

Как учить большие языковые модели

Апрель, 2024



Мурат Апишев

Search Tech Lead, Samokat.Tech

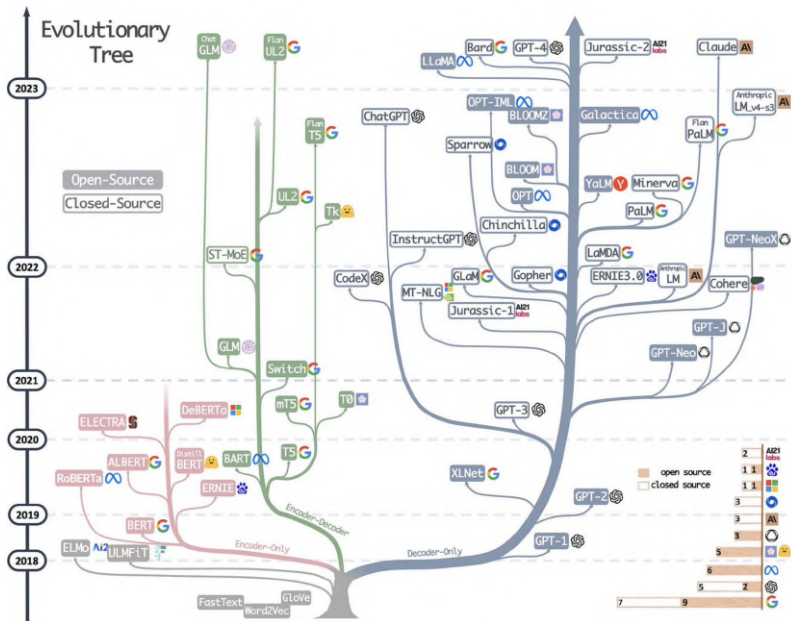
ex-Lead Data Scientist, SberDevices

mel-lain@yandex.ru

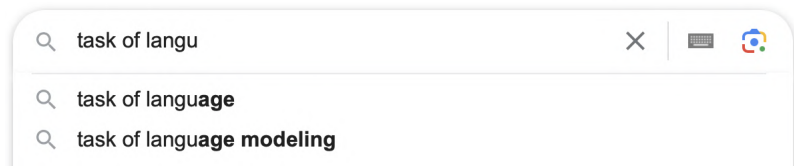
Сейчас «LLM» ≈ «AI»

Современные AI-сервисы:

- ▶ общаются с людьми на любые темы на естественном языке
- ▶ решают школьные и университетские задачи по разным дисциплинам
- ▶ понимают и генерируют тексты, изображения, аудио



Языковое моделирование



- ▶ У задачи моделирования языка есть две эквивалентные постановки:
 - ▶ предсказать совместную вероятность произвольной последовательности слов из n
 - ▶ предсказать вероятность следующего слова после произвольной последовательности из $n - 1$ слов
- ▶ LLM учатся на корпусах текстов задаче предсказания следующего слова по предшествующему контексту
- ▶ Иногда контекст оказывается не только из прошлого, а из будущего (Fill-in-the-Middle), например, для задач code infilling

Промптинг LLM

- ▶ Современные большие языковые модели общего назначения:
 - ▶ мультязычные
 - ▶ мультидоменные
 - ▶ инструктивные
- ▶ Благодаря этому они могут решать разные задачи, получая их на естественном языке (prompt), как исполнитель-человек
- ▶ Поставить задачу можно разными способами, стандартные подходы:
 - ▶ **Zero-shot:**
«Вопрос: у Васи 4 яблока, у Пети 8 груш, сколько у них съел половину своих фруктов, сколько всего фруктов осталось? Ответ: »
 - ▶ **Few-shot:**
«У Лены было 3 конфеты в одной руке, и 5 в другой, 2 она отдала Маше. Сколько конфет всего осталось у Лены? Ответ: 6
Вопрос: у Васи 4 яблока, у Пети 8 груш, сколько у них съел половину своих фруктов, сколько всего фруктов осталось? Ответ: »

Промптинг LLM

- ▶ Поставить задачу можно разными способами, стандартные подходы:
 - ▶ **Chain-of-Thought** (может быть и с zero-shot, и с few-shot):
 - «У Лены было 3 конфеты в одной руке, и 5 в другой, 2 она отдала Маше. Сколько конфет всего осталось у Лены? Давай порассуждаем: всего у Маши $3 + 5 = 8$ конфет. $8 - 2$ равно 6. Ответ: 6
 - Вопрос: у Васи 4 яблока, у Пети 8 груш, сколько у них съел половину своих фруктов, сколько всего фруктов осталось? Давай порассуждаем: »
- ▶ В этом случае модель сперва сгенерирует промежуточные рассуждения, а затем, на их основании, ответ
- ▶ Модель будет хорошо решать задачи с разными типами промптов, если она этому обучалась
- ▶ Т.е. чтобы модель умела рассуждать последовательно, она должна видеть в данных много примеров таких рассуждений

Промптинг LLM

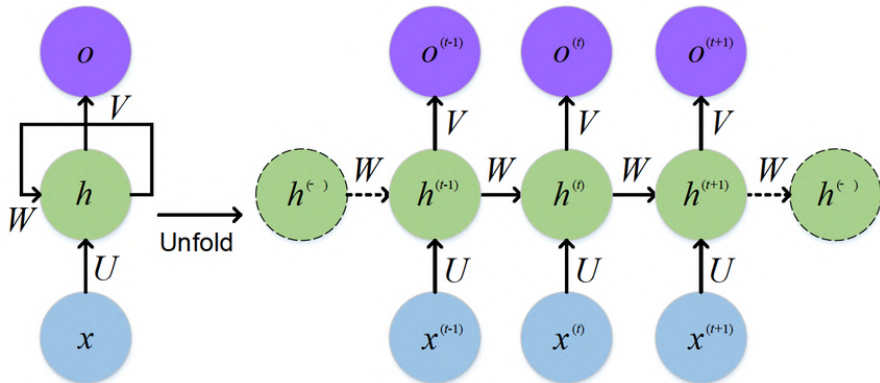
- ▶ Подбор промпта сильно влияет на качество ответов, ещё пример с CoT:

Standard Prompting	Chain-of-Thought Prompting
<p>Model Input</p> <p>Q: Roger has 5 tennis balls. He buys 2 more cans of tennis balls. Each can has 3 tennis balls. How many tennis balls does he have now?</p> <p>A: The answer is 11.</p> <p>Q: The cafeteria had 23 apples. If they used 20 to make lunch and bought 6 more, how many apples do they have?</p>	<p>Model Input</p> <p>Q: Roger has 5 tennis balls. He buys 2 more cans of tennis balls. Each can has 3 tennis balls. How many tennis balls does he have now?</p> <p>A: Roger started with 5 balls. 2 cans of 3 tennis balls each is 6 tennis balls. $5 + 6 = 11$. The answer is 11.</p> <p>Q: The cafeteria had 23 apples. If they used 20 to make lunch and bought 6 more, how many apples do they have?</p>
<p>Model Output</p> <p>A: The answer is 27. ❌</p>	<p>Model Output</p> <p>A: The cafeteria had 23 apples originally. They used 20 to make lunch. So they had $23 - 20 = 3$. They bought 6 more apples, so they have $3 + 6 = 9$. The answer is 9. ✅</p>

- ▶ Авторы учат модель как можно более широкому пониманию инструкций, пользователи перебором ищут лучшие варианты для своих задач
- ▶ Иногда промпты пытаются настраивать автоматически на целевую задачу (в том числе как замену дообучению, p-tuning)

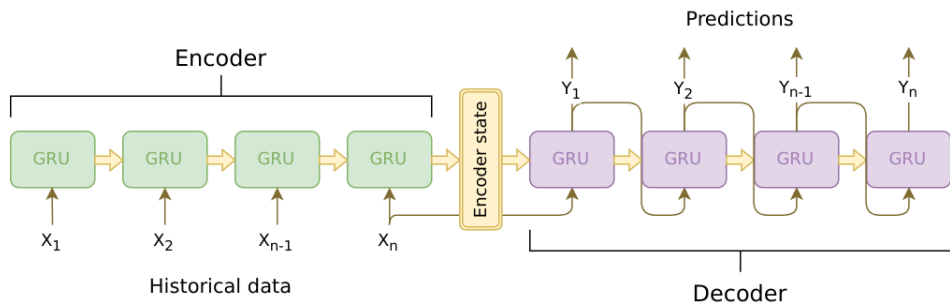
Архитектура

- ▶ До LLM: рекуррентные нейросети (RNN), а именно LSTM, GRU, MGU
- ▶ Обрабатывают слово за словом, передавая обновляемый вектор состояния (и иногда дополнительный вектор) с информацией о последовательности
- ▶ Модель состоит из нескольких обучаемых весовых матриц



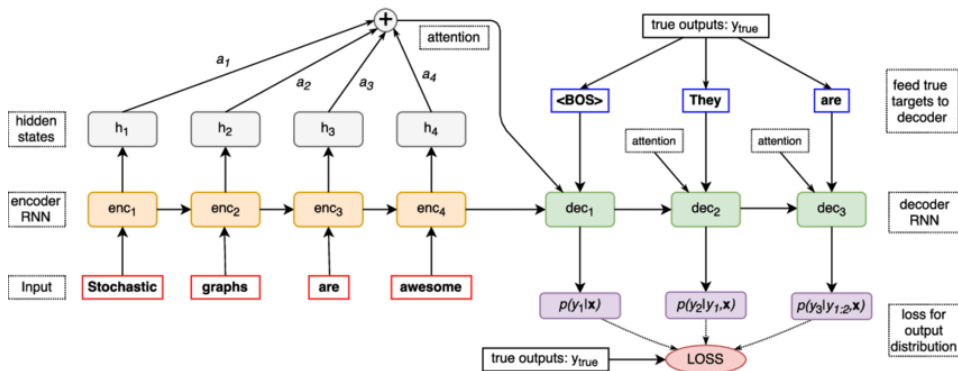
Архитектура

- ▶ RNN можно использовать для задач sequence-to-sequence (например, перевод или суммаризация)
- ▶ Нейросеть-кодировщик генерирует вектор состояния по входу
- ▶ Нейросеть-декодировщик генерирует по нему выход
- ▶ Работает не очень хорошо — на длинных последовательностях вектор теряет информацию о словах в начале



