

**Politechnika Łódzka**  
**Wydział Fizyki Technicznej, Informatyki**  
**i Matematyki Stosowanej**  
Instytut Informatyki

Łukasz Lesiuk, 165463

Rozpoznawanie znaków  
języka japońskiego  
przy użyciu sieci neuronowych

Praca inżynierska  
napisana pod kierunkiem  
dr inż. Jana Stolaraka

Łódź 2014

---

# Spis treści

<b>Spis treści</b>	<b>iii</b>
<b>1 Wstęp</b>	<b>1</b>
1.1 Cele pracy . . . . .	2
1.2 Uzasadnienie wyboru tematu oraz przegląd literatury . . . . .	2
1.3 Układ pracy . . . . .	3
<b>2 Część teoretyczna</b>	<b>5</b>
2.1 Wprowadzenie do tematyki sieci neuronowych . . . . .	5
2.1.1 Architektury sieci . . . . .	5
2.1.2 Algorytmy nauki . . . . .	5
2.2 Wykorzystywane operacje graficzne . . . . .	5
<b>3 Technologie i narzędzia</b>	<b>7</b>
3.1 Język programowania . . . . .	7
3.2 Oprogramowanie . . . . .	7
3.2.1 Środowisko programistyczne . . . . .	7
3.2.2 Wykorzystane biblioteki . . . . .	7
3.2.3 Serwer bazy danych . . . . .	7
3.3 Sprzęt . . . . .	7
3.4 Techniki i metodologie programistyczne . . . . .	7
3.5 ... . . . .	7
<b>4 Wyniki badań eksperymentalnych</b>	<b>9</b>
<b>5 Podsumowanie i wnioski</b>	<b>11</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>13</b>
<b>A Płyta CD</b>	<b>15</b>



# Rozdział 1

## Wstęp

Temat mojej pracy obejmować będzie dziedziny nauki takie jak inżynieria oprogramowania, przetwarzanie obrazu oraz sztuczna inteligencja, ze szczególnym naciskiem na tytułarne sieci neuronowe. W przypadku inżynierii oprogramowania przedstawiony będzie proces powstawania kilku aplikacji pobocznych oraz finalnej w jednej z technologii dla urządzeń mobilnych, która ma być wykorzystana do rozpoznawania znaków języka japońskiego wprowadzonych przez użytkownika. Elementy przetwarzania obrazu pojawią się głównie w przypadku obróbki danych w postaci graficznej, potrzebnych w dalszych krokach do przeprowadzenia poprawnego rozpoznania. Natomiast sztuczna inteligencja będzie szczególnie zauważalna w części badawczej, gdyż wszelkie wyniki będą zależeć od poprawności i rodzaju wykorzystanych algorytmów typowych dla tejże dziedziny nauki.

Wybór tematyki został podyktowany głównie rosnącym zainteresowaniem dla wykorzystania sztucznej inteligencji w różnorodnych procesach rozpoznawania, gdzie użycie zwykłych algorytmów spoza tej specyficznej dziedziny nauki nie jest już wystarczające, gdyż daje niedostateczne wyniki. Natomiast badania w dziedzinie sztucznej inteligencji przynoszą ciągle nowe i coraz bardziej obiecujące rezultaty, niejednokrotnie z możliwością ich zastosowania w rozwiązaniach końcowych. Z drugiej strony w ostatnim czasie znacznie rozszerzyły się możliwości wykorzystania złożonych algorytmów obliczeniowych na wcześniej wspomnianych urządzeniach mobilnych. Ich moc obliczeniowa szczególnie w charakterze operacji czysto matematycznych przeprowadzanych na jednostkach obliczeniowych (ang. Central Processing Unit, CPU) uległa znacznemu wzrostowi i wielu przypadkach niemal dorównuje mniej zaawansowanym komputerom. Obecnie znane są już aplikacje służące do rozpoznawania znaków, również tych języka japońskiego, jednak brakuje zastosowania w tym przypadku proponowanych przeze mnie sieci neuronowych. Idea ich wykorzystania skupia się na osiągnięciu możliwie najwyższego stopnia rozpoznania przy jednoczesnym umożliwieniu tolerancji na drobne błędy występujące przy wprowadzaniu znaku przez użytkownika. Osiągnięcie tego celu będzie głównym priorytetem w części badawczej, gdzie zostaną podjęte próby zastosowania różnych algorytmów nauki sieci neuronowych oraz ich parametryzacja, która jest zwykle kluczowym krokiem na drodze do uzyskania zadowalających wyników.

