

Глубокое обучение и вообще

Шигапова Фирюза и Соловей Владислав

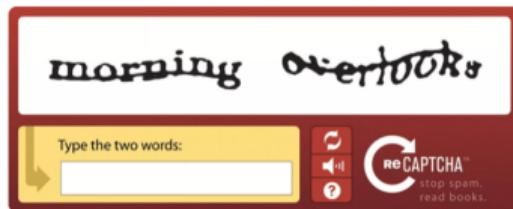
27 января 2022 г.

Посиделка N: Свёрточные сетки

Agenda

- Как видит компьютер
- Свёртка
- Пуллинг
- Собираем свою свёрточную сетку
- Data augmentation

Затравка (2006)



Please click on all the images that show cats:

The grid contains 16 images arranged in four rows of four. The images alternate between dogs and cats. Each image has a blue 'adopt me' link below it. The images are as follows:

- Row 1: Black and white dog, orange cat, brown and white dog, orange cat.
- Row 2: White and brown dog, tan dog, person petting a black cat, brown and white dog.
- Row 3: White dog, orange cat, brown dog, black and white dog.
- Row 4: Orange cat, brown dog, brown dog, black and white dog.

Затравка (2006)

- Капча портит вид сайтов, довольно бесполезная, в Microsoft придумывают в 2006 году новый вид капчи. Надо отличать котов от собак.
- В то время разделение собак от кошек было очень сложной задачей, лучшая точность была 0.6.
- У нас есть 12 картинок, робот нагнёт нас с вероятностью 0.6^{12} .
- Пул картинок пополнялся фотографиями из приютов.

В 2014 проект закрыли



Dogs vs. Cats

Create an algorithm to distinguish dogs from cats
215 teams · 6 years ago

Overview Data Notebooks Discussion Leaderboard Rules

[Public Leaderboard](#) [Private Leaderboard](#)

The private leaderboard is calculated with approximately 70% of the test data. [Refresh](#)

This competition has completed. This leaderboard reflects the final standings.

■ Gold ■ Silver ■ Bronze

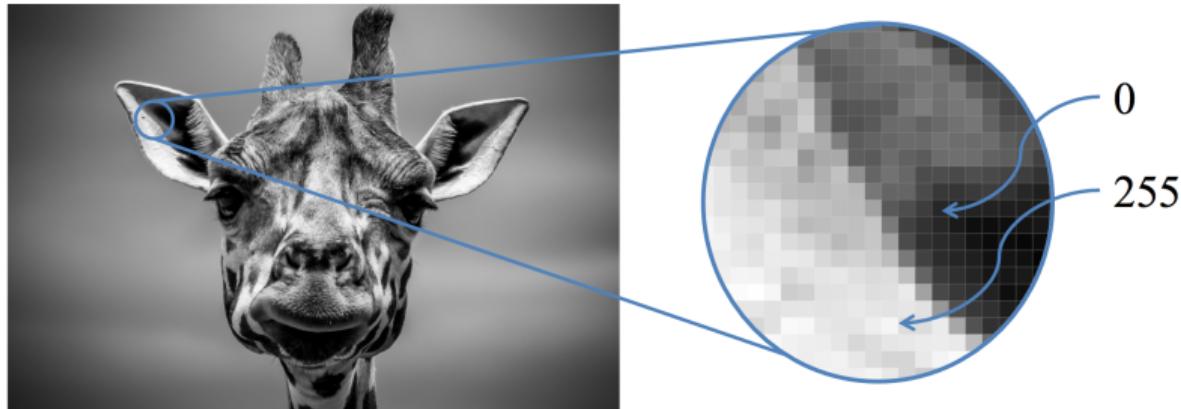
#	△pub	Team Name	Notebook	Team Members	Score ⓘ	Entries	Last
1	—	Pierre Sermanet			0.98914	5	6y
2	▲ 4	orchid			0.98308	17	6y
3	—	Owen			0.98171	15	6y
4	—	Paul Covington			0.98171	3	6y

Как видит компьютер



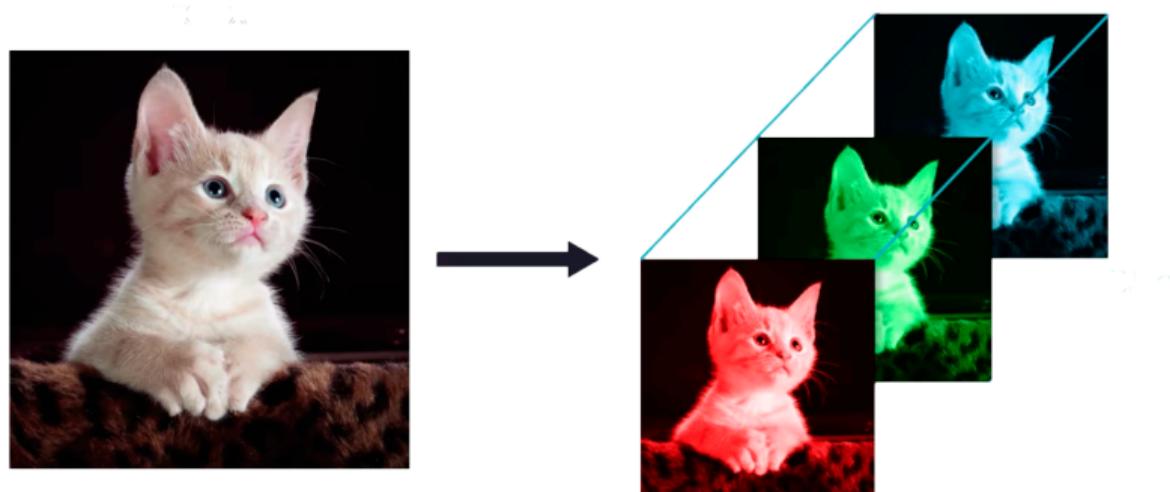
Картина – тензор

- Каждая картинка – это матрица из пикселей
- Каждый пиксель обладает яркостью по шкале от 0 до 255

