

Calcul formet et numérique en ingénierie : Résumé du cours

Sylvain Julmy

9 décembre 2015

Table des matières

1	Banach TODO	3
1.1	Exemple	3
2	Courbes de Bézier	4
2.1	Algorithme de Casteljo	4
2.2	Les polynômes de Bernstein	5
2.3	Courbe de Bézier et polynômes de Bernstein	5
2.4	Exercice 1	6
2.4.1	a	6
2.4.2	b	6
2.4.3	c	6
2.5	Exercice 2	6
2.6	Exercice 3	7
2.7	Exercice 4	7
2.8	Exercice 5	7
3	Systèmes linéaires	8
3.1	Décomposition de la matrice	8
3.2	Résolution de $Ax = b$	9
3.2.1	Exercice	9
4	Résidus et erreurs	10
4.1	Norme vectorielle	10
4.2	Norme matricielle	10
4.3	Perturbation sur b	10
4.4	Calcul des normes vectoriels	11
4.5	Calcul des normes matriciels	11
4.6	Exercices	11
5	Moindres carrés	12
5.1	Généralisation	12
5.2	Solution	12
5.3	Exemple : population des USA	13
5.4	Matlab : population des USA	13
5.5	Autre modèle	13
5.6	Trouver les polynômes	13
5.7	Exercices	14
6	Méthode QR	15
6.1	Matrice de Householder	15
6.2	Méthode QR 1	16
6.3	Résolution de $Ax=b$	17
6.4	Itération de Jacobi	17

6.5 Exercices	18
7 Code source	20

1. Banach TODO

Banach est un résultant théorique, en pratique c'est compliqué de trouver un bon D.

Matrice de Jacobi : On dérive F et G par rapport à x et y, on obtient donc une matrice 2x2

Norme matricielle : racine de la somme des éléments au carré

$$\sqrt{\sum M_{i,j}}$$

F est une contraction de D si

$$\max_{(x,y) \in D} \|J(x,y)\| < 1$$

On cherche donc le maximum de l'expression $\|J(x,y)\|$

1.1 Exemple

On a

$$\|J(x,y)\| = \frac{1}{10} \begin{pmatrix} 2x & 2y \\ y^2 + 1 & 2xy \end{pmatrix}$$

on obtient donc la norme matricielle

$$\|J(x,y)\| = \frac{1}{10} \sqrt{4x^2 + 4y^2 + (y^2 + 1) + 4x^2y^2}$$

Le vecteur d'erreur est donné par

$$e_k = x_k - r = \begin{pmatrix} x_k - r \\ y_k - s \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \varepsilon_k \\ \delta_k \end{pmatrix}$$

Si $J(r,s)$ est nulle : convergence quadratique, sinon linéaire.

2. Courbes de Bézier

2.1 Algorithme de Casteljano

On donne trois points b_0, b_1 et b_2 et on calcule les interpolations linéaires :

$$b_0^1 = (1 - t) \cdot b_0 + t \cdot b_1$$

$$b_1^1 = (1 - t) \cdot b_1 + t \cdot b_2$$

$$b_0^2 = (1 - t) \cdot b_0^1 + t \cdot b_1^1$$

Et on simplifie b_0^2 avec b_0^1 et b_1^1 :

$$b_0^2 = (1 - t^2)b_0 + 2t(1 - t)b_1 + t^2b_2$$

On peut représenter cela sous une forme d'une matrice de vecteur triangulaire : tout ce qui se trouve au dessus de la diagonale est ignoré :

$$\begin{bmatrix} b_0^0 \\ b_1^0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} b_0^1 \\ b_1^1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} b_0^2 \\ b_1^2 \end{bmatrix}$$

Où les éléments de la première colonne sont donnés et que le calcul de b_n^m est donné par

$$b_n^m = (1 - t) \cdot b_n^{m-1} + t \cdot b_{n+1}^{m-1}$$

avec t donné.

Exemple

$$b_0 = \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix}, b_1 = \begin{bmatrix} 0 \\ 2 \end{bmatrix}, b_2 = \begin{bmatrix} 8 \\ 2 \end{bmatrix}, b_3 = \begin{bmatrix} 4 \\ 0 \end{bmatrix} : \text{calculé } b_0^3 \text{ avec } t = 0.5.$$

Solution

$$\begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0 \\ 2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 8 \\ 2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 4 \\ 0 \end{bmatrix}$$

2.2 Les polynômes de Bernstein

Les polynômes de Bernstein sont donnés par la formule suivante :

$$B_i^n(t) = \binom{n}{i} t^i (1-t)^{n-i}, \text{ pour } i = 0, 1, \dots, n$$

n	$i = 0$	$i = 1$	$i = 2$	$i = 3$
0	$B_0^0 = 1$			
1	$B_0^1 = 1 - t$	$B_1^1 = t$		
2	$B_0^2 = (1-t)^2$	$B_1^2 = 2t(1-t)$	$B_2^2 = t^2$	
3	$B_0^3 = (1-t)^3$	$B_1^3 = 3t(1-t)^2$	$B_2^3 = 3t^2(1-t)$	$B_3^3 = t^3$

