**TEHNIČKO VELEUČILIŠTE U ZAGREBU**

**STRUČNI STUDIJ RAČUNARSTVA**

Stjepan Salopek

PREPOZNAVANJE TEKSTA RAČUNALNIM VIDOM

ZAVRŠNI RAD br. broj

Zagreb, rujan, 2021.

**TEHNIČKO VELEUČILIŠTE U ZAGREBU**

**STRUČNI STUDIJ RAČUNARSTVA**

Stjepan Salopek

JMBAG: 0246084632

PREPOZNAVANJE TEKSTA RAČUNALNIM VIDOM

ZAVRŠNI RAD br. broj

Zagreb, rujan, 2021.

Sažetak

Seminarski rad metodološki će prikazati izradu aplikacije prepoznavanja teksta računalnim vidom. Pojam računalnog vida obraditi će se kroz tehnologiju umjetne inteligencije, točnije strojnog učenja prolaskom kroz potencijal područja te tržišnu vrijednost. Obraditi će se teorija vezana za kreiranje aplikacije strojnog učenja i navesti primjeri iz suvremenog svijeta u kojima se ono može koristiti.

Nadalje, ukratko će se opisati razne tehnologije koje služe u izradi projekata strojnog učenja, a detaljnije obrazložiti odabrane. Završni dio rada svo navedeno znanje prikazati će u implementaciji programskog kôda, a prikazati će se i konačni rezultati točnosti.

Ključne riječi: strojno učenje, neuronske mreže, prepoznavanje teksta

SADRŽAJ

[Sažetak 3](#_Toc82446243)

[SADRŽAJ 4](#_Toc82446244)

[Popis tablica 6](#_Toc82446245)

[Popis slika 7](#_Toc82446246)

[Popis prikaza programskog kôda 8](#_Toc82446247)

[1. UVOD 9](#_Toc82446248)

[2. O UMJETNOJ INTELIGENCIJI 10](#_Toc82446249)

[2.1. Osnovne definicije 10](#_Toc82446250)

[2.2. Strojno učenje na tržištu 10](#_Toc82446251)

[2.3. Potreba za strojnim učenjem 12](#_Toc82446252)

[2.4. Implementacija strojnog učenja neuronskim mrežama 13](#_Toc82446253)

[2.5. Vrste neuronskih mreža 15](#_Toc82446254)

[2.6. Primjeri iz prakse 17](#_Toc82446255)

[3. STVARANJE APLIKACIJE 19](#_Toc82446256)

[3.1. Odabir tehnologija 19](#_Toc82446257)

[3.1.1. Python programski jezik 19](#_Toc82446258)

[3.1.2. Jupyter Bilježnice 19](#_Toc82446259)

[3.1.3. Colaboratory 19](#_Toc82446260)

[3.1.4. TensorFlow 19](#_Toc82446261)

[3.1.5. PyTorch 20](#_Toc82446262)

[3.2. Teorija i funkcionalnosti potrebni za izradu 21](#_Toc82446263)

[3.2.1. Tenzori 21](#_Toc82446264)

[3.2.2. Uobičajena propagacija neuronske mreže 21](#_Toc82446265)

[3.2.3. Propagacija unazad 22](#_Toc82446266)

[3.2.4. Stvaranje klase za strojno učenje 24](#_Toc82446267)

[3.2.5. Implementiranje klase za strojno učenje u Pythonu 25](#_Toc82446268)

[3.3. Rad sa kreiranom neuronskom mrežom 26](#_Toc82446269)

[3.4. Rad i analiza rezultata 27](#_Toc82446270)

[4. PRAKTIČNI ZADATAK 28](#_Toc82446271)

[4.1. Plan rada 28](#_Toc82446272)

[4.2. Postavljanje razvojnog okruženja 28](#_Toc82446273)

[4.3. Preuzimanje podatkovnog skupa 29](#_Toc82446274)

[4.4. Priprema podatkovnog skupa 29](#_Toc82446276)

[4.4.1. Funkcija za obradu slike 29](#_Toc82446277)

[4.4.2. Filtriranje i konačna obrada 31](#_Toc82446278)

[4.5. Dizajniranje neuronske mreže 32](#_Toc82446279)

[4.5.1. RecognitionNet 32](#_Toc82446280)

[4.5.2. ConvolutionalNet 33](#_Toc82446281)

[4.6. Učitavanje podataka 34](#_Toc82446282)

[4.7. Postavljanje varijabli 34](#_Toc82446283)

[4.8. Petlja treniranja 36](#_Toc82446284)

[4.9. Petlja testiranja 37](#_Toc82446285)

[4.10. Pregled i analiza 38](#_Toc82446286)

[4.10.1. Matplotlib 38](#_Toc82446287)

[4.10.2. TensorBoard 38](#_Toc82446288)

[4.11. Analiza rezultata 40](#_Toc82446289)

[5. ZAKLJUČAK 41](#_Toc82446290)

[Popis literature 42](#_Toc82446291)

Popis tablica

[Tablica 1. Srednje prosječne plaće inženjera strojnog učenja i podataka po državama prema podacima iz 2017. godine [6] 11](#_Toc82446292)

[Tablica 2. Rezultati testiranja 40](#_Toc82446293)

Popis slika

[Slika 1. Odnos umjetne inteligencije i strojnog učenja 10](#_Toc94044599)

[Slika 2. Promjene u plaći inženjera strojnog učenja i podataka po državama uspoređeno sa istima prije tri godine [6] 12](#_Toc94044600)

[Slika 3. Primjer prepoznavanja brojeva neuronskom mrežom 14](#_Toc94044601)

[Slika 4. Primjer jednostavne feedforward mreže 15](#_Toc94044602)

[Slika 5. Primjer prepoznavanja lica strojnim učenjem 17](#_Toc94044603)

[Slika 6. Strojno učenje u Google tražilici 17](#_Toc94044604)

[Slika 7. Vremenski prikaz pretraživanja riječi "tensorflow" (crveno) i "pytorch" (plavo) 20](#_Toc94044605)

[Slika 8. Propagacija neuronske mreže 22](#_Toc94044606)

[Slika 9. Ovisnost neurona u neuronskoj mreži 23](#_Toc94044607)

[Slika 10. Skica modela prepoznavanja teksta 24](#_Toc94044608)

[Slika 11. Rad u Colaborytoryju 28](#_Toc94044609)

[Slika 12. Otvaranje slika matplotlib bibliotekom 38](#_Toc94044610)

[Slika 13. Primjer Tensorboard alata 39](#_Toc94044611)

Popis prikaza programskog kôda

Prikaz programskog koda 1. Primjer klase neuronske mreže 25

Prikaz programskog koda 2. Primjer optimizacijske funkcije 26

Prikaz programskog koda 3. Pojednostavljeni prolazak kroz mrežu 26

Prikaz programskog koda 4. Računanje točnosti mreže 27

Prikaz programskog koda 5. Funkcija "prepare\_img" 30

Prikaz programskog koda 6. Klasa „RecognitionNet“ 32

Prikaz programskog koda 7. Klasa "ConvolutionalNet" 33

Prikaz programskog koda 8. Učitavanje i transformacija slika 34

Prikaz programskog koda 9. Prikaz pkbar statistike 35

Prikaz programskog koda 10. Pripremanje mreže na treniranje 35

Prikaz programskog koda 11. Petlja treniranja mreže 36

Prikaz programskog koda 12. Petlja testiranja istreniranog modela 37

Prikaz programskog koda 13. Primjer TensorBoard rada 39

1. UVOD

U seminarskom radu obrađuje se računalno prepoznavanje teksta. Računalno ili strojno učenje je podijeljeno na više razina apstrakcije i svaka je razina do određene mjere obrađena.