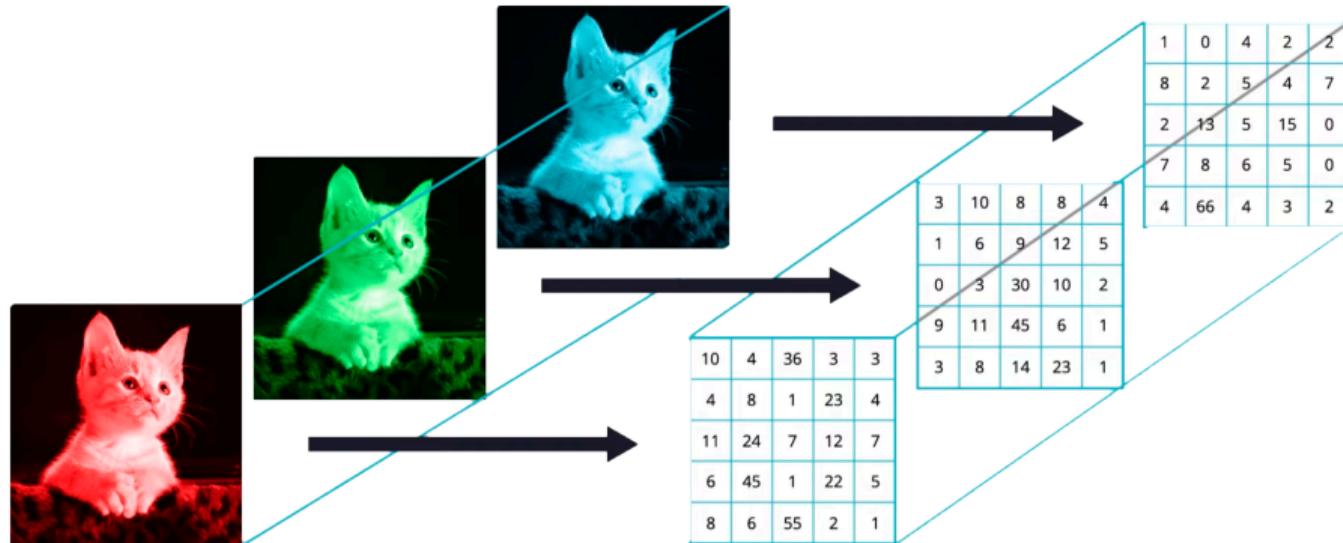


Картина – тензор

- Цветное изображение имеет три канала пикселей: красный, зелёный и синий (rgb), размерность изображения $5 \times 5 \times 3$



Картина – тензор



Картинка – тензор

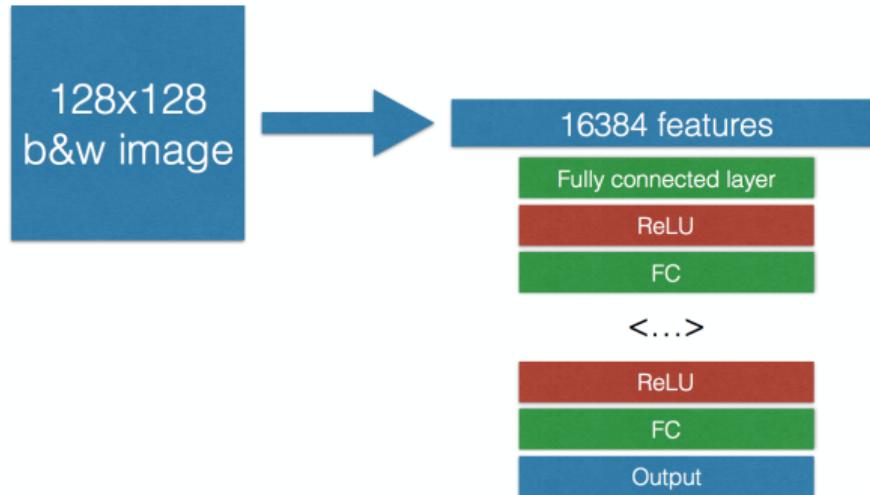
5 x 5 x 3



A thick black arrow pointing to the right, indicating the direction of the next section.

