



# Введение в нейросети



# Исторический очерк



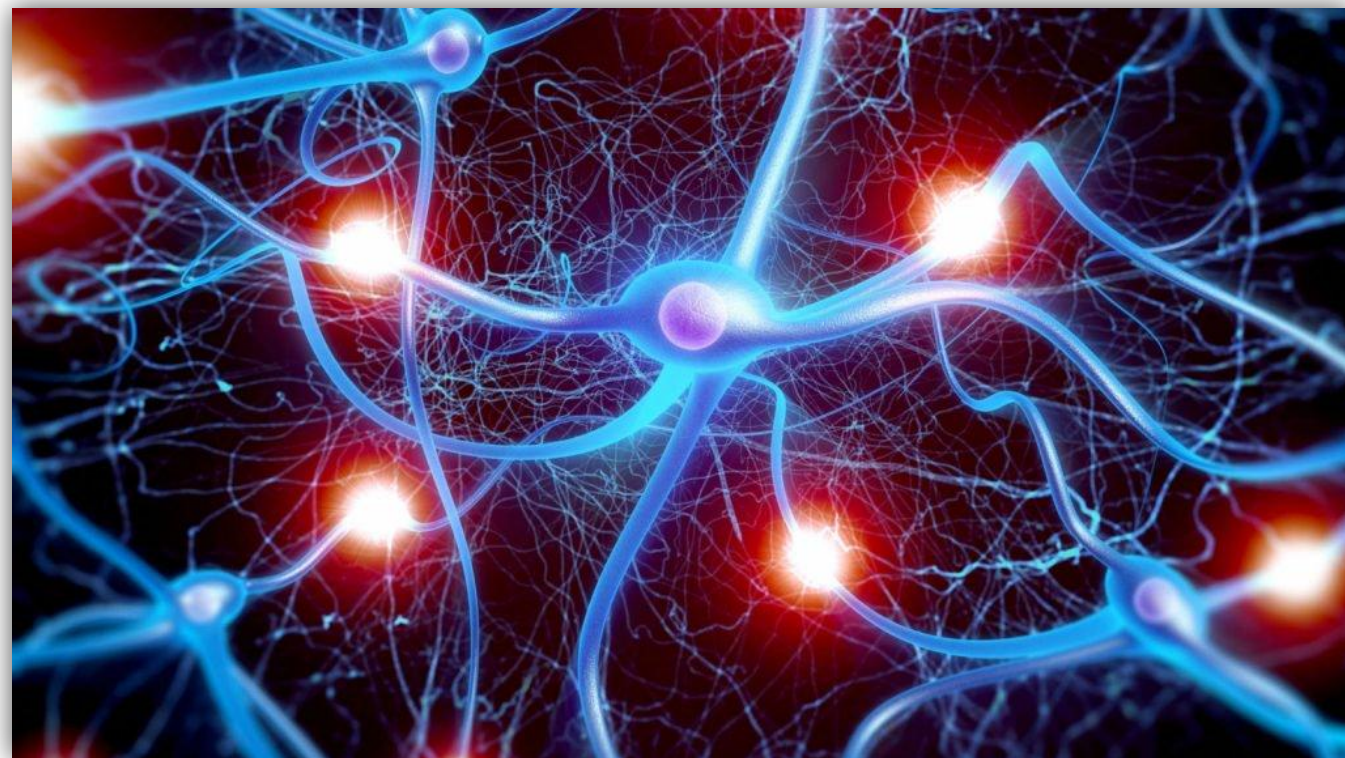
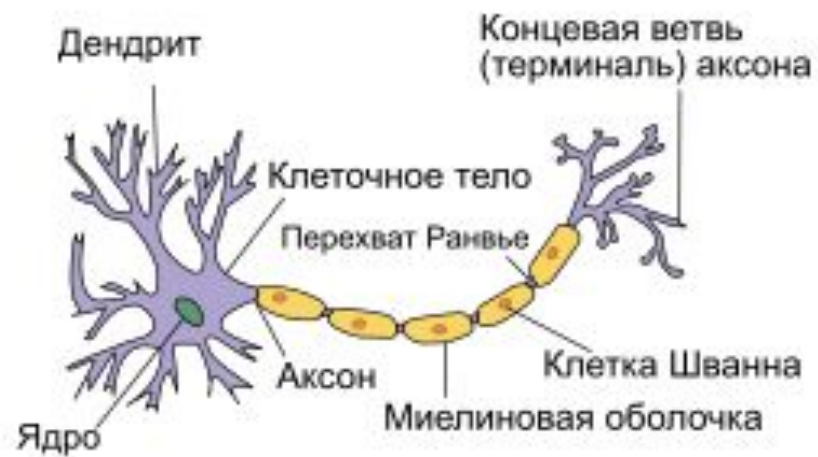
- Термин «**нейронная сеть**» появился в середине XX века. Первые работы, в которых были получены основные результаты в данном направлении, были проделаны **Мак-Каллоком** и **Питтсом**. В 1943 году ими была разработана **компьютерная модель нейронной сети** на основе математических алгоритмов и теории деятельности головного мозга.
- Они выдвинули предположение, что нейроны можно упрощённо рассматривать как устройства, оперирующие двоичными числами, и назвали эту модель «пороговой логикой». Подобно своему биологическому прототипу **нейроны** Мак-Каллока–Питтса были способны обучаться путём подстройки параметров, описывающих **синаптическую проводимость**.
- Исследователи предложили конструкцию сети из электронных нейронов и показали, что подобная сеть может выполнять **практически любые вообразимые числовые или логические операции**. Мак-Каллок и Питтс предположили, что такая сеть в состоянии также **обучаться**, распознавать образы, обобщать, т. е. обладает всеми чертами интеллекта.