Uvod u područje strojnog učenja kao podvrste umjetne inteligencije započet je definiranjem pojmova korištenih kroz seminarski rad. Nakon navođenja osnovnih definicija, analizira se tržišna vrijednost strojnog učenja i budućeg potencijala u svijetu tako da se pokuša ukratko pojasniti razlog sve veće potražnje i interesa budućih inženjera unatoč velikoj količini.

Nakon toga strojno učenje predstavlja se kao rješenje na probleme iz prakse koje čovjek teoretski može riješiti, no oduzima previše vremena, zbog čega pokušava poslove ranije nedostupne računalima učiniti efikasnijima. Nakon toga obrađuje se pojam neuronskih mreža sa svojim modelima kao način implementacije strojnog učenja. Objašnjen je način rada neuronskih mreža te su navedeni razni primjeri za koje se određeni model koristi. Prije prelaska na praktični dio seminarskog rada, obrađuju se primjeri iz svakodnevnog života u kojima se mogu uočiti aplikacije strojnog učenja.

Nakon analize stanja tržišta, definiranja pojmova i uvođenjem u neuronske mreže, rad prelazi na praktičniji dio, odnosno samu implementaciju aplikacije za prepoznavanje teksta programskim jezikom Python koristeći teoriju navedenu kroz rad.

Praktični dio opisuje plan i provedbu projekta, navodi odabrane tehnologije i alate za rad i prikazuje relevantni programski kôd. Nakon toga navodi se uspješnost predviđanja teksta.

2. O UMJETNOJ INTELIGENCIJI

2.1. Osnovne definicije

Diagram

Description automatically generated

Slika . Odnos umjetne inteligencije i strojnog učenja

S obzirom na to da je računarstvo područje koje se iznimno brzo mijenja, sami pojmovi umjetne inteligencije i strojnog učenja često se isprepliću i same definicije ovise o izvoru. Za svrhu seminarskog rada koristiti će se sljedeće općeprihvaćene definicije. Umjetna inteligencija (AI) je grana računarstva koja teži tome da dizajnira sisteme koji obrađuju informacije na sličan način na koji ljudi razmišljaju, a strojno učenje (ML) je jedno od područja istraživanja umjetne inteligencije koje pomoću specijaliziranih algoritamskih postupaka konstruiranih na temelju ljudskih misaonih, odnosno kognitivnih sposobnosti otkriva znanje [1] [2]. Nadalje, računalni vid je interdisciplinarno znanstveno područje koje se bavi načinom na koji računala mogu dobiti višu razinu razumijevanja digitalnih slika ili videozapisa, a neuronske mreže u računarstvu su skupovi logičkih neurona koji uzimaju informacije, obrađuju i zatim prosljeđuju daljnjim neuronima, čime se tvori mreža [3] [4].

Može se reći da je umjetna inteligencija, ili točnije strojno učenje zapravo način implementiranja računalnog vida, a implementira se korištenjem neuronskih mreža kroz određeni programski jezik.

2.2. Strojno učenje na tržištu

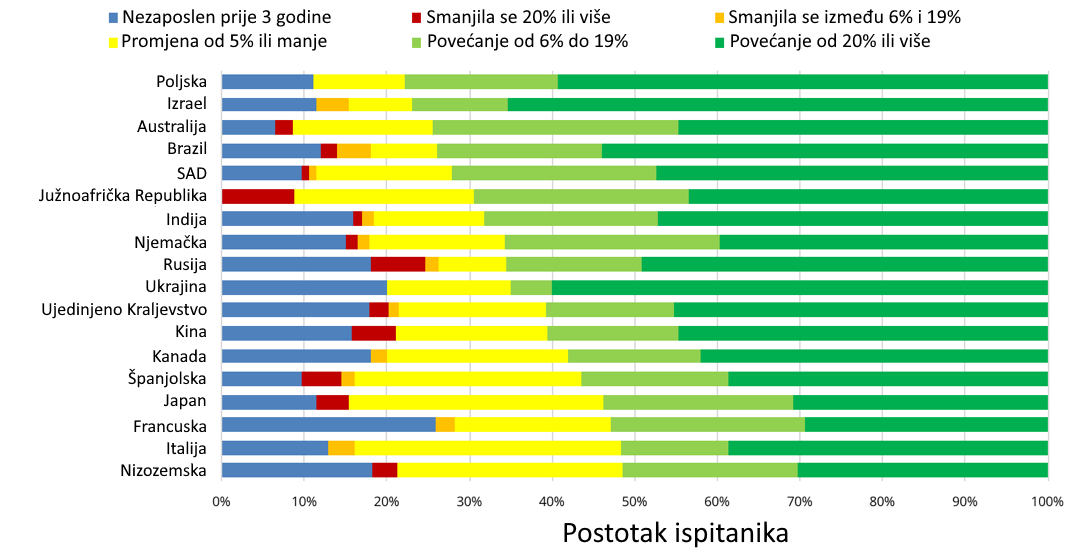
Strojno učenje još uvijek nije zaživjelo na tržištu poput mrežnih aplikacija, no i dalje je snažan alat koji se može koristiti u mnogim područjima. Prema podacima mrežne stranice *indeed*, prosječna plaća inženjera strojnog učenja u SADu je do sto pedeset tisuća dolara godišnje, što je preračunato sedamdeset i osam tisuća kuna mjesečno [5].

|  |  |
| --- | --- |
| **Država** | **Godišnja plaća izražena u dolarima** |
| Sjedinjene Američke Države | 120.000 |
| Australija | 110.719 |
| Izrael | 87.500 |
| Kanada | 81.330 |
| Njemačka | 80.120 |
| Nizozemska | 75.337 |
| Japan | 70.132 |
| Ujedinjeno Kraljevstvo | 66.209 |
| Italija | 59.791 |
| Francuska | 55.008 |
| Južnoafrička Republika | 50.051 |
| Španjolska | 47.833 |
| Kina | 41.310 |
| Brazil | 35.349 |
| Poljska | 29.003 |

Tablica 1. Srednje prosječne plaće inženjera strojnog učenja i podataka po državama prema podacima iz 2017. godine [6]

Kao što se može vidjeti u tablici, vodeća tržišta strojnog učenja su razvijenije države poput Sjedinjenih Američkih Država, Kanade, Njemačke, Nizozemske i tako dalje. Razlog tome može biti taj što tržište strojnog učenja još uvijek nije rasprostranjeno poput nekih drugih tehnologija. Osim toga, inženjeri strojnog učenja skuplji su zbog relativne težine područja. Iz tih, ali i mnogih drugih razloga, strojno učenje sveprisutno je u većinom u ogromnim tvrtkama poput Googlea i Facebooka, dok manje tvrtke veću razinu strojnog učenja ne mogu priuštiti ili ista nije isplativa.

Osim trenutne tržišne vrijednosti, strojno učenje ima mnogo dugoročnog potencijala, kako u većim tako i u manjim državama. Grana strojnog učenja svojevrstan je spoj računarstva i matematike, što donekle sužava popis ljudi koji bi se njome mogli baviti. Stoga bi analiza i prikaz budućim inženjerima mogla biti dobar poticaj za odabir domene umjetne inteligencije.



Slika 2. Promjene u plaći inženjera strojnog učenja i podataka po državama uspoređeno sa istima prije tri godine [6]

Osim podataka navedenih u drugoj tablici, zanimljiv podatak je da je najveći porast plaća, prikazan na drugoj slici, češći u srednje ili niže razvijenim državama negoli u razvijenijima. To je dokaz da unatoč dominiranju određenih država na tržištu svejedno postoji ogroman potencijal za inženjere strojnog učenja u budućnosti u većini država, što zbog primjenjivosti znanja inženjera unutar vlastite države, što zbog prirode cijele branše računarstva, odnosno mogućnosti rada na daljinu. To omogućava radnicima iz niže razvijenih država da rade za plaću koja bi bila prosječna, na primjer u Americi, a koja je iznimno dobra u njihovoj vlastitoj državi. Rad na daljinu mogao bi biti ostvaren kroz direktan rad za firme ili kroz sve popularniji način rada, a to je takozvani samostalni rad na daljinu (engl. *Freelancing*).