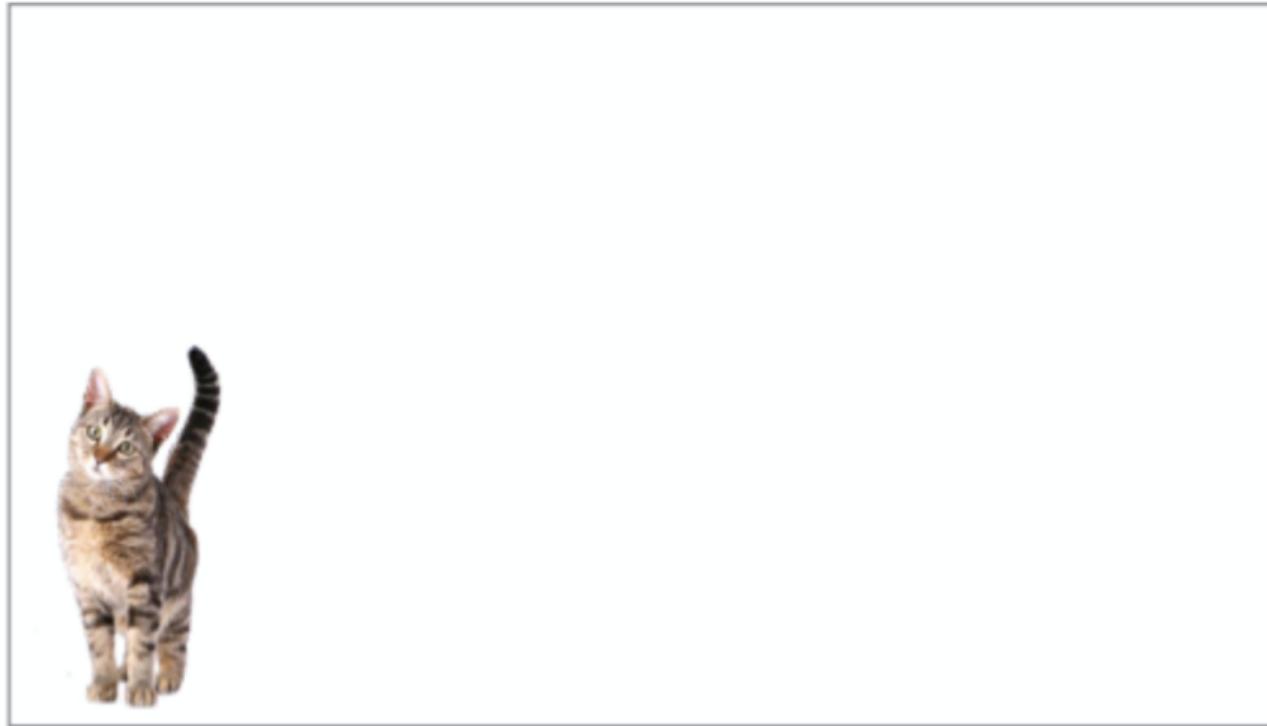
3D Array

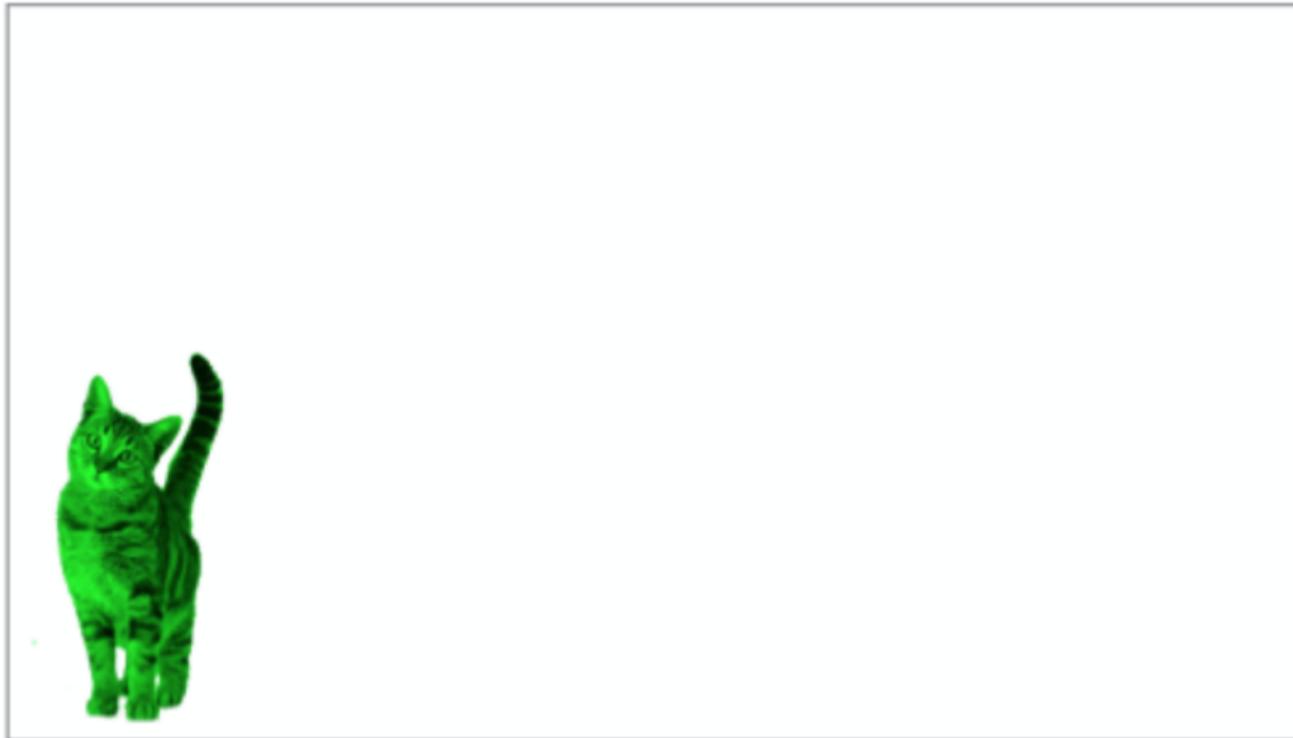
Обычная сетка



- Очень много весов
- Теряется информация о взаимном расположении пикселей
- Изображение в разных местах картинки даёт разные веса







Обычная сетка

- Хотим, чтобы информация не терялась
- Хотим, чтобы сетка была устойчива к положению картинки
- Хотим одинаковые веса \Rightarrow свёртка

Свёртка



Свёртка

3 ₀	3 ₁	2 ₂	1	0
0 ₂	0 ₂	1 ₀	3	1
3 ₀	1 ₁	2 ₂	2	3
2	0	0	2	2
2	0	0	0	1

12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0

3	3 ₀	2 ₁	1 ₂	0
0	0 ₂	1 ₂	3 ₀	1
3	1 ₀	2 ₁	2 ₂	3
2	0	0	2	2
2	0	0	0	1

12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0

3	3	2 ₀	1 ₁	0 ₂
0	0	1 ₂	3 ₂	1 ₀
3	1	2 ₀	2 ₁	3 ₂
2	0	0	2	2
2	0	0	0	1

12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0

3	3	2	1	0
0 ₀	0 ₁	1 ₂	3	1
3 ₂	1 ₂	2 ₀	2	3
2 ₀	0 ₁	0 ₂	2	2
2	0	0	0	1

12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0

3	3	2	1	0
0	0 ₀	1 ₁	3 ₂	1
3	1 ₂	2 ₂	2 ₀	3
2	0 ₀	0 ₁	2 ₂	2
2	0	0	0	1

12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0

3	3	2	1	0
0	0	1 ₀	3 ₁	1 ₂
3	1	2 ₂	2 ₂	3 ₀
2	0	0 ₀	2 ₁	2 ₂
2	0	0	0	1

12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0

3	3	2	1	0
0	0	1	3	1
3 ₀	1 ₁	2 ₂	2	3
2 ₂	0 ₂	0 ₀	2	2
2 ₀	0 ₁	0 ₂	0	1

12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0

3	3	2	1	0
0	0	1	3	1
3 ₁	1 ₀	2 ₁	2 ₂	3
2	0 ₂	0 ₂	2 ₀	2
2	0 ₀	0 ₁	0 ₂	1

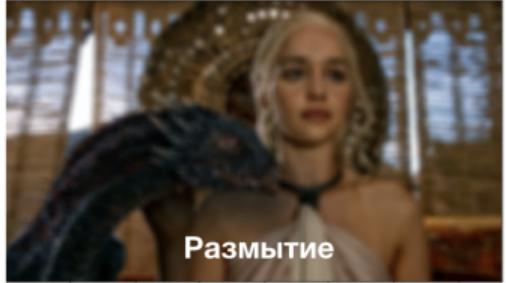
12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0

