

# k 近邻法

## 一、k 近邻算法

1.  $k$  近邻法 ( `k-Nearest Neighbor:kNN` ) 是一种基本的分类与回归方法。

- 分类问题：对新的样本，根据其  $k$  个最近邻的训练样本的类别，通过多数表决等方式进行预测。
- 回归问题：对新的样本，根据其  $k$  个最近邻的训练样本标签值的均值作为预测值。

2.  $k$  近邻法不具有显式的学习过程，它是直接预测。它是“惰性学习”( `lazy learning` )的著名代表。

- 它实际上利用训练数据集对特征向量空间进行划分，并且作为其分类的“模型”。
- 这类学习技术在训练阶段仅仅将样本保存起来，训练时间开销为零，等到收到测试样本后再进行处理。那些在训练阶段就对样本进行学习处理的方法称作“急切学习”( `eager learning` )。

3.  $k$  近邻法是个非参数学习算法，它没有任何参数 ( $k$  是超参数，而不是需要学习的参数)。

- $k$  近邻模型具有非常高的容量，这使得它在训练样本数量较大时能获得较高的精度。
- 它的缺点有：
  - 计算成本很高。因为需要构建一个  $N \times N$  的距离矩阵，其计算量为  $O(N^2)$ ，其中  $N$  为训练样本的数量。  
当数据集是几十亿个样本时，计算量是不可接受的。
  - 在训练集较小时，泛化能力很差，非常容易陷入过拟合。
  - 无法判断特征的重要性。

4.  $k$  近邻法的三要素：

- $k$  值选择。
- 距离度量。
- 决策规则。

### 1.1 k 值选择

1. 当  $k = 1$  时的  $k$  近邻算法称为最近邻算法，此时将训练集中与  $\mathbf{x}$  最近的点的类别作为  $\mathbf{x}$  的分类。

2.  $k$  值的选择会对  $k$  近邻法的结果产生重大影响。

- 若  $k$  值较小，则相当于用较小的邻域中的训练样本进行预测，“学习”的偏差减小。

只有与输入样本较近的训练样本才会对预测起作用，预测结果会对近邻的样本点非常敏感。

若近邻的训练样本点刚好是噪声，则预测会出错。即： $k$  值的减小意味着模型整体变复杂，易发生过拟合。

- 优点：减少“学习”的偏差。
- 缺点：增大“学习”的方差（即波动较大）。

- 若  $k$  值较大，则相当于用较大的邻域中的训练样本进行预测。

这时输入样本较远的训练样本也会对预测起作用，使预测偏离预期的结果。

即： $k$  值增大意味着模型整体变简单。

- 优点：减少“学习”的方差（即波动较小）。

- 缺点：增大"学习"的偏差。

3. 应用中， $k$  值一般取一个较小的数值。通常采用交叉验证法来选取最优的  $k$  值。

## 1.2 距离度量

1. 特征空间中两个样本点的距离是两个样本点的相似程度的反映。

$k$  近邻模型的特征空间一般是  $n$  维实数向量空间  $\mathbb{R}^n$ ， $k$  其距离一般为欧氏距离，也可以是一般的  $L_p$  距离：

$$L_p(\vec{x}_i, \vec{x}_j) = \left( \sum_{l=1}^n |x_{i,l} - x_{j,l}|^p \right)^{1/p}, \quad p \geq 1$$

$$\vec{x}_i, \vec{x}_j \in \mathcal{X} = \mathbb{R}^n; \quad \vec{x}_i = (x_{i,1}, x_{i,2}, \dots, x_{i,n})^T$$

- 当  $p = 2$  时，为欧氏距离：  $L_2(\vec{x}_i, \vec{x}_j) = (\sum_{l=1}^n |x_{i,l} - x_{j,l}|^2)^{1/2}$
- 当  $p = 1$  时，为曼哈顿距离：  $L_1(\vec{x}_i, \vec{x}_j) = \sum_{l=1}^n |x_{i,l} - x_{j,l}|$
- 当  $p = \infty$  时，为各维度距离中的最大值：  $L_\infty(\vec{x}_i, \vec{x}_j) = \max_l |x_{i,l} - x_{j,l}|$

2. 不同的距离度量所确定的最近邻点是不同的。

## 1.3 决策规则

### 1.3.1 分类决策规则

1. 分类决策通常采用多数表决，也可以基于距离的远近进行加权投票：距离越近的样本权重越大。
2. 多数表决等价于经验风险最小化。

设分类的损失函数为 0-1 损失函数，分类函数为  $f: \mathbb{R}^n \rightarrow \{c_1, c_2, \dots, c_K\}$ 。

