

CS231n Convolutional Neural Networks for Visual Recognition

線形分類

前のセクションでは、画像の分類問題を紹介しました。さらに、学習セットの(注釈付きの)画像と比較することで画像にラベルを付けるk-近傍法(kNN)分類器について説明しました。これまで見てきたように、kNNには数々の欠点があります。

- ・分類器は学習データをすべて記憶し、将来のテストデータとの比較のために保存しなければなりません。データセットのサイズが容易にギガバイト級になるため、容量効率が悪くなる。
- ・テスト画像の分類は、すべてのトレーニング画像との比較を必要とするため、コストがかかる。

この章の概要を説明に入ります。私たちは今、画像分類に対するより強力なアプローチを開発しようとしています。これは最終的にはニューラルネットワークや畳み込みニューラルネットワーク(CNN)全体にまで拡張していくことになります。このアプローチには2つの主要なコンポーネントがあります：生(raw)データをクラスのスコアにマッピングするスコア関数と、予測されたスコアと正解ラベル(教師データ)の間の一致を定量化する損失関数です。次に、これを最適化問題として、スコア関数のパラメータに関して損失関数を最小化します。

画像からラベルスコアへのマッピングをパラメタライズする

このアプローチの最初の構成要素は、画像のピクセル値を各クラスの信頼度スコアにマッピングするスコア関数を定義することです。具体的な例を挙げてアプローチを展開していきます。

前述のように、画像 $x_i \in R^D$ の学習データセットを仮定して、それぞれがラベル y^i に関連付けられているとします。(但し、 $i = 1 \dots N, y_i \in 1 \dots K$ とする)

つまり、 N 個のサンプル(それぞれ次元数 D)と K 個の異なるカテゴリがあります。例えば、CIFAR-10では、10の異なるクラス(犬, 猫, 車...など)があるため、それぞれ次元数 $D = 32 \times 32 \times 3 = 3072$ ピクセル、カテゴリ数 $K = 10$ 、訓練画像数 $N = 50,000$ のセットとなります。

ここでスコア関数を定義します。

$$f : R^D \mapsto R^K$$

この関数は生の画像のピクセルをクラスのスコアにマップするものです。

線形分類器。 このモジュールでは、可能な限り最も単純な関数である線形写像から始めます。

$$f(x_i, W, b) = Wx_i + b$$

上記の式において、画像 x_i は、その全画素が形状 $[D \times 1]$ の1列ベクトルに再配列されていると仮定している。行列 W ($= [K \times D]$ サイズ)とベクトル b ($= [K \times 1]$ サイズ)は、この関数における変数です。

W のパラメータはしばしば「重み」と呼ばれます。 b はバイアスベクトルと呼ばれます。出力スコア(出力段)に影響を与えるものの、データ x_i 自体には影響を与えないためです。俗に「パラメータ」と言った場合は「重み」のことを指します。

注意点:

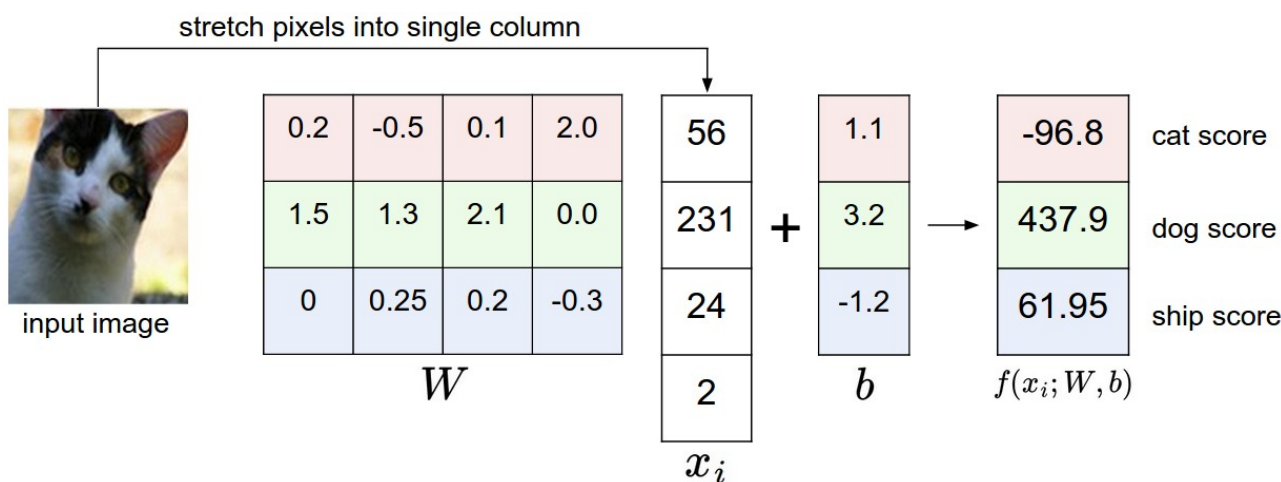
- ・単一行列の乗算 Wx_i は、各分類器が行列 W の行方向の10個それぞれの分類器(各クラスに1つ)を並列に評価していることに注意してください。
- ・また、入力データ (x_i, y_i) は固定のものと考えていますが、パラメータ W, b の設定は制御できます。目標は、計算されたスコアが学習セット全体の正解ラベル(教師信号)と一致するように、これらのパラメータを設定することです。これがどのように行われるかについてはもっと詳しく説明しますが、感覚的には、正しいクラスのスコアは不正確なクラスのスコアよりも高くなる事を期待できます。
- ・テスト画像の分類には、1つの行列の乗算と加算が含まれており、テスト画像をすべてのトレーニング画像と比較するよりもかなり高速です