3	3	2	1	0
0	0	1	3	1
3	1	2 ₀	2 ₁	3 ₂
2	0	0 ₂	2 ₂	2 ₀
2	0	0 ₀	0 ₁	1 ₂

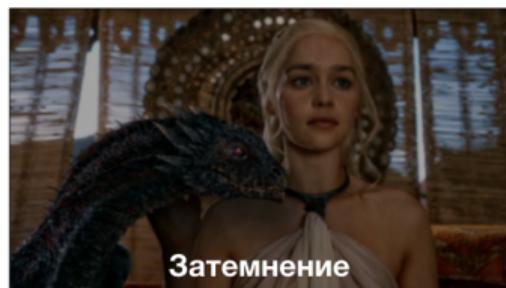
12.0	12.0	17.0
10.0	17.0	19.0
9.0	6.0	14.0



$$\frac{1}{9} \cdot \begin{pmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \end{pmatrix}$$



$$\begin{pmatrix} 0.1 & 0.1 & 0.1 \\ 0.1 & 0.1 & 0.1 \\ 0.1 & 0.1 & 0.1 \end{pmatrix}$$



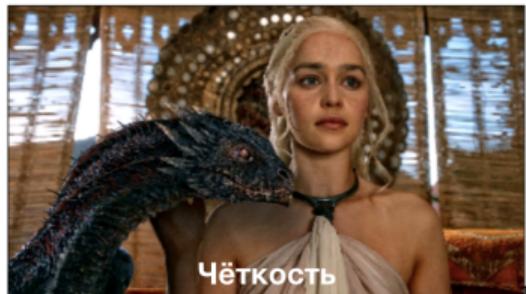
```
[[62, 36, 9], [[62, 36, 9], [[62, 36, 9],  
[62, 36, 9], [61, 35, 8], [60, 34, 7],  
[61, 35, 8], [59, 33, 6], [57, 31, 4],  
..., ..., ...,  
[58, 43, 20], [53, 41, 17], [50, 38, 14],  
[57, 45, 21], [53, 41, 17], [49, 37, 13],  
[57, 45, 21]] [52, 40, 16]] [48, 36, 12]]
```

Красный

Зеленый

Синий

$$\begin{pmatrix} 0.1 & 0.1 & 0.1 \\ 0.1 & 2 & 0.1 \\ 0.1 & 0.1 & 0.1 \end{pmatrix}$$



Свёртка

- Разные ядра помогают накладывать на кртинку различные эффекты
- Какие-то ядра помогают искать границы
- **Идея:** возможно, с помощью некоторых ядер можно искать разные образы...



Классификатор слэшей

The diagram illustrates a 3x3 convolution operation with stride 1. The input matrix is:

0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	1	0
0	0	0	1

The kernel matrix is:

1	0
0	1

The output matrix is:

0	0	0
0	1	0
0	0	2

The diagram highlights the calculation of the output value 2, showing the kernel sliding over the input matrix.

The diagram shows the convolution operation between an input matrix and a kernel matrix to produce an output matrix.

Input:

0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	0	1
0	0	1	0

Kernel:

1	0
0	1

Output:

0	0	0
0	0	1
0	1	0

Классификатор слэшей

0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	1	0
0	0	0	1

Input

*

1	0
0	1

Kernel

=

0	0	0
0	1	0
0	0	2

Output

Max = 2



Simple
classifier



Max = 1

0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	0	1
0	0	1	0

Input

*

1	0
0	1

Kernel

=

0	0	0
0	0	1
0	1	0

Output

Свёртка инвариантна к расположению

$$\begin{array}{|c|c|c|c|} \hline 0 & 0 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 1 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 0 & 1 \\ \hline \end{array} * \begin{array}{|c|c|} \hline 1 & 0 \\ \hline 0 & 1 \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|c|c|} \hline 0 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 1 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 2 \\ \hline \end{array}$$

Input Kernel Output

$$\begin{array}{|c|c|c|c|} \hline 1 & 0 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 1 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 0 & 0 \\ \hline \end{array} * \begin{array}{|c|c|} \hline 1 & 0 \\ \hline 0 & 1 \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|c|c|} \hline 2 & 0 & 0 \\ \hline 0 & 1 & 0 \\ \hline 0 & 0 & 0 \\ \hline \end{array}$$

Input Kernel Output

Свёртка инвариантна к расположению

0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	1	0
0	0	0	1

Input

*

1	0
0	1

=

0	0	0
0	1	0
0	0	2

Output

Max = 2

↑
Didn't
change
↓

1	0	0	0
0	1	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0

Input

*

1	0
0	1

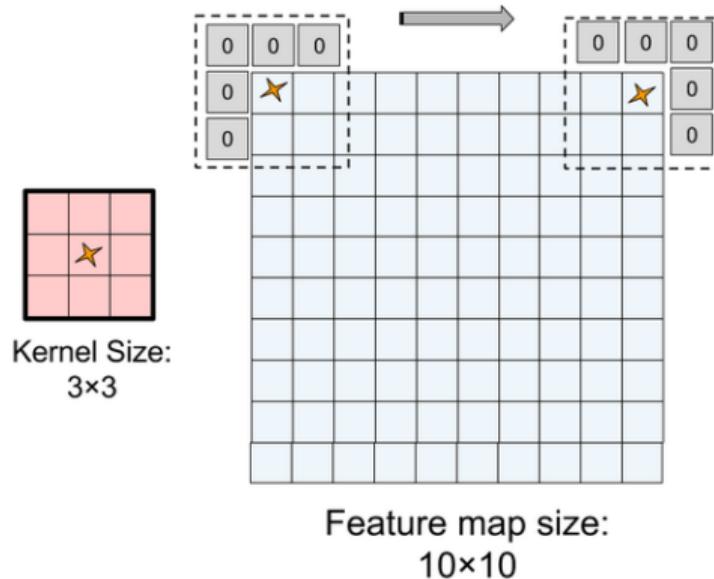
=

2	0	0
0	1	0
0	0	0

Output

Max = 2

Дополнение (Padding)