2.3 Courbe de Bézier et polynômes de Bernstein

En prenant 3 points : $b_0 = \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix}$, $b_1 = \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix}$, $b_2 = \begin{bmatrix} 2 \\ 0.5 \end{bmatrix}$, on veut donner la paramétrisation de la courbe de Bézier associée à ces points de contrôle en utilisant les polynômes de Bernstein :

$$\begin{aligned} \vec{x}(t) &= \vec{b}_0^2(t) \\ &= B_0^2(t)\vec{b}_0 + B_1^2(t)\vec{b}_1 + B_2^2(t)\vec{b}_2 \\ &= (1-t)^2 \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix} + 2 \cdot t \cdot (1-t) \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix} + t^2 \begin{bmatrix} 2 \\ 0.5 \end{bmatrix} \end{aligned}$$

ou bien avec 4 points :

$$x(t) = b_0 B_0^3(t) + b_1 B_1^3(t) + b_2 B_2^3(t) + b_3 B_3^3(t)$$

Exemple

Donner la paramétrisation de la courbe de Bézier associée aux points de contrôle :

$$b_0 = \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix}, b_1 = \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix}, b_2 = \begin{bmatrix} 2 \\ 0.5 \end{bmatrix}$$

Solution

$$\begin{aligned} x(t) &= b_0^2(t) = \sum_{j=0}^n b_{i+j} B_j^r(t) \\ &= b_0 B_0^2(t) + b_1 B_1^2(t) + b_2 B_2^2(t) \\ &= \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix} \cdot (1-t)^2 + \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix} \cdot 2t(1-t) + \begin{bmatrix} 2 \\ 0.5 \end{bmatrix} \cdot t^2 \end{aligned}$$

2.4 Exercice 1

2.4.1 a

$$\begin{bmatrix} 0.0 \\ 0.0 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} 1.0 \\ 2.0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0.5 \\ 1.0 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} 3.0 \\ 2.0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2.0 \\ 2.0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1.25 \\ 1.50 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} 3.0 \\ 0.0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 3.0 \\ 1.0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2.50 \\ 1.50 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1.875 \\ 1.5 \end{bmatrix}$$

2.4.2 b

voir corrigé du cours

2.4.3 c

$$\begin{aligned} \vec{x}(t) &= \vec{b}_0^3(t) = B_0^3(b)\vec{b}_0 + B_1^3(b)\vec{b}_1 + B_2^3(b)\vec{b}_2 \\ &= (1-t)^2 \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix} + 3t(1-t) \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix} + 3t^2(1-t) \begin{bmatrix} 3 \\ 2 \end{bmatrix} + t^3 \begin{bmatrix} 3 \\ 0 \end{bmatrix} \end{aligned}$$

2.5 Exercice 2

(a)

i	0	1	2	3
x_i	0.0	1.5	3.0	3.0
y_i	1.0	1.0	0.6	0.0

On souhaite que les deux points suivent la direction de la tangente,

(b)

$$\begin{bmatrix} 0.0 \\ 1.0 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} 1.5 \\ 1.0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1.125 \\ 1.000 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} 3.0 \\ 0.6 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2.625 \\ 0.700 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2.25000 \\ 0.77500 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} 3.0 \\ 0.0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 3.000 \\ 0.150 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2.90625 \\ 2.90625 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2.742 \\ 0.409 \end{bmatrix}$$

(c)

$$\begin{aligned}x(t) &= b_0 B_0^3(t) + b_1 B_1^3(t) + b_2 B_2^3(t) + b_3 B_3^3(t) \\&= \begin{bmatrix} 0.0 \\ 1.0 \end{bmatrix} \cdot (1-t)^3 + \begin{bmatrix} 1.5 \\ 1.0 \end{bmatrix} \cdot 3t(1-t)^2 + \begin{bmatrix} 3.0 \\ 0.6 \end{bmatrix} \cdot 3t^2(1-t) + \begin{bmatrix} 3.0 \\ 0.0 \end{bmatrix} \cdot t^3\end{aligned}$$

2.6 Exercice 3

2.7 Exercice 4

2.8 Exercice 5

3. Systèmes linéaires

On cherche à résoudre $Ax = b$ avec A une matrice (m, n) , $b \in \mathbb{R}^m$ et $x \in \mathbb{R}^n$, on suppose que x existe et on utilise des matrices de taille (n, n) .