### 1.1 Cele pracy

Na podstawie przeglądu tematu stawiam następujące cele pracy:

- Stworzenie zestawu aplikacji, poczynając od pomagającej w zbieraniu danych, poprzez przeprowadzającą proces uczenia aż do aplikacji finalnej gdzie dochodzi do rozpoznania znaków wprowadzanych przez użytkownika
- Wykazanie skuteczności poszczególnych architektur oraz wybranych algorytmów nauki sieci neuronowych
- Wykorzystanie technologii mobilnych przy akwizycji danych oraz podczas ostatecznego procesu rozpoznawania

### 1.2 Uzasadnienie wyboru tematu oraz przegląd literatury

Wykorzystanie sieci neuronowych w zastosowaniach, innych aniżeli komercyjne, staje się coraz popularniejsze za sprawą szerokiego dostępu do coraz szybszych jednostek obliczeniowych. Trend ten dotyczy również urządzeń mobilnych. Właściwie, w tym przypadku, wzrost mocy obliczeniowej na przestrzeni ostatnich lat jest bardziej znaczący niż ma to miejsce dla komputerów. W związku z powyższym, pojawiają się nowe możliwości zastosowań w dość specyficznym obszarze aplikacji dla urządzeń mobilnych – głównie w dziedzinach wymagających znacznych nakładów czysto obliczeniowych, do jakich niewątpliwie należy sztuczna inteligencja, z sieciami neuronowymi na czele. Celem niniejszej pracy będzie wykorzystanie potencjału sieci neuronowych do przeprowadzenia rozpoznawania znaków języka japońskiego i udostępnienie tego rozwiązania użytkownikom urządzeń mobilnych. Ponadto, przeprowadzone zostaną rozległe badania mające na celu ustalenie jak najbardziej optymalnych parametrów działania takiej sieci neuronowej. Dalsze szczegóły dotyczące rozwiązania pojawią się w kolejnych częściach pracy. Jednak na wstępie postaram się przedstawić podstawowy schemat procesu, bez wdawania się w szczegóły wymagające nieraz rozległego podłoża teoretycznego. Zatem, pierwszym krokiem w wypracowanym przeze mnie rozwiązaniu będzie stworzenie aplikacji na urządzenia mobilne, której zadanie będzie polegało na wsparciu procesu akwizycji danych, których znaczna ilość jest niezbędna do skutecznego wykorzystania sieci neuronowych. Pobranie danych będzie polegało na wykorzystaniu dotykowych ekranów tych urządzeń, gdzie sczytane zostaną ruchy rysujące wybrane znaki. Dane te zostaną wykorzystane jako podstawa do kolejnej aplikacji, która wykorzysta wybrane algorytmy dla sieci neuronowych i ich liczne, zmienne parametry do otrzymania wyników prowadzących do finalnego rozpoznania znaków języka japońskiego. Ta ostatnia część procesu zostanie również zaprojektowana na urządzenia mobilne, co w połączeniu z łatwym sposobem wprowadzania znaków, umożliwi szybki i przystępny sposób przeprowadzenia rozpoznania.

Niemniej jednak w celu osiągnięcia powyższych założeń niezbędne będzie odniesienie się do licznych źródeł, zarówno elektronicznych, w postaci dokumentacji technicznych, jak i tych bardziej tradycyjnych – książek, publikacji naukowych oraz artykułów. W procesie powstawania aplikacji implementującej sieci neuronowe wykorzystania zostanie technologia Java, wraz z jej niemal bezkresną dokumentacją techniczną [2]. Podstawowym źródłem wiedzy w przypadku tworzenia oprogramowania na urządzenia mobilne będzie oficjalna witryna dla developerów środowiska Android [3]. Wybór tej technologii został podyktowany jej powszechnym użyciem oraz dostępem do licznych narzędzi programistycznych w postaci: bibliotek, debuggerów i emulatorów urządzeń. Ponadto wyróżnić można rozległą dokumentację techniczną znacznie ułatwiającą proces powstawania aplikacji. Nie bez znaczenia pozostaje też wsparcie sprzętowe dla bardzo zróżnicowanej grupy urządzeń, co pozwoli zaoszczędzić znaczną ilość czasu i skupić się na kluczowych elementach tej pracy. Kolejne pozycje wykorzystane przeze mnie skupiają się na aspektach znacznie bardziej naukowych. Pierwszą z nich jest publikacja Prof. Ryszarda Tadeusiewicza "Sieci neuronowe" [4]. Jest ona świetnym wprowadzeniem do tematyki sieci neuronowych, gdyż przedstawiona została tutaj podstawowa wiedza niezbędna do dalszego zgłębiania licznych, powiązanych zagadnień. Zawarte zostały również dzieje badań w tej materii poparte uwarunkowaniami biologicznymi ułatwiające zrozumienie intencji tworzenia sieci neuronowych. Szeroko opisane zostały również kluczowe aspekty matematyczne, poparte przystępnymi przykładami. W dalszej części pojawiają się również opisy konkretnych zastosowań, gdzie omówieniu poddawane są – kluczowe dla części badawczej tej pracy – parametry charakterystyczne dla poszczególnych algorytmów. Kolejną pozycją jest podręcznik "Sieci neuronowe do przetwarzania informacji" autorstwa Prof. Stanisława Osowskiego [1]. Tutaj również na wstępie przedstawione zostają podstawy biologiczne na przykładzie pierwszych modeli sieci neuronowych oraz dalsze, obecnie znane zastosowania. Szczegółowemu opisowi podlegają modele neuronów oraz specyficzne dla nich metody uczenia. W dalszej części prezentowane są już różnego rodzaju struktury sieci przeznaczone dla innych, specyficznych zastosowań wraz z odpowiadającymi im eksperymentami numerycznymi.