Padding используют, чтобы пространственная размерность картинки не уменьшалась после применения свёртки, это помогает не терять информацию на краях и избежать проблем с размерностями

Дополнение (Padding)

0_2	0_0	0_1	0	0	0	0
0_1	2_0	2_0	3	3	3	0
0_0	0_1	1_1	3	0	3	0
0	2	3	0	1	3	0
0	3	3	2	1	2	0
0	3	3	0	2	3	0
0	0	0	0	0	0	0

1	6	5
7	10	9
7	10	8

Свёрточный слой

0	0	0	0	0
0	0	1	0	0
0	1	1	0	0
0	1	0	1	0
0	0	0	0	0

Input 3x3
image with
zero **padding**
(grey area)

Shared bias:

$$b$$

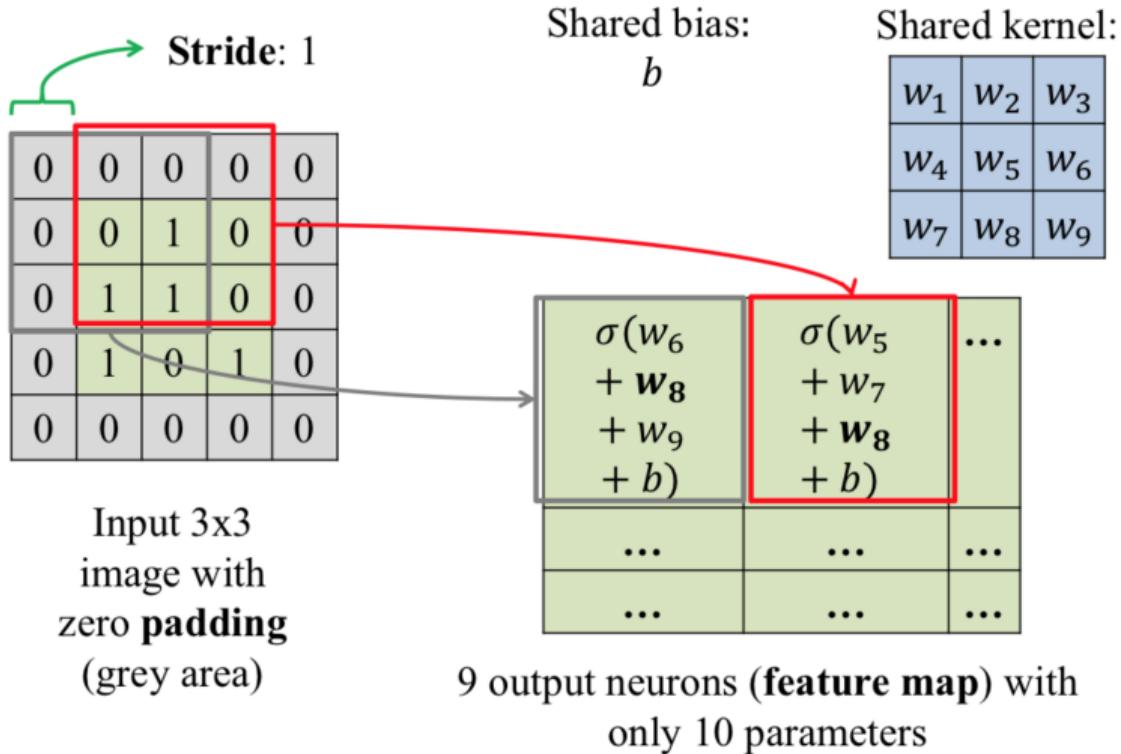
Shared kernel:

w_1	w_2	w_3
w_4	w_5	w_6
w_7	w_8	w_9

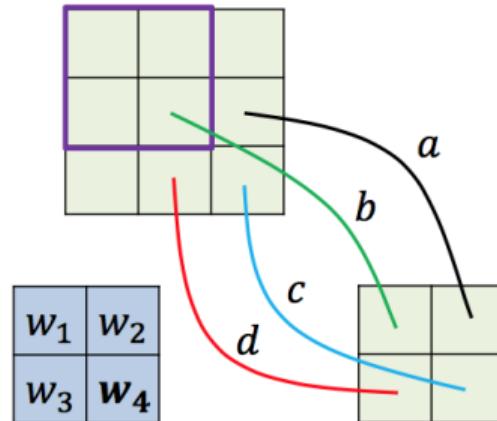
$\sigma(w_6$ $+ w_8$ $+ w_9$ $+ b)$
...
...

