

$$\delta y_i \stackrel{\text{def}}{=} \frac{\partial L}{\partial y_i}, \quad \vec{y} = \vec{h}^2 \cdot \vec{W}^3 + \vec{b}^3$$

- Gesucht: „Fehler“ des Gewichts  $\bar{W}_{11}^3$ :

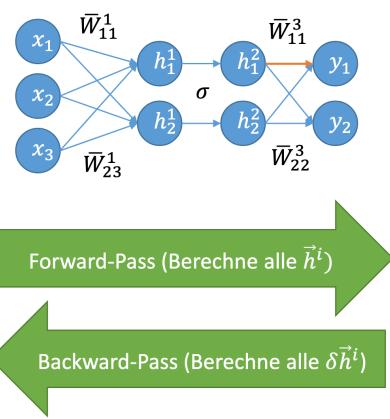
$$\delta \bar{W}_{11}^3 \stackrel{\text{def}}{=} \frac{\partial L}{\partial y_1} \frac{\partial y_1}{\partial \bar{W}_{11}^3}$$

- analog, bzw. allgemein

$$\delta \bar{W}_{ij}^3 \stackrel{\text{def}}{=} \frac{\partial L}{\partial y_i} \frac{\partial y_i}{\partial \bar{W}_{ij}^3}$$

- Einsetzen und Ableiten:

$$\delta \bar{W}_{ij}^3 = \delta y_i \cdot h_j^2$$



02.05.2019

Programmieren mit Neuronalen Netzen

30

**Update der Gewichte** Die Gewichte werden nun geupdated, in dem die Deltas der Gewichte mit den ursprünglichen Gewichten verrechnet werden. Dafür gibt es verschiedene Optimierungsverfahren:

- Gradient Descent: für Gewicht  $w'_{ij} = w_{ij} - \eta \cdot \delta w_{ij}$

- Adam-Optimizer: robuster gegenüber schlecht gewählter Learning-Rate
- Adagrad
- RMSProp

**Regularisierung** Methoden um Overfitting vorzubeugen

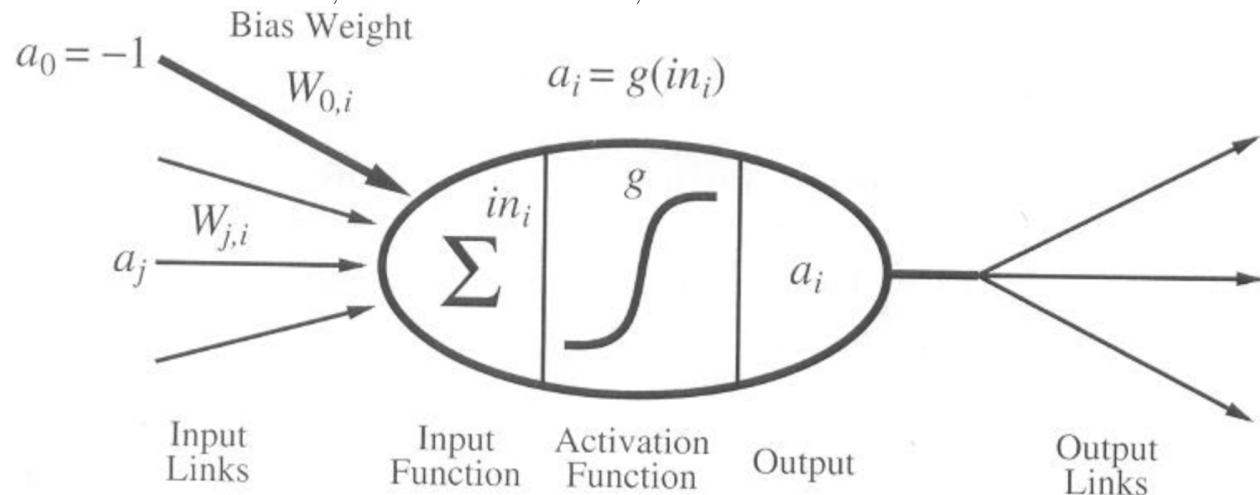
- Rauschen auf Eingabedaten, Gewichten, Ausgabe (Zufallswerte hinzufügen)
- Datenaugmentierung
- Early-Stopping: Laufende Validierung auf Validierungsset, Trainingsabbruch wenn Accuracy abnimmt
- Dropout (siehe Layer)

**Pre-Training** Verwende Startgewichte, die bereits auf ähnlichen Daten trainiert wurden → besser als zufällige Initialisierung.

**Transferlearning** Verwende vortrainiertes Netz und trainiere nur einzelne Schichten (z.B. letzte Schicht für Klassifikation) neu.