Opérations autorisées :

- Multiplier une équation par une constante
- Ajouter une équation à une autre

Exemple

$$\begin{array}{rrcr} 10x_1 & -7x_2 & 0 & = 7 \\ -3x_1 & 2x_2 & 6x_3 & = 4 \\ 5x_1 & -x_2 & 5x_3 & = 6 \end{array}$$

On peut l'écrire

$$\begin{pmatrix} 10 & -7 & 0 \\ -3 & 2 & 6 \\ 5 & -1 & 5 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 7 \\ 4 \\ 6 \end{pmatrix} \iff \left(\begin{array}{ccc|c} 10 & -7 & 0 & 7 \\ -3 & 2 & 6 & 4 \\ 5 & -1 & 5 & 6 \end{array} \right)$$

On va travailler uniquement avec la matrice A

3.1 Décomposition de la matrice

a_{11} est le pivot du premier pas, on calcule les multiplicateurs l_{21} et l_{31} en effectuant :

$$l_{21} = \frac{a_{21}}{a_{11}} \\ l_{31} = \frac{a_{31}}{a_{11}}$$

On change ensuite chaque ligne de A avec les deux multiplicateurs :

$$\begin{pmatrix} L_1 = L_1 \\ L_2 = L_2 - l_{21} \cdot L_1 \\ L_3 = L_3 - l_{31} \cdot L_1 \end{pmatrix}$$

et pour le deuxième pas, le pivot est a_{22} on calcule donc $l_{32} = \frac{a_{32}}{a_{22}}$ et on effectue la nouvelle matrice avec le multiplicateur :

$$\begin{pmatrix} L_1 = L_1 \\ L_2 = L_2 - l_{21} \cdot L_1 \\ L_3 = L_3 - l_{31} \cdot L_1 - l_{32} L_2 \end{pmatrix}$$

On peut exprimer A sous la forme $A = LU$, en reprenant A de l'exemple précédent :

$$L = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ -0.3 & 1 & 0 \\ 0.5 & -25 & 1 \end{pmatrix}, U = \begin{pmatrix} 10 & -7 & 0 \\ 0 & -0.1 & 6 \\ 0 & 0 & 155 \end{pmatrix}$$

L est la matrice des multiplicateurs et U la matrice des coefficients finaux.

3.2 Résolution de $Ax = b$

- $Ax = b \longleftrightarrow LUx = b$
- $y = Ux$
- Résoudre $Ly = b$: on trouve y par substitution avant
- Résoudre $Ux = y$: on trouve x par substitution arrière

3.2.1 Exercice

Résoudre le système

$$\begin{array}{rrcr} 10x_1 & -7x_2 & 0 & = 7 \\ -3x_1 & 2.099x_2 & 6x_3 & = 3.901 \\ 5x_1 & -x_2 & 5x_3 & = 6 \end{array}$$

On pose

$$A = \begin{pmatrix} 10 & -7 & 0 \\ -3 & 2.099 & 6 \\ 5 & -1 & 5 \end{pmatrix}$$

on calcule

$$\begin{aligned} l_{21} &= \frac{a_{21}}{a_{11}} = \frac{-3}{10} = -0.3 \\ l_{31} &= \frac{a_{31}}{a_{11}} = \frac{5}{10} = 0.5 \end{aligned}$$

ce qui nous donne

$$A' = \begin{pmatrix} 10 & -7 & 0 \\ 0 & -0.0010 & 6.0000 \\ 0 & 2.5000 & 5.0000 \end{pmatrix}$$

on calcule

$$l_{32} = \frac{a_{32}}{a_{22}} = \frac{2.5}{-0.0010} = -2500$$

ce qui donne

$$\begin{aligned} U &= \begin{pmatrix} 10 & -7 & 0 \\ 0 & -0.0010 & 6.0000 \\ 0 & 0 & 1.5005 \end{pmatrix} \\ L &= \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ -0.3 & 1 & 0 \\ 0.5 & -2500 & 1 \end{pmatrix} \\ b &= \begin{pmatrix} 7 \\ 3.901 \\ 6 \end{pmatrix} \end{aligned}$$

et on résout $Ly = b$ et $Ux = y$:

$$\begin{aligned} y_1 &= b_1 = 7 \\ y_2 &= b_2 - (-0.3) \cdot y_1 = 6.001 \\ y_3 &= b_3 - 0.5 \cdot y_1 - (-2500) \cdot y_2 = 15005 \\ &\rightarrow \\ y_1 &= b_1 \\ y_2 &= b_2 - L_{12} \cdot b_1 \\ y_3 &= b_3 - L_{13} \cdot b_1 - L_{23} \cdot b_2 \end{aligned}$$

4. Résidus et erreurs

On veut résoudre le système $Ax = b$ en utilisant la factorisation $PA = LU$ sur :

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 2 \\ -3 & \pi \end{pmatrix} \quad b = \begin{pmatrix} 1 \\ \frac{2}{3} \end{pmatrix}$$

Il y aura des erreurs :

- représentation machine de A
- représentation machine de b
- résolution de $PA = LU$

4.1 Norme vectorielle

La fonction $\|\cdot\| : \mathbb{R}^n \rightarrow \mathbb{R}$ est appelée norme vectorielle si $\forall x, y \in \mathbb{R} \wedge \alpha \in \mathbb{R}$ les propriétés suivantes sont respectées :

- $\|x\| \geq 0$
- $\|x\| = 0 \iff x = 0$
- $\|\alpha x\| = |\alpha| \cdot \|x\|$
- $\|x + y\| \geq \|x\| + \|y\|$