2.3. Potreba za strojnim učenjem

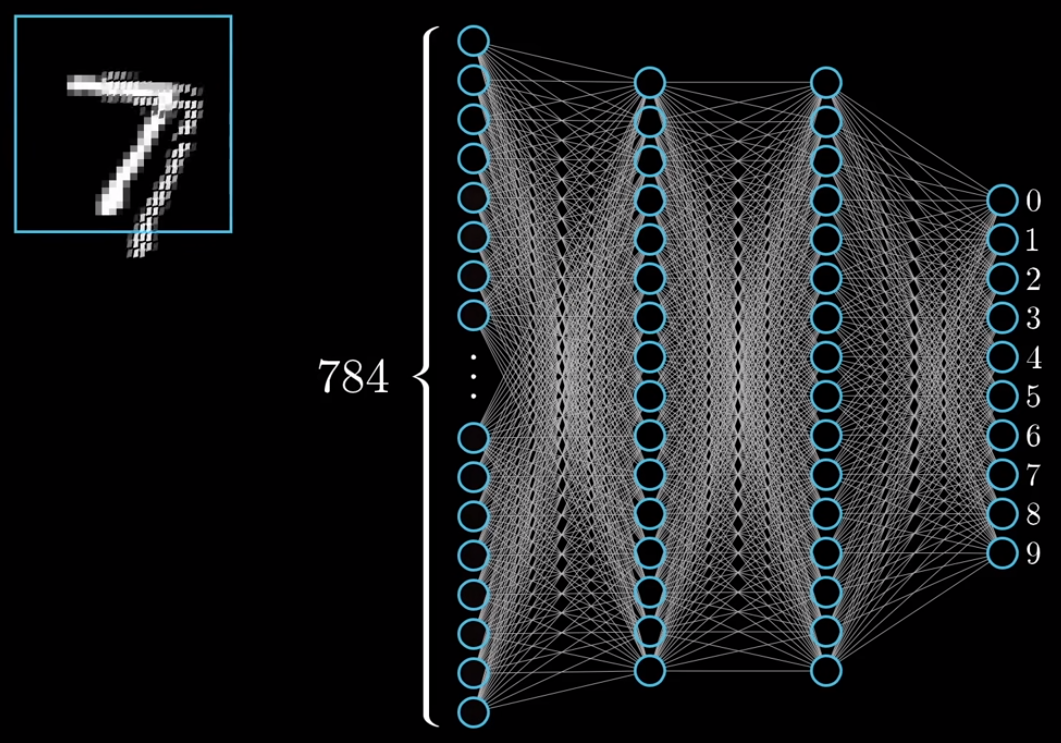
Ljudi često analiziraju podatke da bi iz njih izvukli relevantne informacije. Na primjer, upravitelj tvrtke može kroz tablicu pročitati informacije o poslovanju firme u prethodnom kvartalu i, ovisno o rezultatima, zaključiti posluje li firma dobro ili loše. Vlada određene države može prema tablici nataliteta vidjeti kakvog učinka imaju demografske mjere. No odakle dolaze takve tablice i informacije? U jednostavnim slučajevima mogu doći od osoba, no zbog ograničenosti ljudske sposobnosti takvu vrstu informacije obično donosi računalo.

Svijet je prepun informacija. Te informacije mogu biti u formatu medija, na primjer slika, videozapisa i tako dalje, te mogu biti drugog oblika, poput skupa brojeva koji bez analize nemaju posebno značenje. Brojevi sa tablice bez naslova, opisa i oznaka nemaju vrijednost. Milijarde brojeva na jednom mjestu mogu biti stanje bankovnog računa svih osoba područja, brojevi životinja kroz određeni period i tako dalje. Što je više takvih informacija, to je teže čovjeku uspješno dodijeliti značenje na jednostavan način pristupačan publici. Kao u mnogim situacijama, bilo bi idealno kada bi čovjek naporan i repetitivan posao mogao prebaciti na računalo. Upravo na to mjesto dolazi strojno učenje.

2.4. Implementacija strojnog učenja neuronskim mrežama

Strojno učenje može se promatrati kao skup alata i tehnologija koji se mogu koristiti da se pomoću određenih podataka dobiju odgovori na određena pitanja. Na primjer, podaci mogu biti milijuni brojeva, a pitanje može biti koliko efektivne su mjere poboljšanja nataliteta po kvartalima. Osim toga, važno svojstvo strojnog učenja i aplikacija koje ga implementiraju je to da one s vremenom postanu sve točnije. Pri stvaranju aplikacije potrebno je unesti mnogo podataka da računalo pokuša vidjeti inicijalni obrazac podataka i pokuša izmijeniti unutarnje brojke tako da na novim slikama uoči slične obrasce, no osim toga moguće je tokom samog rada aplikacije one vrijednosti koje se unesu na procjenu koristiti za dodatni ispravak unutarnjih brojki tako da se procjena budućih podataka poboljša naknadne procjene.

Da bi se izradila aplikacija strojnog učenja, mora se dizajnirati ili pronaći neuronska mreža koja će se naučiti prepoznavati određene obrasce. Kao što je ranije spomenuto, neuronska mreža je skup povezanih logičkih neurona ili čvorova koja obrađuje ulazne podatke i daje željeni izlaz. Na primjer, ulazni podaci mogu biti karakteristike nekretnine poput broja soba, prozora i kvadrature, a izlazni podatak može biti procjena cijene nekretnine. Postoji mnogo modela mreža, od kojih se dalje mogu dizajnirati različite mreže, a odabir uvelike ovisi o tome što inženjer želi da neuronska mreža nauči predviđati.



Slika . Primjer prepoznavanja brojeva neuronskom mrežom

Neuronske mreže često se objašnjavaju na primjeru prepoznavanja brojeva. Koristeći navedene definicije neuronske mreže, može se uočiti da bi se mreža sa treće slike koristila za prepoznavanje brojeva, da su joj ulazni parametri crno-bijele slike sa različitim nijansama bijele i crne boje, da na ulazu ima broj neurona određen rezolucijom slike, a na izlazu određen i označen znamenkama.

Svi slojevi primaju vrijednost od ulaza ili drugih neurona, vrše neku funkciju i šalju drugim neuronima prema izlazu. Raniji slojevi mreže obično primaju temeljne informacije poput RGB vrijednosti piksela ili skupa piksela, dok kasniji slojevi rade sa apstraktnim informacijama poput linija, rubova, objekata i brojeva. Cilj tokom učenja neuronske mreže jest izmijeniti funkcije koje određeni neuron obavlja na način da na izlazu možemo pogledati vrijednosti neurona označenih znamenkama i vidjeti da je unesena slika broja sedam. Proces učenja uključuje sakupljanje velikog broja slika brojeva, raspodjelom na omjer 70:30 ili 80:20, što bi značilo da će se sedamdeset ili osamdeset posto slika koristiti za unos i izmjenu funkcija neurona, a ostale za provjeru točnosti mreže. Od svih ulaznih informacija unaprijed moramo znati koji broj je unesen tako da se može testirati točnost neuronske mreže.