Архитектура

- ▶ Для борьбы с забыванием добавляется механизм внимания
- ▶ Декодировщик при генерации очередного слова определяет важность каждого из слов входа и использует взвешенную сумму выходных векторов кодировщика как дополнительную информацию
- ▶ Качество сильно выросло, это был стандарт в области

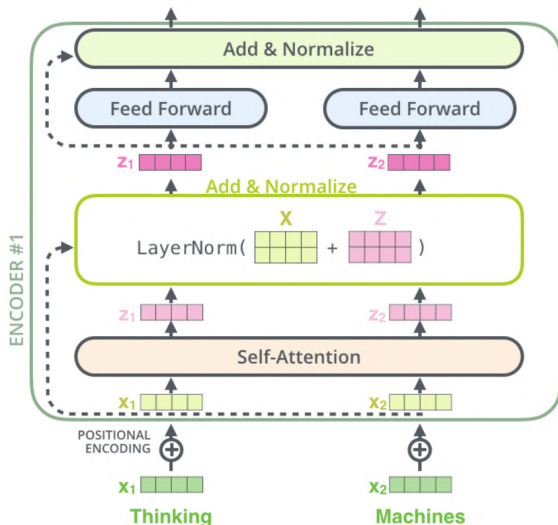


Архитектура

- ▶ Можно формировать векторы слов с учётом того, какие слова ещё есть в последовательности — получим Self-Attention
- ▶ Общая схема:
 - ▶ каждому слову входа сопоставляется вектор (на входе — эмбединг)
 - ▶ с помощью трёх обучаемых весовых матриц он переводится в три новых вектора: запросы, ключи и значения
 - ▶ новым представлением для слова будет взвешенная сумма всех векторов значений, нужно только определить, какие прочие слова для целевого слова важны
 - ▶ для этого запрос слова умножается скалярно на все ключи
 - ▶ после нормирования Softmax эти значения становятся весами суммы
- ▶ Можно считать несколько Self-Attention с разными весами конкатенировать результаты — Multi-Head Attention
- ▶ Нужно только добавить линейный слой проекции в исходную размерность

Архитектура

- Добавляются два полносвязных слоя, Layer-нормализация и residual connection и получается блок Transformer:

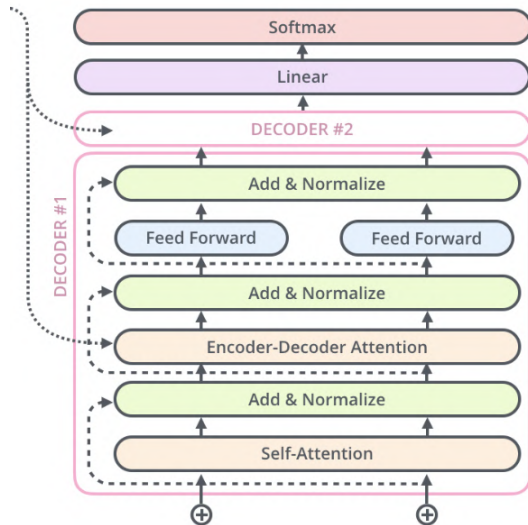


Архитектура

- ▶ Если поставить друг на друга несколько таких блоков, получится кодировщик Transformer
- ▶ Векторы слов многократно проходят через self-attention, на выходе получаются качественные контекстнозависимые представления
- ▶ Их уже можно использовать для решения разных задач напрямую или после дообучения небольшой модели-голов
- ▶ На основе архитектуры кодировщика обучены модели типа BERT
- ▶ Но оригинальный Transformer — sequence-to-sequence
- ▶ Нужен ещё и декодировщик, который на основе выходов кодировщика будет генерировать выходной текст

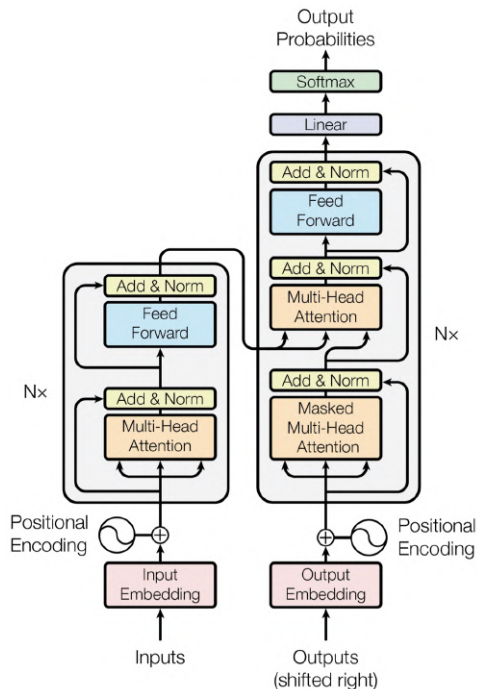
Архитектура

- ▶ Блок декодировщика похож на блок кодировщика, но есть отличия:
 - ▶ Masked Self-Attention для авторегрессионности
 - ▶ Cross-Attention между векторами сгенерированных и входных слов
 - ▶ запросы получают из сгенерированных, ключи и значения — из входных
 - ▶ на выходе всего декодировщика softmax для генерации (как и в RNN)



Архитектура

- ▶ Кодировщик с декодировщиком образуют полный Transformer (модели типа T5)
- ▶ Декодировщик часто используют отдельно (модели типа GPT)
- ▶ Чаще всего LLM обучаются на основе декодировщика Transformer (GPT, LLaMA, Qwen, Mistral, ...)
- ▶ За последние годы предложен ряд успешных архитектурных модификаций (pre-LayerNorm, RMSNorm, SwiGLU), но суть сохранилась



Токенизация

- ▶ На самом деле Transformer не работает со словами:
 - ▶ требуется очень большой словарь
 - ▶ сложность учёта морфологии
 - ▶ проблема OOV слов
- ▶ Модели на символах тоже непопулярны — слишком длинная последовательность и низкое качество
- ▶ Вместо этого используются токены — подслова, т.е. символьные N-граммы (среди которых могут быть и частотные слова целиком)
- ▶ Разбиение на токены производит токенизатор, он обучается статистически по текстам выбранным алгоритмом:
 - ▶ BPE
 - ▶ Unigram
 - ▶ Wordpiece

Токенизация

- ▶ Токенизатор разбивает текст на токены и сопоставляет каждому его номер

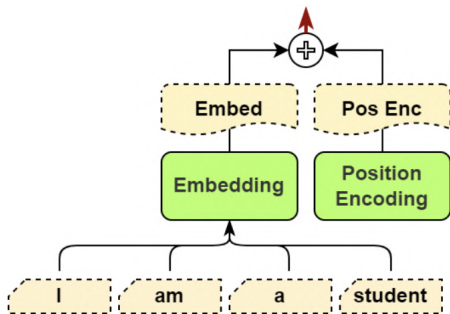
```
Two annoying things about OpenAI's tokenizer playground: (1) it's  
capped at 50k characters, and (2) it doesn't support GPT-4 or GPT-3.5  
...
```

```
So, I built my own version w/ Transformers.js! It can tokenize the  
entire "Great Gatsby" (269k chars) in 200ms! ???
```

- ▶ Для обработки символов, не встречавшихся в обучающих данных токенизатора, используется Byte Fallback — в словарь добавляются сразу все возможных 256 байтов
- ▶ Есть эксперименты по использованию чисто byte-level токенизаторов
- ▶ Ещё пробуют строить словарь на основе морфологии
- ▶ Рецепта создания идеального токенизатора пока нет

Позиционное кодирование

- ▶ Без дополнительной информации о позициях токенов любая модель на основе Transformer работает плохо
- ▶ В оригинальной реализации для позиционного кодирования
 - ▶ каждой позиции i токена сопоставляется вектор, содержащий различные значения синусов и косинусов от i
 - ▶ этот вектор добавляется к вектору эмбединга токена на позиции i перед отправкой в модель
- ▶ Способ простой и рабочий, но есть проблемы:
 - ▶ низкое качество кодирования \Rightarrow хуже результаты
 - ▶ низкое качество экстраполяции \Rightarrow нет обобщения на больший контекст

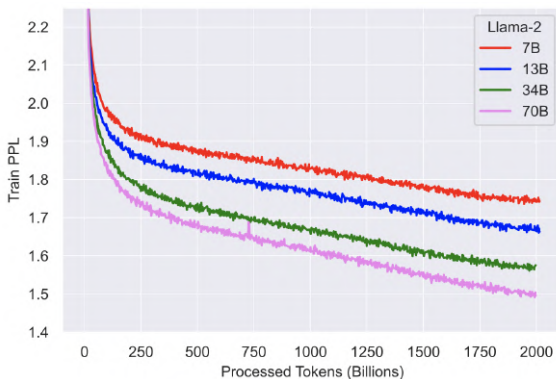


Позиционное кодирование

- ▶ Все более новые подходы — относительные, вместо позиции токена кодируется расстояние между парой токенов
- ▶ Вместо входного эмбединга модифицируется подсчёт self-attention, условно модификации можно разделить на три вида:
 - ▶ репараметризация формулы подсчёта внимания
 - ▶ Transformer-XL, 2019
 - ▶ DeBERTa, 2021
 - ▶ обычная формула с добавлением обучаемого сдвига
 - ▶ T5, 2020
 - ▶ AliBi, 2022
 - ▶ ротационное кодирование (RoPE, 2021) и его вариации
 - ▶ xPos, 2023
 - ▶ Positional Interpolation RoPE, 2023
 - ▶ YaRN, 2023
- ▶ Пробовали и вообще обходиться без кодирования позиций в декодерах (NoPE, 2023), но работает не очень