4.2 Norme matricielle

Soit la fonction $\|\cdot\|_v$ donnée comme la norme vectorielle, une norme matricielle est une fonction $\|\cdot\| : \mathbb{R}^{n \times n} \rightarrow \mathbb{R}, \forall A, B \in \mathbb{R}^{n \times n}, x \in \mathbb{R}^n \text{ et } \alpha \in \mathbb{R}$ satisfait à :

- $\|A\| \geq 0$
- $\|A\| = 0 \iff A = 0$
- $\|\alpha A\| = |\alpha| \|A\|$
- $\|A + B\| \geq \|A\| + \|B\|$
- $\|AB\| \geq \|A\| \cdot \|B\|$
- $\|Ax\|_v \geq \|A\| \cdot \|x\|_v$

Comment calculer la norme matricielle ? Propositions :

- $\sqrt{\sum_{i=1}^n A_{ii}^2}$, on voit la matrice comme un vecteur
- Un préfère des normes matricielles induites par des vecteurs : $\max(\frac{\|A\vec{x}\|}{\|\vec{x}\|})$ c'est incalculable en pratique sauf pour $p \in 1, 2, \infty$

4.3 Perturbation sur b

x est la solution exacte de $Ax = b$, δb est la petite perturbation sur b . $x + \delta x_b$ est la solution exacte du système perturbé

$$A(x + \delta x_b) = b + \delta b$$

On obtient donc

$$\frac{\|\delta x_b\|}{\|x\|} \geq \|A\| \cdot \|A^{-1}\| \cdot \left\| \frac{\delta b}{b} \right\|$$

Conclusion : un petit $\|\delta b\|/\|b\| \Rightarrow$ un petit $\|\delta x_b\|/\|x\|$ seulement si $\|A\| \cdot \|A^{-1}\|$ n'est pas trop grand. C'est la même chose pour une petite perturbation sur A . Donc on obtient la solution exacte du système par $(A + \delta A)(x + \delta x) = b + \delta b$:

$$\frac{\|\delta x\|}{\|x + \delta x\|} \geq \frac{\|A\| \cdot \|A^{-1}\|}{1 - \|A\| \cdot \|A^{-1}\| \cdot \frac{\|\delta A\|}{\|A\|}} \cdot \left(\frac{\|\delta A\|}{\|A\|} + \frac{\|\delta b\|}{\|b\|} \right)$$

Conclusion : un petit $\|\delta b\|/\|b\|$ et un petit $\|\delta A\|/\|A\| \Rightarrow$ un petit $\|\delta x_b\|/\|x\|$ seulement si $\|A\| \cdot \|A^{-1}\|$ n'est pas trop grand. Si $\|A\| \cdot \|A^{-1}\| \gg 1$ alors on dit que la matrice A est mal conditionnée.

4.4 Calcul des normes vectoriels

La norme $\|x\|_1$ se calcule en prenant $\max(|x|)$.

La norme $\|x\|_2$ se calcule en prenant $\sum_{i=1}^n |x_i|$.

La norme $\|x\|_\infty$ se calcule en prenant $\sqrt{\sum_{i=1}^n x_i^2}$

4.5 Calcul des normes matriciels

La norme $\|A\|_1$ se calcule en prenant

4.6 Exercices

(1)

$$\begin{array}{lll} \|a\|_1 = 4 & \|a\|_2 = 9 & \|a\|_\infty = \sqrt{29} \\ \|b\|_1 = 7 & \|b\|_2 = 16 & \|b\|_\infty = \sqrt{90} \\ \|c\|_1 = 4 & \|c\|_2 = 10 & \|c\|_\infty = \sqrt{30} \end{array}$$

(2)

5. Moindres carrés

Idée : on dispose d'un nuage de point dans un graphe et on cherche une fonction linéaire qui permet de représenter approximativement ces points. On dispose donc d'un modèle linéaire $y = at + b$.

On minimise la somme des carrés résidus :

$$f(a, b) = \sum_{i=1}^n (y_i - (at_i + b))^2 = \min$$

$$\frac{\partial f}{\partial a} = 0 \text{ et } \frac{\partial f}{\partial b} = 0$$

On obtient le système :

$$\begin{pmatrix} \sum_{i=1}^m t_i^2 & \sum_{i=1}^m t_i \\ \sum_{i=1}^m t_i & m \end{pmatrix} \begin{pmatrix} a \\ b \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \sum_{i=1}^m y_i t_i \\ \sum_{i=1}^m y_i \end{pmatrix}$$

5.1 Généralisation

Mesures : $(t_1, y_1), \dots, (t_m, y_m)$

Modèles : $y(t) = \sum_{i=1}^n \beta_i \varphi_i(t)$ avec $n < m$

On obtient

$$\begin{cases} y_1 \approx \beta_1 \varphi_1(t_1) + \dots + \beta_n \varphi_n(t_1) \\ \dots \\ y_m \approx \beta_1 \varphi_1(t_m) + \dots + \beta_n \varphi_n(t_m) \end{cases}$$