9 output neurons (**feature map**) with
only 10 parameters

Свёрточный слой



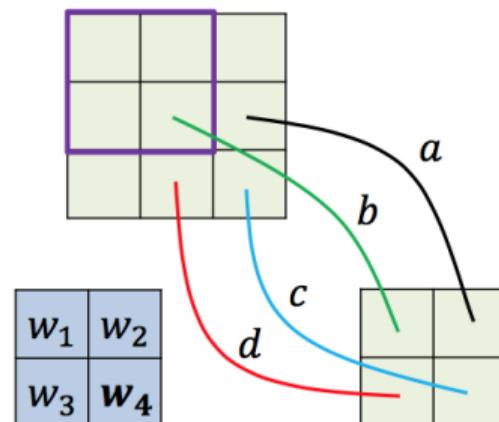
Backpropagation для свёрточного слоя



$$b = w_1 x_{11} + w_2 x_{12} + w_3 x_{21} + w_4 x_{22}$$

$$a = w_1 x_{12} + w_2 x_{13} + w_3 x_{22} + w_4 x_{23}$$

Backpropagation для свёрточного слоя

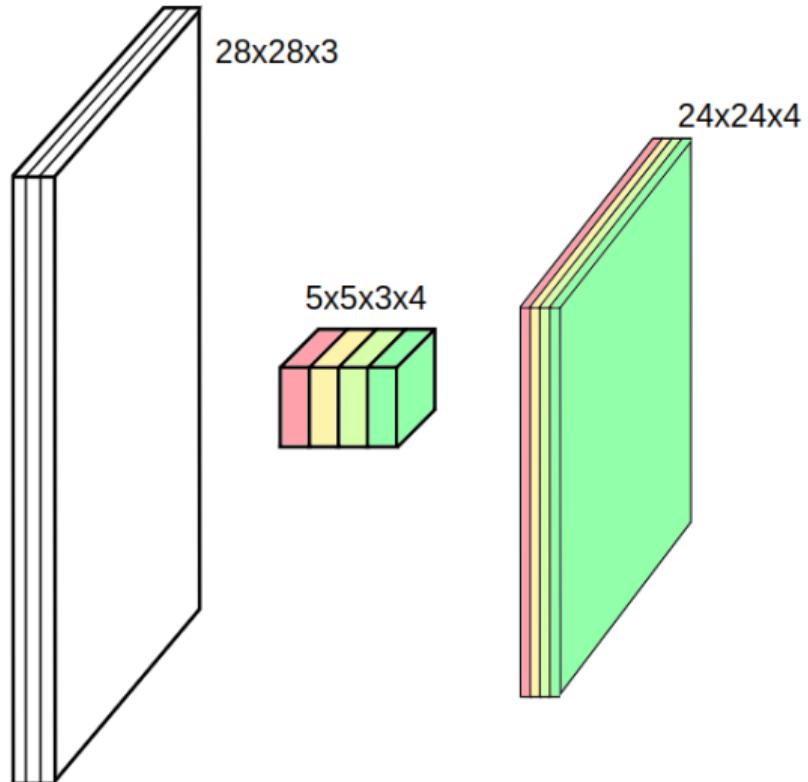


$$\frac{\partial L}{\partial w_1} = \frac{\partial L}{\partial a} \cdot x_{11} + \frac{\partial L}{\partial b} \cdot x_{12} + \frac{\partial L}{\partial c} \cdot x_{22} + \frac{\partial L}{\partial d} \cdot x_{12}$$

Свёрточный слой

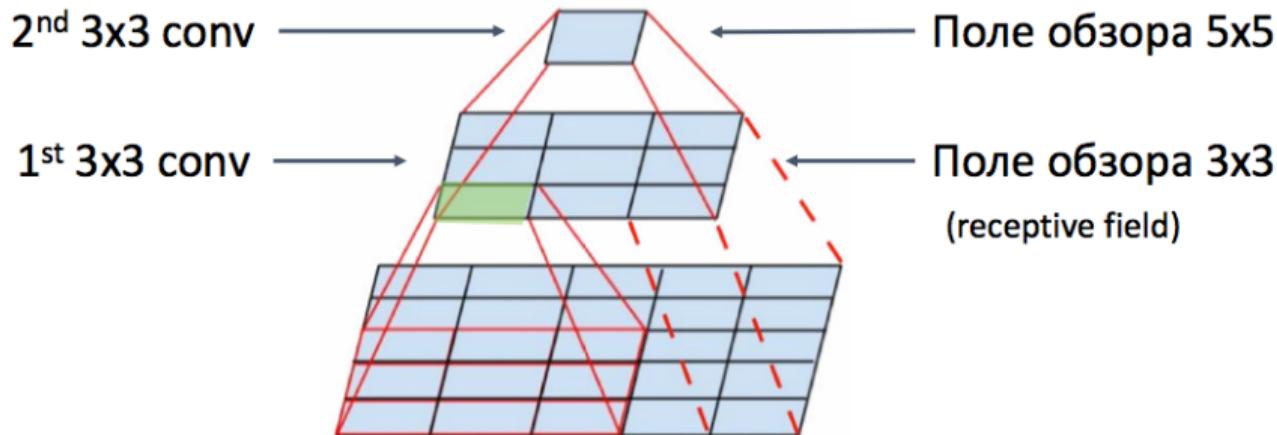
- Слой действует одинаково для каждого участка картинки, в отличие от полносвязного
- Нужно оценивать меньшее количество параметров
- Слой учитывает взаимное расположение пикселей
- Можно учить тем же самым backpropagation
- Свёрточный слой - это полносвязный слой с ограничениями, попробуйте нарисовать свёрточный слой также как мы рисовали полносвязный

Одного ядра недостаточно



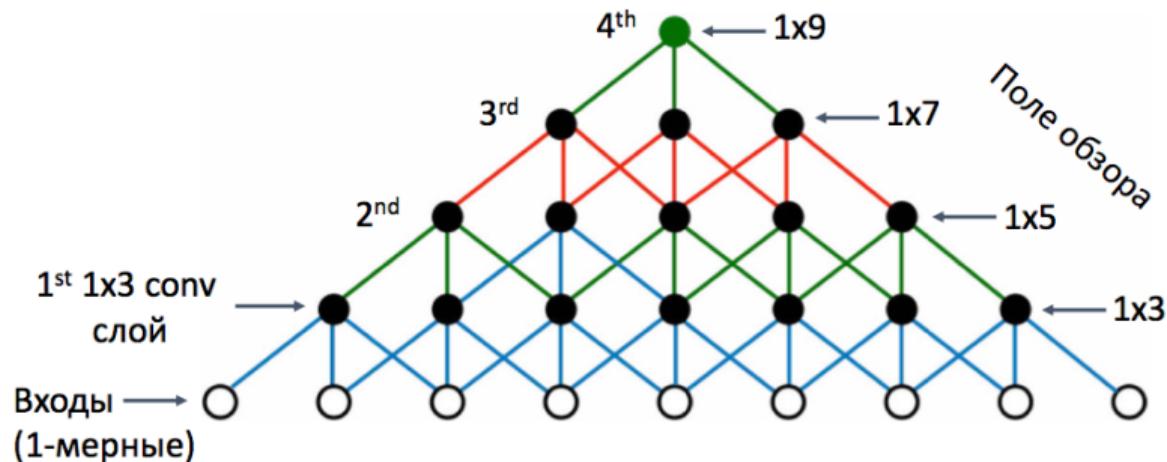
Одного свёрточного слоя недостаточно

- Нейроны первого слоя смотрят на поле 3×3
- Если интересующий нас объект больше, нам нужна вторая свёртка



