

Verificação de Autenticidade de Assinaturas Manuscritas Utilizando Redes Neurais Convolucionais

Marcos Wenneton Vieira de Araújo
Orientadora: Elloá B. Guedes

¹Laboratório de Sistemas Inteligentes
Grupo de Pesquisas em Sistemas Inteligentes
Escola Superior de Tecnologia
Universidade do Estado do Amazonas
Av. Darcy Vargas, 1200, Manaus, AM

{mwvda.eng, ebgcosta}@uea.edu.br

1. Introdução

A autenticação possui importância fundamental na segurança de sistemas computacionais, pois consiste em permitir ou negar acesso à certas informações ou serviços com base na identidade associada à entidade que solicita acesso ao recurso ou em algum atributo que depende desta identidade (COSTA; OBELHEIRO; FRAGA, 2006).

A Biometria, em particular, tem sido uma das técnicas mais difundidas para autenticação, já sendo utilizada de abrangente na rotina diária da população em geral. Ela é definida como a utilização de características fisiológicas ou traços comportamentais para a comprovação da identidade de um indivíduo. A autenticação por biometria ganhou muita popularidade como uma alternativa confiável para sistemas baseados em segurança por chave, devido suas propriedades únicas e a capacidade quase nula de cópia, roubo ou adivinhação (KHOLMATOV, 2003).

Dentre as técnicas de autenticação por Biometria, tem-se aquelas baseadas em características fisiológicas do indivíduo, as quais levam em conta, por exemplo, as impressões digitais, o exame de fundo de retina, a palma da mão e até a arcada dentária. Estas técnicas são muito seguras, mas ainda incorrem em problemas operacionais que dificultam o seu uso em larga escala, como o custo com *hardware* e o grau de intrusão elevado aos usuários na captura destas características (??). Existem também técnicas de autenticação biométrica que utilizam-se de traços comportamentais como, por exemplo, expressões faciais, gestos, assinaturas manuscritas e modo de andar, dentre outras, as quais são características dinâmicas e que podem variar fortemente ao longo do tempo. Porém, apesar destes desafios, podem ter seus padrões capturados mediante experiência (COSTA; OBELHEIRO; FRAGA, 2006).

A assinatura manuscrita, em especial, é particularmente utilizada para autenticação biométrica de identidade desde os tempos primórdios. Ela é caracterizada pela produção, de próprio punho, de uma marca referente ao nome ou rubrica do autor como uma prova de sua identidade (HEINEN, 2002). Nos sistemas biométricos de autenticação, apresenta vantagens em relação às senhas, por exemplo, por possuir reprodução não-trivial. Citam-se também os aspectos não-invasivos na sua obtenção, diferentemente, por exemplo, da análise de certas características fisiológicas, e também o baixo custo de aquisição, o que colabora para sua ampla difusão (HEINEN; OSÓRIO, 2004; SOUZA; PANTOJA; SOUZA, 2009).

O maior desafio das técnicas de autenticação de assinaturas é determinar se uma assinatura em questão é, de fato, escrita por quem afirma ser e se falsificações podem ser identificadas. Apesar de todas as vantagens previamente mencionadas desta informação biométrica, a criação de métodos automáticos para autenticação de assinaturas manuscritas não é uma tarefa trivial, pois, ao contrário das características biométricas fisiológicas, os padrões ali existentes podem apresentar grande variabilidade para um mesmo indivíduo (HEINEN, 2002). Levando em conta estes desafios, a literatura já contempla diversos métodos com vistas a endereçar esta tarefa, nos quais bons resultados foram encontrados principalmente utilizando Máquinas de Vetores de Suporte, Modelos Escondidos de Markov, Análise do Componente Principal, *Dynamic Time Warping*, dentre outros (SOUZA; PANTOJA; SOUZA, 2009).

Porém, com o crescente desenvolvimento de técnicas de *Deep Learning* aplicadas à problemas de Visão Computacional, houve o desejo de investigar o desempenho de tais técnicas na autenticação de assinaturas, problema que está sendo considerado no escopo deste trabalho. Esta subárea do Aprendizado de Máquina, inserida no escopo da Inteligência Artificial, baseia-se na proposição de modelos que aprendem a partir da experiência, sendo muito aplicados em problemas de classificação, detecção, localização e segmentação de objetos em imagens, com muitos resultados expressivos em diversos domínios (KHAN et al., 2018). Assim, almeja-se investigar as capacidades de tais modelos, especialmente baseados no uso de Redes Neurais Convolucionais, na identificação de assinaturas autênticas e forjadas de diversos indivíduos.

1.1. Objetivos

O objetivo geral deste trabalho consiste em verificar a autenticidade de assinaturas manuscritas com redes neurais convolucionais. Para alcançar esta meta, alguns objetivos específicos precisam ser consolidados, a citar:

1. Realizar a fundamentação teórica acerca dos conceitos das redes neurais convolucionais;
2. Consolidar uma base de dados representativa de assinaturas;
3. Descrever o problema considerado como uma tarefa de Aprendizado de Máquina;
4. Propor, treinar e testar redes neurais convolucionais para a tarefa considerada;
5. Analisar os resultados obtidos.

1.2. Justificativa

Apesar da capacidade tecnológica atual e da proposição crescente de diversas características e métodos para autenticação biométrica, as assinaturas manuscritas ainda possuem um papel importante em nossa sociedade, estando presentes na ampla maioria dos documentos oficiais do País e servindo também para comprovação de diversas transações financeiras. Outro aspecto que ressalta a importância deste trabalho consiste na possibilidade da adoção dos modelos elaborados na verificação de autenticidade de documentos históricos ou artísticos, colaborando também na diminuição de fraudes nestes âmbitos. Assim, é importante a contínua proposição, melhoria e avaliação de métodos para este fim, com vistas a aumentar a eficiência e diminuir as eventuais vulnerabilidades.

Considerando que as técnicas de *Deep Learning* ainda são emergentes, é importante propor trabalhos que possam ajudar a verificar a adequação destas soluções, indicando vantagens e limitações, bem como comparações com o estado da arte.

No mais, do ponto de vista do bacharel em Engenharia de Computação em formação, a proposta de trabalho de conclusão de curso corrobora para a prática de conceitos, tecnologias e métodos de uma área emergente do Aprendizado de Máquina que é o *Deep Learning*. Por fim, deve-se mencionar a importância da realização deste trabalho com vistas a colaborar com as atividades desenvolvidas pelo *Laboratório de Sistemas Inteligentes* (LSI), uma iniciativa do *Grupo de Pesquisas em Sistemas Inteligentes* da Escola Superior de Tecnologia (EST) da Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

1.3. Metodologia

Para alcançar os objetivos propostos no escopo deste trabalho, a condução das atividades a serem realizadas obedecerá à metodologia descrita a seguir:

1. Estudo dos conceitos relacionados ao Aprendizado de Máquinas, Redes Neurais Convolucionais e *Deep Learning*;
2. Descrição do problema considerado como uma tarefa de Aprendizado de Máquina;
3. Consolidação de uma base de dados representativa de assinaturas originais e forjadas;
4. Levantamento do ferramental tecnológico para implementação das redes neurais convolucionais;
5. Proposição de modelos de redes neurais convolucionais para o problema considerado, contemplando arquitetura, parâmetros e hiperparâmetros;
6. Treino das redes propostas para a tarefa de aprendizado considerada;
7. Teste das redes previamente treinadas com vistas a coleta de métricas de desempenho;
8. Análise dos resultados e identificação dos modelos mais adequados para o problema considerado;
9. Escrita da proposta de Trabalho de Conclusão de Curso;
10. Defesa da proposta de Trabalho de Conclusão de Curso;
11. Escrita do Trabalho de Conclusão de Curso; e
12. Defesa do Trabalho de Conclusão de Curso.

1.4. Cronograma

Considerando as atividades enumeradas na metodologia, a Tabela 1 sintetiza o cronograma de execução deste trabalho.

1.5. Organização do Documento

Para apresentar a proposta deste trabalho de conclusão de curso, este documento encontra-se dividido nas seções a seguir. A Seção 2 relaciona os fundamentos teóricos necessários para a resolução do problema apresentado. Na Seção 3 é descrita uma análise de trabalhos relacionados. A Seção 4, por sua vez, discorre sobre a solução proposta para a verificação da autenticidade de assinaturas manuscritas, que é seguida pelos resultados parciais obtidos considerando estas soluções, e estão relatados na Seção 5. Por fim, na Seção 6, encontram-se as considerações parciais sobre a realização deste trabalho.