先取り解説:

畳み込みニューラルネットワークは、上記のように画像ピクセルとスコアを正確にマッピングしますが、マッピング関数(f)はより複雑で、より多くのパラメータを含みます。

線形分類器の解析

線形分類器は、あるクラスのスコアを、RGBカラーチャンネルのすべてのピクセル値の重み付けされた合計として計算します。これらの重みにどのような値を設定するかによって、この関数は画像の特定の位置にある特定の色を(それぞれの重みの符号に応じて)好き嫌いする能力を持っています。例えば、画像の側面に青が多い場合(これは水に対応している可能性が高い)、「船」クラスの可能性が高いと想像することができます。この場合、「船」分類器は青チャンネルの重みには正の重みが多く(青の存在は船のスコアを増加させます)、赤/緑チャンネルの重みには負の重みが多く(赤/緑の存在は船のスコアを減少させます)、と予想するかもしれません。

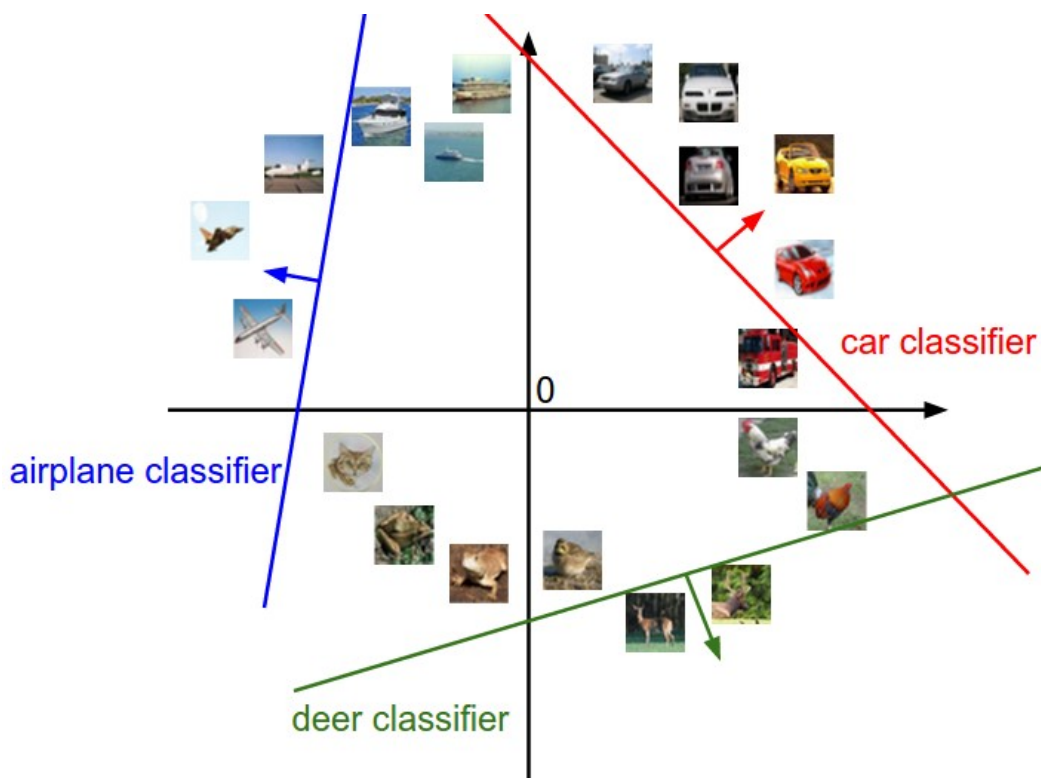


上は画像と分類スコアの対応付けの例である。画像 x_i のピクセル数はモノクロ4ピクセル(この例では簡潔にするためにカラーチャンネルは考慮していません)としている。3つの分類(赤(=猫)、緑(=犬)、青(=船)のクラス)があると仮定します。(単に3つの分類を色分けして示しているだけであり、RGBチャンネルとは関係ありません。念のため)、画像のピクセルを1列に伸ばし、各クラスのスコアを得

るために行列の乗算を行う。しかしここで取り上げている重み W のセットは全く良好な判定をしていない。重み W は、猫の画像であるにもかかわらず猫の分類へ低い判定を下しており、画像は犬であると判定している。

高次元の点としての画像の類推。 画像は高次元の列ベクトルに引き伸ばされているので、各画像はこの空間における1つの点として解釈できます (例えば、CIFAR-10の各画像は、 $32 \times 32 \times 3$ ピクセル = 3072次元空間における点とみなせる)。同様に、データセット全体はラベル付きの点の集合である。

各クラスのスコアをすべての画像ピクセルの重み付き和として定義したので、各クラスのスコアはこの空間上の線形関数となります。3072次元の空間を可視化することはできませんが、これらの次元をすべて2次元上に押しつぶすことを想像すると、分類器が何をしているのかを可視化することができます。



上の図は各画像を1点とし、3つ(航空機・車・鹿)の分類器を可視化した画像空間の視覚的表現。車の分類器を例にすると(赤線)、赤線は、車のクラスのスコアが0になる空間内のすべての点を示している。赤い矢印は増加方向を示しているので、赤線の右側にある点はすべて正の(直線的に増加する)スコアを持ち、赤線の左側にある点はすべて負の(直線的に減少する)スコアになる。