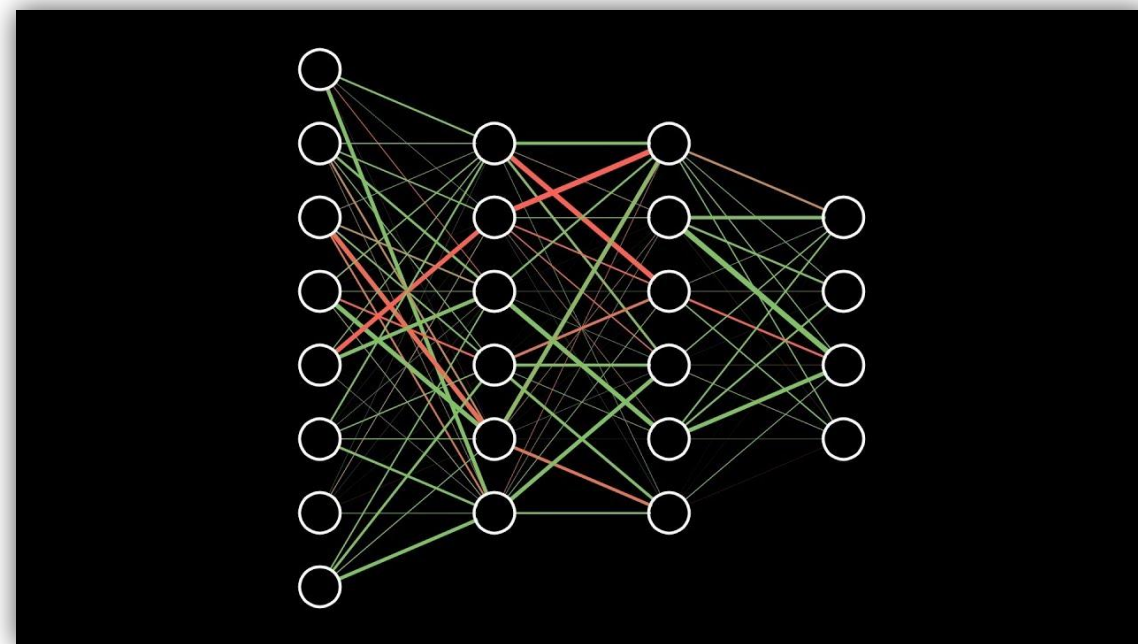
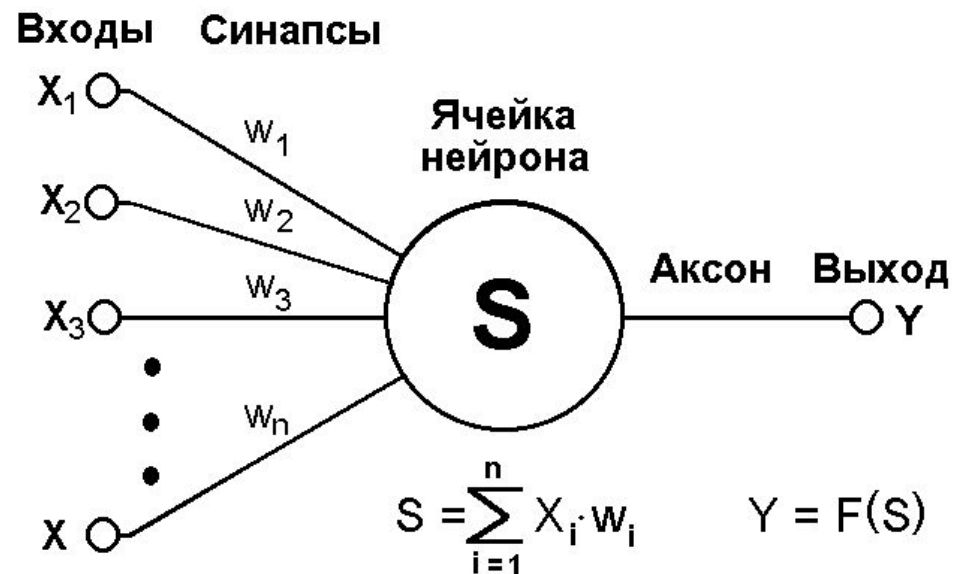
# Человеческий мозг



## Типичная структура нейрона



# Искусственная НС





# На пальцах

Предположим, у нас есть три разных бинарных условия (да или нет) и одно бинарное решение на выходе (да или нет):

На вечеринке  
будет водка

На вечеринке  
будут друзья

На улице  
идет дождь

Вы пойдете  
на вечеринку



# На пальцах

Простая модель с тремя вводными и одним выводом. Эта модель может абсолютно отлично работать для разных людей и выдавать им разные результаты, в зависимости от того, как они обучили нейронную сеть.

