

Deep Learning

■ Introduzione

- Perché deep?
- Livelli e complessità
- Tipologie di DNN
- Ingredienti necessari
- Da MLP a CNN

■ Convolutional Neural Networks (CNN)

- Architettura
- Volumi e Convoluzione 3D
- Relu, Pooling
- Esempi di reti
- Training e Transfer Learning

■ Recurrent Neural Networks (RNN)

- Sequence to Sequence
- Unfolding in Time
- Basic Cells, LSTM, GRU
- Natural Language Processing

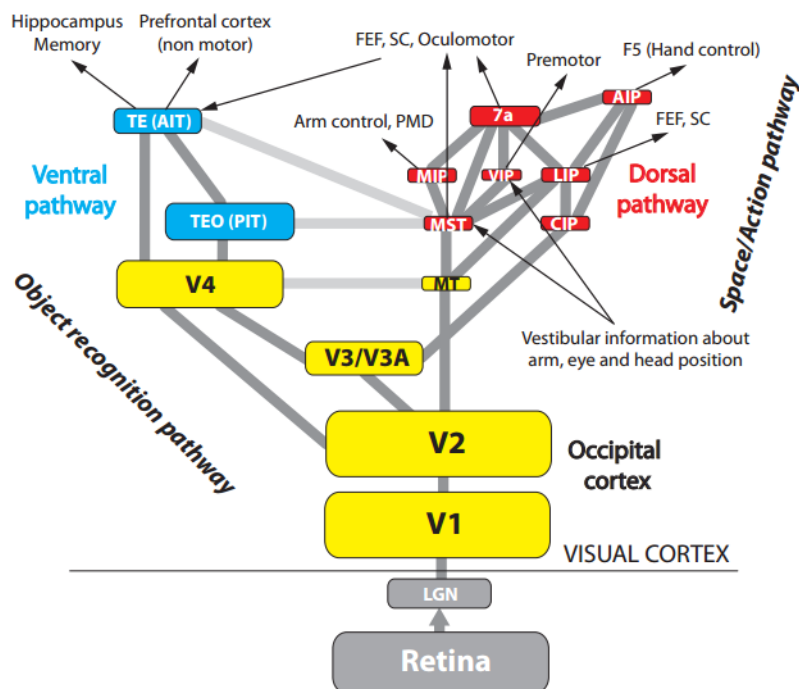
■ Reinforcement Learning

- Q-Learning
- Deep Q-Learning

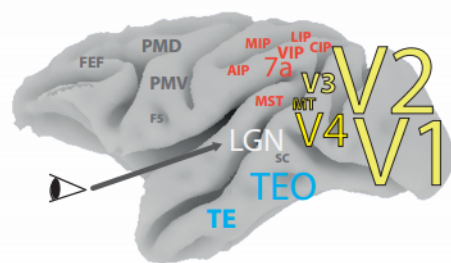
Perchè deep?

Con il termine **DNN** (**D**eep **N**eural **N**etwork) si denotano reti «**profonde**» composte da **molti** livelli (almeno 2 hidden) organizzati **gerarchicamente**.

- Le implicazioni di **universal approximation theorem** e la **difficoltà** di addestrare reti con molti livelli hanno portato per lungo tempo a focalizzarsi su reti con un solo livello hidden.
- L'esistenza di soluzioni non implica efficienza: esistono funzioni computabili con complessità polinomiale operando su k livelli, che richiedono una complessità esponenziale se si opera su $k - 1$ livelli (Hastad, 1986).
- L'organizzazione gerarchica consente di **condividere** e **riusare** informazioni (un po' come la programmazione strutturata). Lungo la gerarchia è possibile **selezionare** feature specifiche e **scartare** dettagli inutili (al fine di massimizzare l'invarianza).
- Il nostro **sistema visivo** opera su una gerarchia di livelli (deep):

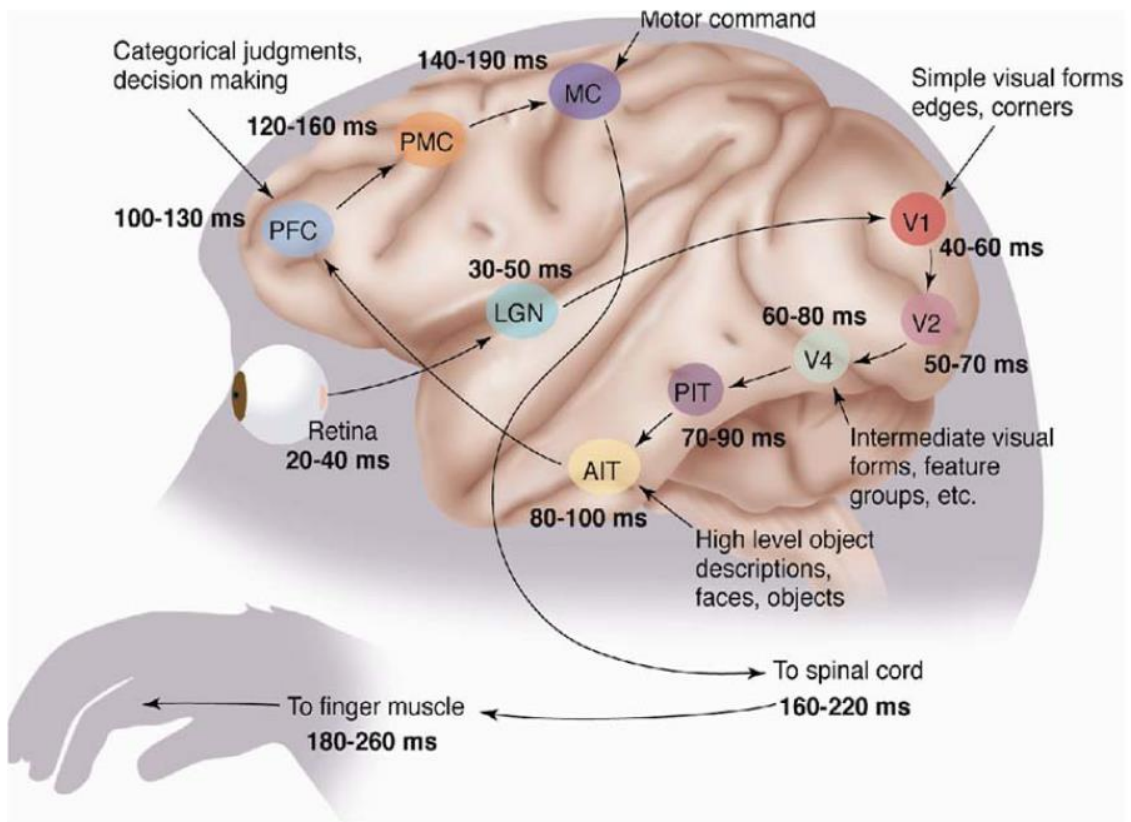


[Kruger et al. 2013]



ma quanto deep?