Одного свёрточного слоя недостаточно

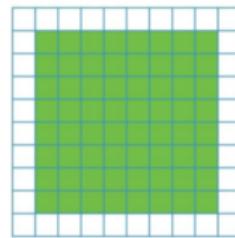
- N слоёв со свёртками 3×3
- На N -ом слое поле обзора $(2N + 1) \times (2N + 1)$
- Если наш объект размера 300, надо 150 слоёв... \Rightarrow нужно растить поле обзора быстрее



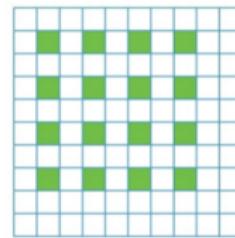
Сдвиги и Пулинг

Нужно растить поле обзора быстрее!

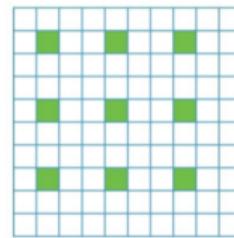
- Пиксели локально скоррелированы — соседние пиксели, как правило, не сильно отличаются друг от друга
- Если будем делать свёртку с каким-то шагом, сэкономим мощности компьютера и не потеряем в информации



Stride = 1



Stride = 2

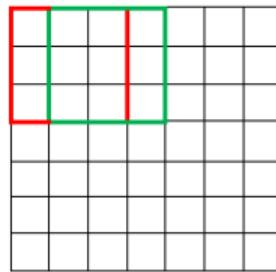


Stride = 3

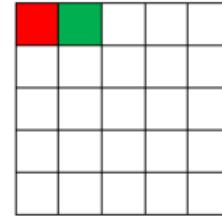
- Очень агрессивная стратегия снижения размерности картинки

Сдвиг (Stride)

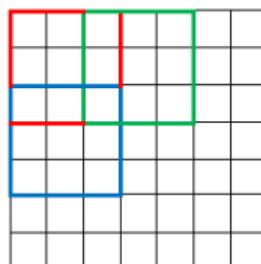
7 x 7 Input Volume



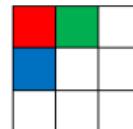
5 x 5 Output Volume



7 x 7 Input Volume

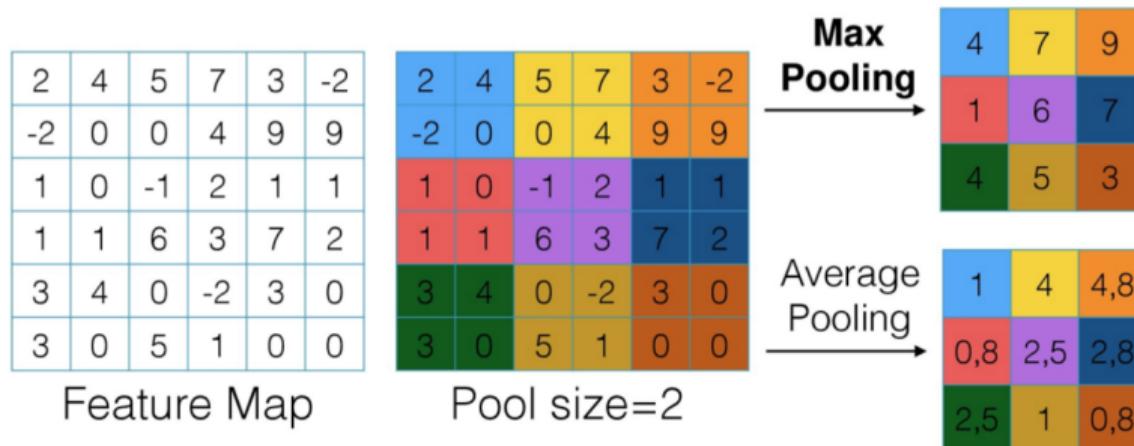


3 x 3 Output Volume



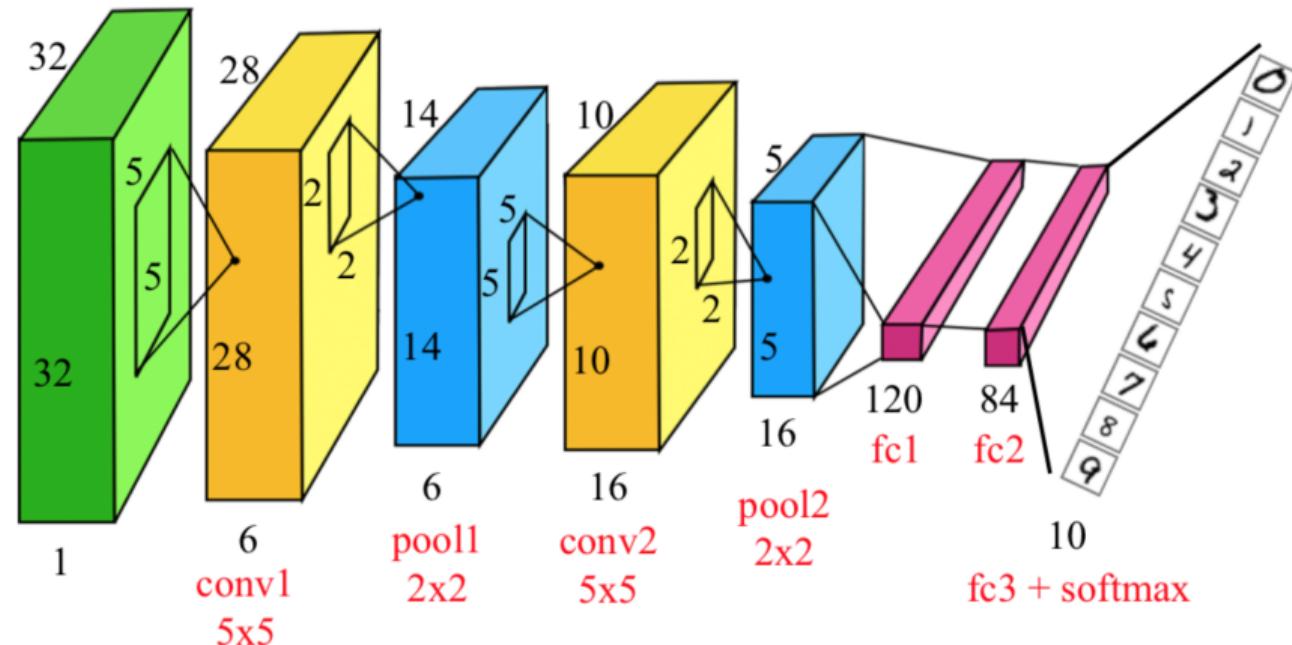
Пуллинг слой (Pooling)