## 1.2 Netzarchitektur

**Perceptron** (= künstliches Neuron) stellt lineare Trennung (binäre Klassifikation) dar. Kann Funktionen AND, OR und NOT lernen, nicht aber XOR.



mit Inputs  $a_j$  gewichtet mit  $W_{ji}$  (ergeben zusammen die Gewichtsmatrix  $W$ ), addiert mit Bias  $b$ , Outputs  $a_i$  und der Aktivierungsfunktion  $g$  mit der der Output berechnet wird.

$$Ausgabe_{Schicht(x)} = g(Eingabe_{Schicht(x)} \cdot W + b) = Eingabe_{Schicht(x+1)}$$

**Aktivierungsfunktion** muss bei Multi-Layer-Perceptronen (MLP) nicht-linear sein, da sonst nicht mehr Information gespeichert werden kann.

$$(x \cdot W + b) \cdot V + a = x \cdot W \cdot V + b \cdot V + a = x \cdot W' + b'$$

## 2 Layer

Mögliche Schichten aus denen ein neuronales Netz bestehen kann.

### 2.1 Fully Connected / Dense

Voll verbundene Schicht, d.h. jeder Input landet in jedem Neuron. Wird z.B. als letzter Layer zur Klassifikation verwendet, um Vektor mit Logits für Klassen auszugeben.

**Parameter**  $X \in \mathbb{R}^{1 \times a}$ : Eingabe,  $W \in \mathbb{R}^{a \times n}$ : Gewichtsmatrix,  $b \in \mathbb{R}^{1 \times n}$ : Bias,  $n$ : Anzahl der Neuronen,  $Y \in \mathbb{R}^{1 \times n}$ : Ausgabe

**Forward-Pass**

$$Y = X \cdot W + b$$

**Backward-Pass**

$$\delta X = \delta Y \cdot W^T$$

**Calculate Delta Weights**

$$\begin{aligned}\frac{\delta L}{\delta W} &= X^T \cdot \delta Y \\ \frac{\delta L}{\delta b} &= \delta Y\end{aligned}$$

### 2.2 Aktivierungsfunktion

Elementweise Anwendung

Funktion	Forward	Backward
tanh	$Y = \tanh(X)$	$\delta X = (1 - \tanh^2(X)) \odot \delta Y$
Sigmoid	$Y = \sigma(X) = \frac{1}{1+e^{-X}}$	$\delta X = (\sigma(X) \cdot (1 - \sigma(X))) \odot \delta Y$
ReLU	$Y = \text{ReLU}(X)$	$\delta X = \text{ReLU}'(X) \odot Y$

ReLU:  $\text{ReLU}(x) = x > 0 ? x : 0$ ,  $\text{ReLU}'(x) = x > 0 ? 1 : 0$

### 2.3 Softmax

Normalisiert eine Menge von Werten, sodass deren Summe 1 ergibt. Wird zur Berechnung der Wahrscheinlichkeitsverteilung bei Klassifikation verwendet.

**Forward-Pass**

$$Y = \text{softmax}(X) = \frac{e^{x_i}}{\sum_i e^{x_i}}$$

**Backward-Pass**

$$\delta X = \delta Y \cdot \begin{bmatrix} \frac{\delta x_1}{\delta y_1} & \dots & \frac{\delta x_n}{\delta y_1} \\ \dots & \ddots & \dots \\ \frac{\delta x_1}{\delta y_n} & \dots & \frac{\delta x_n}{\delta y_n} \end{bmatrix}$$

## 2.4 Dropout

Für Regularisierung verwendet. Ein Teil der Gewichte wird zufällig je Durchlauf auf 0 gesetzt (deaktiviert). Wird nicht trainiert, sollten alle Gewichte weitergegeben, aber durch die Dropout-Rate geteilt werden, da sonst eine zu hohe Aktivierung der nächsten Schicht statt findet.

**Parameter**  $d$ : Dropout-Rate gibt den prozentualen Anteil der zu deaktivierenden Gewichte an.

## 2.5 Convolutional

Extrahiert Features aus einer Matrix. Wird oft in der Bildklassifizierung verwendet oder NLP zur Satzklassifikation (Kernel Größe der Embeddings  $\times$  Anzahl betrachteter Wörter).

**Parameter**

$X \in \mathbb{R}^{h \times w \times d}$ : Eingabe

$(fh, fw)$ : Filtergröße

$fn$ : Anzahl Filter

$F \in \mathbb{R}^{fh \times fw \times fd \times fn}$ : Filtertensor

$b \in \mathbb{R}^{fn}$ : Bias (ein Wert pro Ausgabechannel, wird auf jeden Wert des Channels addiert)