2.5. Vrste neuronskih mreža

Postoji mnogo vrsta neuronskih mreža koje služe različitim svrhama, od klasifikacije objekata, segmentacije, lociranja pa sve do procjena [7]. U mnogim modelima razlikuju se tri vrste slojeva neurona – jedan ulazni sloj, jedan ili više skrivenih slojeva te jedan izlazni sloj neurona. Neuronske se mreže ponašaju kao crna kutija te se skriveni ili središnji slojevi ne moraju nužno analizirati nakon objave aplikacije. Njihove funkcije obrade mogu se programirano izmijeniti. Osim toga, podaci koji bi se izvukli iz njih ne bi imale veliko značenje za čovjeka jer korisnike zanima samo konačni rezultat na krajnjem sloju, a ne kako je računalo došlo do njega. Osim te zajedničke karakteristike svih neuronskih mreža, one se mogu podijeliti prema načinu obrade informacija. U sljedećem tekstu pri objašnjenjima koristiti će se engleski nazivi modela neuronskih mreža radi očuvanja semantičkog značenja.

*Feedforward* neuronska mreža najjednostavniji je model i onaj koji se najčešće uzima kao primjer neuronskih mreža. U takvoj mreži podaci putuju samo unaprijed, prema izlaznom sloju. Feedforward neuronske mreže često koriste mehanizam unazadne propagacije (engl. *back-propagation*) koji označava mijenjanje mreže na temelju izlaznih vrijednosti. Jedna vrsta takve neuronske mreže je konvolucijska neuronska mreža, koja je također duboka neuronska mreža. Ona je vrlo popularna i precizna u radu sa digitalnom grafikom pri detekciji, klasifikaciji i segmentaciji objekata.

Diagram

Description automatically generated

Slika . Primjer jednostavne feedforward mreže

*Radial basis function* (RBF) neuronske mreže uračunavaju udaljenost neurona od određene točke neuronske mreže, a može se koristiti u generiranju aproksimacije matematičke funkcije, predviđanju vremenskih funkcija, klasifikaciji te kontroli dinamičkih sistema. RBF neuronske mreže imaju tri sloja. Ulazni sloj ima po jedan neuron za svaki ulaz, srednji skriveni sloj ima unaprijed neodređen broj, a izlazni sloj neurona jedan je rezultat, a u slučaju klasifikacije je rezultata, odnosno neurona onoliko koliko je kategorija, a ti rezultati predstavljaju vjerojatnosti da ulaz spada pod određenu kategoriju.

*Recurrent* neuronske mreže slične su prvoj navedenoj vrsti, no razlika je što u njima informacije mogu putovati u oba smjera, odnosno isti neuron i njegova memorija može se koristiti za obradu veće količine podataka. Zbog tog svojstva obično se primjenjuju u primjeni prepoznavanja rukopisa ili prepoznavanja govora.

Modularne neuronske mreže najsličnije su čovjekovoj neuronskoj mreži jer, poput čovjekove, implementirane su segmentacijom i modularizacijom težih zadataka u manje [8]. Na primjer, ljudski mozak vid paralelno raščlanjuje i obrađuje na boju i na kontrast u slojevima bočne genokulatne jezgre, a nakon toga se rezultati sažimaju u drugim dijelovima mozga [9]. Modularne neuronske mreže manje su popularne od konvolucijskih, no razvojem sklopovlja povećavati će se njihov potencijal u prostoru razumijevanja bioloških neuronskih mreža. Na primjer, moglo bi se razviti bolje razumijevanje toga kako primati raščlanjuju problem hvatanja objekata i zašto to rade vrlo efektivno u odnosu na druge životinje.

2.6. Primjeri iz prakse

A group of people smiling

Description automatically generated with medium confidence

Slika . Primjer prepoznavanja lica strojnim učenjem

Kao što je ranije spomenuto, strojno učenje češće je u velikim tvrtkama zbog cijene strojnih inženjera i težine implementacije, a usmjereno je na poboljšanju korisničkog iskustva i kvalitete usluge. Facebook već dugo vremena koristi tehnologiju strojnog učenja za detekciju lica, kojom se može omogućiti automatsko predlaganje osoba na fotografiji za označavanje. Osim toga, strojno učenje se koristi za predlaganje prijatelja na temelju informacija kao što su lokacija osobe, ostali prijatelji, interesi i sviđanja drugih stranica, filmova i tako dalje [10].

Graphical user interface, text, website

Description automatically generated

Slika . Strojno učenje u Google tražilici

U Googleu strojno učenje koristi se za mnogo stvari, a najpopularnija implementacija je mrežna tražilica. Ona strojno učenje koristi za poboljšano rangiranje podataka tako da korisnik ranije pronađe željene podatke. Alat za to, osim samog upita upisanog u tražilicu, koristi i informacije koje može dobiti o korisniku iz njegove IP adrese, korisničkog računa, drugih pretraga korisnika njegovog područja u to doba i još mnogo toga. Na primjer, na šestoj slici može se uočiti da isti upit može dati potpuno različite rezultate. U prvoj polovici slike korisnik je pretragom izraza „java“ dobio vrstu kave, dok je na drugoj slici različit korisnik dobio za taj upit dobio programski jezik Java. Iz toga se može pretpostaviti da potonji često šalje upite vezane za računarstvo, dok prvi češće šalje upite vezano za kofeinske napitke.

Na navedenom primjeru može se vidjeti koliko je strojno učenje korisno jer, u slučaju da je korisnik usluge znanstvenik koji traži relevantnu literaturu, mnogo vremena može se uštediti tako što će tražilica pokušati predvidjeti koje znanstvene radove ili članke on traži.

3. STVARANJE APLIKACIJE

3.1. Odabir tehnologija

U sljedećim odlomcima obraditi će se razne tehnologije i alati koji se mogu koristiti pri izradi aplikacije prepoznavanja teksta, te navesti i obrazložiti konačni odabir istih.

3.1.1. Python programski jezik

Za stvaranje aplikacije strojnog učenja koristi se Python programski jezik koji je jedan od najpopularnijih kada je u pitanju umjetna inteligencija. Unutar jezika postoje mnogi paketi namijenjeni za strojno učenje. Ukratko će se navesti jedni od najpopularnijih paketa ili biblioteka - TensorFlow i PyTorch. Potonji je odabran za izradu seminarskog rada zbog jednostavnosti uporabe i intuitivne izvedbe.

3.1.2. Jupyter Bilježnice

Jupyter Bilježnice (engl. *Jupyter Notebooks*) su razvojna okruženja smještena na javnom ili lokalnom serveru koja omogućuju pisanje Python kôda, naredbi komandne linije (engl. *command-line*) i još mnogo toga. Imaju sposobnost prikaza formatiranog teksta poput HTMLa, a često se koriste kao demonstracije funkcionalnosti ili pri obradi velikih podataka, primjerice u strojnom učenju.

3.1.3. Colaboratory

Colaboratory ili Google Colab proizvod je Googlea koji omogućuje udaljeno spajanje na Jupyter Bilježnice. Može se otvoriti u mrežnom pregledniku, a najčešće se koristi za demonstracije Python kôda te u svrhe strojnog učenja. Njegova najveća prednost je što, uz korištenje procesorske snage na Googleovim računalima, omogućuje i besplatan, ali vremenski ograničen pristup grafičkim karticama koje višestruko ubrzavaju treniranje modela neuronske mreže. Iz tog razloga odabran je za razvojno okruženje u kojemu je napisan praktični dio rada.

3.1.4. TensorFlow

TensorFlow je paket otvorenog kôda namijenjen za numeričke izračune visokih performansi korištenjem grafova protoka podataka (engl. *Data flow graph*). U pozadini TensorFlow je radni okvir koji izvodi računske operacije tenzorima. Prednosti uključuju mnoge algoritme unutar paketa, ogromnu zajednicu, podršku rada kroz više grafičkih kartica i procesora. Nedostaci su niža brzina izvođenja u odnosu na druge biblioteke te teža stopa učenja.