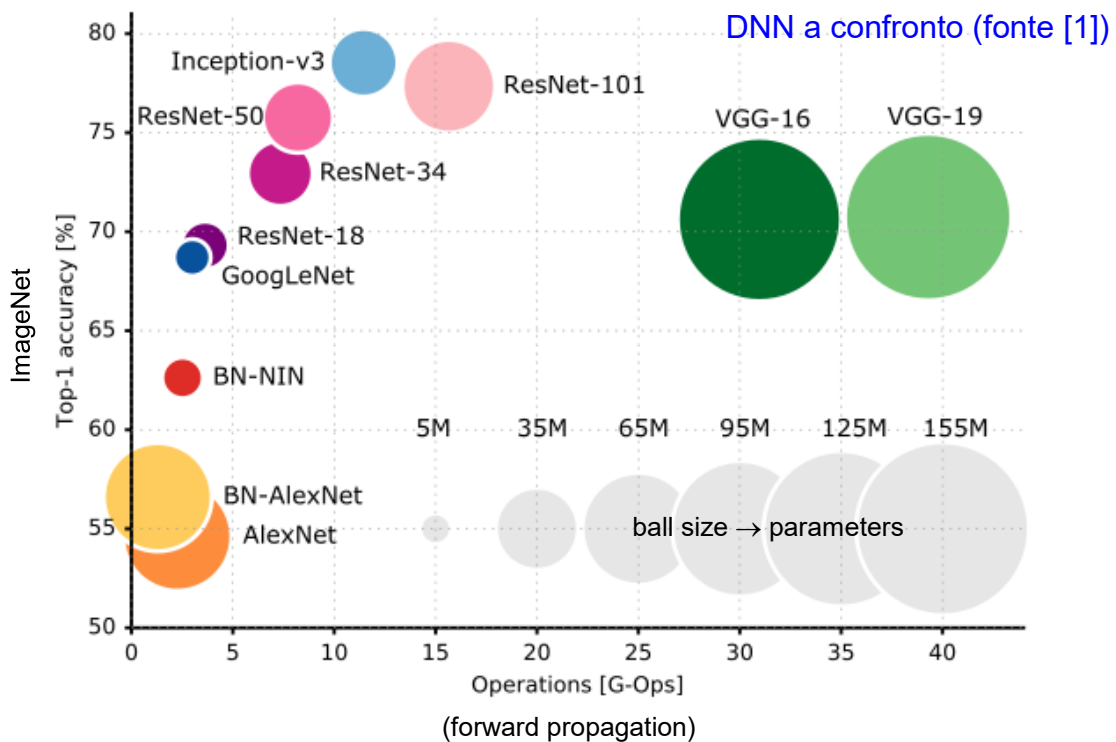
- Le DNN oggi maggiormente utilizzate consistono di un numero di livelli compreso tra 7 e 50.
- Reti più profonde (100 livelli e oltre) hanno dimostrato di poter garantire prestazioni leggermente migliori, a discapito però dell'efficienza.
- «solo» una decina di livelli tra la retina e i muscoli attuatori (altrimenti saremmo **troppo lenti a reagire agli stimoli**).



[Simon Thorpe 1996]

Livelli e Complessità

- La profondità (numero di livelli) è solo uno dei fattori di complessità. Numero di **neuroni**, di **connessioni** e di **pesi** caratterizzano altresì la complessità di una DNN.
- Maggiore è il numero di **pesi** (ovvero di **parametri da apprendere**) maggiore è la complessità del **training**. Al tempo stesso un elevato numero di **neuroni** (e **connessioni**) rende **forward** e **back propagation** più costosi, poiché aumenta il numero (**G-Ops**) di operazioni necessarie.
- **AlexNet**: 8 livelli, 650K neuroni e 60M parametri
- **VGG-16**: 16 livelli, 15M neuroni e 140M parametri
- **Corteccia umana**: 10^{11} neuroni e 10^{14} sinapsi



[1] Canziani et al. 2016, *An Analysis of Deep Neural Network Models for Practical Applications*

Principali tipologie di DNN

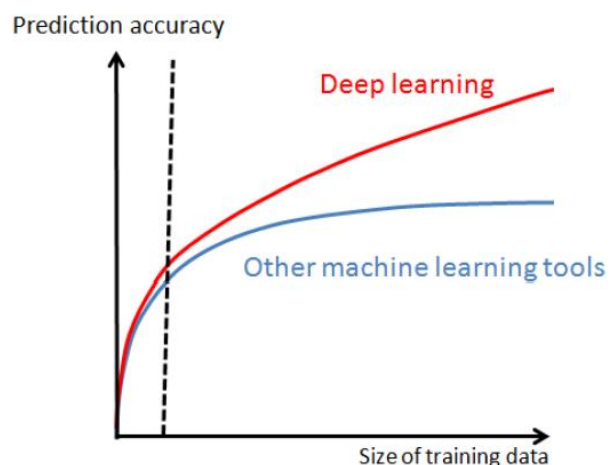
- Modelli feedforward «discriminativi» per la classificazione (o regressione) con training prevalentemente supervisionato:
 - CNN - Convolutional Neural Network (o ConvNet)
 - FC DNN - Fully Connected DNN (MLP con almeno due livelli hidden)
 - HTM - Hierarchical Temporal Memory
- Training non supervisionato (modelli «generativi» addestrati a ricostruire l'input, utili per pre-training di altri modelli e per produrre feature salienti):
 - Stacked (de-noising) Auto-Encoders
 - RBM - Restricted Boltzmann Machine
 - DBN - Deep Belief Networks
- Modelli ricorrenti (utilizzati per sequenze, speech recognition, sentiment analysis, natural language processing,...):
 - RNN - Recurrent Neural Network
 - LSTM - Long Short-Term Memory
- Reinforcement learning (per apprendere comportamenti):
 - Deep Q-Learning