На вечеринке  
будет водка



На вечеринке  
будут друзья



На улице  
идет дождь

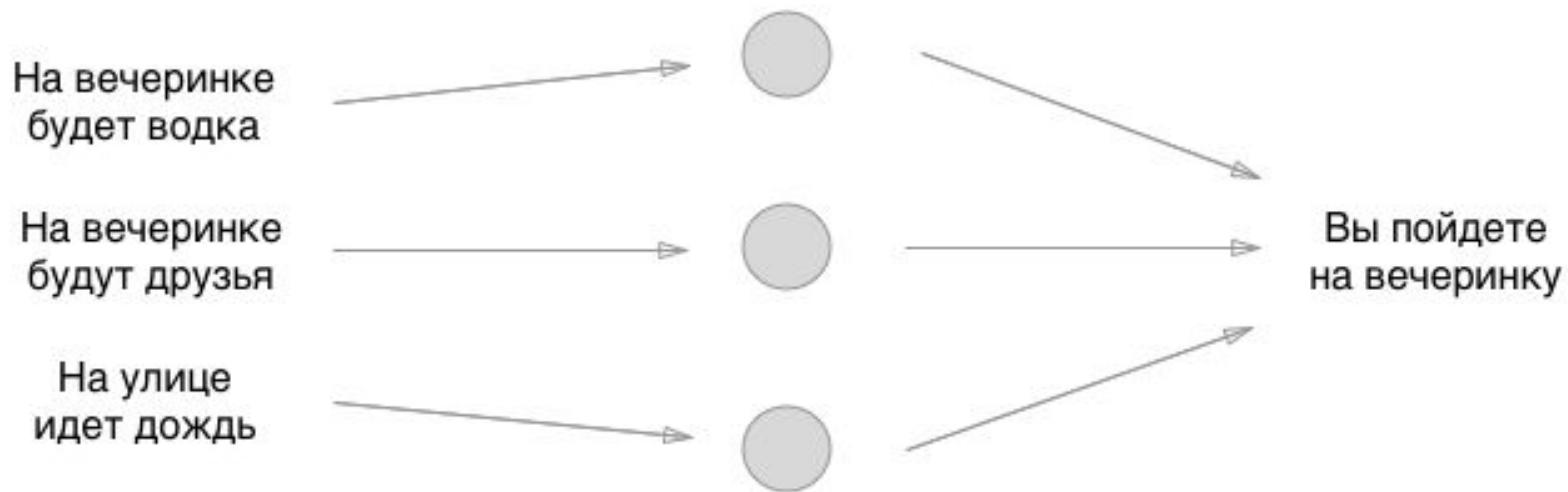


Вы пойдете  
на вечеринку



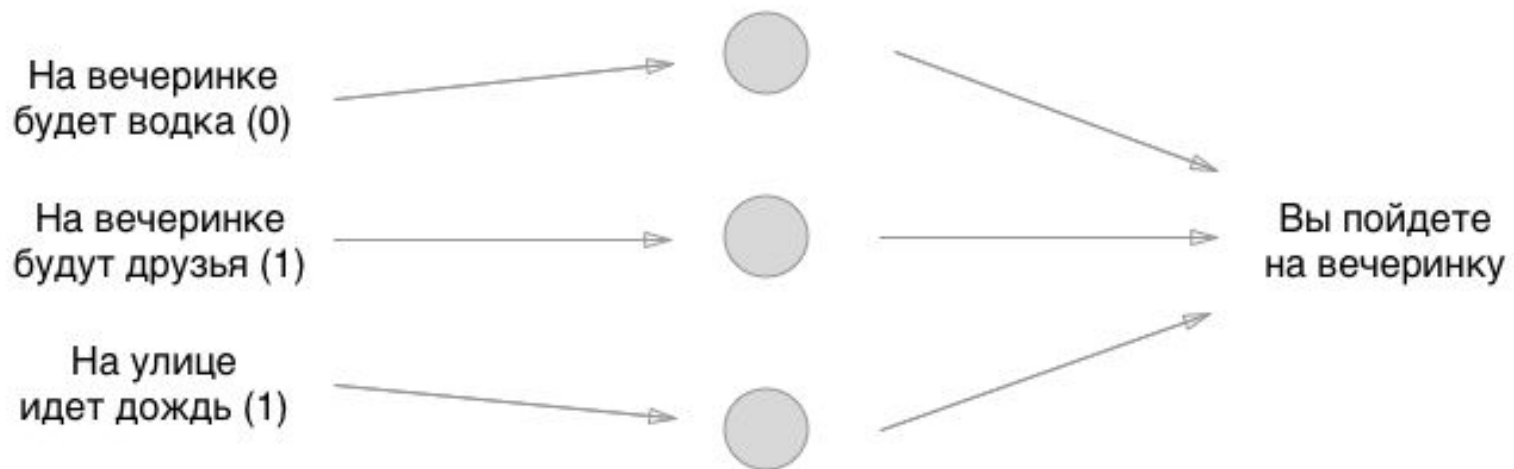
# На пальцах

То, что вы видите между вводом и выводом — это нейроны. Пока что они ни с чем не связаны, но это и отражает их главную особенность, о которой все забывают сказать: они — это полностью абстрактны.



# На пальцах

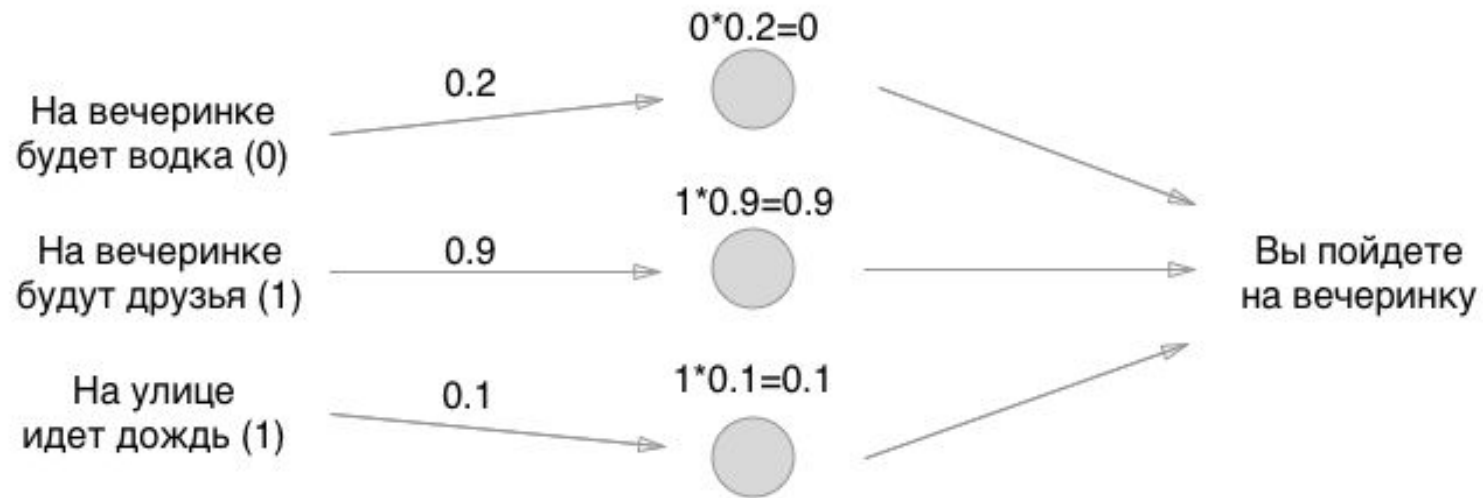
У каждого ввода слева есть значение: 0 или 1, да или нет. Давайте добавим эти значения вводу, предположим, что на вечеринке не будет водки, будут друзья да будет идти дождь:



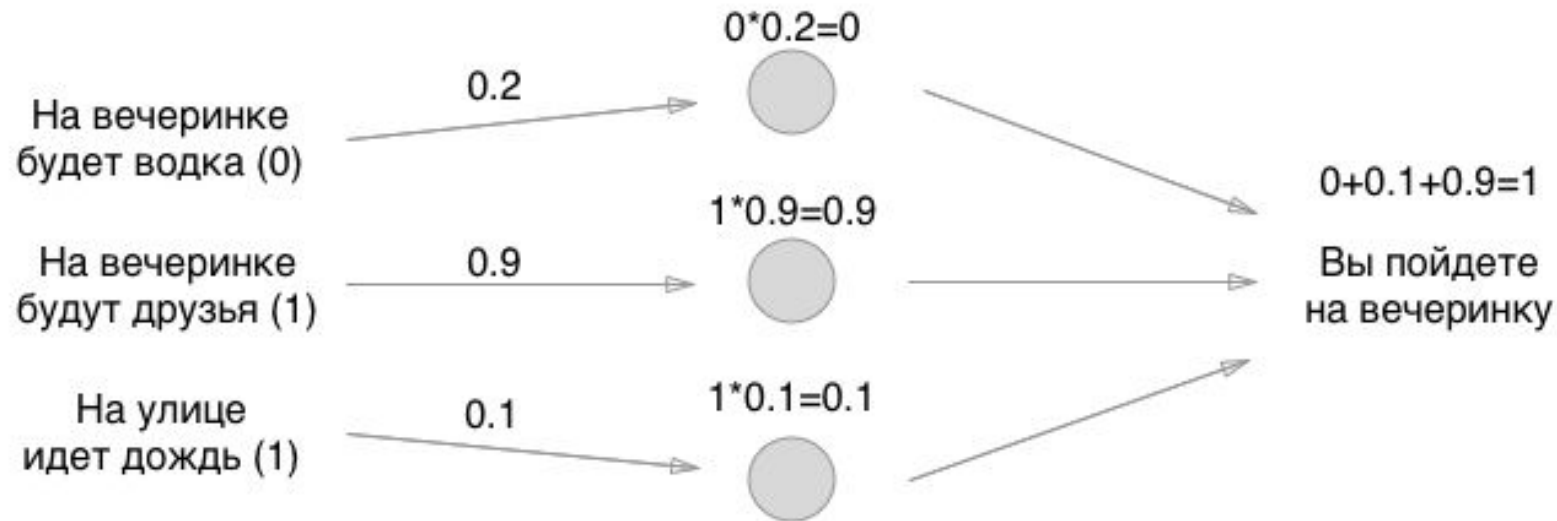


# На пальцах

Цифры, которые мы расставили — это веса связей. Помните, что нейроны — это абстракция? Так вот, связи — это именно то, из чего и состоит нейронная сеть.

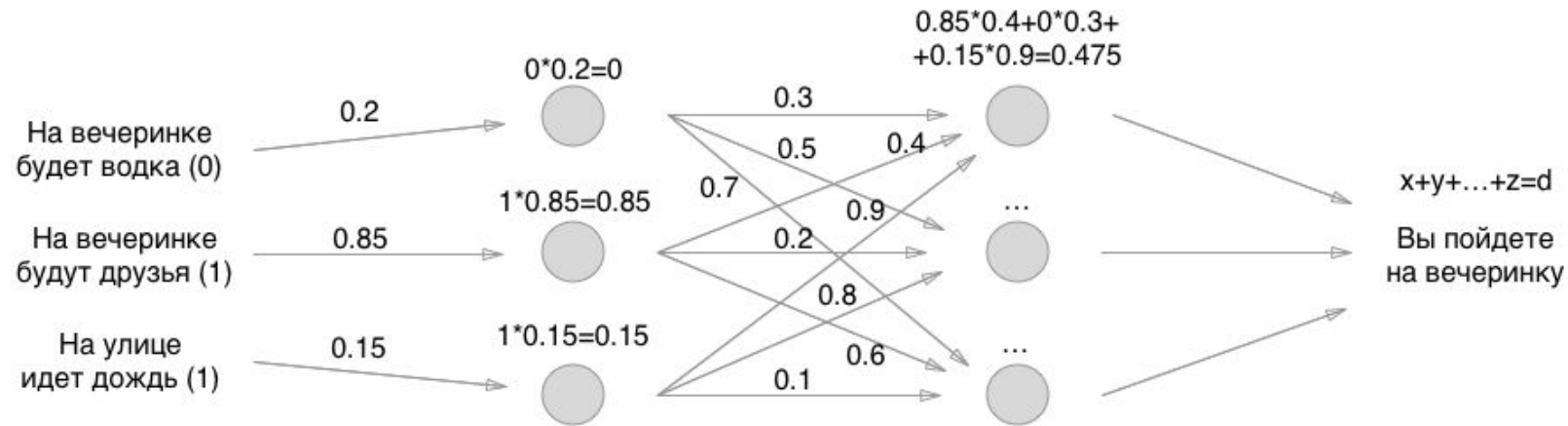


# На пальцах



Ну, вот и все! Нейронка создана, а вы можете ее использовать для любых нужд. Если сумма получается больше 0.5 — идти на вечеринку нужно. Если меньше или равно — на вечеринку идти не нужно. Спасибо за внимание!