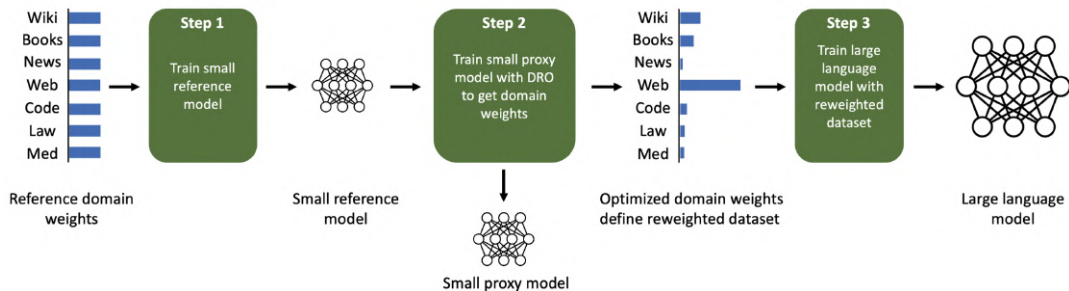
Этапы обучения

- ▶ Первая стадия обучения LLM — предобучение (pre-train)
- ▶ Модель учится предсказывать следующий токен по контексту слева
- ▶ Если учить с Teacher Forcing — контекст берётся из обучения, если без — из того, что сгенерировала в процессе сама модель (комбинируют)
- ▶ На этом этапе приобретает основные знания о языке и мире



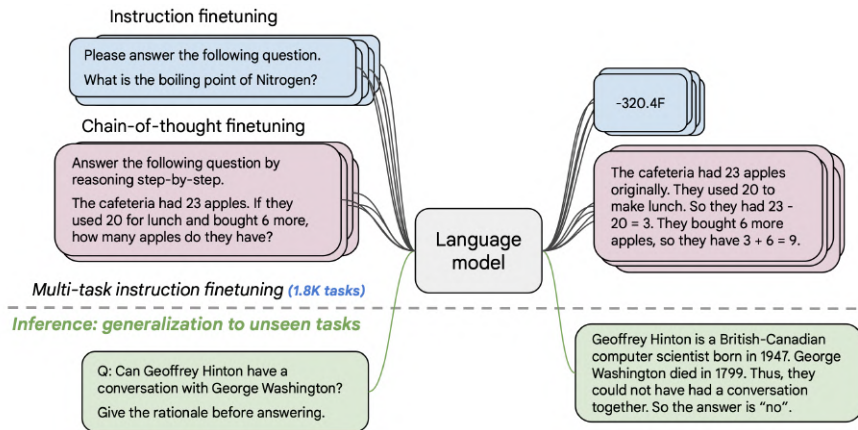
Данные для обучения

- ▶ Для обучения сильной LLM требуются терабайты данных, это много
- ▶ Но всё равно меньше, чем данных существует в природе
- ▶ И не все данные одинаково полезны, какие-то вредны (их фильтруют), какие-то ничего не приносят, но тратят вычисления
- ▶ **DoReMi** — пример того, как путём грамотного перевзвешивания доменов сильно уменьшить объём данных и вычислений с улучшением качества модели на few-shot задачах:



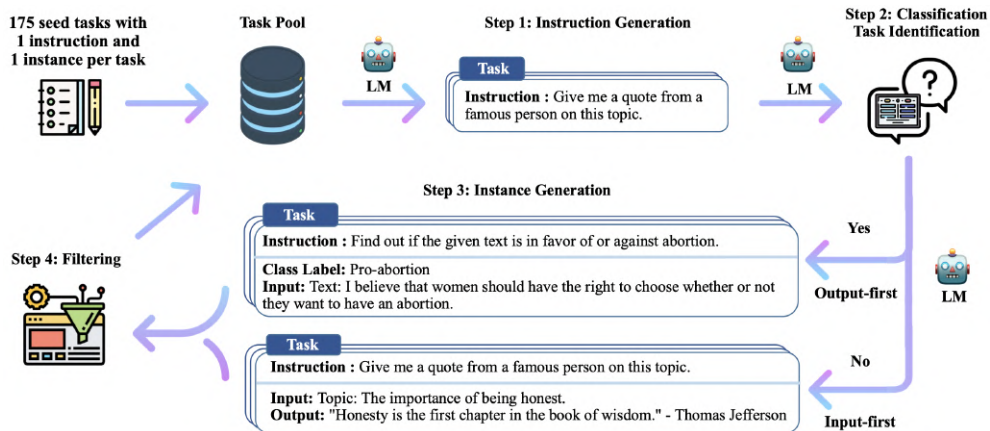
Этапы обучения

- ▶ Вторая стадия — Instruction Tuning (SFT)
- ▶ Модель учится понимать и исполнять запросы людей на естественном языке и вести диалоги
- ▶ Например: pre-train — LLaMA, instruct-tuned — Alpaca или Vicuna



Данные для обучения

- ▶ По сути модель так же обучается предсказывать следующий токен по прошлым, но на данных специального вида
- ▶ Объем данных сильно меньше, но требования к качеству высокие
- ▶ Сбор инструктивных датасетов сложен и дорог, пробуют Self-Instruct:



Данные для обучения

- ▶ Работа над данными и на претрейне, и на SFT позволяет сократить их объём и повысить качество, пример — кодовая модель [phi-1](#) (и далее)
- ▶ Размеры относительно малы (до 1.3B), а качество сопоставимое с моделями в несколько раз больше
- ▶ Обучение на фильтрованных и синтетических данных, дообучение на качественных кодовых данных в стиле учебников

High educational value

```
import torch
import torch.nn.functional as F

def normalize(x, axis=-1):
    """Performs L2-Norm."""
    num = x
    denom = torch.norm(x, 2, axis, keepdim=True)
    .expand_as(x) + 1e-12
    return num / denom

def euclidean_dist(x, y):
    """Computes Euclidean distance."""
    m, n = x.size(0), y.size(0)
    xx = torch.pow(x, 2).sum(1, keepdim=True).
    expand(m, n)
    yy = torch.pow(y, 2).sum(1, keepdim=True).
    expand(m, m).t()
    dist = xx + yy - 2 * torch.matmul(x, y.t())
    dist = dist.clamp(min=1e-12).sqrt()
    return dist
```

Low educational value

```
import re
import typing
...

class Default(object):
    def __init__(self, vim: Nvim) -> None:
        self._vim = vim
        self._denite: typing.Optional[SyncParent]
        = None
        self._selected_candidates: typing.List[int]
        ] = []
        self._candidates: Candidates = []
        self._cursor = 0
        self._entire_len = 0
        self._result: typing.List[typing.Any] = []
        self._context: UserContext = {}
        self._bufnr = -1
        self._winid = -1
        self._winrestcmd = ''
        self._initialized = False
```

Данные для обучения

- ▶ Почти все знания модель получает на этапе предобучения
- ▶ Идея LIMA:
 - ▶ на SFT не нужно вкладывать в модель новую информацию
 - ▶ нужно как можно лучше объяснить модели, как общаться
- ▶ Для этого данных должно быть немного, но очень высокого качества
- ▶ Собранный вручную набор из 1000 примеров для LLaMA 65B позволил обучить модель высокого качества
- ▶ Гипотеза: хорошую SFT-модель не нужно выравнять (будет дальше)

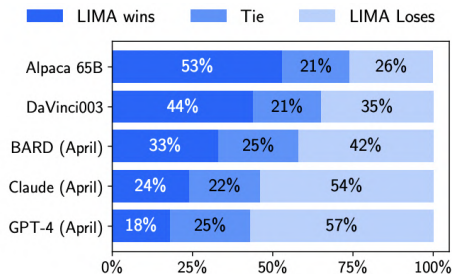


Figure 1: Human preference evaluation, comparing LIMA to 5 different baselines across 300 test prompts.

Данные для обучения

- ▶ Небольшие модели часто учат на выходах больших, и они часто вместо повторения рассуждений просто повторяют стиль
- ▶ В [Orca](#) предлагается дообучить LLaMA 13B на большом объёме специально собранных синтетических данных:
 - ▶ разнообразные задания и инструкции набираются из данных [FLAN](#), 2021
 - ▶ модель-учитель получает их на вход с дополнительными инструкциями, требующими детального объяснения ответа, например:

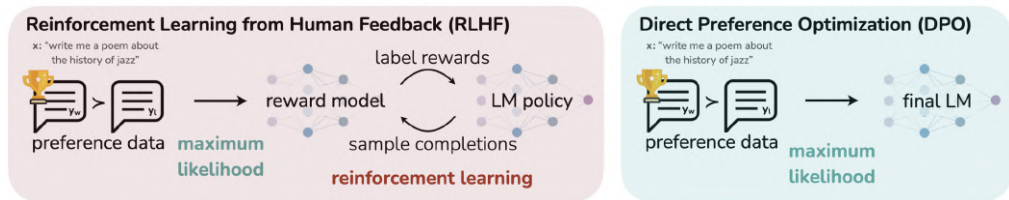
«You should describe the task and explain your answer. While answering a multiple choice question, first output the correct answer(s). Then explain why other answers are wrong. Think like you are answering to a five year old.»
 - ▶ модели генерируют ответы с объяснениями
- ▶ Модель-ученик тренируется на полученных тройках «системный промпт»-«задание»-«полный ответ учителя»
- ▶ Разнообразие и качество данных дополняется количеством: 1M сэмплов на основе GPT-4 и 5M — на основе ChatGPT