Ingredienti necessari

CNN ottengono già nel 1998 buone prestazioni in problemi di piccole dimensioni (es. riconoscimento caratteri, riconoscimento oggetti a bassa risoluzione), ma bisogna attendere il 2012 (AlexNet) per un **radicale cambio di passo**. AlexNet non introduce rilevanti innovazioni rispetto alle CNN di LeCun del 1998, ma alcune condizioni al contorno sono nel frattempo cambiate:

- **BigData**: disponibilità di dataset etichettati di grandi dimensioni (es. **ImageNet**: milioni di immagini, decine di migliaia di classi).

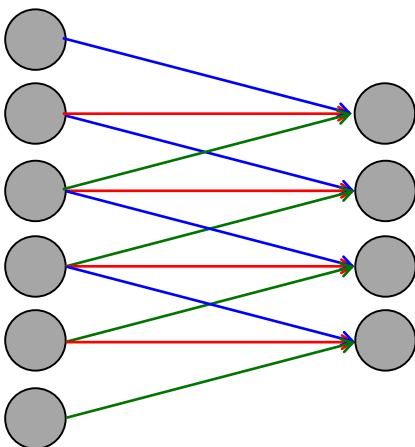
La **superiorità** delle tecniche di deep learning rispetto ad altri approcci si manifesta quando sono disponibili **grandi quantità** di dati di training.



- **GPU computing**: il training di modelli complessi (profondi e con molti pesi e connessioni) richiede elevate potenze **computazionali**. La disponibilità di GPU con migliaia di core e GB di memoria interna ha consentito di ridurre drasticamente i tempi di training: **da mesi a giorni**.
- **Vanishing (or exploding) gradient**: la retro propagazione del gradiente (fondamentale per backpropagation) è problematica su reti profonde se si utilizza la **sigmoide** come funzione di attivazione. Il problema può essere gestito con attivazione **Relu** (descritta in seguito) e migliore inizializzazione dei pesi (esempio: **Xavier** initialization).

Da MLP a CNN

- Hubel & Wiesel (1962) scoprono la presenza, nella corteccia visiva del gatto, di due tipologie di neuroni:
 - **Simple cells**: agiscono come feature detector locali (fornendo **selettività**)
 - **Complex cells**: fondono (pooling) gli output di simple cell in un intorno (garantendo **invarianza**).
- **Neocognitron** (Fukushima, 1980) è una delle prime reti neurali che cerca di modellare questo comportamento.
- **Convolutional Neural Networks (CNN)** introdotte da LeCun et al., a partire dal **1998**. Le principali differenze rispetto a MLP:
 - **processing locale**: i neuroni sono connessi solo **localmente** ai neuroni del livello precedente. Ogni neurone esegue quindi un'elaborazione locale. Forte **riduzione** numero di connessioni.
 - **pesi condivisi**: i pesi sono **condivisi** a gruppi. Neuroni diversi dello stesso livello eseguono lo stesso tipo di elaborazione su porzioni diverse dell'input. Forte **riduzione** numero di pesi.



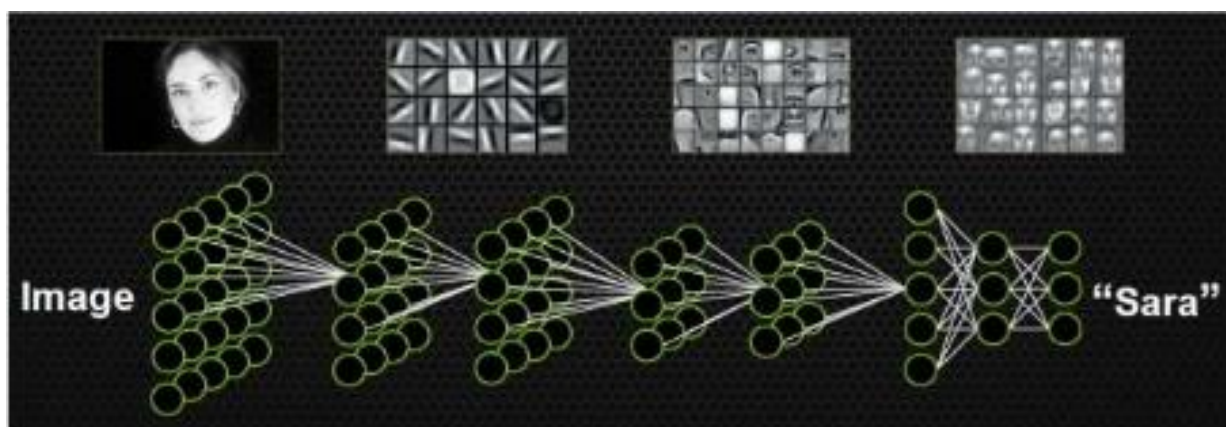
Esempio: ciascuno dei 4 neuroni a destra è connesso solo a 3 neuroni del livello precedente. I pesi sono condivisi (stesso colore stesso peso). In totale 12 connessioni e 3 pesi contro le 24 connessioni + 24 pesi di una equivalente porzione di MLP.

- **alternanza livelli di feature extraction e pooling.**

CNN: Architettura

Esplicitamente progettate per processare **immagini**, per le quali elaborazione **locale**, pesi **condivisi**, e **pooling** non solo semplificano il modello, ma lo rendono più efficace rispetto a modelli fully connected. Possono essere utilizzate anche per altri tipi di pattern (es. speech).