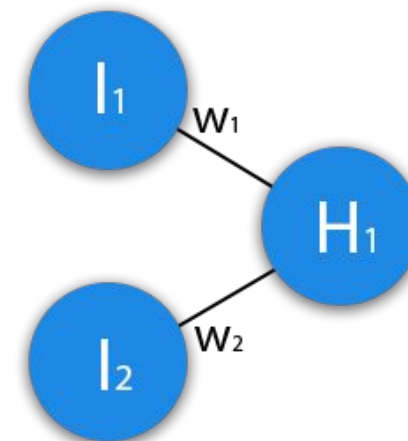
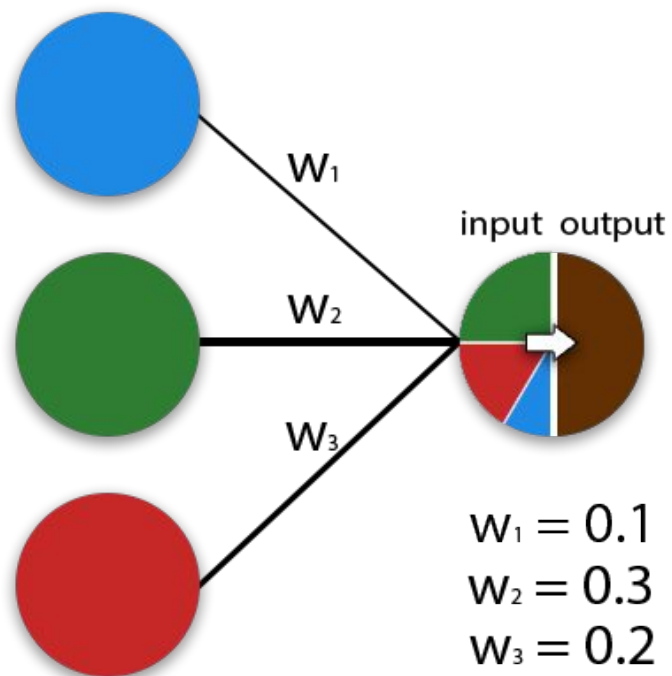
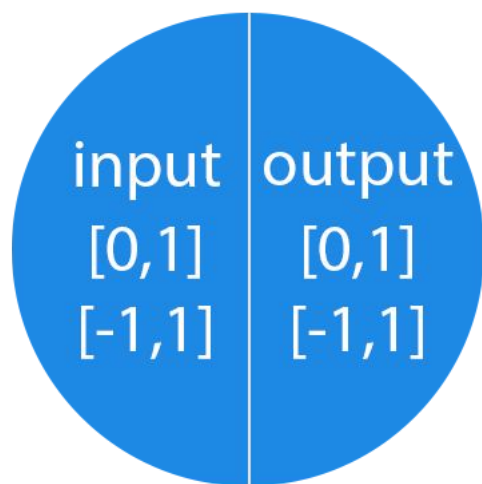
# На пальцах



Дальше все просто: вместо одного слоя нейронов мы делаем два и снова все перебираем по точно тем же самым принципам, только уже все нейроны отдают значения другим нейронам. Если сначала у нас было только 3 связи, то теперь  $3 + 9$  связей с весами. А потом три слоя, четыре, рекурсивные слои, зацикленные на себе и тому подобная дичь:



# Нейрон и вес



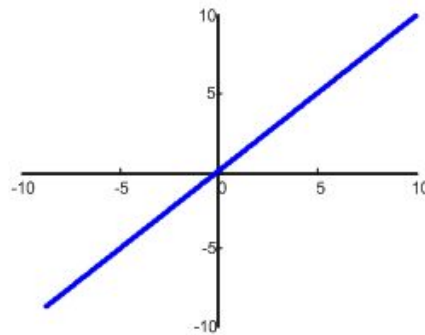
$$1) H_{1input} = (I_1 * W_1) + (I_2 * W_2)$$

$$2) H_{1output} = f_{activation}(H_{1input})$$

# Функция активации (ФА)

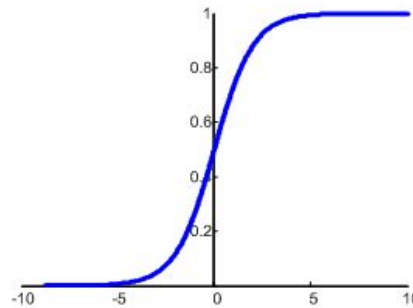


$$f(x) = x$$



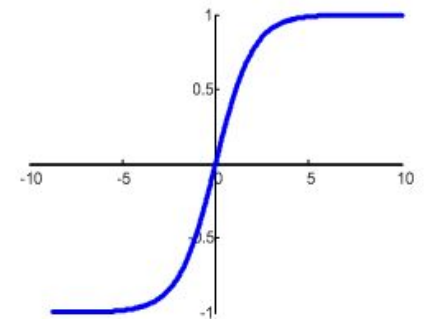
Линейная  
функция

$$f(x) = \frac{1}{1+e^{-x}}$$



Сигмои  
д

$$f(x) = \frac{e^{2x} - 1}{e^{2x} + 1}$$



Гиперболический  
тангенс

# Эпохи и шаги

✓ for (int i=0;i<maxEpoch;i++)  
for (int j=0;j<trainSet;j++)

⊘ for (int j=0;j<trainSet;j++)  
for (int i=0;i<maxEpoch;i++)

## Итерация

Это своеобразный счетчик, который увеличивается каждый раз, когда нейронная сеть проходит один тренировочный сет. Другими словами, это общее количество тренировочных сетов пройденных нейронной сетью.

## Эпоха

При инициализации нейронной сети эта величина устанавливается в 0 и имеет потолок, задаваемый вручную. Чем больше эпоха, тем лучше натренирована сеть и соответственно, ее результат. Эпоха увеличивается каждый раз, когда мы проходим весь набор тренировочных сетов, в нашем случае, 4 сетов или 4 итераций.