Tabela 1: Cronograma de atividades levando em consideração os dez meses (de 02/2019 a 12/2019) para a realização do TCC.

	2019											
	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	
Atividade 1	X	X	X									
Atividade 2		X										
Atividade 3		X	X									
Atividade 4			X									
Atividade 5				X	X	X	X					
Atividade 6				X	X	X	X					
Atividade 7							X	X				
Atividade 8									X	X		
Atividade 9	X	X	X	X	X							
Atividade 10					X							
Atividade 11						X	X	X	X	X	X	
Atividade 12											X	

2. Fundamentação Teórica

A fundamentação teórica para a elaboração deste trabalho consiste em conceitos relativos à Aprendizagem de Máquina. Primeiramente, os conceitos gerais desta área serão apresentados na Seção 2.1, seguidos pelas Redes Neurais Artificiais, na Seção 2.2, um dos modelos inferenciais mais representativos. As definições elementares da subárea de Aprendizagem de Máquina conhecida como *Deep Learning* são apresentadas na Seção 2.3. A Seção 2.3.1 discorre sobre as características das Redes Neurais Convolucionais que, por fim, é seguida pela Seção 2.3.2 na qual são apresentadas algumas de suas arquiteturas canônicas.

2.1. Aprendizagem de Máquina

Aprendizagem de Máquina (AM), do inglês *Machine Learning*, é o estudo sistemático de algoritmos e sistemas que melhoram seu conhecimento ou desempenho com o uso da experiência (FLACH, 2012). Em 1959, o pioneiro em jogos de computador Arthur Samuels definiu AM como um “campo de estudos que dá aos computadores a habilidade de aprender sem serem explicitamente programados” (SIMON, 2013). De acordo com Murphy (MURPHY, 2012), AM pode ainda ser definido como um conjunto de métodos que conseguem detectar automaticamente padrões em dados e, em seguida, utilizar estes padrões para prever dados não previamente vistos ou para realizar outros tipos de decisão mediante incerteza.

A essência dos métodos de AM consiste em utilizar os atributos corretos para construir os modelos certos que resolvem determinadas tarefas (FLACH, 2012). Os atributos são dados oriundos dos objetos relevantes no domínio do problema. Com eles, efetua-se o treinamento de um modelo para resolver um problema. Este problema é representado abstratamente por uma tarefa. Ao final do treinamento, então, o modelo é usado para endereçar a tarefa proposta, colaborando na resolução do problema original. Estas ideias são ilustradas na Figura 1.

Figura 1: Uma visão geral de como o AM é utilizado para endereçar uma tarefa. Adaptado de: (FLACH, 2012).



O AM é comumente dividido em três paradigmas principais de aprendizado, chamados de aprendizado supervisionado, não-supervisionado e semi-supervisionado. No caso dos algoritmos de aprendizado supervisionado, o objetivo é aprender um mapeamento de entradas para saídas, dado um conjunto rotulado de pares de entradas e saídas. No aprendizado não supervisionado, o algoritmo é apresentado somente aos dados de entrada e o seu propósito é encontrar padrões significativos nos mesmos. O aprendizado semi-supervisionado, por sua vez, normalmente combina uma pequena quantidade de dados rotulados com uma grande quantidade de dados não rotulados para criar um classificador próprio a ser aplicado aos dados não rotulados. Em alguns casos, a abordagem de aprendizado semi-supervisionado pode ser de grande valor prático (KHAN et al., 2018).

No caso do paradigma de aprendizado supervisionado, em particular, destacam-se as tarefas de classificação e de regressão. Em uma tarefa de classificação, um algoritmo é selecionado para especificar quais das k categorias possíveis uma entrada pertence. Para resolver essa tarefa, o algoritmo de aprendizado normalmente produz uma função $f : \mathbb{R}^n \rightarrow \{1, \dots, k\}$. Quando $y = f(x)$, isto significa que o modelo mapeia uma entrada descrita pelo vetor $x \in \mathbb{R}^n$ para uma categoria identificado por um valor numérico $y \in \{1, \dots, k\}$. Quanto à tarefa de regressão, é solicitado a um algoritmo de AM a predição de um valor numérico a partir de uma entrada. Desta forma, o algoritmo de aprendizado é proposto a inferir uma função $f : \mathbb{R}^n \rightarrow \mathbb{R}$ (GOODFELLOW; BENGIO; COURVILLE, 2016).

Dentre os diversos modelos de AM existentes, Flach considera a categorização dos mesmos segundo os tipos geométricos, probabilísticos e lógicos (FLACH, 2012). Um modelo geométrico é construído diretamente em função do espaço da solução, utilizando-se de conceitos como linhas, planos, hiperplanos e distâncias. Nesta categoria encontram-se a regressão linear, as redes neurais artificiais e as máquinas de vetores de suporte, por exemplo. Nos modelos do tipo probabilístico, tendo como exemplo o classificador Bayesiano, a questão principal é modelar a relação entre os dados de entrada e de saída assumindo que existe algum processo aleatório implícito que produz os valores para essas variáveis, de acordo com uma distribuição de probabilidade bem definida, porém desconhecida. Um modelo lógico, por sua vez, é o mais naturalmente algorítmico, conside-

rando a capacidade de ser facilmente transformado em regras que podem ser entendidas por seres humanos. Dentre os modelos lógicos estão, por exemplo, as árvores de decisão e as florestas aleatórias.

Existe uma grande quantidade de tarefas que podem ser resolvidas com AM, entre estas podemos citar, por exemplo, o reconhecimento de objetos em uma imagem (PATHAK; PANDEY; RAUTARAY, 2018), a determinação da idade de um indivíduo em uma imagem (ARAUJO, 2018), a classificação de atividades humanas (LIRA et al., 2017), entre outras. Na próxima seção serão descritas e apresentadas as redes neurais artificiais, um dos modelos de AM para o paradigma supervisionado com papel protagonista nas soluções apresentadas.

2.2. Redes Neurais Artificiais

As *Redes Neurais Artificiais* (RNAs) são uma tentativa computacional de modelar a capacidade de processamento de informação do sistema nervoso humano (ROJAS, 1996). Para alcançarem um bom desempenho, as RNAs empregam uma interligação de estruturas bases chamadas de neurônios artificiais que, por sua vez, possuem pesos com valores numéricos positivos ou negativos associados entre si. Uma vantagem das RNAs é a grande capacidade de generalização, ou seja, a habilidade de produzir saídas adequadas para entradas que não estavam presente anteriormente durante seu aprendizado (HAYKIN, 2009). As RNAs têm sido frequentemente aplicadas nas áreas de medicina e negócios, além de um frequente desenvolvimento nos campos de processamento de sinais, reconhecimento de padrões em imagens e reconhecimento e produção de fala (FAUSETT, 1993).

A idealização dos neurônios artificiais foi inspirada nos neurônios biológicos encontrados no cérebro humano. Como mostrado na Figura 2, cada neurônio biológico é composto pelo corpo celular, os dendritos e o axônio. Os dendritos têm como papel a recepção das informações, ou impulsos nervosos, de outros neurônios e a submissão destas informações ao corpo celular, onde são processadas e novos impulsos são gerados. Estes impulsos são enviados aos dendritos de outros neurônios através do axônio. O ponto de contato entre os neurônios através do axônio e os dendritos, denominado sinapse, é onde ocorre toda a troca de informação necessária para conceber uma rede neural (BRAGA; CARVALHO; LUDERMIR, 2000).

Figura 2: Estrutura de um neurônio biológico. Adaptado de: (BRAGA; CARVALHO; LUDERMIR, 2000)



Considerando uma analogia com os neurônios biológicos, modelou-se então a primeira noção de neurônios artificiais. Nestes neurônios, as entradas são valores $x =$

x_1, \dots, x_n aos quais estão sujeitos um conjunto de pesos $w = w_1, \dots, w_n$. Este modelo de neurônio utiliza ainda um *bias* externo, denotado por b . Este bias é utilizado para o aumentar ou diminuir os valores de entrada da função de ativação, dependendo se o seu valor é positivo ou negativo, respectivamente (HAYKIN, 2009). Um neurônio artificial dispara quando a soma ponderada da entrada e do *bias* sujeita aos pesos ultrapassa um certo limiar de excitação, denominado *threshold*. No modelo de neurônio artificial apresentado, proposto por McCulloch e Pitts (MCP) (MCCULLOCH; PITTS, 1943), a ativação (disparo) do neurônio é obtida através da aplicação de uma *função de ativação*, como mostrado na Figura 3 (BRAGA; CARVALHO; LUDERMIR, 2000).