给定样本  $\vec{x} \in \mathcal{X}$ ，其最邻近的  $k$  个训练点构成集合  $\mathcal{N}_k(\vec{x})$ 。设涵盖  $\mathcal{N}_k(\vec{x})$  区域的类别为  $c_m$ （这是待求的未知量，但是它肯定是  $c_1, c_2, \dots, c_K$  之一），则损失函数为：

$$L = \frac{1}{k} \sum_{\vec{x}_i \in \mathcal{N}_k(\vec{x})} I(\tilde{y}_i \neq c_m) = 1 - \frac{1}{k} \sum_{\vec{x}_i \in \mathcal{N}_k(\vec{x})} I(\tilde{y}_i = c_m)$$

$L$  就是训练数据的经验风险。要使经验风险最小，则使得  $\sum_{\vec{x}_i \in \mathcal{N}_k(\vec{x})} I(\tilde{y}_i = c_m)$  最大。即多数表决：

$$c_m = \arg \max_{c_m} \sum_{\vec{x}_i \in \mathcal{N}_k(\vec{x})} I(\tilde{y}_i = c_m)。$$

### 1.3.2 回归决策规则

1. 回归决策通常采用均值回归，也可以基于距离的远近进行加权投票：距离越近的样本权重越大。
2. 均值回归等价于经验风险最小化。

设回归的损失函数为均方误差。给定样本  $\vec{x} \in \mathcal{X}$ ，其最邻近的  $k$  个训练点构成集合  $\mathcal{N}_k(\vec{x})$ 。设涵盖  $\mathcal{N}_k(\vec{x})$  区域的输出为  $\hat{y}$ ，则损失函数为：

$$L = \frac{1}{k} \sum_{\vec{x}_i \in \mathcal{N}_k(\vec{x})} (\tilde{y}_i - \hat{y})^2$$

$L$  就是训练数据的经验风险。要使经验风险最小，则有： $\hat{y} = \frac{1}{k} \sum_{\vec{x}_i \in \mathcal{N}_k(\vec{x})} \tilde{y}_i$ 。即：均值回归。

## 1.4 k 近邻算法

1.  $k$  近邻法的分类算法：

- 输入：

- 训练数据集

$$\mathbb{D} = \{(\vec{x}_1, \tilde{y}_1), (\vec{x}_2, \tilde{y}_2), \dots, (\vec{x}_N, \tilde{y}_N)\}, \vec{x}_i \in \mathcal{X} \subseteq \mathbb{R}^n, \tilde{y}_i \in \mathcal{Y} = \{c_1, c_2, \dots, c_K\}$$

- 给定样本  $\vec{x}$

- 输出：样本  $\vec{x}$  所属的类别  $y$

- 步骤：

- 根据给定的距离度量，在  $\mathbb{D}$  中寻找与  $\vec{x}$  最近邻的  $k$  个点。定义涵盖这  $k$  个点的  $\vec{x}$  的邻域记作  $\mathcal{N}_k(\vec{x})$ 。

- 从  $\mathcal{N}_k(\vec{x})$  中，根据分类决策规则（如多数表决）决定  $\vec{x}$  的类别  $y$ ：

$$y = \arg \max_{c_m} \sum_{\vec{x}_i \in \mathcal{N}_k(\vec{x})} I(\tilde{y}_i = c_m)。$$

## 2. $k$ 近邻法的回归算法：

- 输入：

- 训练数据集  $\mathbb{D} = \{(\vec{x}_1, \tilde{y}_1), (\vec{x}_2, \tilde{y}_2), \dots, (\vec{x}_N, \tilde{y}_N)\}, \vec{x}_i \in \mathcal{X} \subseteq \mathbb{R}^n, \tilde{y}_i \in \mathcal{Y} \subseteq \mathbb{R}$

- 给定样本  $\vec{x}$

- 输出：样本  $\vec{x}$  的输出  $y$

- 步骤：

- 根据给定的距离度量，在  $\mathbb{D}$  中寻找与  $\vec{x}$  最近邻的  $k$  个点。定义涵盖这  $k$  个点的  $\vec{x}$  的邻域记作  $\mathcal{N}_k(\vec{x})$ 。

- 从  $\mathcal{N}_k(\vec{x})$  中，根据回归决策规则（如均值回归）决定  $\vec{x}$  的输出  $y$ ：
$$y = \frac{1}{k} \sum_{\vec{x}_i \in \mathcal{N}_k(\vec{x})} \tilde{y}_i。$$