# Ошибка

Ошибка — это процентная величина, отражающая расхождение между ожидаемым и полученным ответами. Ошибка формируется каждую эпоху и должна идти на спад. Если этого не происходит, значит, вы что-то делаете не так. Ошибку можно вычислить разными путями, но мы рассмотрим лишь три основных способа: Mean Squared Error (далее MSE), Root MSE и Arctan.

MS  
E

$$\frac{(i_1 - a_1)^2 + (i_2 - a_2)^2 + \dots + (i_n - a_n)^2}{n}$$

Root  
MSE

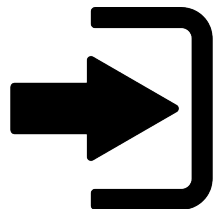
$$\sqrt{\frac{(i_1 - a_1)^2 + (i_2 - a_2)^2 + \dots + (i_n - a_n)^2}{n}}$$

Arctan

$$\frac{n \arctan^2(i_1 - a_1) + \dots + \arctan^2(i_n - a_n)}{n}$$



# Формулы



Расчет входа  
нейрона

$$\text{net} = \sum_{i=1}^n x_i \cdot w_i$$

Правило Видроу-Хоффа для пересчета  
весов

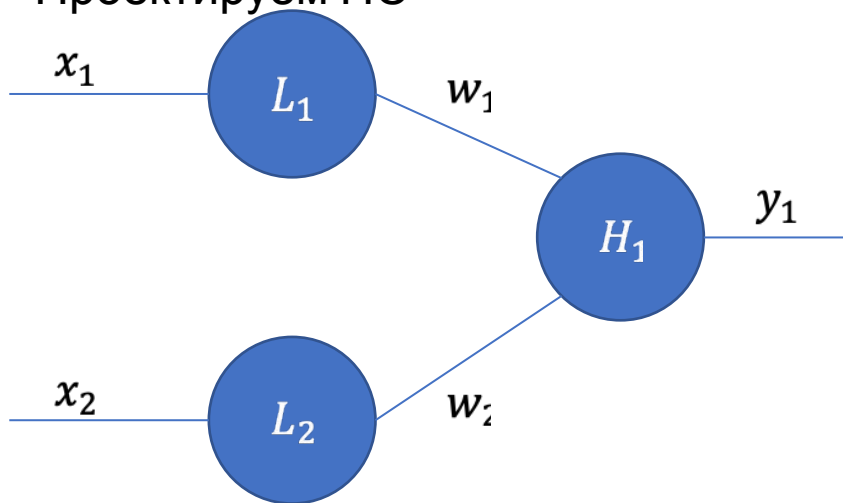
$$w_i^{(l+1)} = w_i^{(l)} + \Delta w_i^{(l)}$$
$$\Delta w_i^{(l)} = \eta \cdot \delta^{(l)} \cdot \frac{df(\text{net})}{d \text{net}} \cdot w_i^{(l)}$$

$i$  – количество нейронов,  $l$  – количество эпох,  $x$  – входы,  $w$  – веса,  
 $\eta$  – коэффициент обучения,  $\delta$  – ошибка, net – сетевой вход



# Пример. Инициализация

1. Выбираем задачу (Например логическое ИЛИ)
2. Проектируем НС



3. Выбираем случайные веса  $w_i \in [0,1] \mid [-1,1]$   
 $w_1 = w_2 = 0$
4. Выбираем коэффициент обучения  $\eta \in [0, 1]$   
 $\eta = 0.3$

5. Строим таблицу ИЛИ

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

6. Выбираем ФА (например пороговую)

Сетевой выход:

$$out = y(net) = \begin{cases} 1, & net \geq 0.5; \\ 0, & net < 0.5 \end{cases}$$

Ошибка:  $\delta = |t - y|$





# Пример. Обучение

Сетевой выход:

$$out = y(net) = \begin{cases} 1, & net \geq 0.5; \\ 0, & net < 0.5 \end{cases}$$

Ошибка:  $\delta = |t - y|$



## ЭПОХА I

### Итерация 1

$x_1 = 0, x_2 = 0, w = [0, 0]$   
 $net = x_1 \cdot w_1 + x_2 \cdot w_2 = 0$   
 $y = 0, t = 0, \delta = 0$  Ошибки НЕТ

### Итерация 2

$x_1 = 0, x_2 = 1, w = [0, 0]$   
 $net = x_1 \cdot w_1 + x_2 \cdot w_2 = 0$   
 $y = 0, t = 1, \delta = 1$  ОШИБКА

Пересчитываем веса  
 $w_1 = 0 + 0.3 * 0 = 0$   
 $w_2 = 0 + 0.3 * 1 = 0.3$

### Итерация 3

$x_1 = 1, x_2 = 0, w = [0, 0.3]$   
 $net = x_1 \cdot w_1 + x_2 \cdot w_2 = 0$   
 $y = 0, t = 1, \delta = 1$  ОШИБКА

### Пересчитываем веса

$w_1 = 0 + 0.3 * 1 = 0.3$   
 $w_2 = 0.3 + 0.3 * 0 = 0.3$

### Итерация 4

$x_1 = 1, x_2 = 1, w = [0.3, 0.3]$   
 $net = x_1 \cdot w_1 + x_2 \cdot w_2 = 0.6$   
 $y = 1, t = 1, \delta = 0$  Ошибки НЕТ

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

		error
0	0	No
0	1	Yes
0	1	Yes
1	1	No

# Пример. Обучение

Сетевой выход:

$$out = y(net) = \begin{cases} 1, & net \geq 0.5; \\ 0, & net < 0.5 \end{cases}$$

Ошибка:  $\delta = |t - y|$



## ЭПОХА II

### Итерация 1

$x_1 = 0, x_2 = 0, w = [0.3, 0.3]$   
 $net = x_1 \cdot w_1 + x_2 \cdot w_2 = 0$   
 $y = 0, t = 0, \delta = 0$  Ошибки НЕТ