Figura 3: Representação de um neurônio artificial. Adaptado de: (HAYKIN, 2009).



No caso do neurônio MCP, a função de ativação é do tipo degrau deslocada, conforme Equação 1, e o seu valor de saída é obtido como resultado da comparação entre o *threshold* θ previamente definido e o valor da soma ponderada da entrada, como mostrado na Equação 2.

$$\varphi(v) = \begin{cases} 1, & \text{se } v > \theta. \\ 0, & \text{caso contrário.} \end{cases} \quad (1)$$

$$v = \sum_{i=1}^n x_i w_i + b \quad (2)$$

Embora o modelo MCP tenha considerado apenas funções de ativação do tipo degrau deslocada, outras definições também são possíveis. As funções identidade, sigmóide, tangente hiperbólica e retificada linear (ReLU) são comumente utilizadas, definidas tais como mostrado na Figura 4.

Em 1958, visando a melhoria do neurônio MCP, Frank Rosenblatt desenvolveu o modelo *Perceptron* (ROSENBLATT, 1958). Neste modelo, criou-se o primeiro conceito de aprendizado através de neurônios artificiais, em que foi projetada uma regra de correção de erros para modificar os pesos associados a um neurônio quando suas respostas

Figura 4: Exemplos de funções de ativação.



aos estímulos apresentados ao modelo forem erradas (ARBIB, 2003). Durante o processo de adaptação à resposta real, deseja-se identificar um valor Δw a ser aplicado ao vetor de pesos atual $w(t)$, para que seu valor atualizado $w(t+1)$ esteja mais próximo da solução desejada do que o valor atual $w(t)$. Para isso, definiu-se a Equação 3, denominada Regra Delta, cuja obtenção, descrita na Equação estabelece o modo detalhado como esse ajuste de pesos é efetuado. Nesta segunda equação, η indica uma *taxa de aprendizado*, isto é, a velocidade em que o vetor de pesos será atualizado, e $\hat{y}(t)$ significa o valor previsto pelo modelo naquela iteração para a entrada $x(t)$, enquanto $y(t)$ refere-se à saída real para esta entrada. Desta forma, o neurônio Perceptron adquiriu a capacidade de resolver problemas linearmente separáveis (BRAGA; CARVALHO; LUDERMIR, 2000).

$$w(t+1) = w(t) + \Delta w \quad (3)$$

$$= w(t) + \eta(y - \hat{y})x(t). \quad (4)$$

Neurônios artificiais possuem uma capacidade de generalização limitada, independente da função de ativação escolhida, devido a sua habilidade de resolver apenas problemas linearmente separáveis. Entretanto, a combinação desses neurônios para a formação de uma rede é capaz de resolver problemas de elevada complexidade (BRAGA; CARVALHO; LUDERMIR, 2000). Geralmente, identificam-se três classes fundamentais de RNAs, as *feedforward* com uma única camada, as *feedforward* com múltiplas camadas e as recorrentes. Numa rede do tipo *feedforward*, como as mostradas nas Figuras 5a e 5b, existe uma camada de entrada que é projetada diretamente para uma camada de saída constituída de neurônios, e nunca ao contrário. Uma rede recorrente, como a na Figura

5c, por sua vez, possui conexões ponderadas dentro de uma camada e diferencia-se pela presença de pelo menos um loop de retorno a camadas anteriores. Esses loops de retorno possuem ainda um retardo de uma unidade de tempo aplicado ao vetor de saída, denotado por z^{-1} (HAYKIN, 2009).

Figura 5: Arquiteturas populares de RNAs. Fonte: (HAYKIN, 2009)



Redes com múltiplas camadas, como na Figura 5b, caracterizam-se pela presença de pelo menos uma camada oculta. Isso acarreta um grande poder às redes deste tipo pois, conforme Cybenko, uma rede com uma camada oculta é capaz de mapear qualquer função contínua, enquanto uma rede com duas camadas ocultas é suficiente para mapear qualquer função (CYBENKO, 1989).

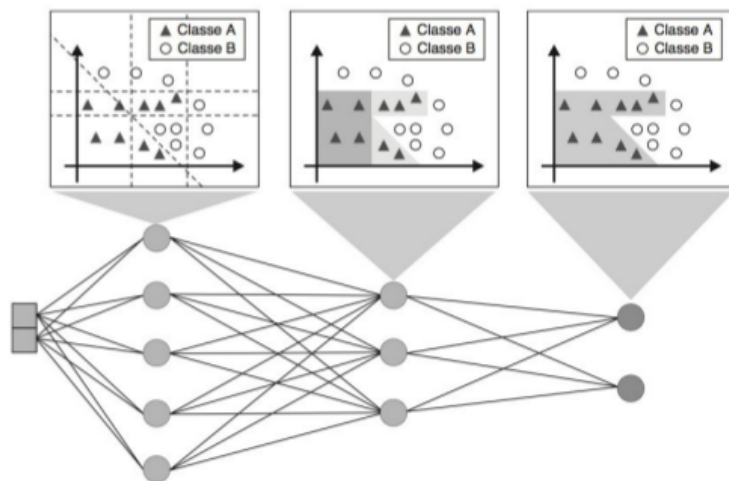
2.2.1. Multilayer Perceptron

As RNAs do tipo *Multilayer Perceptron* (MLP), são redes constituídas do neurônio Perceptron, *feedforward* e com múltiplas camadas, sendo estas uma camada de entrada, uma ou mais camadas ocultas e uma camada de saída. A arquitetura mais comum para uma rede MLP é a completamente conectada, de forma que os neurônios de uma camada estão conectados a todos os neurônios da próxima camada (FACELI et al., 2011).

Em uma rede MLP, a função implementada por um neurônio de certa camada é uma combinação das funções realizadas pelos neurônios da camada anterior que estão conectados a ele. Na primeira camada, cada neurônio aprende uma função que define um hiperplano. Na camada seguinte, os neurônios combinam um grupo de hiperplanos, formando regiões convexas. Os neurônios da camada seguinte combinam então um subconjunto das regiões convexas em regiões de formato arbitrário (FACELI et al., 2011). Na Figura 6, tem-se uma visualização do processo ocorrido.

O algoritmo de aprendizado supervisionado mais conhecido e utilizado para treinamento das MLPs é o *backpropagation* e para o seu correto funcionamento, a escolha da

Figura 6: Papel exercido pelos neurônios em cada camada de uma rede MLP. Fonte: (FACELI et al., 2011).



função de ativação deve considerar funções contínuas e diferenciáveis (HAYKIN, 2009). Neste algoritmo utiliza-se as entradas e as saídas desejadas para o ajuste dos erros da rede. O treinamento ocorre em duas fases, a fase *forward* e a fase *backward*, em que cada fase percorre a rede em um sentido. Na fase *forward*, a saída da rede é definida considerando certo padrão de entrada. A fase *backward* utiliza a saída desejada e a saída fornecida pela rede para atualizar os pesos nas suas conexões (BRAGA; CARVALHO; LUDERMIR, 2000). O *backpropagation* é simplesmente um método que utiliza o gradiente descendente para minimizar o erro total da saída calculada pela rede, na qual a derivada parcial define o ajuste dos pesos. Essa derivada mede a contribuição de cada peso no erro da rede para a classificação de dado objeto (FAUSETT, 1993; FACELI et al., 2011).

No âmbito do cálculo, o gradiente indica o sentido e a direção para os quais devem-se mover os valores dos pesos e do bias nas camadas, de forma a garantir o maior incremento possível de perda. Ou seja, nas técnicas de *backpropagation*, queremos mudanças de peso que trarão a inclinação mais íngreme ao longo da função de erro, com o intuito de encontrar o mínimo global desta função (GOODFELLOW; BENGIO; COURVILLE, 2016; KUBAT, 2015).