Этапы обучения

- ▶ Третий, опциональный, шаг — выравнивание (alignment)
- ▶ Диалоговая модель дообучается для генерации более корректных, полезных и безопасных ответов
- ▶ Популярная техника, использованная в Instruct GPT — RLHF:
 - ▶ обученная LLM генерирует на тестовом наборе инструкций ответы
 - ▶ ответы размечаются ассессорами, на их ответах учится сильная reward-модель, она оценивает по тексту его качество
 - ▶ заводится две копии модели (A) и (B), учится (A)
 - ▶ обе модели генерируют ответы на каждый промпт, ответ (A) оценивается reward-моделью
 - ▶ веса (A) обновляются так, чтобы максимизировать reward и не давать ответы, очень далёкие от исходной (B)
 - ▶ расстояние определяется по KL-дивергенции между выходными распределениями моделей
 - ▶ обновление весов идёт по заданному алгоритме (PPO или A2C)

Этапы обучения

- ▶ RLHF сложен и не всегда работает хорошо, альтернатива — DPO:

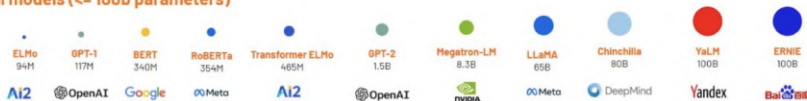


- ▶ DPO устраняет необходимость обучения отдельной reward-модели и онлайн-генерации с RL
- ▶ Вместо этого функция потерь LM переопределяется и оптимизируется напрямую
- ▶ Она учитывает как предпочтения ответов из набора данных, так и требование не уводить ответы далеко от исходной модели
- ▶ DPO использует только бинарные оценки предпочтений, иные форматы нужно сводить к этому

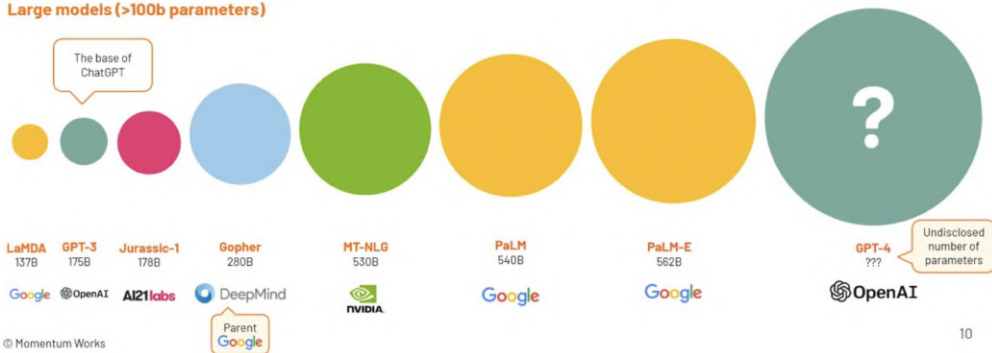
Баланс между параметрами и данными

- ▶ В общем случае модель чем больше, тем лучше, но только если обучена на достаточном объёме данных достаточное время

Small models (<= 100b parameters)

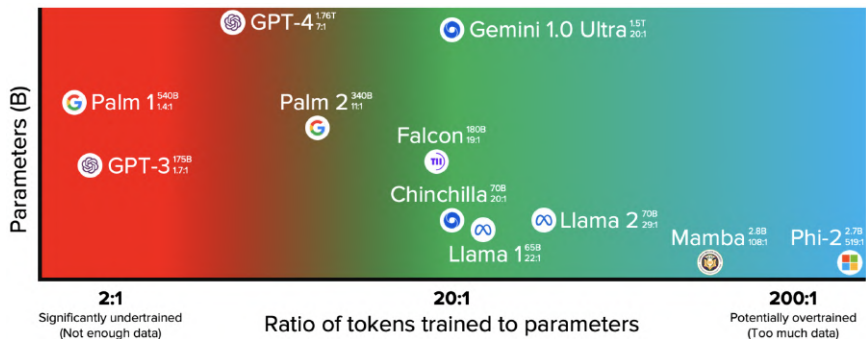


Large models (>100b parameters)



Баланс между параметрами и данными

- ▶ Авторы [Chinchilla, 2022](#) задумались о важности баланса между размерами модели и объёмом данных (длительностью обучения)
- ▶ На обучение модели выделяется ограниченный вычислительный бюджет
- ▶ Его можно тратить, увеличивая либо размер модели, либо длительность её обучения, нужно балансировать, максимизируя loss
- ▶ Большинство моделей оказались обученными неоптимально:

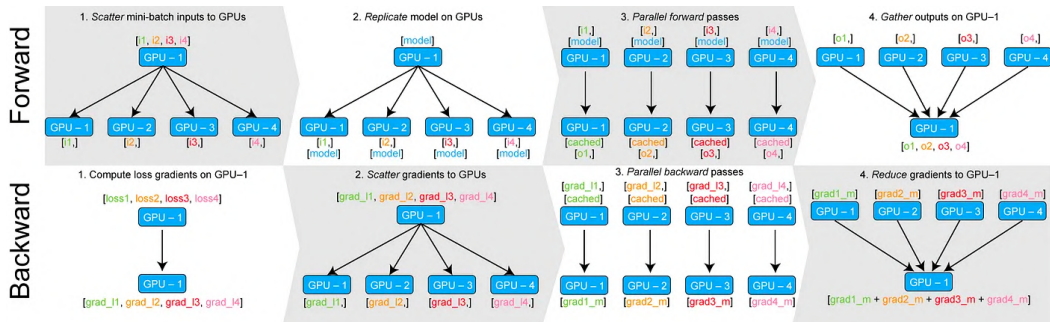


Масштабирование обучения

- ▶ При обучении память GPU в основном тратится на
 - ▶ веса модели
 - ▶ состояние оптимизатора
 - ▶ активации
 - ▶ градиенты
- ▶ Объем памяти GPU сильно ограничен: A100 имеет 80Гб
- ▶ У современных моделей даже веса могут не влезать в такой объём
- ▶ При обучении с помощью стандартного [AdamW](#) состояние оптимизатора требует x2 от размера модели
- ▶ Для обучения больших моделей с адекватной скоростью требуется обрабатывать большой объём данных одновременно
- ▶ Это возможно только при использовании параллельных вычислений на множестве GPU, этот процесс можно организовать по-разному

Масштабирование обучения

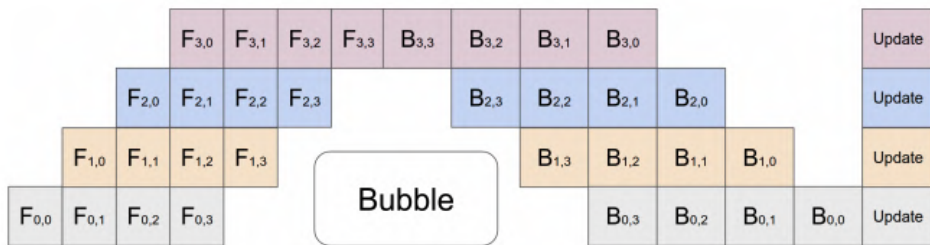
- ▶ Если модель и состояние оптимизатора не занимают всю память GPU, то очевидный способ параллелизма — по данным (**Data Parallelism**)
- ▶ Каждая GPU имеет свою копию модели и обрабатывает часть батча



- ▶ Можно добавить **Gradient Accumulation**: разделять батч по всем GPU не целиком, а частями для экономии памяти
- ▶ Градиенты агрегируются до обработки всего батча, после чего запускается обновление параметров модели

Масштабирование обучения

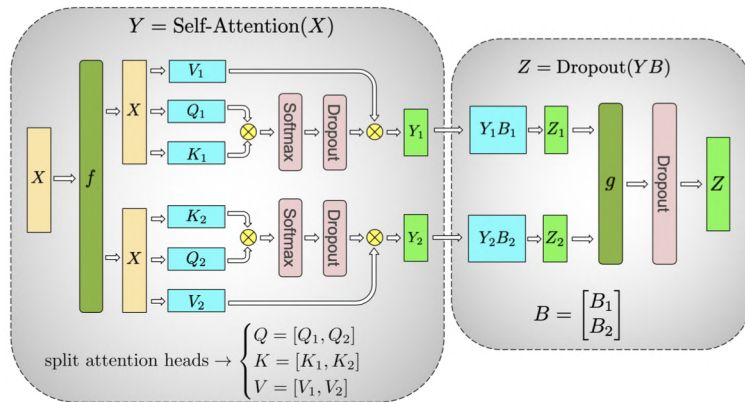
- ▶ Если памяти одной GPU не хватает, модель можно разрезать и разложить на несколько устройств
- ▶ **Pipeline Parallelism** — группы слоёв раскладываются по своим GPU
- ▶ Для уменьшения простоя батч нарезается на части, и более глубокие слои начинают работать раньше



- ▶ По сравнению с другими подходами требует сильно большего переписывания кода

Масштабирование обучения

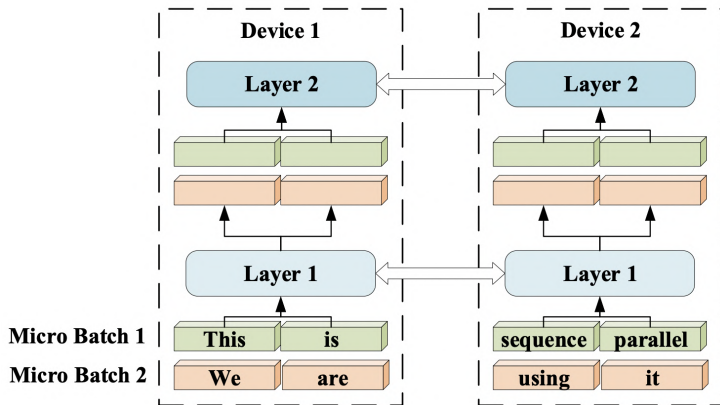
- ▶ **Tensor Parallelism**: по GPU раскладываются части тензора