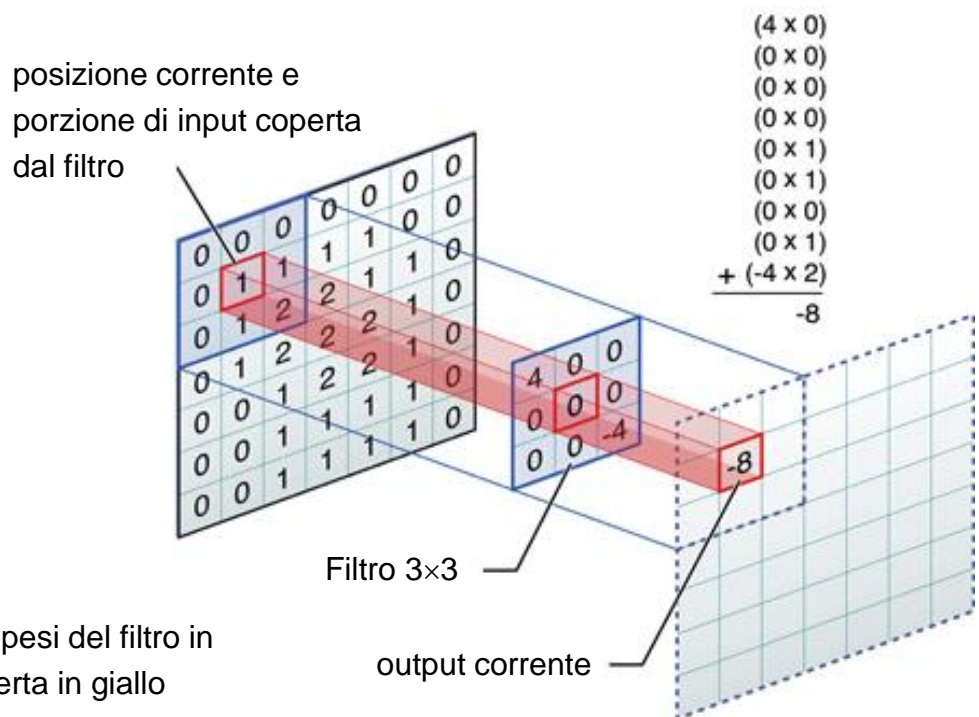
- **Architettura:** una CNN è composta da una gerarchia di livelli. Il livello di **input** è direttamente collegato ai **pixel** dell'immagine, gli **ultimi livelli** sono generalmente **fully-connected** e operano come un classificatore MLP, mentre nei livelli **intermedi** si utilizzano connessioni locali e pesi condivisi.



- Il campo visivo (**receptive field**) dei neuroni aumenta muovendosi verso l'alto nella gerarchia.
- Le connessioni **locali** e **condivise** fanno sì che i neuroni **processino nello stesso** modo porzioni diverse dell'immagine. Si tratta di un comportamento desiderato, in quando regioni diverse del campo visivo contengono lo stesso tipo di informazioni (bordi, spigoli, porzioni di oggetti, ecc.).

Convoluzione

- La convoluzione è una delle più importanti operazioni di **image processing** attraverso la quale si applicano filtri digitali.
- Un **filtro** digitale (un piccola maschera 2D di pesi) è fatta scorrere sulle diverse posizioni di input; per ogni posizione viene generato un valore di output, eseguendo il prodotto **scalare** tra la maschera e la porzione dell'input coperta (entrambi trattati come vettori).



Esempio (animato): pesi del filtro in rosso, porzione coperta in giallo

1 _{x1}	1 _{x0}	1 _{x1}	0	0
0 _{x0}	1 _{x1}	1 _{x0}	1	0
0 _{x1}	0 _{x0}	1 _{x1}	1	1
0	0	1	1	0
0	1	1	0	0