Um grande crescimento do poder computacional em termos de velocidade e memória tem acontecido nos últimos tempos. Dado isto, houve a viabilidade de treinamento das chamadas *redes neurais profundas*, MLPs que possuem mais camadas escondidas do que o usual. Devido a ampla popularidade dessas redes e a capacidade computacional para a utilização de grande quantidade de dados de treinamento, foram desenvolvidas técnicas de *deep learning* em pleno estado da arte para detecção, segmentação, classificação e reconhecimento de objetos em imagens (KHAN et al., 2018). Utilizando-se redes neurais convolucionais, podemos ainda elencar aplicações como o reconhecimento de padrões em imagens para uso na medicina (CHA et al., 2016), a modelagem de frases por computadores (KALCHBRENNER; GREFFENSTETTE; BLUNSOM, 2014) e o reconhecimento de caracteres e dígitos (LECUN et al., 1998). Essas e outras técnicas serão apresentadas mais profundamente nas seções a seguir.

2.3. Deep Learning

Deep Learning (DL), também conhecido como Aprendizado Profundo, é uma subárea específica de AM que enfatiza o aprendizado através de sucessivas camadas de representações cada vez mais significativas dos dados submetidos. No caso das redes neurais, tais representações são obtidas pelas camadas profundas (CHOLLET, 2017), isto é, pelas camadas ocultas que ocorrem em maior número do que nas redes neurais rasas, como as *multilayer perceptron*, comumente contendo mais que duas camadas ocultas (HEATON, 2015). A utilização de DL tem obtido êxito em endereçar problemas de Visão Computacional e Processamento de Linguagem Natural. Estes algoritmos não só ultrapassaram o desempenho de outras variedades de algoritmos de AM, como também pleiteiam a eficácia na classificação alcançada por seres humanos (BUDUMA, 2017).

Os motivos para o corrente sucesso do DL podem ser exemplificados pela grande quantidade de dados disponíveis – como a base de dados *ImageNet*, organizada conforme a hierarquia *WordNet* e que disponibiliza imagens para pesquisadores ao redor do mundo (IMAGENET, 2019) – e o custo relativamente baixo de Unidades de Processamento Gráfico (GPUs), que são utilizadas para uma computação numérica muito mais eficiente. Grandes companhias do ramo tecnológico utilizam técnicas de DL diariamente para a análise de enormes quantidades de dados. Entretanto, esta especialidade não é mais limitada somente ao domínio acadêmico e industrial, ela tornou-se parte integrante da produção de softwares modernos disponibilizados aos consumidores (GULLI; PAL, 2017).

Dentre os diversos problemas que podem ser resolvidos com DL, pode-se citar alguns exemplos como, o reconhecimento automático de *captchas* (PINHEIRO, 2018), a identificação de armas de fogo inseridas em contextos (LIRA, 2018), a estimação da idade de um indivíduo considerando apenas uma imagem do mesmo (ARAUJO, 2018), entre outros.

O ferramental de DL compreende um conjunto de técnicas e modelos que podem ser aplicados a tarefas de aprendizado supervisionado e não-supervisionado. Porém, dentre os diferentes modelos existentes, as redes neurais convolucionais se destacam expressivamente, com um bom desempenho em diversos tipos de tarefas. A próxima seção descreve os pontos principais relacionados a este tipo de modelo.

2.3.1. Redes Neurais Convolucionais

As *Redes Neurais Convolucionais* (CNNs, do inglês *Convolutional Neural Networks*) são uma categoria de redes neurais profundas, *feedforward*, que comprovaram ser extremamente bem-sucedidas no ramo de visão computacional (KHAN et al., 2018). O termo denominado a estas redes, vem do seu aproveitamento da operação matemática chamada convolução, um tipo especializado de operação linear (GOODFELLOW; BENGIO; COURVILLE, 2016). Na Figura 7 é ilustrada a relação das CNNs com alguns campos de estudos conhecidos.

Para caracterizar as CNNs, é necessário conceituar as suas partes integrantes, em especial, as noções de convolução, *pooling*, as camadas completamente conectadas, operações de *droupout*, dentre outras. A *convolução*, em especial, é uma operação que

Figura 7: A relação entre a visão humana, visão computacional, AM, DL e CNNs.
Adaptado de: (KHAN et al., 2018).



consiste na soma dos produtos de toda a extensão de duas entradas em função de um deslocamento. Sendo assim, a convolução $s(t)$ de duas entradas $x_1(t)$ e $x_2(t)$ é uma função representada simbolicamente por $s(t) = x_1(t) * x_2(t)$ é definida conforme a Equação 5 (LATHI, 2008).

$$s(t) = x_1(t) * x_2(t) = \int_{-\infty}^{\infty} x_1(\tau)x_2(t - \tau)d\tau \quad (5)$$

Nas aplicações de AM, a função $x_1(t)$ é chamada de *input*, a função $x_2(t)$ é o *filtro*, também conhecido como *kernel*, e a saída $s(t)$ consiste no *mapa de características*, gerado pela convolução. O *input* é geralmente uma matriz multidimensional de dados de entrada e o filtro é uma matriz multidimensional de parâmetros que são ajustados pelo algoritmo de aprendizado. Uma matriz multidimensional no contexto de AM é comumente referenciada como *tensor* (GOODFELLOW; BENGIO; COURVILLE, 2016).

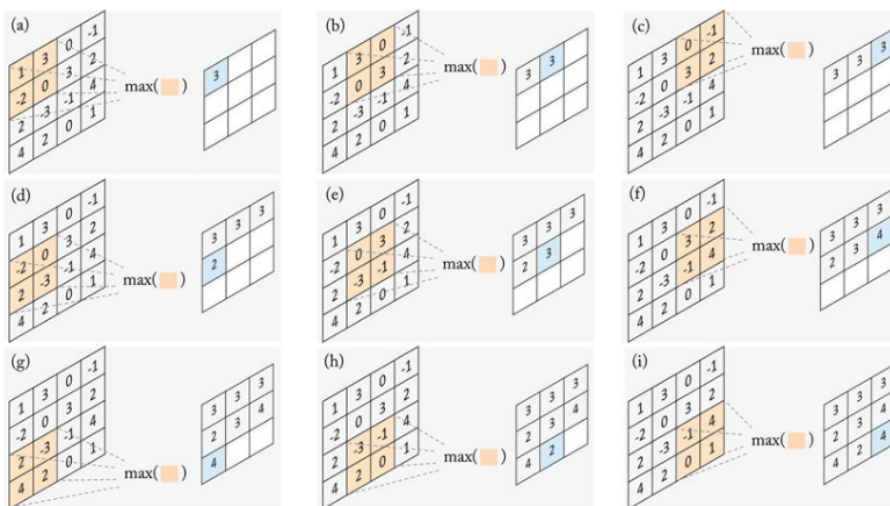
Nas CNNs, as camadas convolucionais são responsáveis por aplicar as operações de convolução. Tomando como exemplo um problema de reconhecimento de padrões em uma imagem, cada camada convolucional é responsável por desenvolver os atributos detectados nas camadas anteriores – de linhas, a contornos, a formatos, até construir um objeto por completo. Nestas camadas, os mapas de características guardam as localizações desse atributos na imagem original, os quais são capturados através da aplicação de vários filtros, que diferem de acordo com o atributo que se deseja encontrar (BUDUMA, 2017). Esse processo pode ser visualizado na Figura 8.

Figura 8: Exemplo de processo realizado pelas camadas convolucionais de uma CNN, aplicado a um problema de classificação de imagens. Fonte: (KHAN et al., 2018).



Uma camada de *pooling* em uma CNN opera em blocos do mapa de características e combina seus atributos através da operação de *max pooling* ou *average pooling*. Esse bloco é deslizado através do mapa de características com um passo definido como *stride*. A operação de *max pooling* retorna o valor máximo dos dados em uma área retangular. Enquanto a operação de *average pooling*, realiza o mesmo processo, porém utiliza a média desses valores. O propósito da camada de *pooling* é, além de diminuir a quantidade de amostras no mapa de características, ajudar a sua representação a se tornar invariante a pequenas mudanças nos dados de entrada (KHAN et al., 2018; GOODFELLOW; BENGIO; COURVILLE, 2016). Uma visualização detalhada dessa operação é demonstrada na Figura 9.

Figura 9: Visualização da operação de *max pooling* considerando uma região de 2 x 2 com um *stride* igual a 1. Fonte: (KHAN et al., 2018).