$Y \in \mathbb{R}^{(h-fh+1) \times (w-fw+1) \times fn}$ : Ausgabe

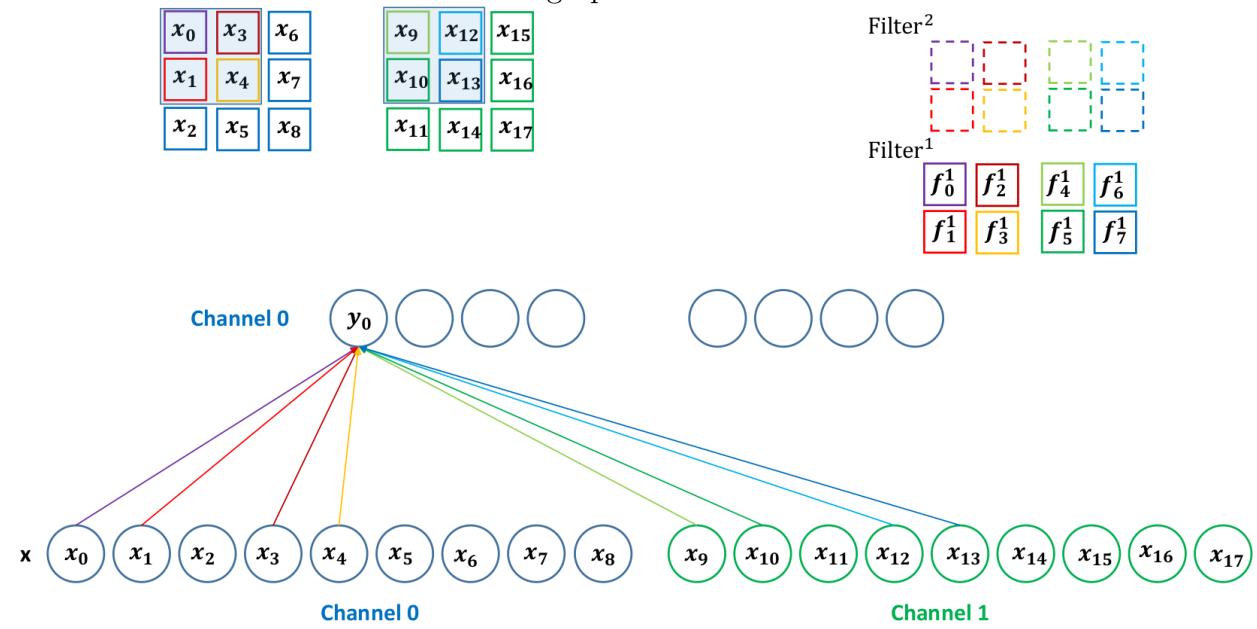
**Optionale Parameter** Stride: wie weit der Filter verschoben wird (default = 1), Dilation: zusätzliche 0en im Filter (Filter über nicht benachbarte Elemente)

**Padding** Covolution verkleinert die Daten. Um dies zu verhindern, kann die Eingabe gepadded werden (Hinzufügen von 0en am Rand der Eingabe).

*Half-Padding*: Ausgabegröße = Eingabegröße,  $ph = \lfloor \frac{fh}{2} \rfloor$ ,  $pw = \lfloor \frac{fw}{2} \rfloor$

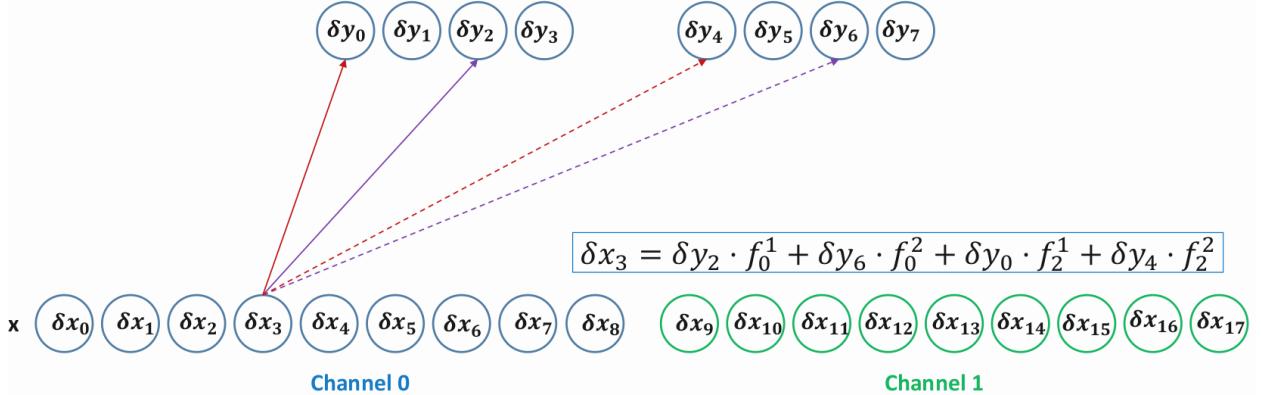
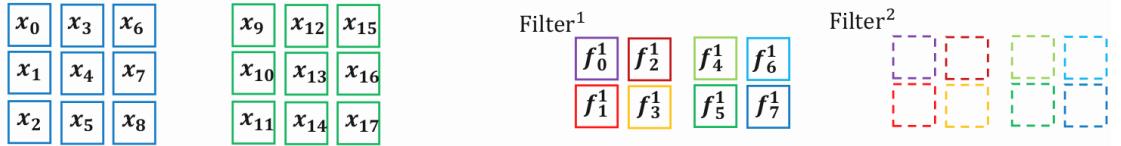
*Full-Padding (Full-Convolution)*: Ausgabegröße > Eingabegröße,  $ph = fh - 1$ ,  $pw = fw - 1$