Forme matricielle : $y \approx Ax$ avec

$$A = \begin{pmatrix} \varphi_1(t_1) & \varphi_2(t_1) & \dots & \varphi_n(t_1) \\ \varphi_1(t_2) & \varphi_2(t_2) & \dots & \varphi_n(t_2) \\ \dots & \dots & \dots & \dots \\ \varphi_1(t_m) & \varphi_2(t_m) & \dots & \varphi_n(t_m) \end{pmatrix}, x = \begin{pmatrix} \beta_1 \\ \beta_2 \\ \dots \\ \beta_n \end{pmatrix}, y = \begin{pmatrix} y_1 \\ y_2 \\ \dots \\ y_m \end{pmatrix}$$

$$A \in \mathbb{R}^{m \times n}, x \in \mathbb{R}^n, y \in \mathbb{R}^m, n \leq m$$

5.2 Solution

On cherche x tel que $Ax \approx y$, on définit $r = y - Ax$. $\|r\|_2^2$ est minimal $\iff (A^T A)x = A^T y$. Et on obtient $\kappa_2(A^T A) \approx [\kappa_2(A)]^2$.

5.3 Exemple : population des USA

$$A = \begin{pmatrix} 1950 & 1 \\ 1960 & 1 \\ 1970 & 1 \\ 1980 & 1 \\ 1990 & 1 \\ 2000 & 1 \end{pmatrix}, y = \begin{pmatrix} 150.697 \\ 179.323 \\ 203.212 \\ 226.505 \\ 249.633 \\ 281.422 \end{pmatrix}$$

$$A^T A = \begin{pmatrix} 23405500 & 11850 \\ 11850 & 6 \end{pmatrix}$$

$$A^T y = \begin{pmatrix} 2553753.44 \\ 1290.792 \end{pmatrix}$$

Maintenant il suffit de résoudre $A^T A \cdot \begin{pmatrix} \beta_1 \\ \beta_2 \end{pmatrix} = A^T y$ et on trouve

$$\beta_1 = 2.53671 \text{ et } \beta_2 = -4794.86743$$

5.4 Matlab : population des USA

```
A = [1950,1;1960,1;1970,1;1980,1;1990,1;2000,1];
y = [150.697;179.323;203.212;226.505;249.633;281.422];

At = A';
AtA = At * A;
Aty = At * y;

beta = [2.5367;-4.7949e3];

printmat(beta);
printmat(AtA \ Aty);
```

5.5 Autre modèle

$$y(t) = K e^{\lambda t}$$

On utilise une transformation logarithmique :

$$\log(y) \approx \log(K) + \lambda t = \beta_2 + \beta_1 t$$

avec

$$\beta_2 = \log(K) \text{ et } \beta_1 = \lambda \longrightarrow K = e^{\beta_2}, \lambda = \beta_1$$

5.6 Trouver les polynômes

Afin de trouver des polynômes de régression de degrés n , on commence par construire notre matrice A de hauteur $m = n - 1$ (nombre de point) comme suit, les points sont données par le vecteur $\mathbf{x} = \{x_0, x_1, x_2, \dots, x_m\}$ et le vecteur $\mathbf{y} = \{y_0, y_1, y_2, \dots, y_m\}$:

$$A = \begin{pmatrix} x_0^n & x_0^{n-1} & \cdots & x_0^1 & x_0^0 \\ x_1^n & x_1^{n-1} & \cdots & x_1^1 & x_1^0 \\ \vdots & \vdots & \cdots & \vdots & \vdots \\ x_{m-1}^n & x_{m-1}^{n-1} & \cdots & x_{m-1}^1 & x_{m-1}^0 \\ x_m^n & x_m^{n-1} & \cdots & x_m^1 & x_m^0 \end{pmatrix}, y = \mathbf{y}$$

puis on résous le système $A^T A \cdot \begin{pmatrix} \beta_1 \\ \beta_2 \\ \vdots \\ \beta_n \end{pmatrix} = A^T y$

et pour finir on trouve notre polynôme $f(t) = \sum_{i=0}^m \beta_i \cdot t^i$

5.7 Exercices

7(a) : le polynôme trouvé vaut $-40.02t + 10.49$ la somme des moindres carrés $\sum_i r_i^2 = 4865.64$

7(b) : la valeur du polynôme en $x = 2.5$ vaut : $f(x) = -40.02t + 10.49$ $f(2.5) = -89.56$

7(c - 2) : le polynôme de degrés 2 vaut $f(t) = 32.93 + t^2 - 7.09t + -22.44$, la somme des carrés des résidus vaut 529.42 et la valeur du polynôme en $x = 2.5$ vaut : $f(x) = 32.93 + x^2 - 7.09x - 22.44$ $f(2.5) = 165.6088$.

7(c - 3) : le polynôme de degrés 3 vaut $f(t) = -17.15t^3 + 7.20t^2 + 15.20t + -7.00$, la somme des carrés des résidus vaut 0 et la valeur du polynôme en $x = 2.5$ vaut : $f(x) = -17.15x^3 + 7.20x^2 + 15.20x - 7.00$ $f(2.5) = -191.56$.