- ▶ Self-attention параллелится естественно за счёт разных голов
- ▶ При TP сетевые коммуникации более интенсивные, чем при DP или PP
⇒ модель лучше раскладывать на одном узле DGX или в сети InfiniBand

Масштабирование обучения

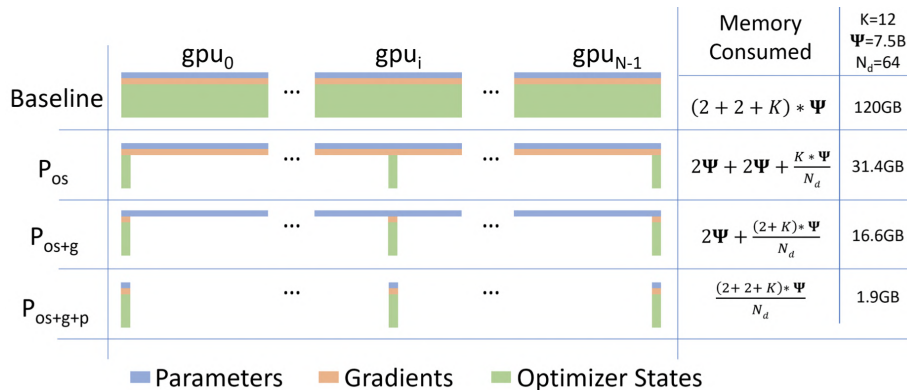
- ▶ **Sequence Parallelism**: по GPU раскладываются части последовательности



- ▶ Может естественно комбинироваться с Ring Attention (будет дальше)
- ▶ В определённых случаях эффективнее (за счёт меньшего объёма коммуникаций), чем TP, но может со всем комбинироваться

Масштабирование обучения

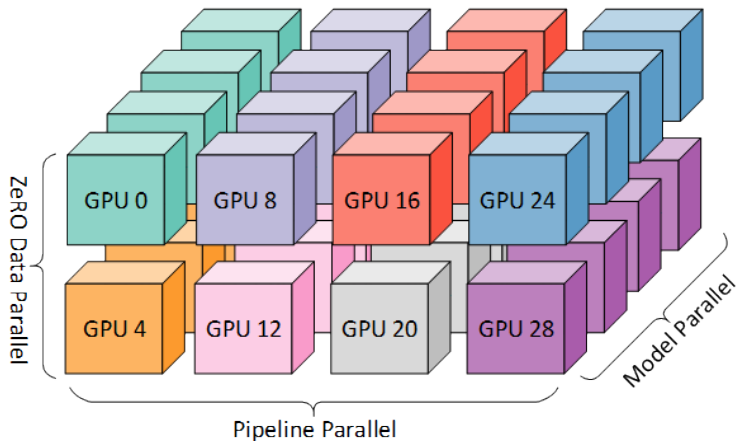
- ▶ В Data Parallelism можно избежать хранения избыточной информации с помощью [ZeRO](#), 2019, стандартная реализация — [DeepSpeed](#)
- ▶ На каждом этапе (stage) потребление падает, сетевые коммуникации растут x1.5 только на этапе 3



- ▶ ZeRO умеет выгружать данные в RAM, что тоже экономит память GPU

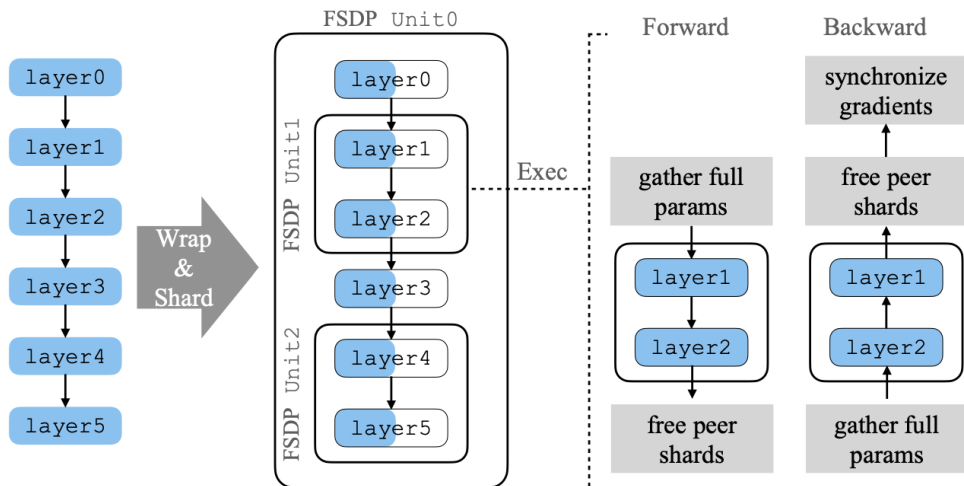
Масштабирование обучения

- ▶ Все техники могут применять как сами по себе, так и в комбинациях
- ▶ DP+PP+TP дают 3D-параллелизм, часто комбинируется с ZeRO stage 1 (stage 2/3 тоже можно, но сложнее + растут сетевые коммуникации)



Масштабирование обучения

- ▶ Более современная альтернатива DeepSpeed — **FSDP**
- ▶ Модель делится на юниты, каждый юнит раскладывается на группу GPU



Масштабирование обучения

- ▶ Раскладывать можно на все GPU (Full Sharding) или на часть (Hybrid), если видеокарт много относительно размера модели и микробатча

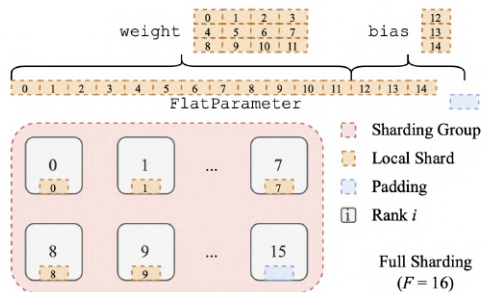


Figure 3: Full Sharding Across 16 GPUs

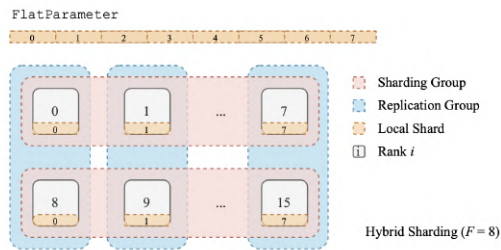
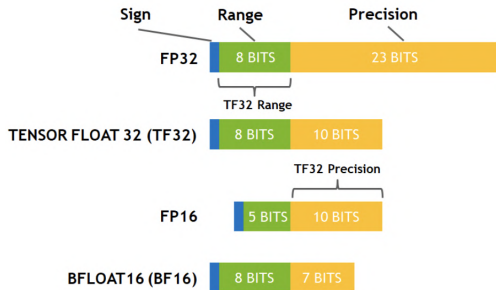


Figure 4: Hybrid Sharding on 16 GPUs: GPUs are configured into 2 sharding groups and 8 replication groups

- ▶ Фреймворк FSDP активно используется, он эффективный и легко встраиваемый
- ▶ Если модель не влезает в память GPU, можно комбинировать с TP и PP

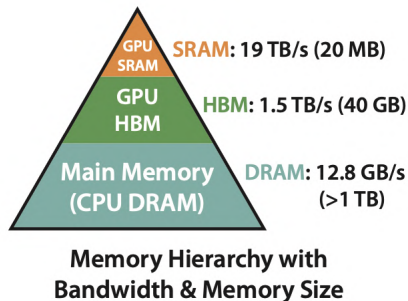
Эффективность обучения

- ▶ Обучать модели в fp32 неэффективно
- ▶ Используют **Mixed Precision**:
 - ▶ две копии весов, в fp32 и fp16 / bf16 (если GPU Ampere)
 - ▶ активации считаются в fp16 / bf16
 - ▶ агрегации и нормализации в fp32
 - ▶ градиенты и состояние оптимизатора в fp32
- ▶ Затраты памяти нивелируются большим батчем, а обучение ускоряется
- ▶ fp16 требует масштабирования loss для стабильности (умножение на коэффициент и обратно), bf16 — нет, он в целом более стабилен
- ▶ GPU Ampere могут заменять fp32 на tf32 — более эффективный и экономичный формат, можно комбинировать это с Mixed Precision



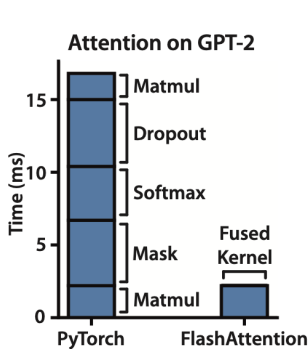
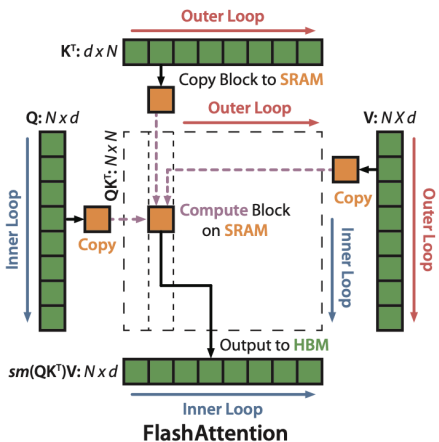
Эффективность обучения