**Forward-Pass** \* bezeichnet die Faltungsoperation



$$Y = X * F + b$$

**Backward-Pass**  $*_F$  bezeichnet die Full-Convolution



$$\delta X = \delta Y *_F rot_{h,w}^{180}(trans(F))$$

**Calculate Delta Weights**  $*_{ch}$  bezeichnet die Channel-Wise-Convolution,  $f$  ist ein Element des Filtertensors

$$\frac{\delta L}{\delta f} = X *_{ch} \delta Y$$

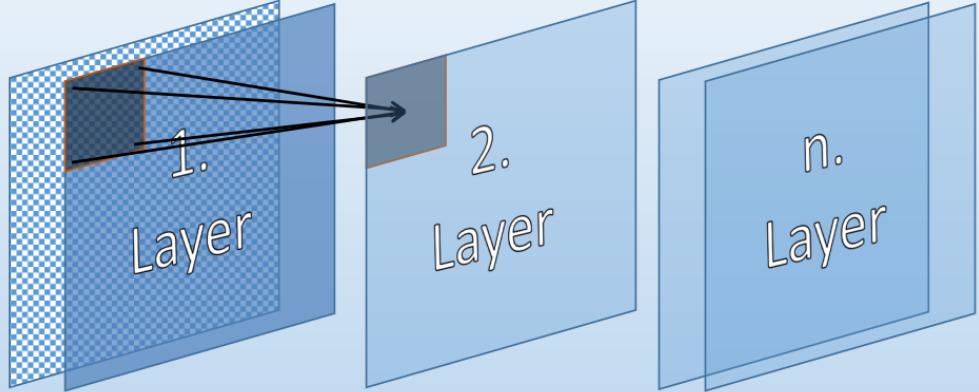
$$\frac{\delta L}{\delta b_f} = \sum_i \delta y_{i,f}$$

## 2.6 Pooling

Reduziert die Werte innerhalb eines Filters auf einen Wert (z.B. Maximum oder Durchschnitt). Filter wird ohne Überlappung (mit Stride) verschoben.

**Forward-Pass**

# Max-Pooling



$$\max \circ \begin{bmatrix} 4 & 1 & 1 & 3 & 3 & 4 \\ 8 & 6 & 0 & 5 & 2 & 2 \\ 0 & 6 & 9 & 5 & 1 & 8 \\ 4 & 8 & 5 & 7 & 4 & 2 \\ 9 & 8 & 5 & 9 & 3 & 0 \\ 3 & 6 & 7 & 4 & 7 & 5 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 8 & 5 & 4 \\ 8 & 9 & 8 \\ 9 & 9 & 7 \end{bmatrix}$$

**Backward-Pass** Nur die Elemente, die im Forward-Pass an der Berechnung des Outputs beteiligt waren, bekommen anteilig oder ganz das Delta des jeweiligen Outputs.

$$\delta x_i = (x_i == \max)?\delta y : 0$$

## 2.7 Vanilla RNN

Recurrent Neuronal Networks (RNNs) werden verwendet, um Daten unterschiedlicher Länge zu verarbeiten. Dabei wird ein Hidden State  $h$  in jedem Schritt um Informationen der Eingabe ergänzt.

### Parameter

$[x_0, \dots, x_n] = X \in \mathbb{R}^{n \times m}$ : Eingabevektoren mit jeweils Länge  $m$

$g$ : Zwischenvariable nach der Addition vor  $\tanh$

$h$ : Hidden State ( $h_{-1}$  kann mit Nullen initialisiert werden)