As *Camadas Completamente Conectadas* (FCL, do inglês *Fully Connected Layers*) consideram um conjunto de neurônios completamente conectados aos neurônios da camada anterior, sendo usualmente encontradas no final de uma CNN. Possui a capacidade de separar as variações de classificação que serão retornadas na saída, resumindo os resultados dos vários mapas de características produzidos pela rede (KHAN et al., 2018). Na última camada de uma CNN, adota-se geralmente a função de ativação *softmax*, a qual atua escalando as saídas da rede em um vetor de probabilidades, esse processo pode ser muito útil para problemas de classificação (GULLI; PAL, 2017).

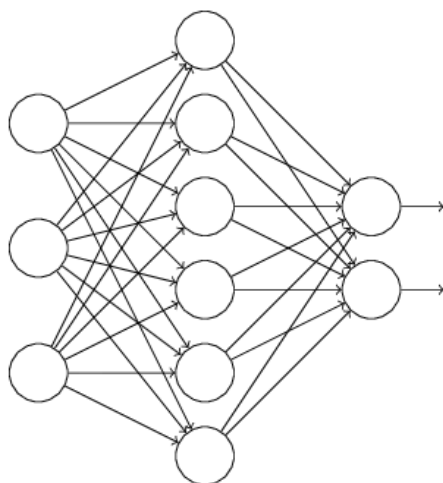
Para prevenir o aprendizado de padrões irrelevantes por um modelo de AM, pode-se articular a quantidade de informações que esse modelo pode armazenar ou adicionar restrições sobre as informações que podem ser armazenadas. Se uma CNN tende a memorizar um pequeno número de padrões, o processo de otimização forçará o foco nos padrões mais proeminentes, que possuem uma chance melhor de gerar uma boa generalização. O processo de evitar o *overfitting* dessa maneira é chamado de *regularização* (CHOLLET, 2017).

O *dropout* é um tipo de regularização muito efetivo e que é usualmente utilizado em CNNs. Consiste na desativação temporária de alguns neurônios durante a fase de treinamento de uma rede. Nesse processo, os neurônios são desativados mediante uma

probabilidade p , conhecida como *dropout rate*, retornando um valor de saída igual a 0. Na fase de teste da rede, nenhum neurônio é desativado, ao passo que, como forma de balanceamento devido a quantidade maior de neurônios presentes em comparação à fase de treinamento, os valores de saída das camadas são reduzidos por um fator igual ao *dropout rate* (CHOLLET, 2017). Dessa maneira, pode-se afirmar que o *dropout* ajuda a prevenir o *overfitting* ao possibilitar uma forma de combinar diferentes arquiteturas de redes neurais (BUDUMA, 2017). Esta operação pode ser visualizada na Figura 10, na qual os neurônios desativados são demonstrados pelas circunferências com a borda pontilhada.

Figura 10: Processo de aplicação da operação de *dropout*. Os neurônios e ligações desativados estão denotados de forma pontilhada. Fonte: (ACADEMY, 2019)

(a) Arquitetura de uma rede antes da aplicação do *dropout*.



(b) Arquitetura da rede após a aplicação do *dropout*.



Uma vez definidos os elementos integrantes das CNNs, estes podem ser compostos de diferentes maneiras para caracterizar a arquitetura de tais redes. Embora a sua utilização possa ser feita de maneira sistemática, algumas organizações de tais camadas já apresentadas na literatura caracterizam arquiteturas canônicas, as quais foram utilizadas em diferentes problemas com um desempenho significativamente positivo. Desta feita, a seção a seguir contempla algumas destas arquiteturas.

2.3.2. Arquiteturas Canônicas de Redes Neurais Convolucionais

Como mencionado anteriormente, o *ImageNet* é uma base de dados que possui mais de 15 milhões de imagens rotuladas manualmente, de alta resolução, separadas em mais de 22 mil categorias (IMAGENET, 2019). Visando o uso dessa base, tem sido lançando desde 2010 um desafio anual chamado *ImageNet Large Scale Visual Recognition Challenge* (ILSVRC), no qual possui o intuito de aumentar o desempenho das tecnologias em estado da arte para classificação de imagens e detecção e localização de objetos em imagens (SEWAK; KARIM; PUJARI, 2018).

Apesar dos conceitos das camadas que compõem as CNNs serem bastante conhecidos e utilizados, ainda é uma atividade de grande dificuldade e responsabilidade propor

arquiteturas de redes neurais que executem determinadas tarefas. Portanto, existem diversas arquiteturas canônicas que apresentam um grande desempenho em treinar e executar tarefas de visão computacional, nas quais a grande maioria foi desenvolvida através do desafio ILSVRC. Devido a grande frequência da utilização dessas arquiteturas, a seguir serão apresentados alguns dos seus aspectos mais relevantes.

A primeira das arquiteturas a ser desenvolvida utilizando camadas convolucionais em vez de camadas completamente conectadas convencionais foi a LeNet, proposta por LeCun em 1998 (LECUN et al., 1998). Uma variante dessa arquitetura é a LeNet-5, composta por sete camadas, nas quais cinco dessas possuem pesos ajustáveis e outras duas são compostas por operações de *max pooling*. Esta arquitetura foi aplicada na identificação de dígitos manuscritos, utilizando o conjunto de dados *Modified National Institute of Standards and Technology* (MNIST) como treinamento. (KHAN et al., 2018). Na Figura 11 é possível visualizar a composição da LeNet-5.

Figura 11: A arquitetura LeNet-5. Fonte: (KHAN et al., 2018).



O primeiro modelo em larga escala de CNNs utilizou-se da arquitetura AlexNet, garantindo o primeiro lugar no desafio ILSVRC em 2012 por uma grande margem de diferença dos outros modelos e levando ao ressurgimento da utilização de redes neurais profundas em visão computacional. O uso da função de ativação ReLu após suas oito camadas paramétricas, nas quais as cinco primeiras são convolucionais e as últimas três são completamente conectadas, é um diferencial dessa arquitetura. Operações de *max pooling* são aplicadas após as duas primeiras e a última camada convolucional, ao passo que operações de *dropout* são executadas após as duas primeiras camadas completamente conectadas, acarretando na diminuição do *overfitting* e garantindo uma boa generalização para exemplos não vistos anteriormente (KHAN et al., 2018). Apesar de já existirem arquiteturas de CNNs mais eficientes disponíveis, a AlexNet ainda é muito utilizada atualmente, devido a sua estrutura simples e profundidade relativamente menor (SEWAK; KARIM; PUJARI, 2018).

A VGGNet é uma das mais populares arquiteturas de CNN desde a sua introdução em 2014 e, mesmo não ganhando o desafio ILSVRC, conseguiu uma taxa de erro de apenas 7.3%. Concebida na Universidade de Oxford, a VGGNet é composta por uma combinação de camadas convolucionais, FCLs, camadas de *pooling* e *dropout*. Esta arquitetura existe em duas versões, a VGG16 e a VGG19, nas quais os números associados aos seus nomes correspondem a sua quantidade de camadas, sem considerar as camadas de *pooling* e *dropout* (KHAN et al., 2018; SEWAK; KARIM; PUJARI, 2018). A VGGNet usa apenas filtros de convolução com uma dimensão de 3×3 e as operações de *max pooling* são realizadas através de uma janela de 2×2 pixels com um *stride* igual a 2 (SIMONYAN; ZISSERMAN, 2015).

A arquitetura GoogLeNet, também chamada de Inception, foi desenvolvida pela

empresa Google e se tornou a vencedora do desafio ILSRVC de 2014. Seu diferencial em relação às outras arquiteturas foi a combinação não sequencial das suas 22 camadas convolucionais. Como mostrado na Figura 12, cada camada é executada de forma paralela com outras camadas formando um módulo chamado Inception, que condensa os mapas de características obtido por cada camada e passa como entrada para o próximo bloco Inception encontrado na rede (KHAN et al., 2018). Na GoogLeNet, geralmente ocorre o uso de convoluções 1×1 com a função de ativação ReLu com intuito de diminuir as dimensões do problema antes das dispendiosas convoluções de 3×3 e 5×5 (SEWAK; KARIM; PUJARI, 2018).

Figura 12: Exemplo de um módulo Inception da GoogLeNet. Fonte: (KHAN et al., 2018).