- ▶ Утилизация GPU была очень неоптимальной — много времени уходило не на вычисления, а на пересылку данных между HBM и SRAM
- ▶ Подсчёт softmax в self-attention генерирует промежуточные матрицы, которые занимают место и перемещаются
- ▶ Можно ввести дополнительные переменные и считать softmax блочно
- ▶ Не нужно хранить промежуточные матрицы, передача данных между HBM и SRAM становится экономичнее
- ▶ Нужные для backward-шага промежуточные значения можно эффективно пересчитывать вместо хранения на forward



Эффективность обучения

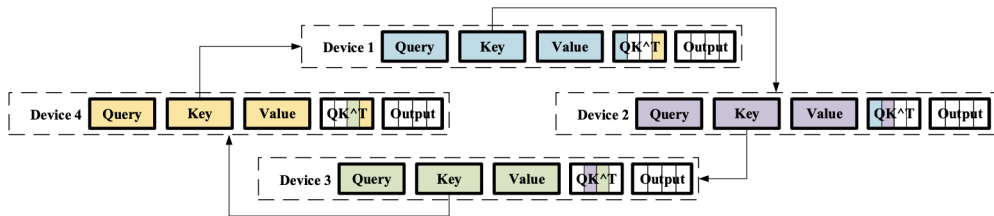
- ▶ Дополнительное ускорение получено за счёт **Fusing** — выполнения набора операций одним CUDA ядром



- ▶ **Flash Attention 2**, 2023 даёт ещё больший выигрыш по скорости за счёт вычислительных оптимизаций на GPU

Эффективность обучения

- ▶ Метод масштабирования точного подсчёта внимания на множество GPU для увеличения длины последовательности — [Ring Attention](#)
- ▶ Запросы Q , ключи K и значения V разбиваются на блоки по числу GPU и распределяются по ним
- ▶ Вычисления self-attention блочное, на каждой GPU:
 - ▶ для блока Q вычисляются все коэффициенты с текущим блоком K
 - ▶ блок K передаётся на следующую GPU, а текущая получает новый блок с предыдущей карты, и вычисление повторяется
 - ▶ после полного круга подсчёт идёт для V и агрегируется полный attention

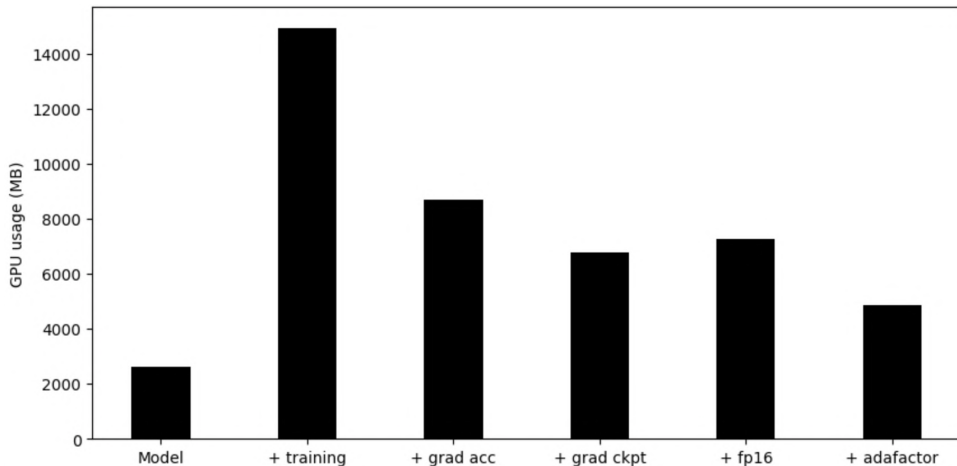


Эффективность обучения

- ▶ Важная техника для оптимизации памяти на полносвязных слоях — **Gradient (Activation) Checkpointing**
- ▶ Выходы каждого линейного слоя на forward-шаге нужны для вычисления градиентов на этом слое на обратном шаге, поэтому они сохраняются
- ▶ Это приводит к линейному по числу слоёв росту потребления памяти
- ▶ Можно ничего не хранить и вычислять для каждого слоя активации с нуля (т.е. от начала сети до этого слоя)
- ▶ Это экономит память, но объем вычислений на forward из линейного по числу слоёв становится квадратичным
- ▶ **Решение:** сохранять активации части слоёв на некотором расстоянии друг от друга (checkpoint)
- ▶ Вычисление активаций слоя будет идти от последнего чекпойнта
- ▶ В среднем потребление памяти падает с $O(n)$ до $O(\log n)$ за счёт замедления примерно на 20%

Эффективность обучения

- ▶ Можно экспериментировать с оптимизаторами, например, [Adafactor](#) более экономичный по памяти, чем AdamW
- ▶ Большинство оптимизаций хорошо комбинируются друг с другом:



Алгоритмы оптимизации

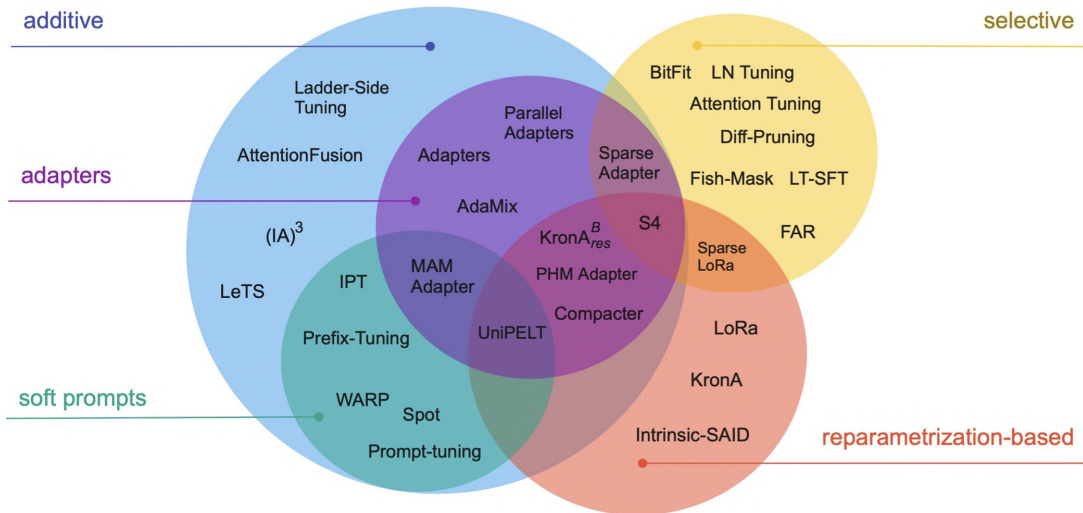
- ▶ Стандартный алгоритм обучения LLM — [AdamW](#), 2017:
 - ▶ в основе лежит [Adam](#), 2014 ([Momentum](#), 1986 + [RMSprop](#), 2012)
 - ▶ моменты 1-го и 2-го порядков считаются, хранятся и используются на шаге обновления весов
 - ▶ в отличие от Adam, AdamW делает weight decay регуляризацию на параметрах, а не на градиентах (работает лучше, чем L2 на loss)
- ▶ Популярные альтернативы:
 - ▶ [Adafactor](#), 2018
 - ▶ [AMSGrad](#), 2019
 - ▶ [Shampoo](#), 2018
 - ▶ [Sophia](#), 2023
 - ▶ [Adan](#), 2018
 - ▶ [Lion](#), 2023
- ▶ Полноценно обойти AdamW сложно — для прочих алгоритмов слишком мало разносторонних экспериментов, проводить их долго и дорого
- ▶ Для уменьшения потребления памяти используются квантизованные варианты алгоритмов (например, [8-bit AdamW](#), 2021)

Эффективность дообучения

- ▶ Стандартный подход в использовании LLM — Transfer Learning
- ▶ Большая и умная модель адаптируется под частные задачи с помощью дообучения на небольшом наборе данных
- ▶ **Проблема:** дообучение LLM целиком может требовать больших ресурсов и времени
- ▶ **Возможное решение:** учить не всю модель, а только отдельные слои
- ▶ **Проблема:** задачи могут быть многочисленными и разнообразными — не хочется на каждую учить, хранить и хостить целую модель
- ▶ Альтернатива полному или частичному дообучению — [адаптеры](#)
- ▶ Модель остаётся неизменной, к ней как-то добавляются немного новых параметров (или используется малая часть исходных весов)
- ▶ При дообучении эти параметры настраиваются корректировать работу модели для повышения качества на целевой задаче

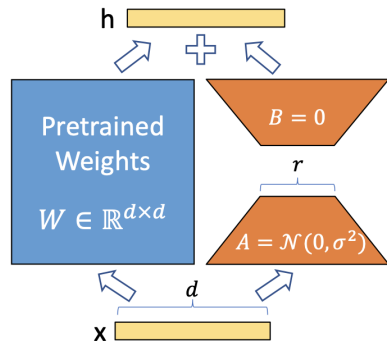
Эффективность дообучения

► Адаптеров придумали очень много:



Эффективность дообучения

- ▶ Одним из наиболее популярных методов остаётся LoRA:
 - ▶ веса модели полностью замораживаются, выбираются целевые линейные веса
 - ▶ для каждой матрицы весов заводится пара новых матриц — её низкоранговое разложение
 - ▶ при работе эти матрицы перемножаются и результат складывается с основными замороженными весами
 - ▶ хороший рецепт: добавлять адаптер на все матрицы весов запросов и значений в self-attention