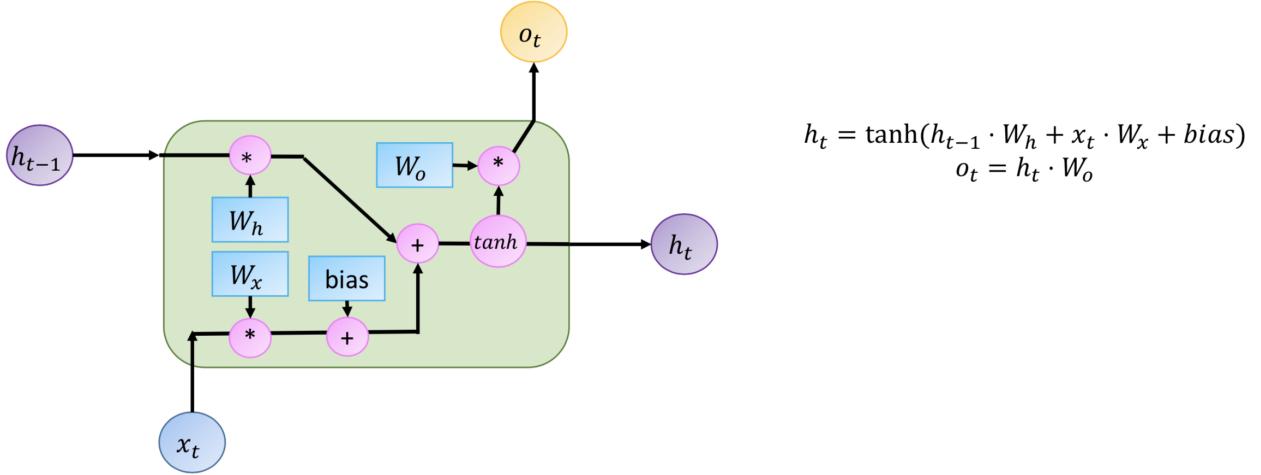
$W_x, W_h, W_o$ : Gewichtsmatrizen

$b$ : Bias

$[o_0, \dots, o_n] = O \in \mathbb{R}^{n \times l}$ : Ausgabevektoren mit jeweils Länge  $l$

### Funktionsweise

# The Vanilla Recurrent Cell (one possibility)



**Forward-Pass**

$$h_t = \tanh(h_{t-1} \cdot W_h + x_t \cdot W_x + b)$$

$$o_t = h_t \cdot W_o$$

**Backward-Pass**

$$\delta h_t = \delta o_t \cdot W_o^T + \delta g_{t+1} \cdot W_h^T$$

$$\delta g_t = \delta h_t \cdot (1 - \tanh^2(g_t)) = \delta h_t \cdot (1 - h_t^2)$$

$$\delta x_t = \delta g_t \cdot W_x^T$$

**Calculate Delta Weights**

$$\delta W_h = \sum_t h_{t-1}^T \cdot \delta g_t$$

$$\delta W_x = \sum_t x_t^T \cdot \delta g_t$$

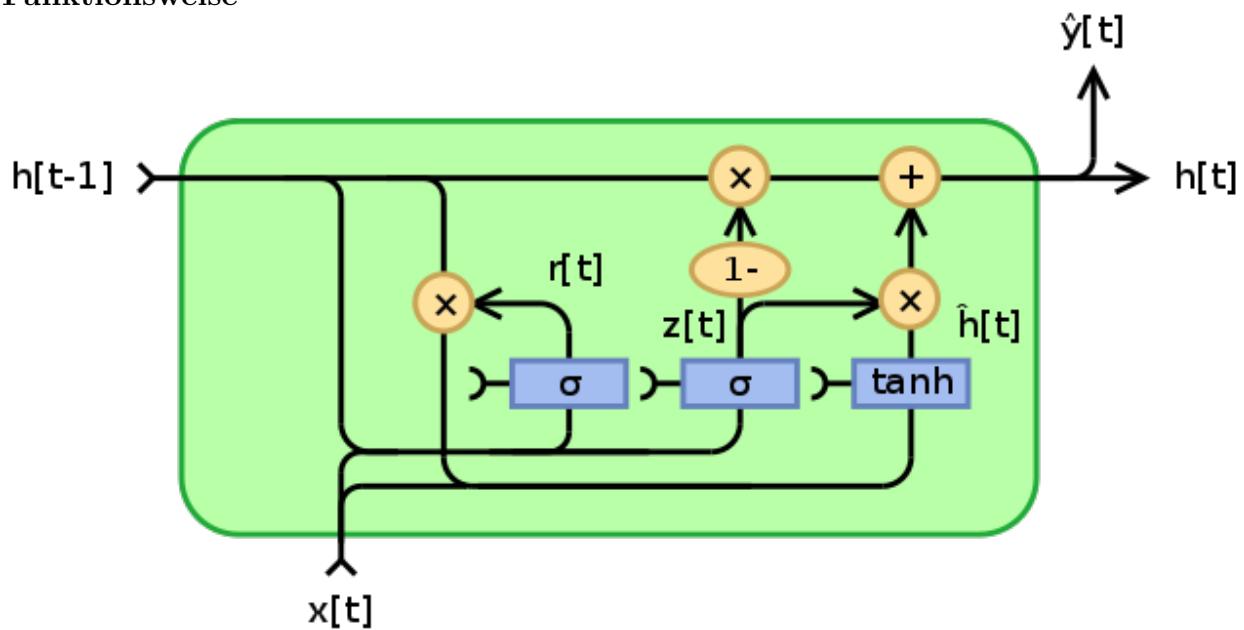
$$\delta W_o = \sum_t h_t^T \cdot \delta o_t$$

$$\delta b = \sum_t \delta g_t$$

## 2.8 Gru

Verwendet zwei Gates (wie  $g$  im Vanilla RNN), um zu bestimmen, was aus dem alten Internal State  $h$  übernommen wird und was von den aktuell verarbeiteten Daten hinzugefügt wird.

