

⚙ 배깅이란?

- 훈련데이터에서 중복을 허용하여 여러 표본그룹으로 분할하고 각각의 학습 데이터 그룹마다 약한 학습기를 생성하는 방법
- 결과를 취합할 때에는 다수결로 하거나 평균을 냄

⚙ 부스팅이란?

- 가중치에 따라서 학습의 강도를 결정하거나 표본데이터의 크기도 변경하여 애매한 결과가 나오는 모델이나 데이터에 더 집중할 수 있도록 가중치를 변화시키는 방법
- 결과를 취합할 때도 가중치 평균이나 가중치를 투표함

⚙ 랜덤 포레스트의 개요

- ‘배깅’의 일종으로 약한 학습기를 ‘결정트리’로 만드는 경우의 모델임

⚙ 에이다부스트의 개요

- ‘부스팅’의 일종으로 난이도가 높거나 오류율이 높은 데이터를 제대로 분류할 수 있도록 약한 학습기마다 가중치에 변화를 주어 정확도를 높이는 방법
- 오류율이 높은 데이터는 더 큰 확률로 Resampling되도록 설계