3.1.5. PyTorch

PyTorch je popularna biblioteka strojnog učenja za programski jezik Python, baziran na biblioteci Torch implementiranoj u programskim jezicima C i Lua. Izradio ga je Facebook, a koriste ga mnoge velike korporacije poput Twittera. Prednosti uključuju mnoge sposobnosti dubokog učenja i algoritama, korištenje grafičke kartice za ubrzanje računanja te mnogo istreniranih modela. Nedostaci su vezani za relativno mladu dob, a to su manjak resursa na internetu u odnosu na druge biblioteke.

Sedma slika prikazuje trendove pretrage na Googleovoj tražilici. Može se uočiti da je TensorFlow dugo vremena bio popularniji na tržištu, no da je u zadnje vrijeme otprilike jednako popularan kao PyTorch.

Chart, line chart

Description automatically generated

Slika . Vremenski prikaz pretraživanja riječi "tensorflow" (crveno) i "pytorch" (plavo)

3.2. Teorija i funkcionalnosti potrebni za izradu

Ranije u radu ukratko je navedena relevantna teorija za seminarski rad. U sljedećim odlomcima detaljnije će se obraditi dijelovi koji su vezani za izradu aplikacije strojnog učenja. Obraditi će se podatkovna struktura tenzora, rad neuronske mreže kroz uobičajenu i propagaciju unazad te kreiranje klase koja predstavlja neuronsku mrežu. Praktični rad koristi *feedforward* tip mreže.

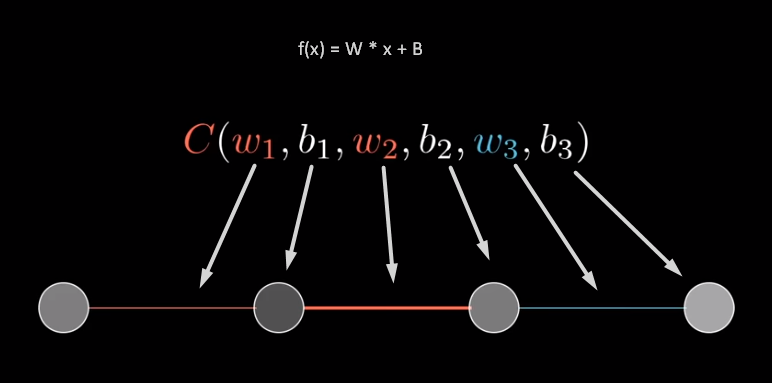
3.2.1. Tenzori

Tenzor je izraz posuđen iz matematike, a u strojnom učenju označava strukturu sličnu matricama višeg reda. Tenzori u PyTorchu sastoje se od jednog tipa podatka, najčešće od realnog broja širine 16, 32 ili 64 bitova, a može i biti kompleksan broj širine do 128 bitova, *boolean* vrijednost ili cijeli broj širine do 64 bita.

3.2.2. Uobičajena propagacija neuronske mreže

Neuronske mreže ranije su opisane kao mreže u kojima se informacije kreću prema izlazu koji se može promatrati kao sloj jednog ili više neurona na desnom rubu. Neuroni su povezani standardnim linearnim funkcijama oblika  
.

Parametar „“ linearne funkcije naziva se težina (engl. *weight*), parametar „“ označava sklonost (engl. *bias*). Mreža bez ikakvih promjena ima konstantne težine i sklonosti, a mijenjaju se ulazne vrijednosti, odnosno parametar „“, koji može označavati R, G ili B vrijednost piksela.



Slika . Propagacija neuronske mreže

Na osmoj slici može se vidjeti prikaz jednostavne neuronske mreže sa jednom vezom između dva neurona. U toj mreži, težine su označene linijama između neurona, a sklonosti su konstante na čvorovima. Funkcija označava prijelaz iz jednog čvora u drugi. Prema toj analogiji, prelazak iz ulaznog čvora, preko dva skrivena, pa sve do izlaznog, jest uzimanje ulaznog parametra „“ i slijedni prolazak kroz tri funkcije , od kojih svaka ima svoju težinu (, , ) i svoju sklonost (, , ).

3.2.3. Propagacija unazad

Uobičajena propagacija koristi se za predviđanje kada znamo koje težine i sklonosti treba postaviti na čvorove mreže koju smo dizajnirali. Na primjer, za mrežu sa dva čvora u kojoj je mreža istrenirana da izlaz bude vrijednost 2.5, iz formule možemo zaključiti da je W postavljen na 0, a B na 2.5, što će za svaki „“ rezultirati u željenom izlazu .

Međutim, kada su u pitanju veće mreže, i kada se žele predvidjeti kompleksnije stvari, na primjer nalazi li se na slici mačka ili pas, tada se koristi metoda propagacije unazad. Slično kao što se u prethodnom odlomku mreža istrenirala za izlaz 2.5 postavljajući težinu i sklonost, tako se propagacija unazad koristi da se pokuša predvidjeti vrijednost težina i sklonosti u mnogo većim mrežama, i time dobije željeni izlaz.

Na devetoj slici je ulaz u prvi neuron, ili „“ označen sa . Težina prema drugom neuronu je označena sa , a sklonost sa . Slijedi da je ili ulaz drugog neurona sljedeće: . Dakle, izlazna vrijednost ovisi o ulaznoj. Da bismo dobili ovisnost izlazne vrijednosti o ulaznoj, moramo derivirati funkciju , čime se dobije gradijent tog čvora. Tada, ukoliko je gradijent malen, male promjene varijable „“ rezultirati će velikim izlaznim promjenama i obrnuto. Pomoću gradijenta se mijenjanju konstante čvora i tako da se dobije izlaz bliži željenoj vrijednosti.

Prolaskom propagacije unazad kroz cijelu mrežu paket PyTorch automatski sprema derivacije ili gradijente čvorova u njih same, te se na temelju toga može dobiti preciznija izlazna vrijednost.

Diagram, schematic

Description automatically generated

Slika . Ovisnost neurona u neuronskoj mreži

Propagacija unazad koristi se u kontekstu treniranja modela, a ne predviđanja teksta. Primjerice, to je slučaj kada se zna koji „“ ulazi u funkciju i kada se mogu mijenjati određene karakteristike te funkcije, na primjer težina i sklonost. Nakon što je model istreniran, parametar „x“ smatra se nepoznanicom jer kada je aplikacija objavljena, korisnici aplikacije mogu poslati bilo kakve vrijednosti kao ulaz.

3.2.4. Stvaranje klase za strojno učenje

Diagram

Description automatically generated

Slika . Skica modela prepoznavanja teksta

Deseta slika prikazuje popularnu neuronsku mrežu iz znanstvenog rada vezanog na temu prepoznavanja teksta [11]. Model kroz nekoliko koraka uzima sliku, primjenjuje na njoj mnoge konvolucije koje će naglasiti relevantne dijelove, a zatim se ti dijelovi dalje rastavljaju i u konačnici dobijemo predviđanje teksta.

Da bi se navedena neuronska mreža implementirala u PyTorchu, potrebno je uključiti sljedeće programske pakete: torch, torchvision, torchvision.transforms, torch.nn i torch.nn.functional.

3.2.5. Implementiranje klase za strojno učenje u Pythonu

class Net(nn.Module):

    def \_\_init\_\_(self):

        super(Net, self).\_\_init\_\_()

        self.konvolucija = nn.Conv2d(...)

        self.pool = nn.MaxPool2d(2, 2)

        self.fc1 = nn.Linear(16 \* 5 \* 5, 120)

    def forward(self, x):

        # Obrada kroz mrežu

        x = self.pool(F.relu(self.konvolucija(x)))

        x = torch.nn.functional.relu(self.fc1(x))

        return x

Prikaz programskog koda . Primjer klase neuronske mreže

Prikaz pojednostavljene klase na prvom programskom isječku pokazuje radnje potrebne za kreiranje klase. Pri kreiranju klase mora se naslijediti nn.Module koji sadrži mnoge dijelove ranije spomenute u radu koji se automatski odrađuju. Na primjer, klasa je zadužena za rad propagacije unazad i podešavanje težina i sklonosti čvorova neuronske mreže.