- Будем считать внутри какого-то окна максимум или среднее и сворачивать размерность, пользуясь локальной коррелированностью

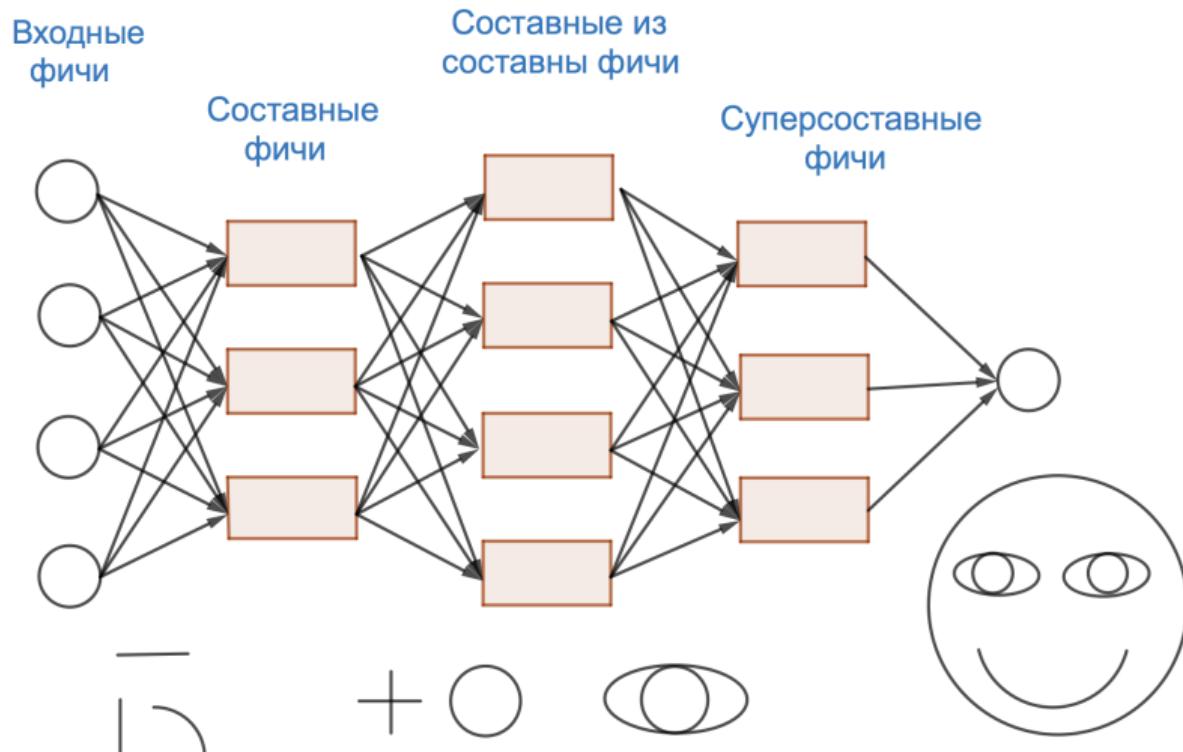


Простейшая CNN

Нейросеть LeNet-5 (1998) для распознавания рукописных цифр



Что выучивают нейросети



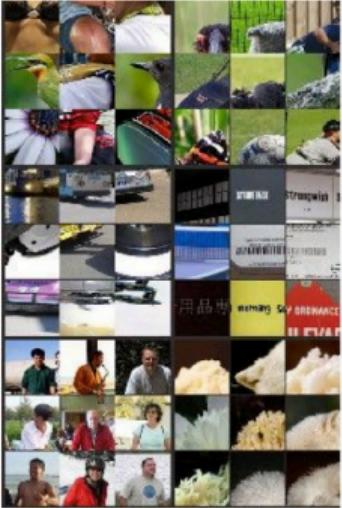
Что выучивают нейросети



Layer 1



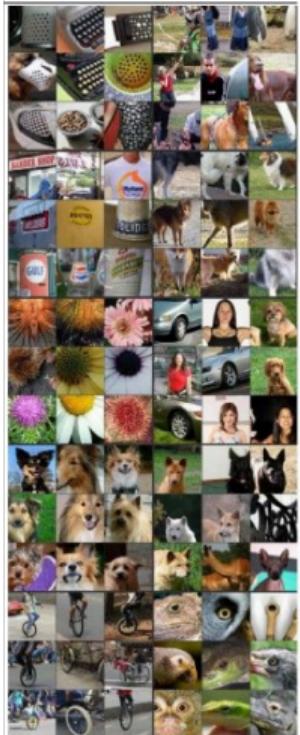
Layer 2



Layer 3



Layer 4



Layer 5

<https://arxiv.org/pdf/1311.2901.pdf>

Data augmentation

Data augmentation

- В сетке может быть миллионы параметров!
- Естественная регуляризация, дополнительная регуляризация, генерация новых данных (data augmentation)
- Генерируем новые цвета, сдвигаем, искажаем и тп



<https://blog.keras.io/building-powerful-image-classification-models-using-very-little-data.html>

Data augmentation

- Сдвиги (вместо них лучше пулинг)
- Увеличение, уменьшение
- Повороты
- Искажение
- Затенение
- Смена стиля (красок)



Делает модель более устойчивой, полезна при маленьких выборках. На больших датасетах также улучшает результаты.

Собираем свою собственную CNN