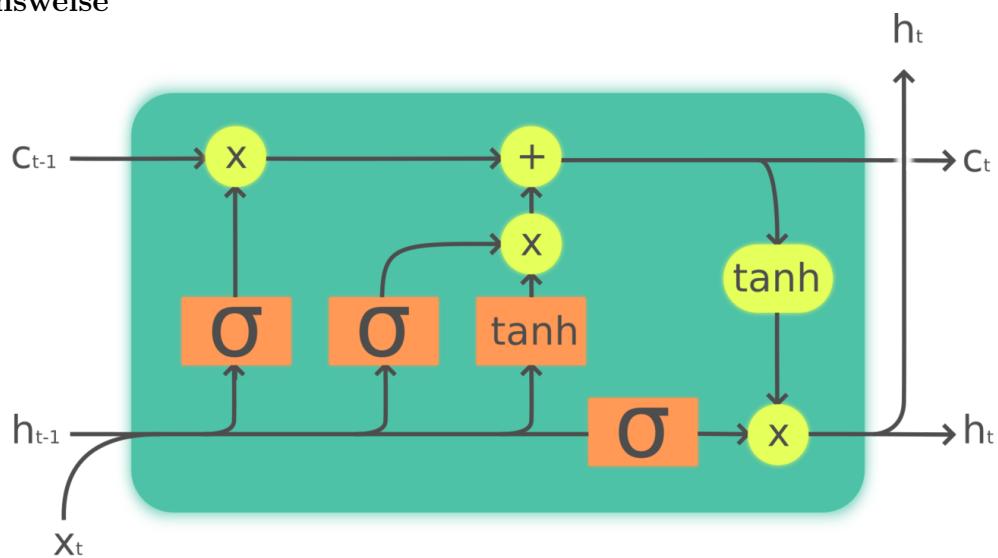
## Funktionsweise



## 2.9 LSTM

Verwendet drei Gates (Forget, Input, Output) und zusätzlichen State  $c$

### Funktionsweise



Legend:

Layer	Pointwise op	Copy

## 2.10 Highway Layer

Verwendet ein Gate, das bestimmt, ob der Layer wie ein Fully Connected Layer funktioniert oder lediglich den Input weitergibt. Wird verwendet bei sehr tiefen Netzwerken ( $> 100$  Layer), um Daten über lange Zeit/viele Layer hinweg nutzbar zu machen.

**Forward-Pass**

$$Y = (X \cdot W + b) \cdot T(x) + x \cdot (1 - T(x))$$

$$T(x) = \sigma(x \cdot W_T + b_T)$$

## 3 Loss-Funktionen

$X$ : Eingabe der Loss-Funktion bzw. Ausgabe des Netzes (Prediction)

$T$ : Erwartetes Ergebnis (Ground Truth)

### 3.1 Cross Entropy

Negative-Log-Likelihood, Cross-Entropy

**Forward-Pass**

$$L = - \sum_i t_i \cdot \log(x_i)$$

**Backward-Pass**

$$\frac{\delta L}{\delta x_i} = -\frac{t_i}{x_i}$$

### 3.2 Mean Squared Error

Euklidischer Loss, Mean-Squared-Error,  $l_2$ -Loss

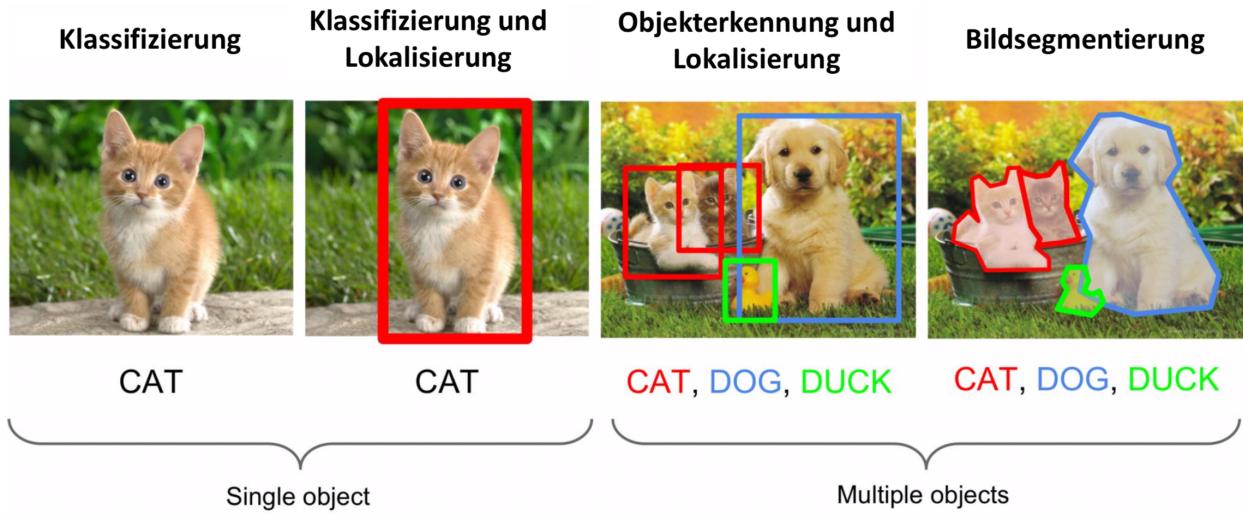
**Forward-Pass**

$$L = \sum_i \frac{1}{2} (x_i - t_i)^2$$

**Backward-Pass**

$$\frac{\delta L}{\delta x_i} = t_i - x_i$$

## 4 Bildverarbeitung



### 4.1 Klassifizierung

In der Regel neuronales Netz mit Convolution und Fully Connected Layern, das das gesamte Bild als Eingabe bekommt.