上記から分かる通り、 W の各行はクラスの1つの分類器です。これらを幾何学的に考えると、 W の行の1つを変えることによってピクセル空間の対応する線が異なる方向に回転するということです。一方、バイアス b を変更すると、分類器は線を平行移動させます。特に、バイアス項がない場合、 $x_i = 0$ を入力すると、重みに関係なく常に0となり、すべての分類器の線が原点を遠らざるを得ないことに注意してください。

線形分類器のテンプレートマッチングとしての解釈. 重み W のもう一つの解釈は, W の各行がクラスの1つのテンプレート(またはプロトタイプと呼ばれることもある)に対応するということです. 画像に対する各クラスのスコアは, 内積(またはドット積)を用いて各テンプレートを画像と比較し, 最も「フィットする」ものを見つけることによって得られます. この用語を用いて表現するのであれば, 線形分類器はテンプレートを学習する「テンプレートマッチング」を行っていることになります. 別の考え方としては, 効果的に最近傍探索を行っていますが, (kNNのように)何千もの学習画像を持つ代わりに, クラスごとに1つの画像を使用しているだけです. また, $L1$ や $L2$ の距離の代わりに, (負の)内積を距離として使用します.



ちょっと先取り: 上記はCIFAR-10の学習終了時に学習した重みの例. 例えば, 船のテンプレートには, 予想通り青いピクセルが多く含まれています. そのため, このテンプレートは, 海の上の船の画像との内部積を照合すると, 高いスコアが得られます.

上図の馬のテンプレートには2頭身の馬が含まれているように見えますが, これはデータセットの左向きと右向きの馬の両方が含まれているためです. 線形分類器は, データ中の馬のこれら2つのモードを1つのテンプレートに統合します. 同様に, 車の分類器は, いくつかの車種や向きといったモードを結合して1つのテンプレートにしたようです. また, CIFAR-10データセットには, 他どの色の車よりも赤い車が多いことも示唆しています. 線形分類器は色の異なる車を適切に識別には弱すぎますが, 後に見るように, ニューラルネットワークはこのタスクを実行できるようにしてくれます. 少し先の話ですが, ニューラルネットワークは, 隠れた層で特定の車のタイプ(例えば, 左向きの緑の車, 前向きの青の車など)を検出する中間層ニューロンを開発することができ, 次の層のニューロンは, 個々の車検出器の重み付けされた合計を通して, これらをより正確な車のスコアに結合することができるようになります.