## 1.3 Układ pracy

W dalszej części pracy pojawiają się następujące rozdziały:

- **Rozdział 2:** Część teoretyczna  
Zawiera wprowadzenie teoretyczne do poruszanych w pracy tematów.
  - **Podrozdział 2.1:** Wprowadzenie do tematyki sieci neuronowych
  - **Podrozdział 2.2:** Wykorzystywane operacje graficzne
- **Rozdział 3:** Technologie i narzędzia  
Opisuje technologie i narzędzia wykorzystane w procesie tworzenia aplikacji jako podłoża dla części badawczej pracy.

- **Rozdział 4:** Wyniki badań eksperymentalnych  
Przedstawia opis stworzonych aplikacji oraz wyniki badań na nich opartych.
- **Rozdział 5:** Podsumowanie i wnioski  
Podsumowuje uzyskane wyniki oraz płynące z nich wnioski.
- **Dodatek A:** Płyta CD  
Zawiera płytę CD z aplikacjami stworzonymi w ramach pracy.



# Rozdział 2

## Część teoretyczna

Ten rozdział powinien zawierać całą istniejącą teorię z której autor będzie korzystał w dalszej części pracy.

### 2.1 Wprowadzenie do tematyki sieci neuronowych

#### 2.1.1 Architektury sieci

Sieci jednokierunkowe

Sieci liniowe

Sieci nieliniowe

Sieci samoorganizujące się

#### 2.1.2 Algorytmy nauki

Algorytmy nauki perceptronu

Propagacja wsteczna

Algorytmy gradientowe

Algorytmy nauki sieci samoorganizującej się

Algorytm Kohonena

Algorytm gazu neuronowego

### 2.2 Wykorzystywane operacje graficzne



# Rozdział 3

## Technologie i narzędzia

W tym rozdziale należy krótko opisać technologie oraz narzędzie wykorzystane w pracy.

### 3.1 Język programowania

Uzasadnić wybór języka programowania

### 3.2 Oprogramowanie

Opisać oprogramowanie wykorzystane przy realizacji pracy. Poniższy podział na podrozdziały należy oczywiście odpowiednio dostosować.

#### 3.2.1 Środowisko programistyczne

#### 3.2.2 Wykorzystane biblioteki

#### 3.2.3 Serwer bazy danych

### 3.3 Sprzęt

### 3.4 Techniki i metodologie programistyczne

Wymienić techniki programistyczne wykorzystane przy tworzeniu pracy, np. TDD, wzorce projektowe.

### 3.5 ...

Jeśli wykorzystano inne zewnętrzne technologie, bazy danych (np. obrazów) itd. niemieszczące się do żadnego z powyższych podpunktów należy utworzyć dodatkowe podrozdziały.



## Rozdział 4

# Wyniki badań eksperymentalnych

Ten rozdział zawiera opis wyników uzyskanych w ramach pracy. Jeśli praca miała cel badawczy należy skupić się na opisie przeprowadzonych eksperymentów oraz prezentacji i analizie uzyskanych wyników. Jeśli praca nie miała na celu uzyskania nowatorskich wyników, należy skupić się na opisie architektury stworzonej aplikacji. W obu przypadkach podstawowym celem tego rozdziału jest realizacja celów postawionych w rozdziale 1.1. Rozdział ten ma bezspornie pokazywać, że cele pracy zostały zrealizowane



## Rozdział 5

### Podsumowanie i wnioski

Podsumowanie jest, obok Wstępu, najważniejszym rozdziałem pracy. Należy tutaj jeszcze raz podsumować wykonane prace. Szczególny nacisk należy położyć na wkład własny autora i uzyskane oryginalne rezultaty. Należy odwołać się do celów pracy z rozdziału 1.1 – można je powtórzyć – i jasno wskazać, że zostały one zrealizowane (należy powołać się na wyniki z rozdziału 4). Wyniki należy podsumować zwięźle i precyzyjnie, np. *uzyskano przyspieszenie algorytmu o  $X\%$ ..., skrócono czas o ...* itd. **Należy wskazać perspektywy dalszych badań.**