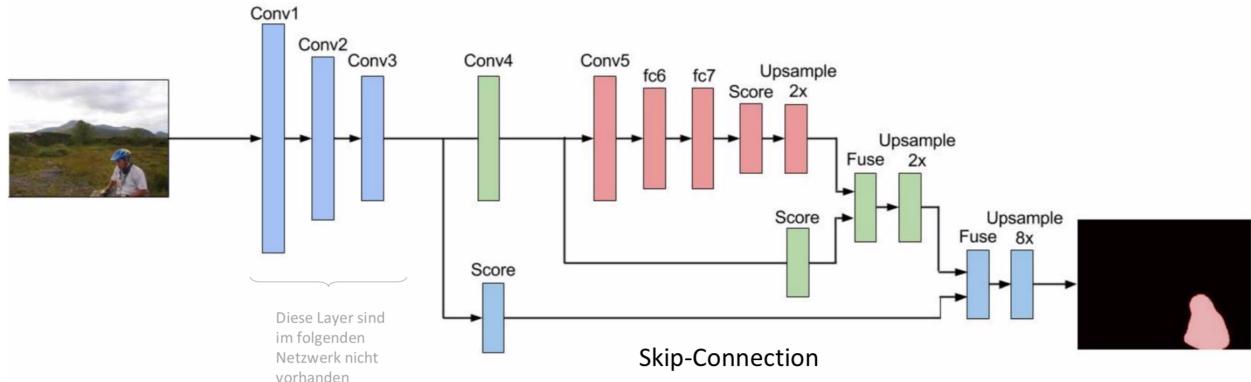
### 4.2 Segmentierung

Zuweisung einer Klasse für jeden Pixel eines Bildes.

**Sliding Window** Klassifiziere kleinere Bildausschnitte. Probleme: Keine Flächen (benachbarte Vorhersagen haben keinen direkten Einfluss), Auflösung wird niedriger durch CNN, kleiner Stride führt zu Mehrfachberechnung

**Fully Convolution Network** CNN als Encoder, das Größe verkleinert. Anschließend hochskalieren (Decoder) → schnell aber ungenau

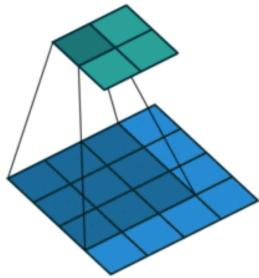
**Skip Connections** Addieren/Konkatinieren mit Werten aus vorherigen Layern



**Transposed Convolution** Anwenden der transponierten Convolution zur Bildvergrößerung (wie im Backward-Pass der regulären Convolution)

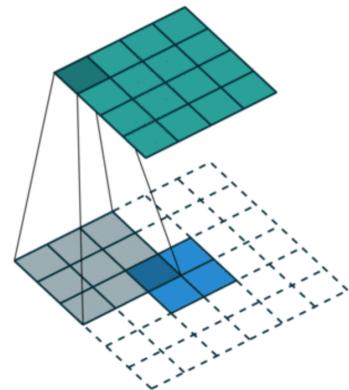
### Normale Convolution

- 3x3 Filter, Stride 1
- 4x4 Input
- 2x2 Output



### Transponierte Convolution

- 3x3 Filter, Stride 1
- 2x2 Input
- 4x4 Output



**Unpooling** Umkehren des Poolings analog zum Backward-Pass (z.B. bei Max-Pooling bekommt das ursprüngliche Maximum alles). Kann nur mit einer Pooling-Schicht verwendet werden, die umgekehrt werden soll → Alternative zum Upsampling