7(d) : Non, si on désire obtenir un polynôme de degré 4, il faut absolument avec $n + 1$ points différents, où n est le degrés du polynôme recherché.

6. Méthode QR

Buts : Transformer une matrice A (quelconque) en une matrice triangulaire supérieur R . Où la norme des colonnes est préservée.

$$A = \begin{pmatrix} \star & \star & \star & \star \\ \star & \star & \star & \star \\ \star & \star & \star & \star \\ \star & \star & \star & \star \end{pmatrix} \rightarrow \dots \rightarrow \begin{pmatrix} \star & \star & \star & \star \\ 0 & \star & \star & \star \\ 0 & 0 & \star & \star \\ 0 & 0 & 0 & \star \end{pmatrix} = R$$

Solution : $A = QR$, Q orthogonal : $Q^{-1} = Q^T$ avec $Q^T = H_n H_{n-1} \dots H_2 H_1$. H_i : matrice de Householder (orthogonal, une par colonne de A).

6.1 Matrice de Householder

On veut obtenir H de telle sorte que

$$x = \begin{pmatrix} \star \\ \star \\ \star \end{pmatrix} \rightarrow Hx = \begin{pmatrix} -\rho \\ 0 \\ 0 \end{pmatrix}$$

avec $\|x\|_2 = \|Hx\|_2$: la norme est préservée.

Algorithme : on choisit ρ , v et γ comme

$$\rho = \text{sign}(x_1)\|x\|_2, \quad v = x + \rho e_1, \quad \gamma = \frac{\|v\|_2^2}{2} = \rho v_1$$

e_n est le vecteur unitaire en n et on résous

$$H = \begin{cases} I, & \text{si } v = 0 \\ I - \frac{vv^T}{\gamma} & \text{si } v \neq 0 \end{cases}$$

Exemple : $x = (-2, 2, 1)^T$

$$\begin{aligned} \rho &= -\sqrt{(-2)^2 + (2)^2 + (1)^2} = -3 \\ v &= (-2, 2, 1) + (-3, 0, 0) = (-5, 2, 1) \\ \gamma &= \frac{(-5)^2 + 2^2 + 1^2}{2} = \frac{30}{2} = 15 \end{aligned}$$

et on calcule H

$$\begin{aligned} H &= I - \frac{vv^T}{\gamma} = \frac{(-5, 2, 1) \cdot (-5, 2, 1)^T}{15} = I - \frac{1}{15} \cdot \begin{pmatrix} 25 & -10 & -5 \\ -10 & 15 & 2 \\ -5 & 2 & 1 \end{pmatrix} \\ &= \begin{pmatrix} -\frac{2}{3} & \frac{2}{3} & \frac{1}{3} \\ \frac{2}{3} & \frac{11}{15} & -\frac{2}{15} \\ \frac{1}{3} & -\frac{2}{15} & \frac{14}{15} \end{pmatrix} \end{aligned}$$

Calcul de Ha : on veut calculer H mais pour le vecteur $a : \tau = \frac{v^T a}{\gamma}$ et on obtient $Ha = a - \tau v$

Exemple : $a = (4, 0, 2)^T, \rho = -3, v = (-5, 2, 1)^T, \gamma = 15$ ici $\tau = -\frac{18}{15}$ et on trouve $Ha = (-2, \frac{12}{5}, \frac{16}{5})^T$

Calcul de HA pour une matrice A :

$$A = \left(\begin{array}{ccc} 2 & 4 & 2 \\ -1 & 0 & -4 \\ 2 & 2 & -1 \end{array} \right) = (a_1 | a_2 | a_3)$$

Exemple : on reprend les algorithmes précédents et on calcule :

$$\rho_1 = 3, v_1 = (5, -1, 2)^T, \gamma_1 = 15$$

puis on peut obtenir les éléments suivants :

$$\tau_2 = \frac{v_1^T a_2}{\gamma_1} = \frac{8}{5}, \quad \tau_3 = \frac{v_1^T a_3}{\gamma_1} = \frac{4}{5}$$

et donc

$$Ha_2 = a_2 - \tau_2 v_1 = (-4, \frac{8}{5}, -\frac{6}{5})^T$$

$$Ha_3 = a_3 - \tau_3 v_1 = (-2, -\frac{16}{5}, -\frac{13}{5})^T$$

et obtient HA :

$$\left(\begin{array}{ccc} -3 & -4 & -2 \\ 0 & \frac{8}{5} & -\frac{16}{5} \\ 0 & -\frac{6}{5} & -\frac{13}{5} \end{array} \right)$$

6.2 Méthode QR 1

Exemple :

$$A = \left(\begin{array}{ccc} 2 & 4 & 2 \\ -1 & 0 & -4 \\ 2 & 2 & -1 \end{array} \right) = (a_1 | a_2 | a_3)$$