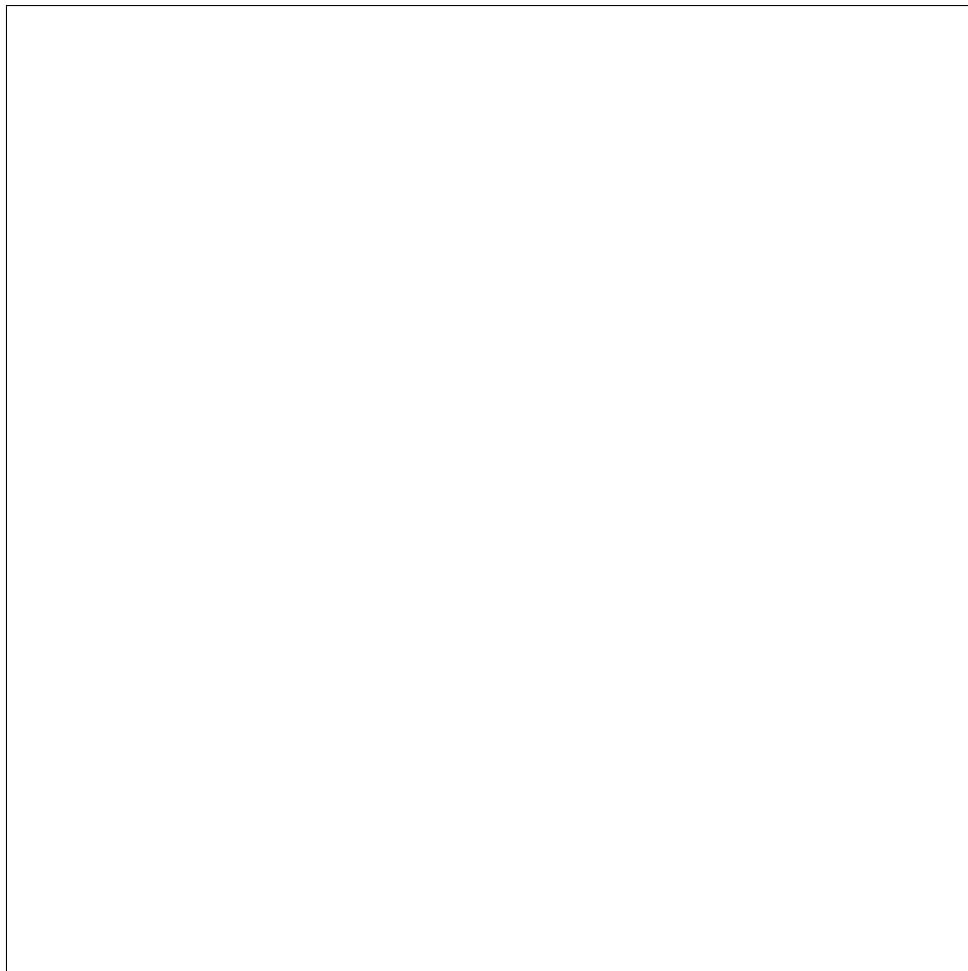
# Bibliografia

- [1]
- [2] Dokumentacja java. <http://docs.oracle.com/javase/7/docs/>.
- [3] Środowisko android. <http://developer.android.com/>.
- [4] R. Tadeusiewicz. Sieci neuronowe. <http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty/0001/0001.pdf>, 1993.



**Dodatek A**

**Płyta CD**



Do pracy należy dołączyć podpisaną płytę CD w papierowej kopercie. Poniżej należy zamieścić opis zawartości katalogów.

Zawartość katalogów na płycie:

**dat** : pliki z danymi wykorzystane w trakcie badań

**db** : Zrzut bazy danych potrzebnej do działania aplikacji

**dist** : dystrybucyjna wersja aplikacji przeznaczona do uruchamiania

**doc** : elektroniczna wersja pracy magisterskiej oraz dwie prezentacje wygłoszone podczas seminarium dyplomowego

**ext** : ten katalog powinien zawierać ewentualne aplikacje dodatkowe potrzebne do uruchomienia stworzonej aplikacji, np. środowisko Java, PostgreSQL itp.

**src** : kod źródłowy aplikacji (projekt środowiska Eclipse / Netbeans / Qt Creator / ... )

Oczywiście nie wszystkie powyższe katalogi są wymagane, np. dat, db albo ext mogą być niepotrzebne.