

stride \leftrightarrow poleca (znaczenie) zmniejszyć rozmiar

padding \rightarrow zerai

powiększ rozmiar bieżącej stride=1
 \rightarrow odciąć warstwy

$k \times k$ - wielkość jądra

wykonujemy pełną operację (zwykle max lub średnia) na elementach oryginalnej macierzy

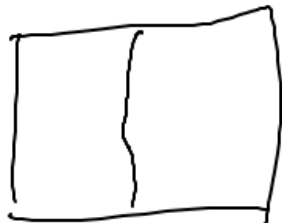
$k=2$
 2×2

0.2

1	0.9	0	0	0	1
1	0.1	0	1	0	0
0	1	1	1	0	0.3
0	0	0	0	0	0

max
 stride=2

1	1	1
1	1	0.3

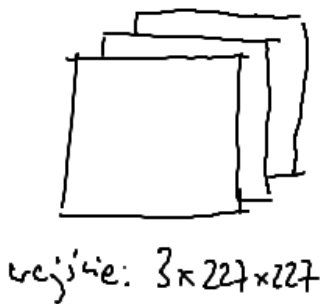


0 1 0
 0 1 0
 0 1 0

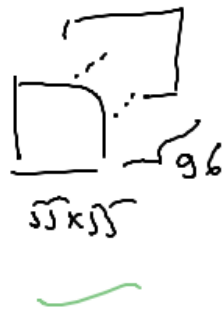
0.7	0.1	1
0.5	0.2	1

0.7	0.3	0	0	1	1
0.2	0.1	0	0.1	0	0
0.4	0	0.1	0	0	0
0.5	0	0	0.2	1	0

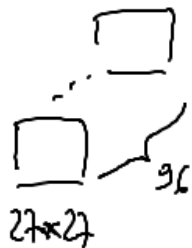
AlexNet 2012



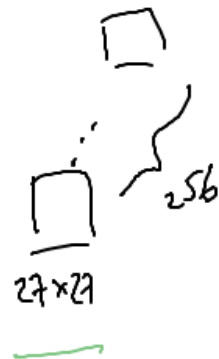
ReLU
96 jęder 11×11
stride 4



max pooling
kernel 3
stride 2



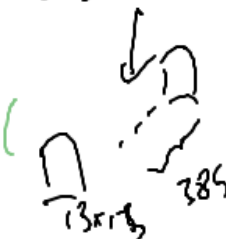
256 jęder 5×5
padding = 2



max pooling
kernel 3
stride 2

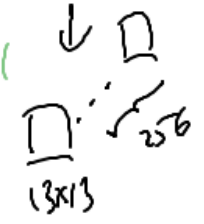


↓ 384 jęder 3×3
pad 1

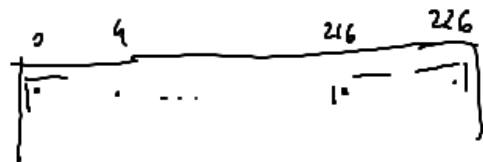


ju.

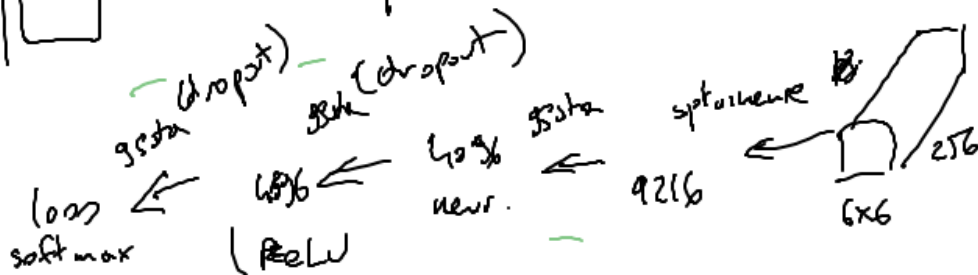
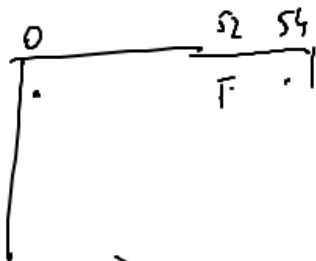
max pool
↓
~~softmax~~



$256 \times 3 \times 3$
pad 1

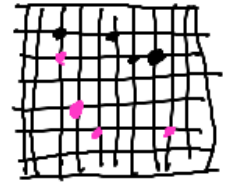


$$1 + \frac{216}{4} = 54 + 1 = 55$$



DarkForest

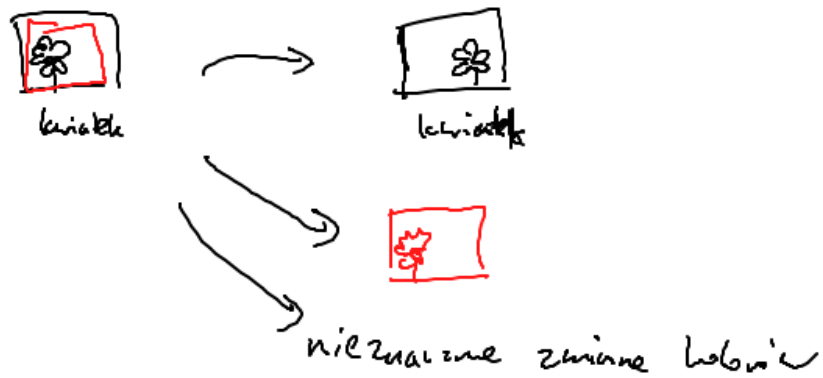
zajebanie najlepszych/wzrostajacych robotow w grze Go



19x19 skryżowani

5. zadanie - sieci spłotowe

- znaleźć sobie jakiś dane
- poeksperymentować z różnymi sieciami spłotowymi
- spróbować uzupełniać dane ('data augmentation')



- spróbować 'Transfer learning', np. do SqueezeNet