4		

Esempi applicazione filtri a Immagini

Immagine input



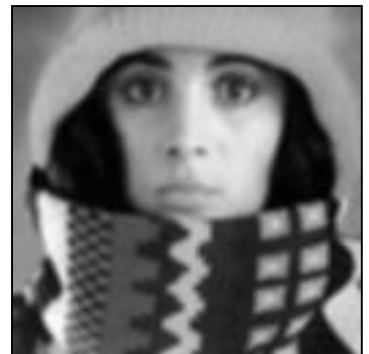
Filtro

$$\begin{bmatrix} -1 & -1 & -1 \\ -1 & 8 & -1 \\ -1 & -1 & -1 \end{bmatrix}$$

Immagine output

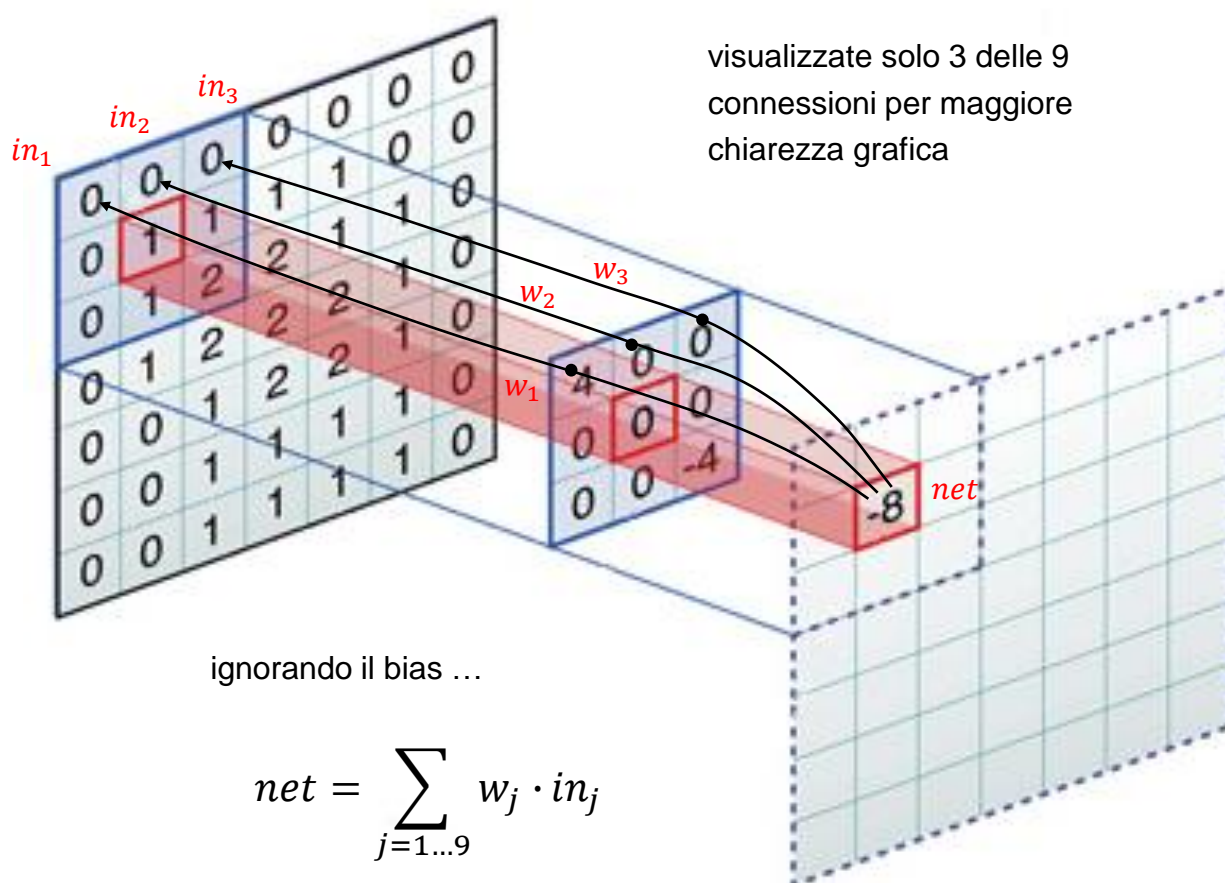


$$\begin{bmatrix} 1/9 & 1/9 & 1/9 \\ 1/9 & 1/9 & 1/9 \\ 1/9 & 1/9 & 1/9 \end{bmatrix}$$



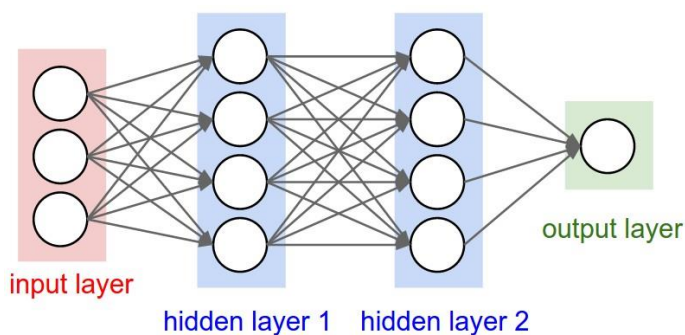
Neuroni come convolutori

- Consideriamo i pixel come neuroni e le due immagini di input e di output come livelli successivi di una rete. Dato un filtro 3×3, se colleghiamo un neurone ai 9 neuroni che esso «copre» nel livello precedente, e utilizziamo i pesi del filtro come pesi delle connessioni w , notiamo che un classico **neurone** (di una MLP) esegue di fatto una **convoluzione**.

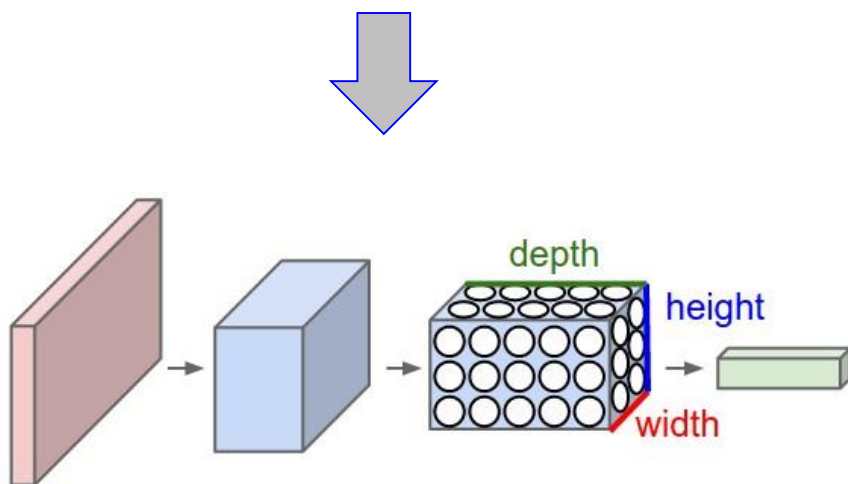


CNN: Volumi

- **Volumi:** I neuroni di ciascun livello sono organizzati in griglie o volumi 3D (si tratta in realtà di una notazione grafica utile per la comprensione delle connessioni locali).