A Microsoft *Residual Network* (ResNet) foi a CNN vencedora do desafio ILS-VRC 2015 com um grande ganho em desempenho, diminuindo a taxa de erro top-5 para apenas 3.6% em comparação à taxa de 6.7% da vencedora do ano anterior, a GoogLeNet. Com o total de 152 camadas, a ResNet deve seu sucesso aos chamados blocos residuais, representado na Figura 13, no qual as entradas originais são submetidas a uma função de transformação que é conectada diretamente à entrada, chamada de *skip identity connection*. Segundo Khan, uma rede muito profunda sem nenhuma conexão residual obtém uma taxa maior de erro no treinamento e no teste, portanto, as conexões residuais são consideradas fatores importantes para uma melhor classificação de redes neurais profundas (KHAN et al., 2018).

Figura 13: Estrutura de um bloco residual da ResNet. Fonte: (KHAN et al., 2018).



2.4. Tecnologias Utilizadas

As tecnologias utilizadas para a realização desse trabalho são, em sua maior parte, relacionadas à linguagem de programação *Python*. A escolha dessa linguagem se dá pela sua popularidade para fins de criação de modelos de ML, assim como a grande quantidade de bibliotecas que facilitam o desenvolvimento desses modelos.

Para o pré-processamento das imagens em termos de redimensionamento e criação dos exemplos dispostos aos modelos, utilizou-se a biblioteca `PIL` (Pillow) (PIL, 2019). Quanto à manipulação e organização dos arquivos, foram utilizadas as bibliotecas `os` e `glob` (OS, 2019; GLOB, 2019). A aplicação do treinamento e teste dos modelos propostos ficou por conta das bibliotecas `keras` e `tensorflow` (KERAS, 2019; TENSORFLOW, 2019). No que diz respeito ao cálculo de métricas de desempenho, as bibliotecas que tiveram um papel protagonista foram a `scikit-learn` e a `numpy`, na qual a última também teve a responsabilidade de manipular o conjunto de imagens e as suas representações matriciais (LEARN, 2019; NUMFOCUS, 2019b). Por fim, a visualização dos dados de treinamento e de alguns resultados ficou por conta de biblioteca `matplotlib` (NUMFOCUS, 2019a).

Sabe-se que o treinamento de uma CNN requer um custo computacional muitas vezes não alcançado por unidades de processamento comuns. Portanto, com a finalidade de treinar os modelos propostos, foram utilizadas as GPUs disponíveis no Laboratório de Sistemas Inteligentes da UEA. Porém, durante algumas fases do treinamento das redes, a utilização dos *Kernels* da plataforma *Kaggle* também foram de grande ajuda. Esse recurso permite a utilização de ambientes que facilitam a reprodução de trabalhos relacionados a ciência de dados, possuindo uma grande quantidade de pacotes pré-instalados e a customização de recursos computacionais como GPUs e outros (KAGGLE, 2019).

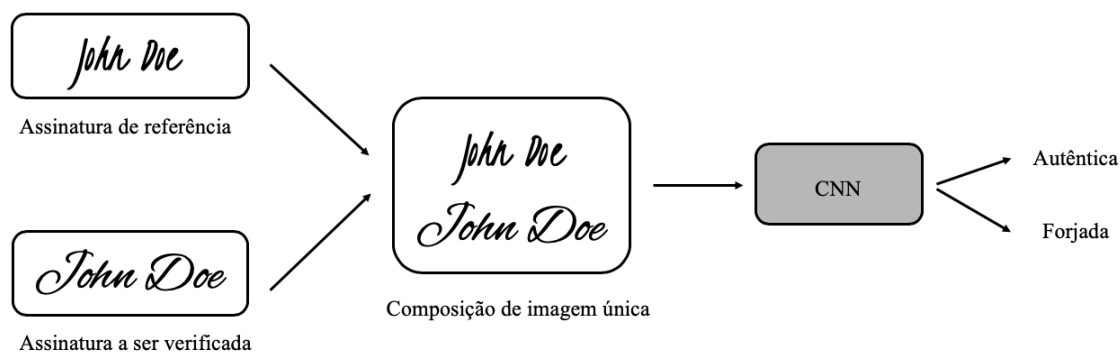
3. Trabalhos Relacionados

4. Solução Proposta

4.1. Tarefa de Aprendizado

A tarefa de aprendizado disposta neste trabalho consiste em uma tarefa de classificação binária, ou seja, a sua saída possui apenas dois valores possíveis.

Figura 14: Uma visão geral do processo de aprendizado.



O treinamento e testes das CNNs seguirão o comportamento *holdout* de validação cruzada, em que 70% dos dados serão utilizados no treino e ajuste de parâmetros e o

restante para avaliação, com vista a capturar a qualidade da generalização proposta pelos modelos considerados.

4.2. Visão Geral do Conjunto de Dados

Para a obtenção de um modelo inteligente capaz de verificar a autenticidade de assinaturas de indivíduos, é necessário, primeiramente, treiná-lo. Para tanto, é necessário um conjunto de exemplos, isto é, uma base de dados que possua exemplos de assinaturas e seus respectivos rótulos, isto é, quando são forjadas ou genuínas, com vistas a prover características relevantes para o aprendizado.

Para este fim, utilizou-se dois conjuntos de dados originalmente disponibilizados pela *Signature Verification Competition* realizada na *International Conference on Document Analysis and Recognition* em 2009. Na ocasião da competição, cada um destes conjuntos de dados foi utilizado em uma etapa. Na etapa de treinamento, foi utilizado o conjunto de assinaturas do *Norwegian Information Security laboratory and Donders Centre for Cognition* (NISDCC), composto originalmente de 1.920 assinaturas genuínas e forjadas. Para a etapa seguinte, de validação dos modelos submetidos, foi utilizado o conjunto coletado pelo *Netherlands Forensic Institute* (NFI), composto por 1.953 novas assinaturas genuínas e forjadas (BLANKERS et al., 2009). Considerando que a competição ocorreu há uma década, as bases de dados utilizadas na época são atualmente mantidas pela *International Association for Pattern Recognition* (IAPR) e contam com um número de 1.898 assinaturas do conjunto NISDCC e 1.564 assinaturas do conjunto NFI (LIWICKI, 2012). Esta versão mais recente é amplamente disponibilizada e, por essa razão, está sendo utilizada no escopo deste trabalho.

Os conjuntos disponibilizados pelo IAPR são compostos por dois tipos de assinaturas, as assinaturas *offline* e as assinaturas *online*. Nas assinaturas *offline*, é considerado apenas o aspecto estático da mesma, ou seja, uma imagem obtida após o processo da assinatura ter sido concluído. Estes dados foram segmentados, inspecionados visualmente e, em seguida, pré-processados para fornecer imagens formatadas em cores, em escala de cinza e binárias com a resolução de 600 dpi. Os dados das assinaturas *online*, por sua vez, continham informações dinâmicas, que consistiam em arquivos de texto que descreviam os detalhes capturados em vários pontos durante o processo da assinatura, sendo estes as coordenadas x e y da ponta da caneta, a pressão exercida sobre a caneta, o ângulo azimutal e o ângulo de elevação (BLANKERS et al., 2009). Um exemplo de uma assinatura *offline* e a sua respectiva representação *online* com os pontos plotados pode ser encontrada na Figura 15.

Nestas bases de dados um certo autor produz várias versões de sua própria assinatura, compondo os exemplos de assinaturas genuínas. Várias pessoas foram convocadas a falsificar esta assinatura, produzindo os exemplos forjados das mesmas. Nestas falsificações utilizou-se a técnica *over-the-shoulder*, na qual o autor forjador tem a oportunidade de visualizar a assinatura genuína antes da falsificação, podendo, inclusive, ter praticado anteriormente diversas vezes. Segundo Blankers et al., este tipo de falsificação costuma ser de difícil detecção (BLANKERS et al., 2009).

Considerando a demanda por equipamentos específicos para obtenção das assinaturas *online* e da pouca existência dos mesmos em cenários práticos, optou-se apenas pela utilização das assinaturas *offline* para a elaboração deste trabalho, com vistas a concentrar

Figura 15: Uma amostra das assinaturas *offline* e *online* do SigComp2009. Fonte: (BLANKERS et al., 2009).



os esforços em uma solução que incorpore aspectos de Visão Computacional. Após a exclusão destes exemplos, o quantitativo remanescente de assinaturas e seus tipos (genuína ou forjada) encontram-se disponíveis na Tabela 2.