U konstruktoru klase definiraju se radnje i konvolucije prikazane u modelu desete slike i mogu se postaviti određeni parametri koji će se koristiti u neuronskoj mreži.

Nadalje, mora se dizajnirati „forward“ funkcija koja će predstavljati jedan prolazak jedne ulazne vrijednosti kroz mrežu. Ta funkcija poziva se u pozadini kada se modelu neuronske mreže pošalje objekt, primjerice slika koja sadrži tekst.

3.3. Rad sa kreiranom neuronskom mrežom

import torch.optim as optim

criterion = nn.CrossEntropyLoss()

optimizer = optim.SGD(net.parameters(), lr=0.001, momentum=0.9)

Prikaz programskog koda . Primjer optimizacijske funkcije

Da bi se dostigao učinak čitanja teksta iz grafike, potrebno je stvoriti objekt klase neuronske mreže i na njoj primijeniti sljedeće radnje: definirati funkciju koja će mijenjati težine i sklonosti. Implementacija je prikazana na dvanaestoj slici.

Funkcija korištena za optimizaciju težina i sklonosti naziva se Stohastički gradijentalni pad (engl. *Stochastic Gradient Descent*), ili SGD funkcija. Navedena funkcija težinu mijenja pomoću njene trenutne vrijednosti, gradijenta dobivenog u propagaciji unazad i konstante poslane koja određuje brzinu promjene:

for ponavljanje in range(2):

    for indeks, podaci in enumerate(spremnik\_podataka):

        # Nuliranje prethodnih gradijenata

        optimizer.zero\_grad()

        # Prolazak kroz mrežu i optimizacija

        izlaz = mreza(podaci)

        optimizer.step()

Prikaz programskog koda . Pojednostavljeni prolazak kroz mrežu

Nakon definiranja funkcije koja vrši optimizaciju, slijedi treniranje. Iz trećeg programskog isječka može se uočiti da treniranje uključuje prolazak po podacima, u ovom slučaju slika sa tekstom i slanjem tih podataka u objekt ranije kreirane koja predstavlja neuronsku mrežu. Proces se odvija više puta u petlji radi povećanja preciznosti neuronske mreže.

3.4. Rad i analiza rezultata

tocni = 0

sveukupno = 0

for podaci in svi\_podaci:

    izlaz = mreza(podaci)

    # Usporedba...

    #tocni += 1

    sveukupno += 1

    print("Preciznost: %2d %%" %(tocni / sveukupno \* 100))

Prikaz programskog koda . Računanje točnosti mreže

Pri usporedbi trinaeste i četrnaeste slike može se primijetiti sličnost. Kada je u pitanju predviđanje, koristeći ulazne slike koje sadrže tekst prolazi se kroz petlju šaljući slike kroz mrežu. Da bi se rezultati mogli analizirati, koriste se slike čiji se tekst unaprijed zna. Nadalje, u dijelu označenim komentarom obrađuje se provjera i povećava brojač točnih rezultata za točne procjene. Na kraju izvedbe pomoću sveukupnog broja slika za predviđanje i broja točnih predviđanja dobiva se točnost neuronske mreže u predviđanju. Suvremene neuronske mreže sa većim brojem ulaznih podataka za testiranje i jakim računalima mogu, ovisno o vrsti slike koja sadrži tekst, dostići vrijednosti između 95 i 100% točnosti.

4. PRAKTIČNI ZADATAK

4.1. Plan rada

Nakon opisa i analize strojnog učenja na razini tržišta, teorije i samih tehnologija implementacije, slijedi pisanje plana rada. Pristup problemu je prije svega pragmatičan – podatkovni skup preuzet sa interneta obrađen je, a kroz mnoga testiranja i mijenjanja vrijednosti varijabli pokušala se dostići što veća preciznost procjene.

Početak izrade uključuje postavljanje razvojnog okruženja, nakon čega se preuzima inicijalni podatkovni skup. Nadalje, skup se mora obraditi i prilagoditi kontekstu u kojemu će biti iskorišten. Zatim slijedi dizajniranje neuronske mreže koja će se koristiti za treniranje modela. Istrenirati će se više modela i za svaki testirati preciznost čitanja teksta.

4.2. Postavljanje razvojnog okruženja

Kompletan praktični dio rada odrađen je na Googleovoj platformi. Google Drive korišten je za pohranu podataka, a Colaboratory ili Colab za obradu.

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

Slika . Rad u Colaborytoryju

Colab pojednostavljuje rad jer ima funkcionalnosti poput uvoza Google Drivea direktno u Linux virtualnu mašinu na kojoj je pokrenuta Jupyter bilježnica. Također, mogu se direktno u bilježnici pokretati naredbe ljuske što se pokazalo korisnim u analizi podataka.

Iako Colab omogućuje pristup grafičkim karticama, vremenski su ograničene. Iz tog razloga obrada podatkovnog skupa odrađena je procesorskom snagom, a treniranje neuronske mreže preko grafičke kartice.

4.3. Podatkovni skup

Prema Oxfordu, podatkovni skup je skup podataka koji računalo promatra kao logičku cjelinu [12]. U kontekstu strojnog učenja, podatkovni skup uglavnom označava skup tekstualnih, vizualnih i auditivnih podataka. Primjer tekstualnog podatkovnog skupa je popis putnika Titanika iz kojeg se može na temelju detalja putnika izvući informacija kolika je šansa da isti preživi.

Jedan od najpopularnijih vizualnih podatkovnih skupova je MNIST skup. Smatra se školskim primjerom skupa zbog svoje jednostavnosti i često se koristi kada se žele testirati druge tehnologije unutar strojnog učenja, kada podatkovni skup nije od velike važnosti. Sastoji se od 70.000 slika veličine 28x28 piksela širine 1 bita, a podijeljene su u deset klasa, odnosno na znamenke od 1 do 9.

4.4. EMNIST skup

U radu je korištena varijacija navedenog skupa koji se naziva EMNIST (*engl. Extended MNIST*). Sastoji se od 300.000 slika, od čega je 80% korišteno za treniranje neuronske mreže, a 20% za evaluaciju iste. Veličina crno-bijelih slika također je 28x28 piksela, a podijeljene su u dvadeset šest klasa, po jedna za svako slovo engleske abecede.

4.5. Dizajniranje neuronske mreže

Problem prepoznavanja teksta riješen je pomoću šest originalnih neuronskih mreža. Prve dvije mreže dizajnirane su korištenjem teorije, a ostale četiri su dizajnirane spajanjem raznih karakteristika postojećih mreža koje su često korištene za druge podatkovne skupove.

Mreže su nazvane prema okvirnim karakteristikama na engleskom jeziku. Prve dvije su naziva ConvNet i ResidualNet. Slijede MnistCimpleCNN, SimpleNetv1, Resnet18 te Resnet18 sa varijacijom.