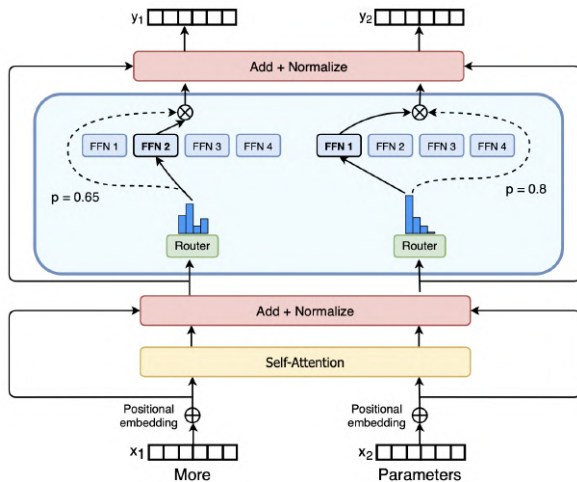


Качество генерации

- ▶ Техника на основе идей ансамблирования: [Checkpoint Averaging](#) — усреднение весов нескольких версий модели в конце обучения
- ▶ Выбор и настройка **метода декодирования** выходов LLM:
 - ▶ Greedy search
 - ▶ Beam search (`num_beams`)
 - ▶ Top-K sampling (`top_k`)
 - ▶ Top-P [nucleus] sampling (`top_p`)
 - ▶ Contrastive search (`top_k`, `penalty_alpha`)
- ▶ Неочевидная проблема — выбор токенов на границе промпта и ответа:
link is link is <a href="http: //site.com
link is link is <a href="http://site.com
- ▶ Возможное решение — [Token Healing](#): до генерации откатиться на один или более токенов назад и начать оттуда

Архитектура

- ▶ Если учить оптимально, то больше весов \Rightarrow выше качество
- ▶ Но больше весов \Rightarrow медленнее инференс
- ▶ Решение — **Mixture-of-Experts**, «эксперты» FF-слои
- ▶ Вектор слова после self-attention идёт Router, тот отправляет в его к лучшим экспертам
- ▶ Параметров много, но при обработке активируется только малая часть
- ▶ Каждый эксперт учится решать свои типы задач



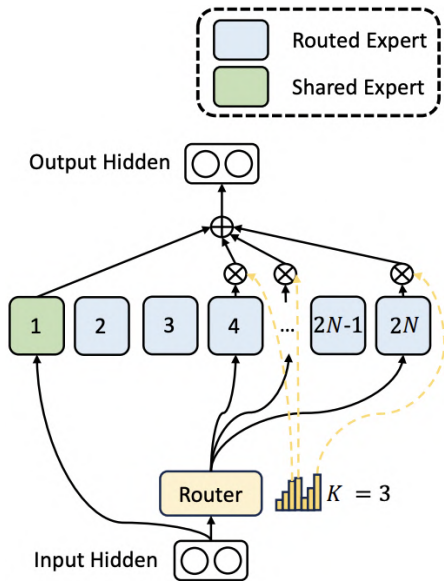
Архитектура

- ▶ У MoE есть проблемы, из-за которых идея не сразу стала популярной:
 - ▶ неравномерность загрузки экспертов (нужен loss на Router для балансировки + ограничение на capacity эксперта)
 - ▶ более низкое качество и проблемы с дообучением (сильно помогло использование LLaMA-like архитектуры)
- ▶ Важно: исходная идея MoE — эксперты с разными доменными знаниями
- ▶ Вместо этого эксперты улавливают родственные токены (имена, артикли)

Punctuation	Layer 2	, , , , , , , , - , , , , , .)
	Layer 6	, , , , , : : : , & , & & ? & - , ? , , , . <extra.id.27>
Conjunctions and articles	Layer 3	The the the the the the the the the The the the the the the The the the the
	Layer 6	a and and and and and and and or and a and . the the if ? a designed does been is not
Verbs	Layer 1	died falling identified fell closed left posted lost felt left said read miss place struggling falling signed died falling designed based disagree submitted develop

Архитектура

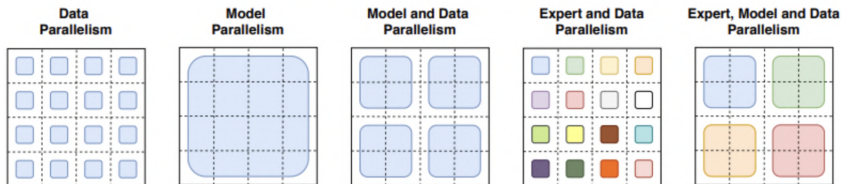
- ▶ В DeepSeekMoE предлагается решение:
 - ▶ вектор токена разделяется на части, каждая идёт своему эксперту
 - ▶ экспертов становится больше, у каждого меньшая размерность
 - ▶ добавляются общие эксперты, в которые части токена попадают всегда
- ▶ При том же объёме вычислений и числе параметров качество и скорость инференса выше, чем у обычного MoE
- ▶ Эксперты более доменные, т.е. важные — удаление даже нескольких ощутимо роняет перплексию



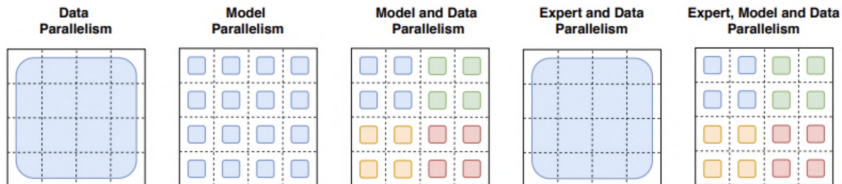
Масштабирование обучения

- ▶ Для моделей с МоЕ можно использовать [Expert Parallelism](#)
- ▶ Его можно комбинировать с другими типами параллелизма:

How the *model weights* are split over cores

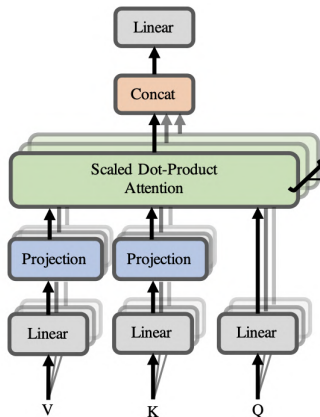


How the *data* is split over cores



Обработка длинного контекста

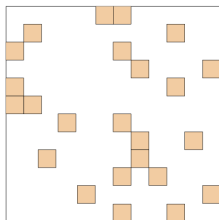
- ▶ Для обхода квадратичной сложности self-attention можно **понижать сложность вычислений за счёт понижения размерностей матриц**



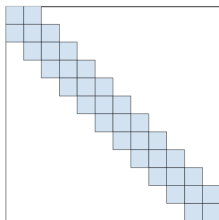
- ▶ Примеры работ:
 - ▶ Linformer: Self-Attention with Linear Complexity, 2020
 - ▶ Rethinking Attention with Performers, 2020

Обработка длинного контекста

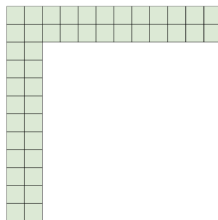
- ▶ Для обхода квадратичной сложности self-attention можно **вычислять внимание по частям последовательности**



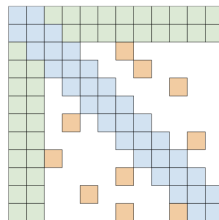
(a) Random attention



(b) Window attention



(c) Global Attention



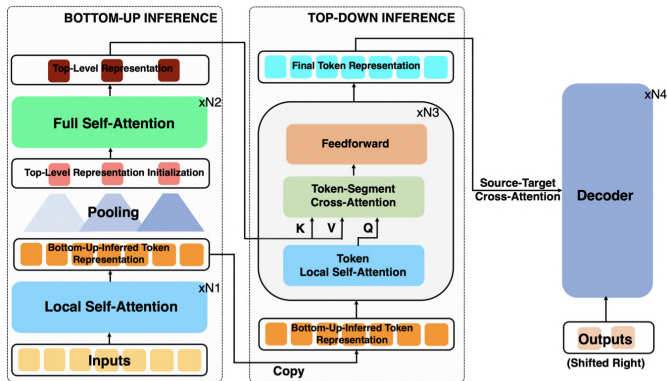
(d) BIGBIRD

- ▶ Примеры работ:

- ▶ Generating Long Sequences with Sparse Transformers, 2019
- ▶ Longformer: The Long-Document Transformer, 2020
- ▶ Big Bird: Transformers for Longer Sequences, 2020
- ▶ LongT5: Efficient Text-To-Text Transformer for Long Sequences, 2021
- ▶ LongNet: Scaling Transformers to 1,000,000,000 Tokens, 2023

Обработка длинного контекста

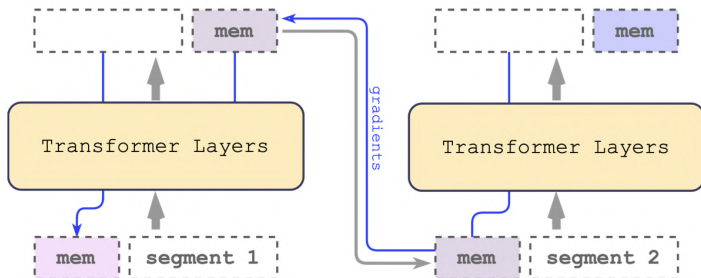
- ▶ Для обхода квадратичной сложности self-attention можно **обрабатывать последовательность иерархически**



- ▶ Примеры работ:
 - ▶ Long Document Summarization with Top-down and Bottom-up Inference, 2022
 - ▶ Efficient Long-Text Understanding with Short-Text Models, 2022

Обработка длинного контекста

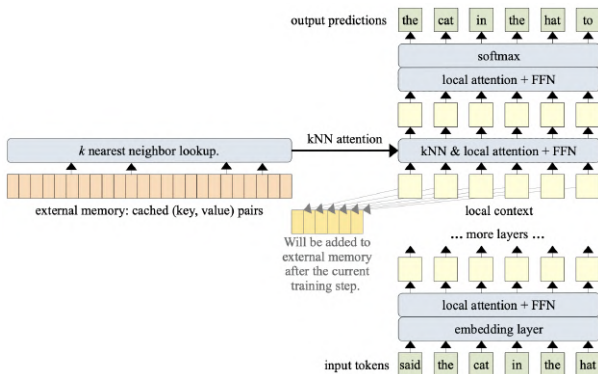
- ▶ Для обхода квадратичной сложности self-attention можно **вместо** увеличения длины последовательности передавать контекст рекуррентно