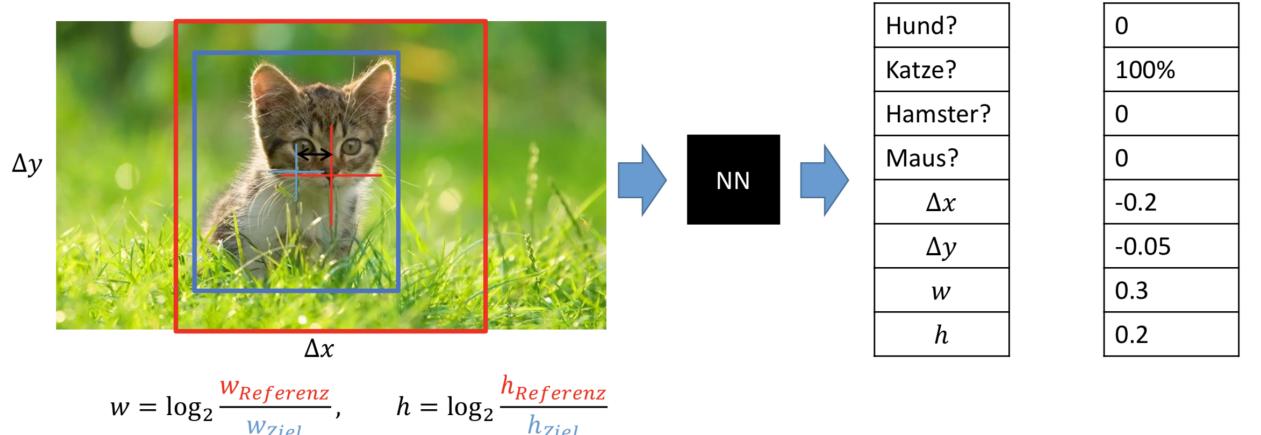
## 4.3 Objekterkennung

**Single Shot Detector** Definiere Standard Bounding Boxes (BB) im Bild. Netzwerk soll Klasse und Abweichung von einer Standard BB angeben.

$$L = \frac{1}{N}(L_{conf} + \alpha L_{loc})$$

mit  $L_{conf}$  als Cross-Entropy über die Klassen und  $L_{loc} = -\sum_n^N smooth_{l_1}(l_n - g_n)$   
Referenz-BB

- fest definiert
- z. B. immer in Zentrum mit  $h = w$



**Multi Object Detection** mehrere BBs (ca. 4) pro Pixel. BB gilt als gematched, wenn Flächeninhalt der Vorhersage mit BB zu z.B. 50 Prozent übereinstimmt.

**Non-Maximum Suppression** Da oft mehrere BBs matchen, suche BB mit höchster Konfidenz und lösche alle BBs, die z.B. mind. 50 Prozent Overlapping haben. Wiederhole, bis keine BBs mehr gelöscht wurden.

## 5 Sequence2Sequence

Abbildung von Sequenzen auf Sequenzen, z.B. bei OCR (Eingabe: Pixelspalten, Ausgabe: Buchstabenklassifikation) oder Spracherkennung. Kann z.B. mit LSTMs umgesetzt werden.  
**Greedy-Decoder** Ermittelt Klasse durch Maximum auf Ausgabe → Entfernen doppelter Zeichen → Blanks entfernen

**Labellings** Beschreibt die Abbilung der Netzausgabe auf sinnvolle Sequenz.

$$B : L^T \rightarrow L^{\leq T}$$

$$B(a - ab-) = B(-aa --aabb) = aab$$

$$B^{-1}(aab) = a - ab-, ..., aa - ab, ...$$

Summiere die Wahrscheinlichkeiten aller möglichen Pfade, die zum gewünschten Label führen.  
**CTC-Loss (Connectionist Temporal Classification)**

Wird angewendet, wenn die Eingabe eine Zeitsequenz der Länge  $T$  ist und als Ausgabe eine unalignierte Labelsequenz der Länge  $\leq T$  vorliegt

$\alpha$	0	1	2	3	4	5	6	7	8	$\beta$	0	1	2	3	4	5	6	7	8
-	0.9	0.36	0.036	0.029	0.009					-									
a	0.09	0.495	0.684	0.108	0.014	0.002				a									
-		0.036	0.053	0.590	0.209	0.045				-									
f		0.008	0	0	0.419	0.257	0.030			f						0.000			
-			0	0	0	0.168	0.383			-						0.535			
f				0	0	0	0	0.017	0.240	f						0.089	0.594		
-					0	0	0	0	0.005	-						0.267	0.297		
e						0	0	0	0	e						0.000	0.000	0.990	
-							0	0	0	-						0.003	0.003	0.010	
	0	1	2	3	4	5	6	7	8										
P(-)	0.9	0.4	0.1	0.8	0.3	0.2	0.9	0.3	0.01										
P(a)	0.09	0.5	0.8	0.15	0.1	0.1	0	0	0										
P(b)	0	0	0	0	0	0.01	0	0.1	0										
P(c)	0	0	0	0	0	0.09	0	0	0										
P(d)	0	0.09	0.1	0.05	0	0	0	0	0										
P(e)	0.01	0	0	0	0	0.2	0	0	0.99										
P(f)	0	0.01	0	0	0.6	0.4	0.1	0.6	0										

$$P(l|x) = \sum_u \frac{\alpha(u,t)\beta(u,t)}{y_{l(u)}^t}, \quad \forall t$$

$$P(l|x) = \sum_{\pi \in B^{-1}(l)} P(\pi|x)$$

mit  $l$  als gewünschte Sequenz und  $x$  als Netzausgabe

*Loss*: Maximiere  $P(l|x)$  bzw. minimiere  $-\log(P(l|x))$