Tabela 2: Quantitativo de indivíduos e assinaturas *offline* por conjunto de dados.

Conjunto	Autores originais	Autores forjadores	Autores originais com assinaturas forjadas	Assinaturas genuínas	Assinaturas forjadas	Total de assinaturas
NISDCC	12	31	12	60	1.838	1.898
NFI	79	33	19	940	624	1.564

Conforme pode ser observado, um mesmo autor produziu diferentes versões de sua assinatura. A coluna “Autores originais” indica o quantitativo destes indivíduos e a coluna “Assinaturas genuínas” indica o total de assinaturas feitas pelos mesmos. No caso do *dataset* NISDCC, em especial, cada autor reproduziu sua própria assinatura 5 vezes. No NFI não houve uma consistência quantitativa, mas, em média, existem 11 reproduções da assinatura original pelo autor verdadeiro.

Ainda conforme a Tabela 2, o NISDCC conta com 31 autores forjadores, os quais produziram versões forjadas de todas as assinaturas originais, mas com um quantitativo de falsificações distintos para cada original, totalizando 1.838 assinaturas forjadas com a técnica *over-the-shoulder*. No caso do NFI, isto não ocorreu de mesma forma, pois apenas um subconjunto das originais foi alvo de falsificação.

Considerando o total exposto de assinaturas originais e forjadas, tendo sido compreendida a estrutura, organização e exemplos dos *datasets*, partiu-se então para sua preparação com vistas a adequar seu uso para a solução proposta.

4.3. Preparação do Conjunto de Dados

Sabe-se que algoritmos de AM necessitam de quantidade significativa de dados, preferencialmente sem muitos ruídos, para serem utilizados de forma a obter um modelo que possua bom desempenho (MARSLAND, 2015). Levando isto em conta e com vistas a adequar os dados disponíveis com a tarefa de aprendizado considerada, uma etapa de pré-processamento fez-se necessária, cujos passos são descritos a seguir.

Primeiramente foi necessário realizar a adaptação das imagens individuais para as imagens compostas, conforme apresentado anteriormente no esquema da Figura 14. Para

isto, foi feita a combinação de cada assinatura genuína de um autor com suas diferentes versões originais, produzindo uma nova imagem para cada caso, a qual associou-se o rótulo de autêntica. Após esta etapa, também foram combinados os exemplos genuínos com suas respectivas versões forjadas, aos quais foi associado o rótulo de forjado. Todas as imagens obtidas dessas combinações serão utilizadas como exemplos para o processo de treinamento, validação e teste do modelo proposto.

O processo de combinação das imagens de cada um dos exemplos foi realizado em três etapas. Na primeira etapa, ambas as imagens foram redimensionadas para um tamanho de 256×256 *pixels*. Em seguida, as imagens foram concatenadas verticalmente com a intenção de formar uma única imagem de 256×512 *pixels*. Por fim, a imagem resultante foi redimensionada novamente em um tamanho de 256×256 *pixels* e transformada para um espaço de cores em escala de cinza, com a intenção de padronizar todos os exemplos.

Ao concluir a etapa anterior, percebeu-se uma desproporção significativa no número de exemplos de cada classe, o que poderia comprometer o processo de aprendizado do modelo. Para contornar este problema, foram então consideradas três abordagens distintas para os exemplos disponíveis:

1. **Abordagem 1.** Considera apenas os exemplos autênticos para os quais há uma versão forjada. Neste cenário, tem-se apenas 15% de exemplos autênticos e 85% de exemplos forjados;
2. **Abordagem 2.** Nesta abordagem foi preservado o total de exemplos autênticos da abordagem anterior, porém o excedente de exemplos forjados que causavam um desbalanceamento evidente foram descartados de maneira pseudo-aleatória. Embora contenha menos exemplos, esta abordagem tem um *dataset* balanceado, com mesma proporção para ambas as classes;
3. **Abordagem 3.** Visando um melhor aproveitamento das assinaturas originais no *dataset* NFI, considerou o incremento de assinaturas autênticas, ainda que não haja exemplos forjados para mesma. Obteve-se, então, um *dataset* com mais exemplos e *quasi*-balanceado. É importante enfatizar que os exemplos forjados desta abordagem são iguais aos da primeira.

Após a organização dos exemplos conforme as abordagens distintas, realizou-se então a partição *holdout* de validação cruzada, com 70% dos exemplos para treinamento, 10% para validação e 20% para testes. A Tabela 3 apresenta a descrição destes dados, suas quantidades e divisões e a Figura 16 auxilia na visualização da proporcionalidade nas diferentes abordagens consideradas.

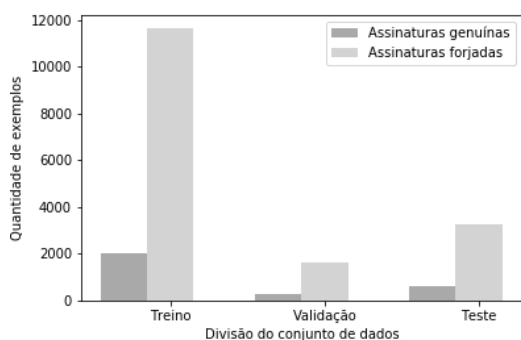
Ao serem fornecidas para treinamento pelas CNNs, todos os *pixels* das imagens serão normalizados por meio de uma divisão por 255, passando a residirem no intervalo $[0, 1]$. Esta normalização é realizada em virtude das redes neurais que, em geral, aprendem mais eficientemente nestas condições (CHOLLET, 2017).

Tabela 3: Quantitativo de exemplos por abordagem, classe e finalidade na tarefa de aprendizado considerada.

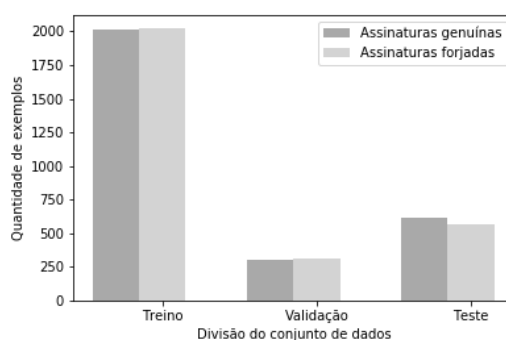
Abordagem	Característica	Tipo de Exemplo	Treino	Validação	Teste	Total	Proporção
1	Dados desbalanceados	Genuíno	2.011	299	618	2.928	15%
		Forjado	11.649	1.648	3.237	16.534	85%
2	Dados balanceados	Genuíno	2.011	299	618	2.928	50%
		Forjado	2.024	308	569	2.901	50%
3	Dados <i>quasi</i> -balanceados	Genuíno	8.131	1.134	2.257	11.522	41%
		Forjado	11.649	1.648	3.237	16.534	59%

Figura 16: Representação gráfica da proporção dos exemplos por abordagem, classe e finalidade na tarefa de aprendizado considerada.

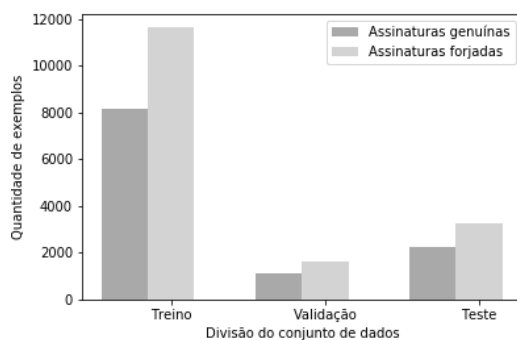
(a) Abordagem 1



(b) Abordagem 2



(c) Abordagem 3



4.4. Modelos, Parâmetros e Hiperparâmetros de CNNs Considerados

5. Resultados Parciais

6. Considerações Parciais

Referências

ACADEMY, D. S. *Deep Learning Book*. 2019. Disponível em <http://deeplearningbook.com.br/>. Acesso em 8 de março de 2019.