On a $H_1 A$ suivante :

$$H_1 A = \left(\begin{array}{ccc} -3 & -4 & -2 \\ 0 & \frac{8}{5} & -\frac{16}{5} \\ 0 & -\frac{6}{5} & -\frac{13}{5} \end{array} \right)$$

et on travail sur B :

$$B = \left(\begin{array}{cc} \frac{8}{5} & -\frac{16}{5} \\ -\frac{6}{5} & -\frac{13}{5} \end{array} \right) = (b_2 | b_3)$$

on cherche à obtenir $\tilde{H}_2 B$:

$$\rho_2 = 2, v_2 = (\frac{18}{5}, -\frac{6}{5})^T, \gamma_2 = \frac{36}{5}$$

$$\tau_4 = \frac{v_2^T b_3}{\gamma} = -\frac{7}{6}$$

$$\tilde{H}_2 b_3 = b_3 - \tau_4 v_2 = (1, 4)^T$$

$$H_2 = \left(\begin{array}{c|c} 1 & 0 \\ \hline 0 & \tilde{H}_2 \end{array} \right)$$

et on obtient :

$$\begin{pmatrix} -3 & -4 & -2 \\ 0 & -2 & 1 \\ 0 & 0 & -4 \end{pmatrix}$$

6.3 Résolution de $Ax=b$

si **A est carré** : $A = QR$ et $Q^{-1} = Q^T$ donc $Ax = b \Leftrightarrow QRx = b \Leftrightarrow Rx = Q^T b$

si **A est rectangulaire** : $A = QR$ et $Q^{-1} = Q^T$, $A^T Ax = A^T b$ donc $A^T Ax = A^T b \Leftrightarrow Rx = Q^T b$

Dans les deux cas, on ne construit pas Q . On applique l'algorithme de calcul de HA pour une matrice A .

6.4 Itération de Jacobi

On veut résoudre $Ax = b$ par itération :

$$x_i^{k+1} = \frac{1}{a_{ii}} \left(b_i - \sum_{j=1, j \neq i}^n a_{ij} x_j^{(k)} \right) ; 1 \leq i \leq n$$

Sous forme matricielle :

$$A = \begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{pmatrix} D = \begin{pmatrix} a_{11} & 0 & 0 \\ 0 & a_{22} & 0 \\ 0 & 0 & a_{33} \end{pmatrix}$$

$$L = - \begin{pmatrix} 0 & 0 & 0 \\ a_{21} & 0 & 0 \\ a_{31} & a_{32} & 0 \end{pmatrix} U = - \begin{pmatrix} 0 & a_{12} & a_{13} \\ 0 & 0 & a_{23} \\ 0 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

et

$$A = D - L - U$$

$$x^{k+1} = D^{-1}b + D^{-1}(L + U)x^k$$

6.5 Exercices

(1) : $x = (4, 4, 2)^T$

$$\rho = +\sqrt{4^2 + 4^2 + 2^2} = \sqrt{36} = 6$$

$$v = x + (6, 0, 0)^T = (4, 4, 2)^T + (6, 0, 0)^T = (10, 4, 2)^T$$

$$\gamma = 10^2 + 4^2 + 2^2 = 0.5(100 + 16 + 4) = 60$$

$$H = I - \frac{vv^T}{\gamma}$$

$$vv^T = \begin{pmatrix} 10 \\ 4 \\ 2 \end{pmatrix} \cdot (10, 4, 2) = \begin{pmatrix} 100 & 40 & 20 \\ 40 & 16 & 8 \\ 20 & 8 & 4 \end{pmatrix}$$

$$\frac{vv^T}{\gamma} = \frac{1}{60} \cdot \begin{pmatrix} 100 & 40 & 20 \\ 40 & 16 & 8 \\ 20 & 8 & 4 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \frac{5}{3} & \frac{2}{3} & \frac{1}{3} \\ \frac{2}{3} & \frac{4}{15} & \frac{2}{15} \\ \frac{1}{3} & \frac{2}{15} & \frac{1}{15} \end{pmatrix}$$

$$I - \frac{vv^T}{\gamma} = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix} - \begin{pmatrix} \frac{5}{3} & \frac{2}{3} & \frac{1}{3} \\ \frac{2}{3} & \frac{4}{15} & \frac{2}{15} \\ \frac{1}{3} & \frac{2}{15} & \frac{1}{15} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} -\frac{2}{3} & -\frac{2}{3} & -\frac{1}{3} \\ -\frac{2}{3} & \frac{11}{15} & -\frac{2}{15} \\ -\frac{1}{3} & -\frac{2}{15} & \frac{14}{15} \end{pmatrix}$$

(2) : On peut voir $x' = (3, 4, 4, 2)$ comme un sur-ensemble de $x = 4, 4, 2$ et comme on cherche juste à avoir un vecteur $(3, \star, 0, 0)$ il suffit de reproduire la matrice H de l'exercice précédent :

$$H = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & -\frac{2}{3} & -\frac{2}{3} & -\frac{1}{3} \\ 0 & -\frac{2}{3} & \frac{11}{15} & -\frac{2}{15} \\ 0 & -\frac{1}{3} & -\frac{2}{15} & \frac{14}{15} \end{pmatrix}$$