4.5.1. RecognitionNet

Prva neuronska mreža sastoji se četiri linearna sloja između kojih se nalaze aktivacijske funkcije naziva „ReLU“ (engl. *Rectified Linear Unit*) opisane formulom . „ReLU“ je odabran radi brzine izvedbe i zbog male šanse za nastanak problema nestajućeg gradijenta. Mreža se sastoji od 1024 ulaznih vrijednosti koje označavaju sliku dimenzija 32x32, dva skrivena sloja od 128 i 64 neurona, te 26 izlaznih za svako slovo engleske abecede. Za implementaciju u Pythonu korištena je „torch.nn“ biblioteka.

class RecognitionNet(nn.Module):

  def \_\_init\_\_(self, input\_size, output\_size):

    super(RecognitionNet, self).\_\_init\_\_()

    self.inp = input\_size

    self.out = output\_size

    self.layer\_2 = 128

    self.layer\_3 = 64

    self.fc1 = nn.Linear(self.inp, self.layer\_2)

    self.fc2 = nn.Linear(self.layer\_2, self.layer\_3)

    self.fc3 = nn.Linear(self.layer\_3, self.out)

  def forward(self, x):

    x = self.fc1(x)

    x = nn.functional.relu(x)

    x = self.fc2(x)

    x = nn.functional.relu(x)

    x = self.fc3(x)

    x = nn.functional.log\_softmax(x, dim=1)

    return x

Prikaz programskog koda . Klasa „RecognitionNet“

Klasa prikazana u šestom programskom kôdu u konstruktor prima ulazne i izlazne vrijednosti mreže, odnosno ranije navedene vrijednosti 1024 te 26. Osim konstruktora, nasljeđivanjem klase „nn.Module“ potrebno je implementirati metodu „forward“ koja je pozvana kada su mreži poslane slike.

4.5.2. ConvolutionalNet

Druga neuronska mreža ima dijelove slične prvoj. Na ulazu očekuje slike dimenzija 32x32 piksela, sadrži četiri sloja neurona povezanih „ReLU“ funkcijom na kraju, te na izlazu ima 26 neurona. Razlika je što se na početku nalaze konvolucijski slojevi. Konvolucijske matrice služe za pojačanje ili smanjivanje onih karakteristika slike koje su više ili manje bitne.

Slika dimenzija 32x32 i sa tri RGB kanala šalje se na ulaz. Slanjem kroz prvu konvoluciju i „ReLU“ funkciju dobiva se na izlazu slika dimenzija 28x28 i sa šest kanala po pikselu. Nakon sažimanja „MaxPool“ matricom koja izoštrava i smanjuje sliku dobiju se dimenzije 14x14, koje nakon druge konvolucije postanu 10x10 sa 16 kanala, te „MaxPool“ primjenom 5x5 sa 16 kanala. Nadalje, višedimenzionalni oblik se pretvara u jednodimenzionalni niz veličine 16x5x5 i na taj način se šalje kroz nekoliko potpuno povezanih slojeva koji u konačnici imaju 26 izlaznih neurona.

class ConvolutionalNet(nn.Module):

  def \_\_init\_\_(self, output\_size, min\_pool=False):

    super(ConvolutionalNet, self).\_\_init\_\_()

    self.min\_pool = min\_pool

    self.conv1 = nn.Conv2d(3, 6, 5)

    self.pool = nn.MaxPool2d(2, 2)

    self.conv2 = nn.Conv2d(6, 16, 5)

    self.fc1 = nn.Linear(16 \* 5 \* 5, 120)

    self.fc2 = nn.Linear(120, 84)

    self.fc3 = nn.Linear(84, output\_size)

  def forward(self, x):

    if self.min\_pool:

      x = -self.pool(-nn.functional.relu(self.conv1(x)))

      x = -self.pool(-nn.functional.relu(self.conv2(x)))

    else:

      x = self.pool(nn.functional.relu(self.conv1(x)))

      x = self.pool(nn.functional.relu(self.conv2(x)))

    x = x.view(-1, 16 \* 5 \* 5)

    x = nn.functional.relu(self.fc1(x))

    x = nn.functional.relu(self.fc2(x))

    x = self.fc3(x)

    return x

Prikaz programskog koda 7. Klasa "ConvolutionalNet"

4.6. Učitavanje podataka

Pri radu sa podacima PyTorch pruža mnoge mogućnosti preko biblioteka. Za učitavanje kompletnog podatkovnog skupa korištena je funkcija „torchvision.datasets.ImageFolder“. Ona svaku sliku povezuje sa njenim direktorijem. Primjerice, na slike unutar direktorija „A“ postaviti će tu oznaku.

data\_transforms = transforms.Compose([

    transforms.Resize((28, 28)),

    transforms.Lambda(lambda img: img.convert('L').filter(ImageFilter.SHARPEN) if sharpen else img.convert('L')),

    transforms.ToTensor(),

    transforms.Normalize((0.5,), (0.5,))

])

trainset = datasets.ImageFolder('datasets/letters/train', transform=data\_transforms)

testset = datasets.ImageFolder('datasets/letters/test', transform=data\_transforms)

Prikaz programskog koda . Učitavanje i transformacija slika

U programskom isječku mogu se primijetiti i transformacije podataka iz biblioteke „torchvision.transforms“ koje su zadužene za dodatno pripremanje slika za rad. Funkcija „Resize“ svaku sliku prilagodi ranije spomenutoj vrijednosti na ulazu mreže. „Lambda“ je prilagođena funkcija koja dodatno sliku pretvara iz RGB formata u format sa jednim bajtom po pikselu.“ToTensor“ također prilagođava sliku neuronskoj mreži, a „Normalize“ je čini uglađenijom, tako da neuronska mreža ne dobije neočekivane vrijednosti.

4.7. Postavljanje varijabli

Prilikom rada aplikacije koriste se mnoge promjenjive varijable koje uvelike utječu na rad. Objekti „DataLoader“ klase zaslužni su za miješanje slika te za učitavanje više njih istovremeno. Varijabla koja određuje broj istovremeno obrađenih slika naziva se „batch\_size“. Osim tih objekata, potrebno je stvoriti i objekt klase neuronske mreže, objekt funkcije gubitka te optimizator. Osim toga spremaju se epohe i vrijeme u svrhu boljeg treniranja i preglednije analize rezultata te stopa učenja koja određuje brzinu mijenjanja težina i sklonosti pri unazadnoj propagaciji. Za dodatnu analizu koristi se „pkbar“ biblioteka koja prikazuje korisne vrijednosti tijekom treniranja:

Epoch: 51/100

143/169 [==========>...] - 57s 336ms/step - loss: 0.1331 - acc: 93.8389

Prikaz programskog koda . Prikaz pkbar statistike

train\_loader = DataLoader(trainset, batch\_size=1024,

shuffle=True, pin\_memory=True)

  test\_loader = DataLoader(testset, batch\_size=1024,

shuffle=True, pin\_memory=True)

  input\_size = 784 # 28x28

  output\_size = len(trainset.classes)

  model = RecognitionNet(input\_size, output\_size).to(device)  
 loss\_fn = nn.NLLLoss().to(device)  
 optimizer = optim.SGD(model.parameters(), lr=lr, momentum=momentum)

Prikaz programskog koda . Pripremanje mreže na treniranje

Funkcija gubitka „NLLLoss“ (engl. *Negative log likelihood loss*) često se koristi pri radu sa klasifikacijama, a za izlaz ima negativnu vrijednost logaritma od predviđene klase. Na primjer, ukoliko tenzor upućuje da je učitana slika slovo A, funkcija gubitka uzeti će negativnu vrijednost logaritma vjerojatnosti da je na slici slovo A. Optimizator SGD ili stohastički gradijentalni pad (engl. *Stochastic gradient descent*) služi kako bi se dinamički mijenjale težine, sklonosti i stope učenja na što efektivniji način.

4.8. Petlja treniranja

for e in range(epoch\_start, epochs):

      running\_loss = 0

      for idx, (images, labels) in enumerate(train\_loader):

        images = images.view(images.shape[0], -1)

        images = images.to(device)

        labels = labels.to(device)

        optimizer.zero\_grad()

        output = model(images)

        loss = loss\_fn(output, labels.to(device))

        loss.backward()

        optimizer.step()

        running\_loss += loss.item()

        # Statistics

        predictions = output.argmax(dim=1, keepdim=True).squeeze()

        correct = (predictions == labels).sum().item()

        accuracy = correct / len(predictions)

Prikaz programskog koda . Petlja treniranja mreže

Treniranje uključuje prolazak kroz „train\_loader“, pripremajući slike i oznake i slanje slika u mrežu. Može se primijetiti rad optimizatora te funkcije gubitka koji u pozadini mijenjaju varijable te mijenjaju vrijednosti unutar čvorova mreže. Na kraju se može uočiti način mjerenja preciznosti.