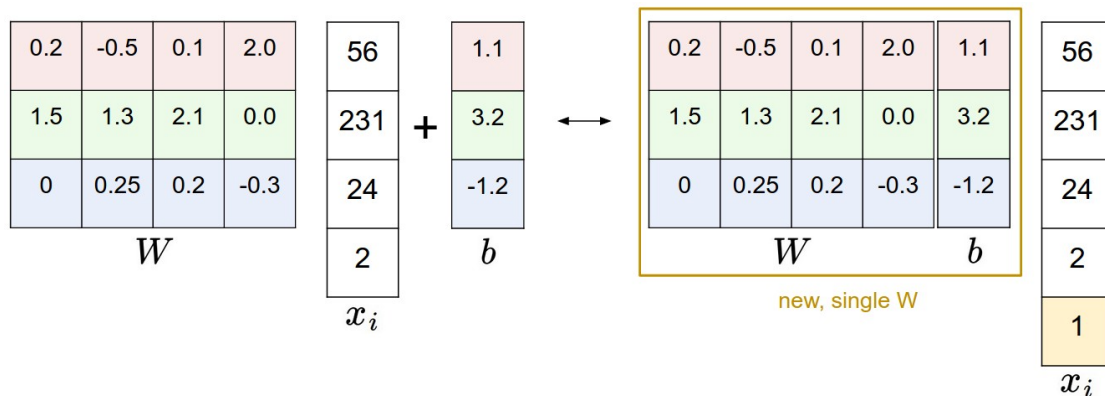
バイアスのトリック. 先に進む前に, 2つのパラメータ W, b を1つのものとして表現するための一般的な単純化のトリックについて触れておきたいと思います. スコア関数を次のように定義したことを思い出してください.

$$f(x_i, W, b) = Wx_i + b$$

2つのパラメータセット(バイアス b と重み W)を別々に追跡するのは少し面倒です. 一般的に使用されるトリックは, ベクトル x_i を, 常に定数1-デフォルトのバイアス次元を保持する1つの次元-を追加して, 2つのパラメータセットを1つの行列に結合することです. 次元が追加されると, 新しいスコア関数は単一の行列の乗算に単純化されます.

$$f(x_i, W) = Wx_i$$

CIFAR-10の例では, x_i は $[3072 \times 1]$ の代わりに $[3073 \times 1]$ になり(追加した次元が定数1を保持しています), W は $[10 \times 3072]$ ではなく $[10 \times 3073]$ となりました. W が現在のバイアス b に対応する追加された列は, 下図のように図示することで明確になるかもしれません.



バイアストリックの図解. 行列の乗算を行ってからバイアスベクトルを加算すること(左)は、すべての入力ベクトル x_i に定数1のバイアス次元を追加し、重み行列 W にバイアス列 b を1列拡張することと等価です(右). このように、すべてのベクトルに1を加えることでデータを前処理する場合、重みとバイアスを保持する2つの行列の代わりに、重みの1つの行列を学習するだけでよい.

画像データの前処理. 上記例では、生のピクセル値([0...255]からの範囲)を使用しました. 機械学習では、入力特徴(画像の場合、すべてのピクセルが特徴として考えられます)の正規化を常に実行することが一般的です. 特に、すべての特徴から平均値を引くことでデータの中心を決めることが重要です. 画像の場合、これはトレーニング画像全体の平均画像を計算し、すべての画像からそれを減算して、ピクセルが約[-127 ... 127]の範囲にある画像を得ることに相当します. さらに一般的な前処理として、各入力特徴量の値が[-1, 1]からの範囲になるようにスケーリングすることがあります. データ全体がゼロを中心に分布させる正規化も重要です. 詳細は勾配降下法を取り上げるときに扱います.

損失関数

前節では、ピクセル値から分類スコアへの関数を定義しました. (これは前節では固定値でした) しかし、この「重み」を制御することし、予測されたクラスのスコアが学習データの正解ラベル(教師データ)と一致するように設定したいと考えています.

例えば、猫の画像とクラス "cat", "dog", "ship "のスコアの例に戻ると、この例ので使用した重みのセットはあまり良くないことがわかります. 私たちは猫を描いたピクセルに餌を与えましたが、猫のスコアは他のクラス (犬のスコア 437.9 と船のスコア 61.95) に比べて非常に低い (-96.8) でした. このような結果に対する私たちの不幸の度合を、損失関数(コスト関数や目的関数とも呼ばれることがある)で測定しようとしています. 感覚的には、学習データの分類がうまくいっていなければ損失は大きくなり、うまくいっていれば小さくなります.