(3,a) : Comme on veut que les deux dernière composantes soient à zero, il faut calculer les paramètres pour la matrice $(8, 4, 1)$:

$$\rho = 9$$

$$v = (17, 4, 1)^T$$

$$\gamma = 153$$

(3,b) : Idem :

$$\rho = -3$$

$$v = (-5, -1, 2)^T$$

$$\gamma = 15$$

(4,a) : On applique l'algorithme classique avec un vecteur de longueur 4 :

$$\rho_1 = 6$$

$$v_1 = (9, 1, 1, 5)^T$$

$$\gamma_1 = 54$$

(4,b) :

$$\tau_2 = \frac{1}{54}(9, 1, 1, 5) \cdot \begin{pmatrix} 3 \\ 1 \\ -5 \\ -1 \end{pmatrix} = \frac{27 + 1 - 5 - 5}{54} = \frac{18}{54} = \frac{1}{3}$$

$$\tau_3 = \frac{1}{54}(9, 1, 1, 5) \cdot \begin{pmatrix} -2 \\ 1 \\ 1 \\ 2 \end{pmatrix} = \frac{-18 + 1 + 1 + 10}{54} = \frac{-6}{54} = -\frac{1}{9}$$

(7,a) : $x_{1a} = 1, x_{2a} = 1, x_{1b} = 1, x_{2b} = 1$

7. Code source

9 - Exercice 7

```
%% Série 9
%Exercice 7
close all;
clear ;
format long g;

%% part a
data = [-2,128.6;-1,2.15;0,-7;1,-1.75];
t = data(:,1);
y = data(:,2);
m = size(data,1);

beta1 = (sum(t) * sum(y) - (m * sum(t .* y))) / (sum(t)^2 - (m * sum(t.^2)));
beta2 = (sum(t) * sum(t .* y) - sum(t.^2) * sum(y)) / (sum(t)^2 - m * (sum(t.^2)));

ft = @(t) beta1*t+beta2;

ri = feval(ft,t);
ri = y - ri;
r = sum(ri .* ri);

fprintf('Polynôme de degrés 1 : %d * t + %d\n',beta1,beta2);
fprintf('Somme des carrés des résidus : %d\n',r);
fprintf('Valeur du polynome en x=2.5 : f(2.5) = %d\n',feval(ft,2.5));
fprintf('For Latex\n\t%.2ft+%.2f\n\t%.2f\n\n',beta1,beta2,r);

figure;
scatter(t,y);
hold on;
plot(-3:0.01:3,feval(ft,-3:0.01:3));
scatter(2.5,feval(ft,2.5));

%% part b
A = [-2,1;-1,1;0,1;1,1];
A = [A(:,1) .^ 2,A];
y = [128.6;2.15;-7;-1.75];

At = A';
AtA = At * A;
Aty = At * y;
beta = AtA \ Aty;

figure;
scatter(t,y); hold on;
ft = @(t) beta(1) * t.^2 + beta(2) * t + beta(3);
plot(-3:0.01:3,feval(ft,-3:0.01:3));
scatter(2.5,feval(ft,2.5));
fprintf('\nPolynôme de degré 2 : %d * t^2 + %d * t + %d\n',beta(1),beta(2),beta(3));
fprintf('Valeur du polynome en x=2.5 : f(2.5) = %d\n',feval(ft,2.5));

ri = feval(ft,t);
ri = y - ri;
r = sum(ri .* ri);
fprintf('Somme des carrés des résidus : %d\n',r);
fprintf('Valeur du polynome en x=2.5 : f(2.5) = %d\n',feval(ft,2.5));
fprintf('For Latex\n\t%.2f+t^2%.2f+%.2f\n\t%.2f\n\n',beta(1),beta(2),beta(3),r);
```

```

%% part c

A = [-2,1;-1,1;0,1;1,1];
A = [A(:,1) .^ 2,A];
A = [A(:,2) .^ 3,A];
y = [128.6;2.15;-7;-1.75];

At = A';
AtA = At * A;
Aty = At * y;
beta = AtA \ Aty;

figure;
scatter(t,y); hold on;
ft = @(t) beta(1) * t.^3 + beta(2) * t.^2 + beta(3) * t + beta(4);

ri = feval(ft,t);
ri = y - ri;
r = sum(ri .* ri);

plot(-3:0.01:3,feval(ft,-3:0.01:3));
scatter(2.5,feval(ft,2.5));
fprintf('\nPolynôme de degré 3 : %d * t^3 + %d * t^2 + %d * t +
↪ %d\n',beta(1),beta(2),beta(3),beta(4));
fprintf('Somme des carrés des résidus : %d\n',r);
fprintf('Valeur du polynome en x=2.5 : f(2.5) = %d\n',feval(ft,2.5));
fprintf('For
↪ Latex\n\t%.2ft^3+%.2ft^2+%.2ft+%.2f\n\t%.2f\n\n',beta(1),beta(2),beta(3),beta(4),r);

```