### Итерация 2

$x_1 = 0, x_2 = 1, w = [0.3, 0.3]$   
 $net = x_1 \cdot w_1 + x_2 \cdot w_2 = 0.3$   
 $y = 0, t = 1, \delta = 1$  ОШИБКА

Пересчитываем веса

$w_1 = 0.3 + 0.3 * 0 = 0.3$   
 $w_2 = 0.3 + 0.3 * 1 = 0.6$

### Итерация 3

$x_1 = 1, x_2 = 0, w = [0.3, 0.6]$   
 $net = x_1 \cdot w_1 + x_2 \cdot w_2 = 0.3$   
 $y = 0, t = 1, \delta = 1$  ОШИБКА

Пересчитываем веса

$w_1 = 0.3 + 0.3 * 1 = 0.6$   
 $w_2 = 0.6 + 0.3 * 0 = 0.6$

### Итерация 4

$x_1 = 1, x_2 = 1, w = [0.6, 0.6]$   
 $net = x_1 \cdot w_1 + x_2 \cdot w_2 = 1.2$   
 $y = 1, t = 1, \delta = 0$  Ошибки НЕТ

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

		error
0	0	No
0	1	Yes
0	1	Yes
1	1	No

# Пример. Обучение

Сетевой выход:

$$out = y(net) = \begin{cases} 1, & net \geq 0.5; \\ 0, & net < 0.5 \end{cases}$$

Ошибка:  $\delta = |t - y|$



## ЭПОХА III

### Итерация 1

$x_1 = 0, x_2 = 0, w = [0.6, 0.6]$   
 $net = x_1 \cdot w_1 + x_2 \cdot w_2 = 0$   
 $y = 0, t = 0, \delta = 0$  Ошибки НЕТ

### Итерация 3

$x_1 = 1, x_2 = 0, w = [0.6, 0.6]$   
 $net = x_1 \cdot w_1 + x_2 \cdot w_2 = 0.6$   
 $y = 1, t = 1, \delta = 0$  Ошибки НЕТ

### Итерация 2

$x_1 = 0, x_2 = 1, w = [0.6, 0.6]$   
 $net = x_1 \cdot w_1 + x_2 \cdot w_2 = 0.6$   
 $y = 1, t = 1, \delta = 0$  Ошибки НЕТ

### Итерация 4

$x_1 = 1, x_2 = 1, w = [0.6, 0.6]$   
 $net = x_1 \cdot w_1 + x_2 \cdot w_2 = 1.2$   
 $y = 1, t = 1, \delta = 0$  Ошибки НЕТ

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

		error
0	0	No
0	0	No
0	0	No
1	1	No

Обучение завершено!

# Пример кода на Python



```
import numpy as np

def generate_vectors():
    from itertools import product as p
    return(p(range(2), repeat=2))

def f(x):
    return(x[0] or x[1])

x_vectors = generate_vectors()
t_vector = np.array([f(x) for x in x_vectors])

x_vectors = generate_vectors()

nu = 0.3
weight = np.array([0., 0.])
epoch = 1
error = 1
```



# Пример кода на Python



```
while error != 0:
    x_vectors = generate_vectors()
    print(f'\n***** epoch {epoch} *****')
    print(f'weight = {weight}')
    print(f'-----')

    error = 0
    for i, x_vec in enumerate(x_vectors):
        net = sum(x_vec[j]*weight[j] for j in range(2))

        if net >= 0.5: y = 1
        else: y = 0

        delta = t_vector[i] - y
        err = t_vector[i] - net
        print(f'| net = {net:.3f} | y = {y} | t = {t_vector[i]} | err =
{abs(err):.3f} |')
        if delta != 0:
            error += 1
            weight = [weight[j] + nu * abs(err) * x_vec[j] for j in range(2)]
    epoch += 1

    print(f'-----')
    print(f'{error} errors\n')
```



# Пример кода на Python

\*\*\*\*\* epoch 1 \*\*\*\*\*

weight = [0. 0.]

---

net = 0.000	y = 0	t = 0	err = 0.000	
net = 0.000	y = 0	t = 1	err = 1.000	
net = 0.000	y = 0	t = 1	err = 1.000	
net = 0.600	y = 1	t = 1	err = 0.400	

---

2 errors

\*\*\*\*\* epoch 2 \*\*\*\*\*

weight = [0.3, 0.3]

---

net = 0.000	y = 0	t = 0	err = 0.000	
net = 0.300	y = 0	t = 1	err = 0.700	
net = 0.300	y = 0	t = 1	err = 0.700	
net = 1.020	y = 1	t = 1	err = 0.020	

---

2 errors

\*\*\*\*\* epoch 3 \*\*\*\*\*

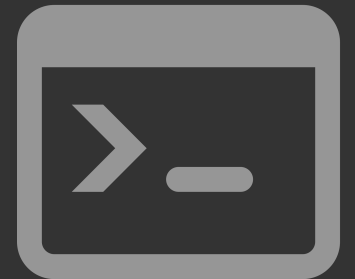
weight = [0.51, 0.51]