- ARAUJO, N. P. de. Estimaco inteligente de idade utilizando deep learning. Trabalho de Concluso de Curso da Universidade do Estado do Amazonas, Universidade do Estado do Amazonas, Manaus, BR, 2018.
- ARBIB, M. A. (Ed.). *The Handbook of Brain Theory and Neural Networks*. Cambridge, Massachussets: The MIT Press, 2003.
- BLANKERS, V. L. et al. The icdar 2009 signature verification competition. In: *10th International Conference on Document Analysis and Recognition*. Barcelona, Catalonia, Spain: IEEE, 2009. p. 1403–1407.
- BRAGA, A. de P.; CARVALHO, A. P. de Leon F. de; LUDERMIR, T. B. *Redes Neurais Artificiais: Teorias e Aplicaes*. Rio de Janeiro, RJ: Livros Tcnicos e Cientficos Editora S.A., 2000.
- BUDUMA, N. *Fundamentals of Deep Learning*. Estados Unidos: O’Reilly Media, Inc., 2017.
- CHA, K. H. et al. Urinary bladder segmentation in ct urography using deep-learning convolutional neural network and level sets. *Medical Physics*, 2016.
- CHOLLET, F. *Deep Learning with Python*. Shelter Island, NY: Manning Publications Co., 2017.
- COSTA, L. R.; OBELHEIRO, R. R.; FRAGA, J. S. Introduo  Biometria. In: *Minicursos do VI Simpsio Brasileiro de Segurana da Informao e de Sistemas Computacionais (SBSeg2006)*. Porto Alegre: SBC, 2006. v. 1, p. 103–151.
- CYBENKO, G. Approximation by superpositions of a sigmoidal function. *Math. Control Signals Systems*, v. 2, p. 303–314, 1989.
- FACELI, K. et al. *Inteligncia Artificial: Uma abordagem de Aprendizado de Mquina*. Rio de Janeiro, RJ: Livros Tcnicos e Cientficos Editora S.A., 2011.
- FAUSETT, L. *Fundamentals of Neural Networks: Architectures, algorithms and applications*. [S.l.]: Pearson, 1993.
- FLACH, P. *Machine Learning: The Art and Science of Algorithms that Make Sense of Data*. The Edinburgh Building, Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2012.
- GLOB. *glob*. 2019. Disponvel em <<https://docs.python.org/3/library/glob.html>>. Acesso em 3 de maio de 2019.
- GOODFELLOW, I.; BENGIO, Y.; COURVILLE, A. *Deep Learning*. [S.l.]: MIT press, 2016.
- GULLI, A.; PAL, S. *Deep Learning with Keras*. Birmingham, UK: Packt Publishing, 2017.
- HAYKIN, S. *Neural Networks and Learning Machines*. Hamilton, Ontario, Canada: Pearson, 2009.
- HEATON, J. *Artificial Intelligence for Humans: Deep Learning and Neural Networks*. Chesterfield, MO, USA: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015. v. 3.
- HEINEN, M. R. *Autenticao On-line de assinaturas utilizando Redes Neurais*. 92 f. Monografia (Bacharel em Informtica) — Centro de Cincias Exatas e Tecnolgicas, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, So Leopoldo, 2002.

HEINEN, M. R.; OSÓRIO, F. S. Biometria comportamental: Pesquisa e desenvolvimento de um sistema de autenticação de usuários utilizando assinaturas manuscritas. *Infocomp Revista de Ciência da Computação*, Lavras, MG, Brasil, v. 3, p. 31–37, 2004.

IMAGENET. 2019. Disponível em: <http://www.image-net.org/>. Acesso em 19 de março de 2019.

KAGGLE. *Kaggle Kernels*. 2019. Disponível em <https://www.kaggle.com/docs/kernels>. Acesso em 3 de maio de 2019.

KALCHBRENNER, N.; GREFFENSTETTE, E.; BLUNSOM, P. A convolutional neural network for modelling sentences. *Association for Computational Linguistics*, p. 655–665, 2014.

KERAS. *Keras*. 2019. Disponível em <https://keras.io/>. Acesso em 3 de maio de 2019.

KHAN, S. et al. *A Guide to Convolutional Neural Networks for Computer Vision*. Austrália: Morgan & Claypool, 2018.

KHOLMATOV, A. A. *Biometric Identity Verification Using On-Line & Off-Line Signature Verification*. Dissertação (Mestrado) — Graduate School of Engineering and Natural Sciences, Sabanci University, Istanbul, Turquia, 2003.

KUBAT, M. *An Introduction to Machine Learning*. Coral Gables, FL, USA: Springer International Publishing, 2015.

LATHI, B. P. *Sinais e Sistemas Lineares*. 2. ed.. ed. [S.l.]: Bookman, 2008.

LEARN scikit. *scikit-learn*. 2019. Disponível em <https://scikit-learn.org/stable/>. Acesso em 3 de maio de 2019.

LECUN, Y. et al. Gradient-based learning applied to document recognition. *Proceedings of the IEEE*, 1998.

LIRA, J. et al. Classificação de atividades humanas com redes neurais artificiais com processamento temporal. IV Escola Regional de Informática, Universidade do Estado do Amazonas, Manaus, BR, 2017.

LIRA, J. do N. Detecção de armas de fogo imersas em contextos utilizando redes neurais convolucionais. Trabalho de Conclusão de Curso da Universidade do Estado do Amazonas, Universidade do Estado do Amazonas, Manaus, BR, 2018.

LIWICKI, M. *IAPR TC11 - ICDAR 2009 Signature Verification Competition (SigComp2009)*. 2012. Disponível em: http://www.iapr-tc11.org/mediawiki/index.php?title=IAPR-TC11:Reading_Systems. Acesso em 5 de março de 2019.

MARSLAND, S. *Machine Learning: An Algorithmic Perspective*. Boca Raton, FL, US: CRC Press, 2015.

MCCULLOCH, W. S.; PITTS, W. H. A logical calculus of ideas immanent in nervous activity. *Bulletin of Mathematical Biophysics*, v. 5, p. 115–133, 1943.

MURPHY, K. P. *Machine Learning: A Probabilistic Perspective*. Cambridge, Massachussets: The MIT Press, 2012.

NUMFOCUS. *matplotlib*. 2019. Disponível em <https://matplotlib.org/>. Acesso em 3 de maio de 2019.

NUMFOCUS. *numpy*. 2019. Disponível em <https://www.numpy.org/>. Acesso em 3 de maio de 2019.

OS. *os*. 2019. Disponível em <https://docs.python.org/3/library/os.html>. Acesso em 3 de maio de 2019.

PATHAK, A. R.; PANDEY, M.; RAUTARAY, S. Application of deep learning for object detection. *Procedia Computer Science*, School of Computer Engineering, Kalinga Institute of Industrial Technology (KIIT) University, Bhubaneswar, India, v. 132, p. 1706–1717, 2018.

PIL. *Pillow*. 2019. Disponível em <https://pillow.readthedocs.io/en/stable/>. Acesso em 3 de maio de 2019.

PINHEIRO, S. A. A. Redes neurais convolucionais aplicadas ao reconhecimento automático de *captchas*. Trabalho de Conclusão de Curso da Universidade do Estado do Amazonas, Universidade do Estado do Amazonas, Manaus, BR, 2018.

ROJAS, R. *Neural Networks: A Systematic Introduction*. Berlin: Springer, 1996.

ROSENBLATT, F. The perceptron: A probabilistic model for information storage and organization in the brain. *Psychological Review*, v. 6, n. 6, p. 386, 1958.

SEWAK, M.; KARIM, M. R.; PUJARI, P. *Practical Convolutional Neural Networks*. Birmingham, UK: Packt Publishing, 2018.

SIMON, P. *Too Big to ignore*. Hoboken, New Jersey: John Wiley and Sons, Inc., 2013.

SIMONYAN, K.; ZISSERMAN, A. Very deep convolutional networks for large-scale image recognition. ICLR 2015, Visual Geometry Group, Department of Engineering Science, University of Oxford, 2015.

SOUZA, C. F. S.; PANTOJA, C. E. P.; SOUZA, F. C. M. Verificação de assinaturas offline utilizando *Dynamic Time Wrapping*. In: *Anais do IX Congresso Brasileiro de Redes Neurais (IX CBRN)*. Ouro Preto, MG, Brasil: Sociedade Brasileira de Redes Neurais, 2009.

TENSORFLOW. *Tensorflow*. 2019. Disponível em <https://www.tensorflow.org/>. Acesso em 3 de maio de 2019.