マルチクラスサポートベクターマシンにおける損失関数.

損失関数の詳細を定義する方法はいくつかあります. 最初の例として、まずマルチクラスサポートベクターマシン(SVM)損失と呼ばれる一般的に使用される損失を開発します. SVM 損失は、SVM が各画像の正しいクラスが不正確なクラスよりも一定のマージン Δ だけ高いスコアを持つことを「望む」ように設定されています. 上で行ったように、損失関数を擬人化することが役に立つことがあります. SVMは、その結果がより低い損失(これは良いことです)をもたらすという意味で、ある結果を「望んでいる」のです.

ここで、より正確に理解してみましょう。例では*i*番目の画像 x_i のピクセルと、正解クラスのインデックスを指定するラベル y_i が与えられています。スコア関数は、ピクセルを受け取り、クラスのスコアのベクトル $f(x_i, W)$ を計算します。これを s とします。例えば、 j 番目の分類のスコアは j 番目の要素となり、このように表せます： $s_j = f(x_i, W)_j$ 。次に、 i 番目の例のマルチクラスSVM損失は、以下の式で表されます。

$$L_i = \sum_{j \neq y_i} \max(0, s_j - s_{y_i} + \Delta)$$

例を挙げます。どのように動作するかを見てみましょう。スコア $s = [13, -7, 11]$ を受け取る3つのクラスがあり、最初のクラスが真のクラス (すなわち $y_i = 0$) であるとします。また、 Δ (=ハイパーパラメータ: 近々詳しく説明します) が10であると仮定します。上の式は、すべての不正なクラス (= 真ではないクラス: $j \neq y_i$) を合計するので、以下の様に2つの項が得られる。

$$L_i = \max(0, -7 - 13 + 10) + \max(0, 11 - 13 + 10)$$

$[-7 - 13 + 10]$ が負数になるので、最初の $\max(0, -)$ 関数はゼロになることがわかります。正解の分類のスコア(13)が不正解のクラスのスコア(-7)よりも少なくともマージンは10(= Δ)より大きいので、このペアの損失はゼロになります。実際の差は20であり、マージンの10よりもはるかに大きいですが、SVMは差が少なくとも10あることだけに留意します。次に第2項は $[11 - 13 + 10] = 8$ です。つまり、正しい分類($S_{y_i=0} = 13$)は不正確な分類($S_{j=2} = 11$)よりも高いスコアを持っていたにもかかわらず ($13 > 11$)、それは期待されているマージン、10より大きくありません。差が僅か2なので、損失は8です。(つまり、マージンを満たすためには差がより大きくなければならない)。要約すると、SVM損失関数は、正しい分類 y_i のスコア S_{y_i} が不正確な分類のスコアよりも少なくとも Δ だけ大きくなることが望まれます。そうでない場合は、損失を蓄積することになります。このモジュールでは、線形スコア関数 $f(x_i; W) = Wx_i$ を扱っているので、この等価な形式で損失関数を書き換えることもできます。

$$L_i = \sum_{j \neq y_i} \max(0, w_j^T x_i - w_{y_i}^T x_i + \Delta)$$

ここで w_j は、 W の j 番目の行を列として転置したものです。しかし、より複雑なスコア関数 f の形を考え始めると、必ずしもこうなるとは限りません。

この節を終える前に最後に言及する用語は、 $\max(0, -)$ 関数のゼロ時のしきい値です。しばしばヒンジ損失(ヒンジ関数)と呼ばれます。SVMヒンジ損失(L1-SVM)を使う代わりに、 $\max(0, -)^2$ で表される、SVM二乗ヒンジ損失(L2-SVM)という形式を使用しているという話を聞くことがあります。これは、違反したマージンをより強く(線形ではなく二次的に)ペナルティを与えるものです。二乗しないヒンジ損失はより標準的ですが、いくつかのデータセットでは、二乗ヒンジ損失を用いた方がよりよく機能することがあります。これは、クロス・バリデーション中に決定できるものです。損失関数は、訓練セットの予測値に対する我々の“不満足度”を定量化します。



マルチクラスSVMは、正しい分類のスコアが他のすべてのスコアよりも少なくとも Δ マージンで高くなることを「望んで」います。もし、あるクラスのスコアが赤い領域の内側にある(またはそれ以上の)場合、累積損失が発生します。そうでなければ、損失はゼロになります。我々の目的は、学習データ中のすべての例について、同時にこの制約を満たし、可能な限り、低いトータル損失になる重み W を見つけることです。