Petlja iz desetog programskog isječka iskorištena je više puta, a mreža je istrenirana mijenjajući broj epoha, stopu učenja, momentum, obradu slike i tako dalje. Navedeni podaci kao i točnost istreniranog modela biti će prikazana u tablici.

4.9. Petlja testiranja

num\_correct = 0

num\_samples = 0

model.eval()

# Bez mijenjanja gradijenata

with torch.no\_grad():

  for images, labels in test\_loader:

    images = images.view(images.shape[0], -1)

    images = images.to(device)

    labels = labels.to(device)

    out = model(images)

    \_, preds = out.max(1)

    num\_correct += (preds == labels).sum()

    num\_samples += preds.size(0)

  print(f'Correct/total: {num\_correct}/{num\_samples}, { round(  
 int(num\_correct / num\_samples \* 100), 2) }%')

Prikaz programskog koda . Petlja testiranja istreniranog modela

Petlja u kojoj se procjenjuje preciznost istreniranog modela vrlo je slična petlji treniranja, no uz nekoliko pojednostavljenja. Na modelu je postavljen rad za provjeru, te su isključene automatske promjene gradijenata. Osim toga, izbačen je optimizator i funkcija gubitka.

S obzirom na to da se u „DataLoader“ funkciju poslao „batch\_size“ vrijednosti 1024, na izlazu modela dobije se niz od toliko cijelih brojeva koji označavaju indeks predviđene oznake. Usporedba „(preds == labels).sum()“ točno pogođene indekse postavlja na True, odnosno 1, a ostale na False ili 0, nakon čega se niz sumira. Na taj način usporedbom ukupnog broja i broja točnih predviđanja dolazi se do točnosti.

4.10. Pregled i analiza

Za analizu i olakšanje rada korišteno je nekoliko biblioteka i alata. Općenito u radu korišteno je mnogo njih, no u analizi i pregledu podataka, međurezultata i usporedbe točnosti najviše su pridonijeli Matplotlib, TensorBoard, pkbar i Pillow.

4.10.1. Matplotlib

Table

Description automatically generated

Slika . Otvaranje slika matplotlib bibliotekom

U analizi i obradi izvornog podatkovnog skupa, ali i općenito u prikazu statističkih podataka i slika korišten je „matplotlib.pyplot“. Konkretno u završnom radu, pokazao se korisnim za traženje greške zbog koje je točnost predviđanja bila iznimno dobra prilikom treniranja, a loša prilikom testiranja mreže. Naime, otvaranjem jedne slike iz svakog direktorija, uočeno je da slike nisu obrađene na isti način i zbog toga mreža nije bila učinkovita.

4.10.2. TensorBoard

TensorBoard je alat za vizualizaciju podataka. Izrađen je za TensorFlow radni okvir, no može se koristiti i u radu sa PyTorch platformom. U sljedećim stavkama demonstrirano je pisanje i prikazivanje te analiziran izlaz.

# Import TensorBoard

from torch.utils.tensorboard import SummaryWriter

# Select data directory

writer = SummaryWriter(f'./runs/Model\_2')

# Write data

writer.add\_scalar('Accuracy (%)', 23.17, 10)

writer.add\_scalar('Accuracy (%)', 32.78, 20)

#...

# Example in model training loop

writer.add\_scalar('Loss', loss.item(), (epoch \* items\_per\_epoch) + idx)

Prikaz programskog koda 13. Primjer TensorBoard rada

Graphical user interface, chart

Description automatically generated

Slika . Primjer Tensorboard alata

4.11. Analiza rezultata

Obje neuronske mreže trenirane su na istim podacima sa raznim parametrima i spremljene kroz različite brojeve epoha. Svaki spremljen model testiran je pet puta, a u tablici je prikazana maksimalna točnost od navedenih pet pokušaja.

Konvolucijska mreža „ConvolutionalNet“ označena kraticom CN pokazala se točnijom od mreže „RecognitionNet“, označenom kraticom RN, no zahtijevala je dulji period za treniranje mreže. Radi sprječavanja pretreniranja (engl. *overtraining*), CN se sprema na 10, 20 i 50 epoha, a RN nakon 20, 50 i 100.

Parametar stope učenja označen kraticom „lr“ za RN iznosi 0,01, a za CN varira. Momentum za RN bio je 0,5, a za CN je bio određen optimizatorom. Karakteristika „dvostruki“ označava dvostruki prijelaz kroz podatke.



5. ZAKLJUČAK

Kroz seminarski rad predstavljeno je područje strojnog učenja i umjetne inteligencije na više razina apstrakcije. Osim teorije potrebne za rad strojnog učenja i prepoznavanja teksta iz slika, analizirano je tržište i potencijal strojnog učenja u suvremenom svijetu. Osim toga, prikazani su i primjeri u kojima se ono koristi. Nadalje, opisana je izrada projekta aplikacije za prepoznavanje teksta iz slika kroz programski jezik Python. Kratkom analizom popularnih alata za izradu i detaljnijom obradom relevantne teorije obuhvaćeni su svi dijelovi kreiranja aplikacije, od rada sa tenzorima do treniranja podataka i predviđanja. Kao rezultat navedeni su i uspoređeni dobiveni rezultati dizajniranih neuronskih mreža, a kao najtočnija mreža pokazala se konvolucijska sa točnošću od 92,21%.

Popis literature

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | Anderson, Dede, Fontana, Panikkar, Taylor and Waugh, World Book Encyclopedia, Chicago: World Book Inc., 2019. |
| [2] | Ž. Panian, Informatički Enciklopedijski Rječnik (M-Z), Zagreb: Europapress holding d.o.o, 2005. |
| [3] | C. M. B. Dana H. Ballard, Computer Vision, Englewood Cliffs: Prentice-Hall Inc., 1982. |
| [4] | J. J. Hopfield, »Neural networks and physical systems with emergent collective computational abilities,« *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America,* pp. 2554-2558, Travanj 1982. |
| [5] | »indeed,« [Mrežno]. Available: https://www.indeed.com/career/machine-learning-engineer/salaries?from=career. |
| [6] | B. Hayer, »Business Broadway,« 8 Travanj 2018. [Mrežno]. Available: https://businessoverbroadway.com/2018/04/08/salaries-of-data-scientists-and-machine-learning-engineers-from-around-the-world/. |
| [7] | »EL-PRO-CUS,« [Mrežno]. Available: https://www.elprocus.com/artificial-neural-networks-ann-and-their-types/. |
| [8] | »Design and evolution of modular neural network architectures,« *Neural Networks, Svezak 7, Izdanje 6-7,* pp. 985-1004, 1994. |
| [9] | P. Tahmasebi i H. Ardeshir, »Application of a Modular Feedforward Neural Network for Grade Estimation,« *Natural Resources Research,* pp. 25-32, 21 Siječanj 2011. |
| [10] | F. Careers, »Facebook,« 15 Siječanj 2020. [Mrežno]. Available: https://www.facebook.com/careers/life/machine-learning-at-facebook. |
| [11] | B. Shi, X. Bai i C. Yao, »An End-to-End Trainable Neural Network for Image-based Sequence Recognition and Its Application to Scene Text Recognition,« 21 Srpanj 2015. [Mrežno]. Available: https://arxiv.org/pdf/1507.05717.pdf. |