MLP: organizzazione lineare dei neuroni nei livelli

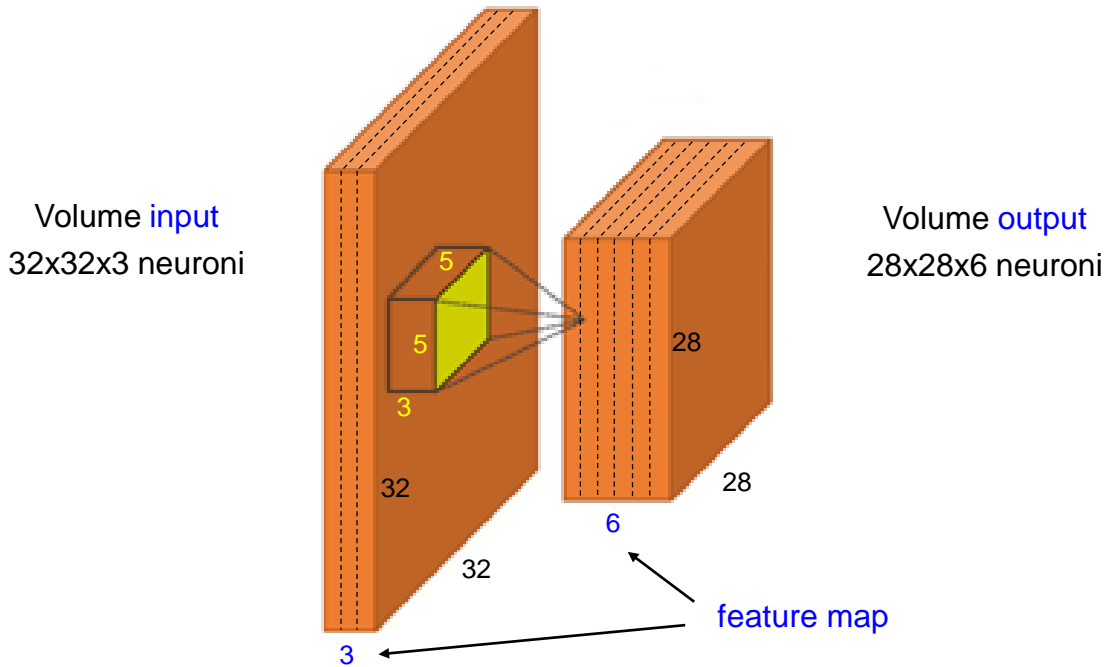


CNN: i livelli sono organizzati come griglie 3D di neuroni

- sui piani **width** - **height** si conserva l'organizzazione spaziale «retinotipica» dell'immagine di input.
- la terza dimensione **depth** (come vedremo) individua le diverse **feature map**.

CNN: Convoluzione 3D

- Il filtro opera su una porzione del **volume** di input. Nell'esempio ogni neurone del volume di output è connesso a $5 \times 5 \times 3 = 75$ neuroni del livello precedente.



- Ciascuna «fetta» di neuroni (stessa **depth**) denota una **feature map**. Nell'esempio troviamo:
 - 3 feature map (dimensione 32x32) nel volume di input.
 - 6 feature map (dimensione 28x28) nel volume di output.
- I pesi sono **condivisi** a livello di **feature map**. I neuroni di una stessa feature map processano porzioni diverse del volume di input nello stesso modo. Ogni feature map può essere vista come il risultato di uno **specifico filtraggio** dell'input (filtro fisso).
- Nell'esempio il numero di **connessioni** tra i due livelli è $(28 \times 28 \times 6) \times (5 \times 5 \times 3) = 352800$, ma il numero totale di pesi è $6 \times (5 \times 5 \times 3 + 1) = 456$. *In analoga porzione di MLP quanti pesi?*

bias

CNN: Convoluzione 3D (2)

- Quando un filtro 3D viene fatto scorrere sul volume di input, invece di spostarsi con **passi** unitari (di 1 neurone) si può utilizzare un passo (o **Stride**) maggiore. Questa operazione riduce la dimensione delle feature map nel volume di output e conseguentemente il numero di connessioni.
- Sui livelli iniziali della rete per piccoli stride (es. 2, 4), è possibile ottenere un elevato guadagno in efficienza a discapito di una leggera penalizzazione in accuratezza.
- Ulteriore possibilità (per regolare la dimensione delle feature map) è quella di aggiungere un **bordo** (valori zero) al volume di input. Con il parametro **Padding** si denota lo spessore (in pixel) del bordo.
- Sia W_{out} la dimensione (orizzontale) della feature map di output e W_{in} la corrispondente dimensione nell'input. Sia inoltre F la dimensione (orizzontale del filtro). Vale la seguente relazione:

$$W_{out} = \frac{(W_{in} - F + 2 \cdot Padding)}{Stride} + 1$$

Nell'esempio precedente: $Stride = 1$, $Padding = 0$, $W_{in} = 32$, $F = 5 \rightarrow W_{out} = 28$. Analoga relazione lega i parametri verticali.

- Il corso on-line di **Andrej Karpathy** (Stanford - OpenAI) introduce questi concetti in modo molto chiaro ed esaustivo.

<http://cs231n.github.io/convolutional-networks/>

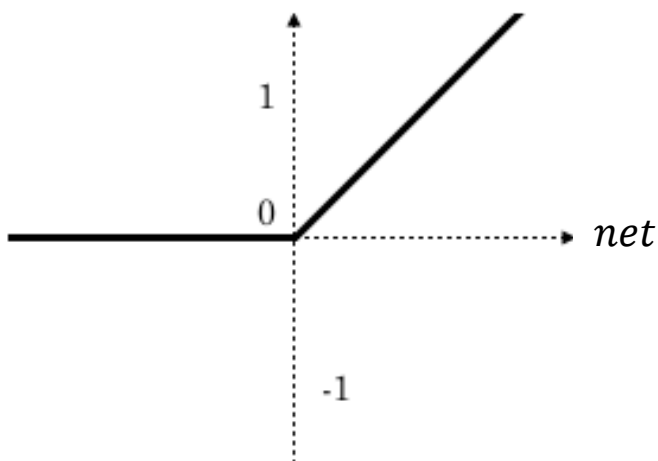
In particolare vedi:

- Esempio (animato) su convoluzione 3D
- Esempi di volumi considerando Stride e Padding.

Funzione di attivazione: Relu

- Nelle reti MLP la funzione di attivazione (storicamente) più utilizzata è la **sigmoide**. Nelle reti profonde, l'utilizzo della sigmoide è problematico per la retro propagazione del gradiente (problema del **vanishing gradient**):
 - La derivata della sigmoide è tipicamente **minore di 1** e l'applicazione della regola di derivazione a catena porta a moltiplicare molti termini minori di 1 con la conseguenza di ridurre parecchio i valori del gradiente nei livelli lontani dall'output. Per approfondimenti ed esempi:
<http://neuralnetworksanddeeplearning.com/chap5.html>
 - La sigmoide ha un comportamento **saturante** (allontanandosi dallo 0). Nelle regioni di saturazione la derivata vale 0 e pertanto il gradiente si annulla.
- L'utilizzo di Relu (**Rectified Linear**) come funzione di attivazione risolve il problema:

$$f(net) = \max(0, net)$$



La derivata vale 0 per valori negativi o nulli di *net* e 1 per valori positivi

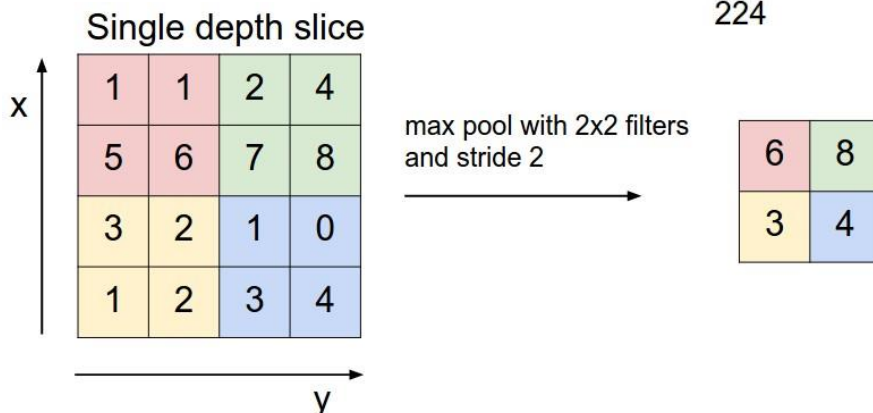
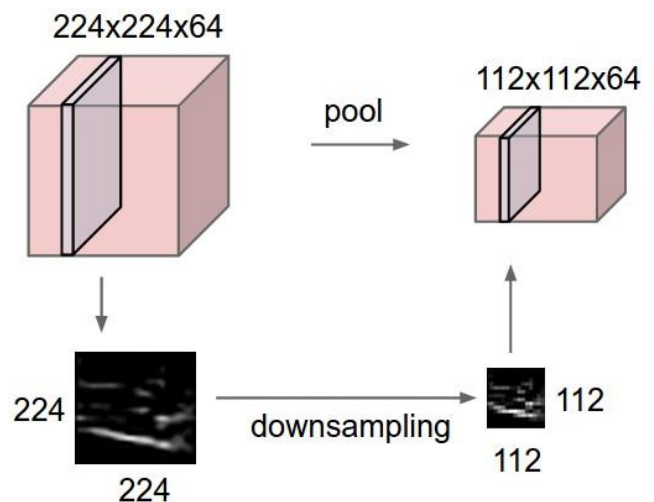
Per valori positivi nessuna saturazione

Porta ad attivazioni **sparse** (parte dei neuroni sono spenti) che possono conferire maggiore robustezza

CNN: Pooling

- Un livello di **pooling** esegue un'aggregazione delle informazioni nel volume di input, generando feature map di dimensione **inferiore**. Obiettivo è conferire **invarianza** rispetto a semplici trasformazioni dell'input mantenendo al tempo stesso le informazioni significative ai fini della discriminazione dei pattern.
- L'aggregazione opera (generalmente) nell'ambito di ciascuna feature map, cosicché il numero di feature map nel volume di input e di output è lo stesso. Gli operatori di aggregazione più utilizzati sono la media (**Avg**) e il massimo (**Max**): entrambi «piuttosto» **invarianti per piccole traslazioni**. Questo tipo di aggregazione **non ha parametri/pesi** da apprendere.
- Nell'esempio un **max-pooling** con **Filtri 2×2** e **Stride = 2**.

L'equazione precedente per il calcolo di W_{out} è valida anche per pooling (considerando $Padding = 0$)



Ricomponiamo i pezzi

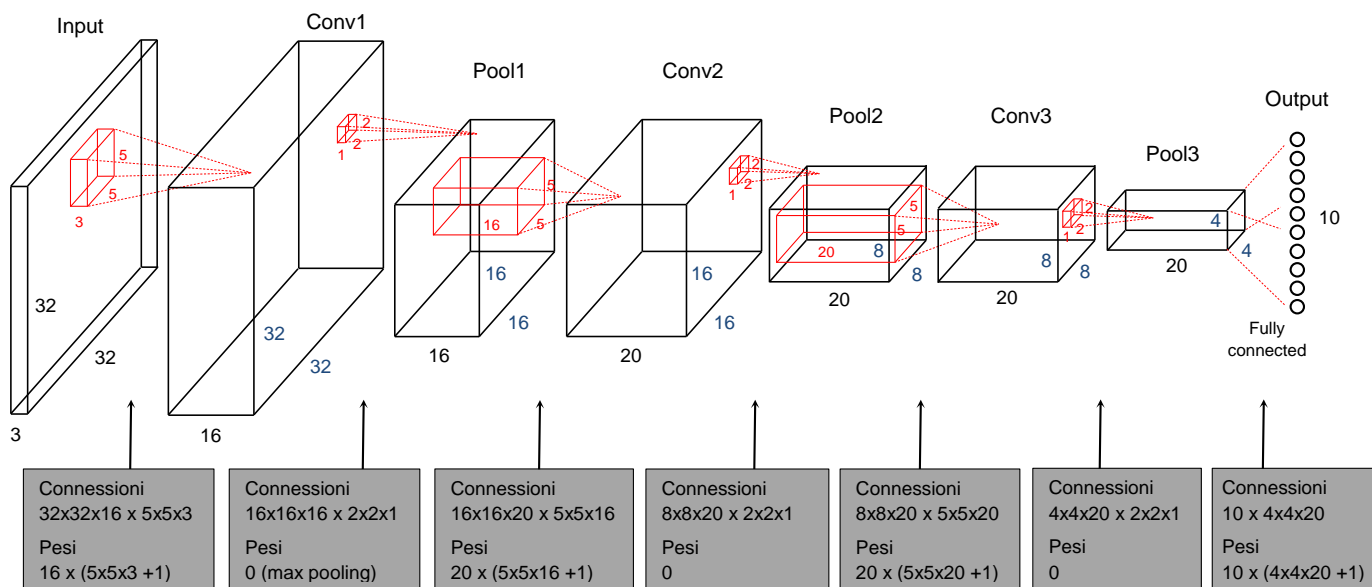
■ Esempio 1: **Cifar-10** (Javascript running in the browser).