---

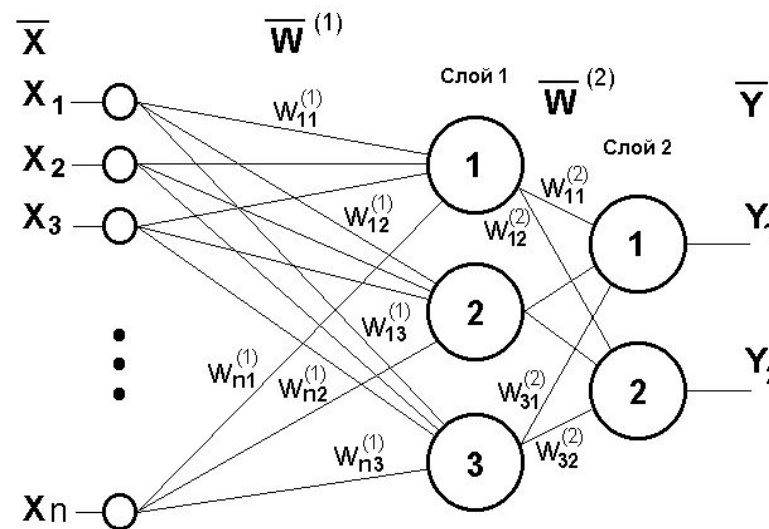
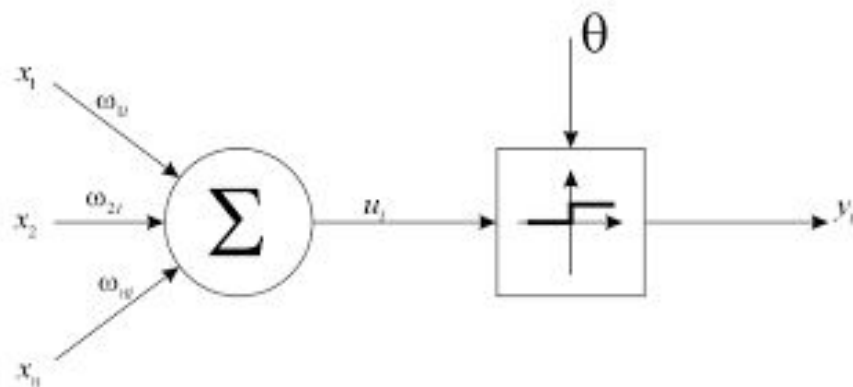
net = 0.000	y = 0	t = 0	err = 0.000	
net = 0.510	y = 1	t = 1	err = 0.490	
net = 0.510	y = 1	t = 1	err = 0.490	
net = 1.020	y = 1	t = 1	err = 0.020	

---

0 errors

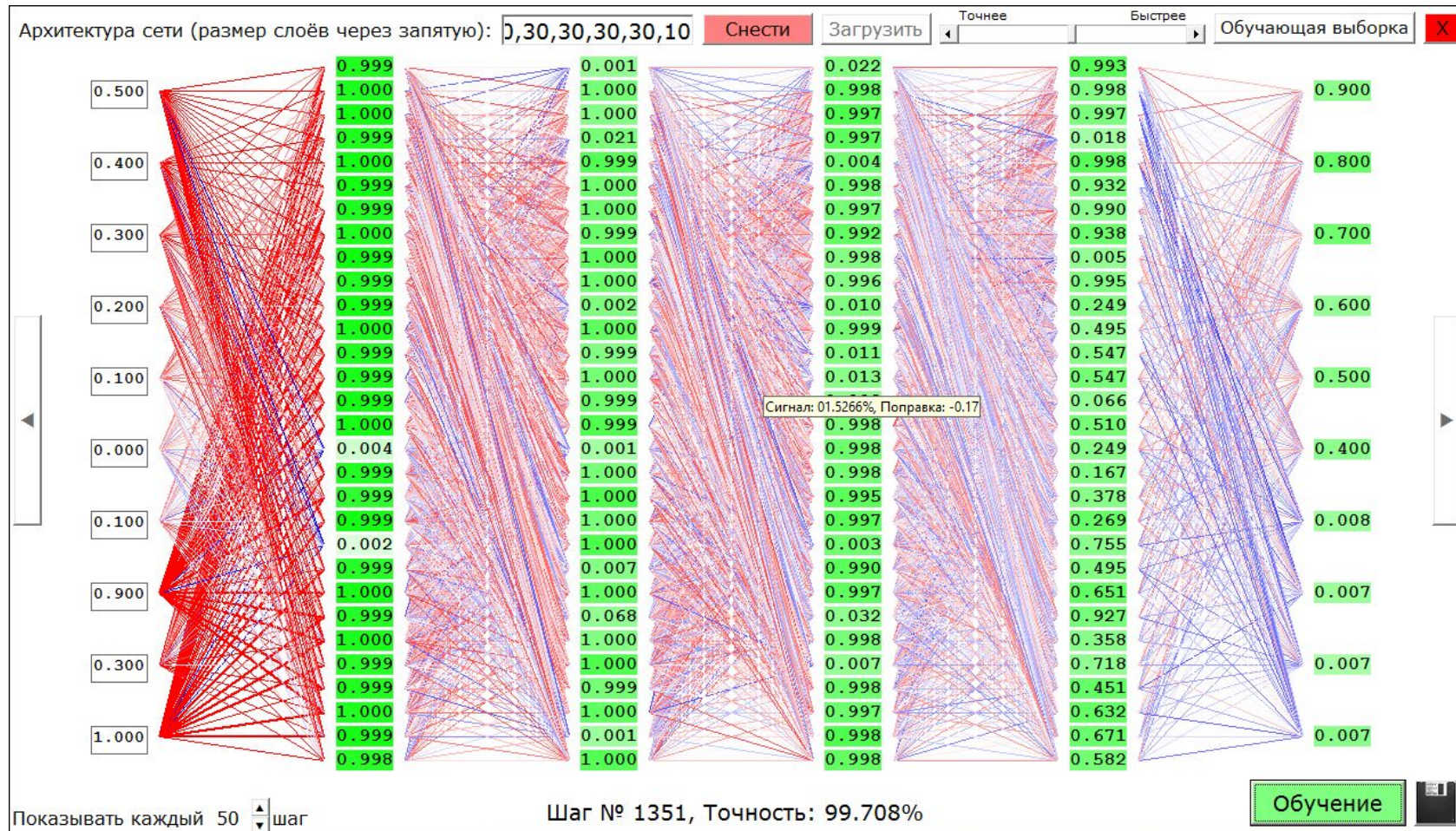


# Персептрон и n-слойные сети





# Персептрон и n-слойные сети





Спасибо за внимание!