- ▶ Примеры работ:
 - ▶ Transformer-XL: Attentive Language Models Beyond a Fixed-Length Context, 2019
 - ▶ Scaling Transformer to 1M tokens and beyond with RMT, 2023

Обработка длинного контекста

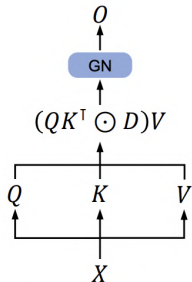
- ▶ Для обхода квадратичной сложности self-attention можно вместо увеличения длины последовательности сохранять контекст в kNN-индексе



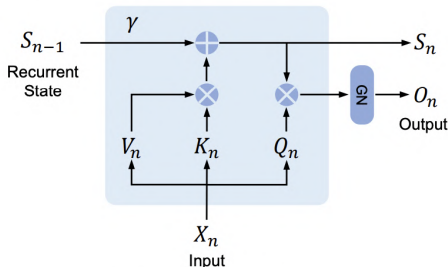
- ▶ Примеры работ:
 - ▶ Memorizing Transformers, 2022
 - ▶ Unlimiformer: Long-Range Transformers with Unlimited Length Input, 2023
 - ▶ Focused Transformer: Contrastive Training for Context Scaling, 2023

Обработка длинного контекста

- ▶ Для обхода квадратичной сложности self-attention можно **заменить** внимание на другой механизм, схожий по качеству и скорости обучения, и вычисляемый на инференесе рекуррентно (варианты **SSM**)



(a) Parallel representation.

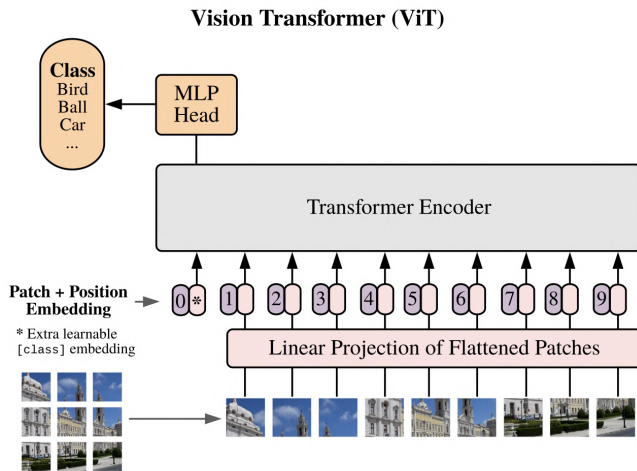


(b) Recurrent representation.

- ▶ Примеры работ:
 - ▶ RWKV: Reinventing RNNs for the Transformer Era, 2023
 - ▶ Retentive Network: A Successor to Transformer for Large Language Models, 2023
 - ▶ Mamba: Linear-Time Sequence Modeling with Selective State Spaces, 2023

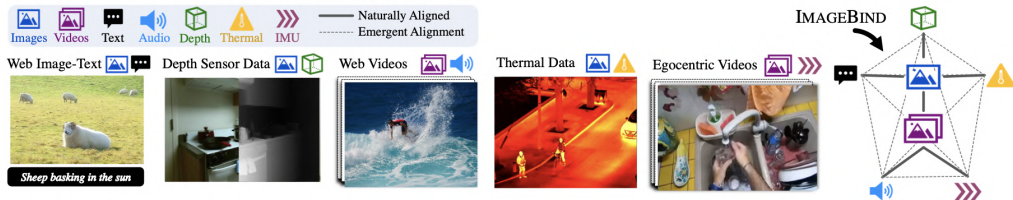
Мультимодальность

- ▶ Языковые модели можно использовать для понимания не только текста, но других модальностей: изображения, видео, аудио
- ▶ Популярный [Vision Transformer, 2020](#), активно используется в качестве кодировщика изображений, похож на BERT:



Мультимодальность

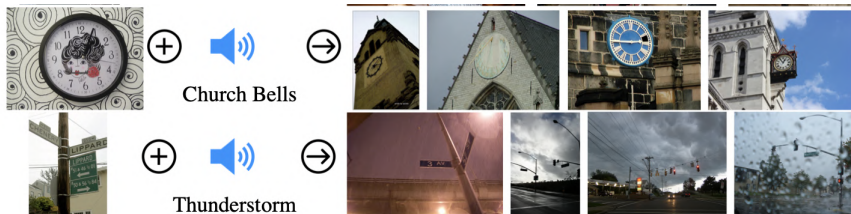
- ▶ Объекты разных модальностей можно погрузить в одно векторное пространство
- ▶ Можно собрать попарные данные между всеми модальностями — дорого и сложно
- ▶ А можно использовать в качестве связующего звена изображения, как в [ImageBind](#), 2023:



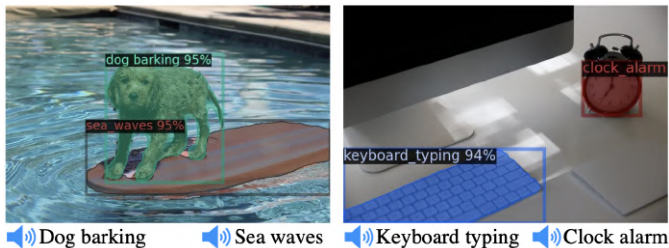
- ▶ Полученные векторы можно доучивать для передачи в LLM (например, [NExT-GPT](#) и [ImageBind-LLM](#), 2023)

Мультимодальность

- ▶ В итоговом пространстве можно складывать векторы разных модальностей:

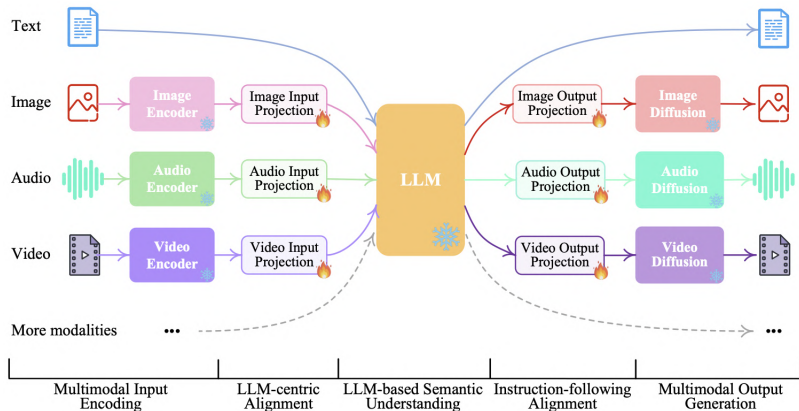


- ▶ Внешней модели сегментации с векторизатором (CLIP) на входе можно подсунуть вектор аудио:



Мультимодальность

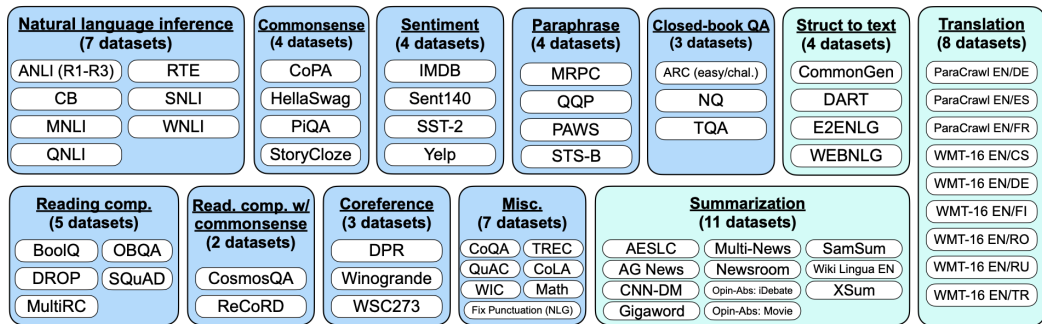
- ▶ LLM над общими векторами с диффузионными генераторами дают системы, принимающие и генерирующие объекты разных модальностей (NExT-GPT):



- ▶ В таких случаях тяжёлые модели обычно заморожены, а учатся проекционные слои и адаптеры

Оценка качества LLM

- ▶ Способности моделей проверяются путём решения разных текстовых или мультимодальных задач на разных наборах данных
- ▶ Схема различных NLP-задач и соответствующих данных (синие — с короткими ответами, бирюзовые — с длинными):



Оценка качества LLM

- ▶ Из отдельных наборов данных формируют коллекции — бенчмарки
- ▶ Бенчмарков много для разных задач, длины контекста, доменов, языков и модальностей, примеры популярных:
 - ▶ [MMLU](#), 2020 (тексты, английский)
 - ▶ [HumanEval](#), 2021 (программный код, английский)
 - ▶ [MMBench](#), 2023 (тексты и изображения, английский)
 - ▶ [LongBench](#), 2023 (длинные тексты, английский)
 - ▶ [MERA](#), 2023 (тексты, русский)
- ▶ Проверка коротких ответов автоматическая, с длинными сложнее — автоматрики слабые, проверяют люди или более сильные LLM (GPT-4):
«Ты выступаешь в роли ассессора. Тебе покажут правильный пересказ текста и пересказ, сгенерированный моделью, твоя задача оценить по шкале от 1 до 10 качество генерации пересказа . . . »

Спасибо за внимание!



Мурат Апишев

Search Tech Lead, Samokat.Tech

ex-Lead Data Scientist, SberDevices

mel-lain@yandex.ru