<http://cs.stanford.edu/people/karpathy/convnetjs/demo/cifar10.html>

Architettura

- **Input**: Immagini RGB **32x32x3**;
- **Conv1**: Filtri:5x5, FeatureMaps:16, stride:1, pad:2, attivazione: Relu
- **Pool1**: Tipo: Max, Filtri 2x2, stride:2
- **Conv2**: Filtri:5x5, FeatureMaps:20, stride:1, pad:2, attivazione: Relu
- **Pool2**: Tipo: Max, Filtri 2x2, stride:2
- **Conv3**: Filtri:5x5, FeatureMaps:20, stride:1, pad:2, attivazione: Relu
- **Pool3**: Tipo: Max, Filtri 2x2, stride:2
- **Output**: Softmax, NumClassi: 10

Disegniamo la rete e calcoliamo neuroni sui livelli, connessioni e pesi



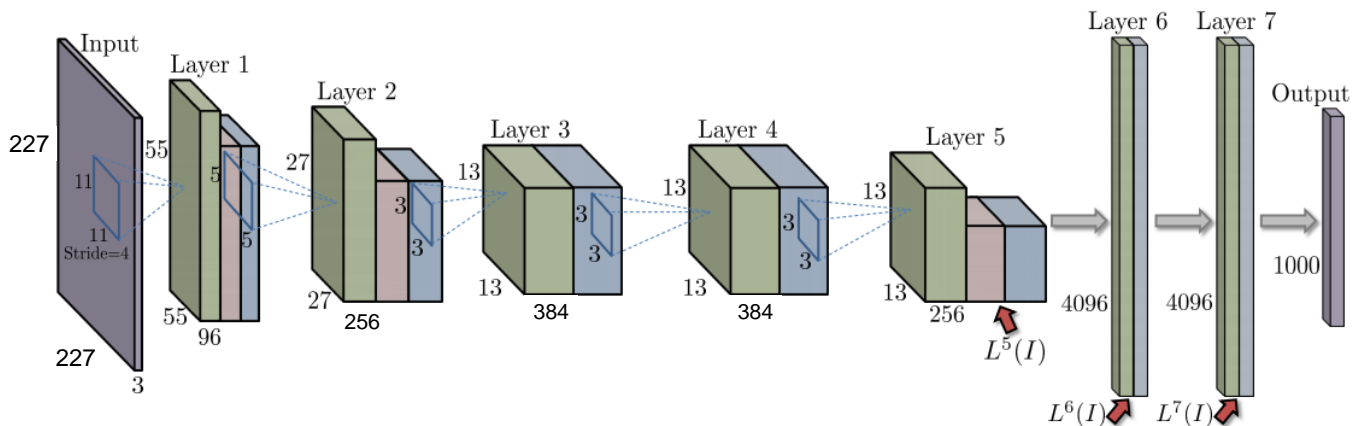
Neuroni totali: 31.562 (incluso livello input)

Connessioni totali: 3.942.784

Pesi totali: 22.466 (inclusi bias)

Ricomponiamo i pezzi (2)

■ Esempio 2: **CaffeNet** (**AlexNet** porting in **Caffe**).



Codici colore

- **Viola:** Input (immagini 227x227x3) e Output (1000 classi di ImageNet)
- **Verde:** Convoluzione
- **Rosa:** Pooling (max)
- **Blu:** Relu activation

Note

- **Layer 6, 7 e 8:** Fully connected
- **Layer 8:** Softmax (1000 classi)
- **Stride:** 4 per il primo livello di convoluzione, poi sempre 1
- **Filtri:** Dimensioni a scalare: da 11x11 a 3x3
- **Feature Map:** Numero crescente muovendosi verso l'output
- L^5 , L^6 , L^7 , denotano feature riutilizzabili per altri problemi (vedi transfer-learning e [1]).
- **Numero totale di parametri:** 60M circa

[1] Babenko et al., *Neural Codes for Image Retrieval*, 2014.

In pratica

- L'implementazione di CNN (da zero) è certamente possibile. Il passo forward non è nemmeno complesso da codificare. D'altro canto la progettazione/sviluppo di software che consente:
 - il training/inference di architetture diverse a partire da una loro **descrizione** di alto livello (non embedded nel codice)
 - di effettuare il **training** con backpropagation del gradiente (rendendo disponibili le numerose varianti, parametrizzazioni e tricks disponibili)
 - **ottimizzare** la computazione su GPU (anche più di una)richiede molto tempo/risorse per lo sviluppo/debug.
- Fortunatamente sono disponibili numerosi framework (spesso open-source) che consentono di operare su DNN. Tra i più utilizzati:
 - **TensorFlow** (Google) – *lo useremo in laboratorio*
 - **PyTorch** (Facebook)
 - **Caffe** (Berkley)
 - **Theano** (Bengio's group – Montreal) – oramai abbandonato
 - **Digits** (Nvidia) – *anche senza programmazione*

Training e Transfer Learning

- Il training di CNN complesse (es. AlexNet) su dataset di grandi dimensioni (es. ImageNet) può richiedere giorni/settimane di tempo macchina anche se eseguito su GPU.
- Fortunatamente, una volta che la rete è stata addestrata, il tempo richiesto per la classificazione di un nuovo pattern (**propagazione forward**) è in genere **veloce** (es. 10-100 ms).
- Inoltre il training di una CNN su un nuovo problema, richiede un **training set** etichettato di **notevoli dimensioni** (spesso non disponibile). In alternativa al training da zero, possiamo perseguire due strade (**Transfer Learning**):
 - **Fine-Tuning**: si parte con una rete **pre-trained** addestrata su un problema simile e:
 1. si **rimpiazza** il livello di output con un nuovo livello di output softmax (adeguando il numero di classi).
 2. come valori iniziali dei **pesi** si utilizzano quelli della rete pre-trained, tranne che per le connessioni tra il penultimo e ultimo livello i cui pesi sono inizializzati random.
 3. si eseguono nuove **iterazioni di addestramento** (SGD) per ottimizzare i pesi rispetto alle peculiarità del nuovo dataset (non è necessario che sia di grandi dimensioni).
 - **Riutilizzo Features**: si utilizza una rete esistente (pre-trained) senza ulteriore fine-tuning. Si estraggono (a livelli intermedi) le feature generate dalla rete durante il passo forward (vedi **L^5 , L^6 , L^7** nell'esempio CaffeNet). Si utilizzano queste feature per addestrare un classificatore esterno (es. SVM) a classificare i pattern del nuovo dominio applicativo.

Per approfondimenti: <http://cs231n.github.io/transfer-learning/>