## 二、kd树

1. 实现  $k$  近邻法时，主要考虑的问题是：如何对训练数据进行快速  $k$  近邻搜索。

2. 最简单的实现方法：线性扫描。此时要计算输入样本与每个训练样本的距离。

当训练集很大时，计算非常耗时。解决办法是：使用  $kd$  树来提高  $k$  近邻搜索的效率。

3.  $kd$  树是一种对  $k$  维空间中的样本点进行存储以便对其进行快速检索的树型数据结构。

它是二叉树，表示对  $k$  维空间的一个划分。

4. 构造  $kd$  树的过程相当于不断的用垂直于坐标轴的超平面将  $k$  维空间切分的过程。

$kd$  树的每个结点对应于一个  $k$  维超矩形区域。

### 2.1 $kd$ 树构建算法

1. 平衡  $kd$  树构建算法：

- 输入： $k$  维空间样本集  $\mathbb{D} = \{\vec{x}_1, \vec{x}_2, \dots, \vec{x}_N\}, \vec{x}_i \in \mathcal{X} \subseteq \mathbb{R}^k$

- 输出： $kd$  树

- 算法步骤：

- 构造根结点。根结点对应于包含  $\mathbb{D}$  的  $k$  维超矩形。

选择  $x_1$  为轴，以  $\mathbb{D}$  中所有样本的  $x_1$  坐标的中位数  $x_1^*$  为切分点，将根结点的超矩形切分为两个子区域，切分产生深度为 1 的左、右子结点。切分超平面为： $x_1 = x_1^*$ 。

- 左子结点对应于坐标  $x_1 < x_1^*$  的子区域。

- 右子结点对应于坐标  $x_1 > x_1^*$  的子区域。

- 落在切分超平面上的点 ( $x_1 = x_1^*$ ) 保存在根结点。

- 对深度为  $j$  的结点, 选择  $x_l$  为切分的坐标轴继续切分,  $l = j \pmod k + 1$ 。本次切分之后, 树的深度为  $j + 1$ 。  
这里取模而不是  $l = j + 1$ , 因为树的深度可以超过维度  $k$ 。此时切分轴又重复回到  $x_l$ , 轮转坐标轴进行切分。
- 直到所有结点的两个子域中没有样本存在时, 切分停止。此时形成  $kd$  树的区域划分。

## 2.2 $kd$ 树搜索算法

### 1. $kd$ 树最近邻搜索算法 ( $k$ 近邻搜索以此类推) :

- 输入:
  - 已构造的  $kd$  树
  - 测试点  $\vec{x}$
- 输出:  $\vec{x}$  的最近邻测试点
- 步骤:
  - 初始化: 当前最近点为  $\vec{x}_{nst} = null$ , 当前最近距离为  $distance_{nst} = \infty$ 。
  - 在  $kd$  树中找到包含测试点  $\vec{x}$  的叶结点: 从根结点出发, 递归向下访问  $kd$  树 (即: 执行二叉搜索):
    - 若测试点  $\vec{x}$  当前维度的坐标小于切分点的坐标, 则查找当前结点的左子结点。
    - 若测试点  $\vec{x}$  当前维度的坐标大于切分点的坐标, 则查找当前结点的右子结点。

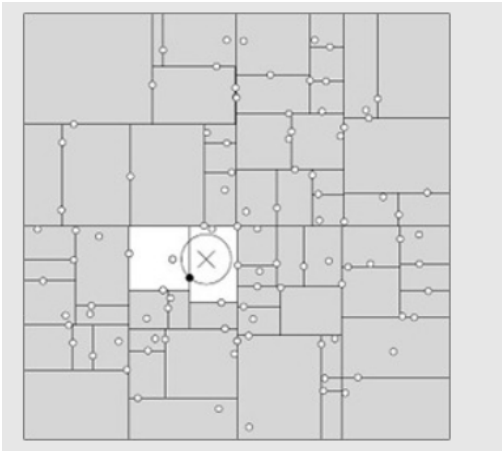
在访问过程中记录下访问的各结点的顺序, 存放在先进后出队列 `Queue` 中, 以便于后面的回退。
  - 循环, 结束条件为 `Queue` 为空。循环步骤为:
    - 从 `Queue` 中弹出一个结点, 设该结点为  $\vec{x}_q$ 。计算  $\vec{x}$  到  $\vec{x}_q$  的距离, 假设为  $distance_q$ 。  
若  $distance_q < distance_{nst}$ , 则更新最近点与最近距离:
 
$$distance_{nst} = distance_q, \quad \vec{x}_{nst} = \vec{x}_q$$
    - 如果  $\vec{x}_q$  为中间节点: 考察以  $\vec{x}$  为球心、以  $distance_{nst}$  为半径的超球体是否与  $\vec{x}_q$  所在的超平面相交。  
如果相交:
      - 若 `Queue` 中已经访问过了  $\vec{x}_q$  的左子树, 则继续二叉搜索  $\vec{x}_q$  的右子树。
      - 若 `Queue` 中已经访问过了  $\vec{x}_q$  的右子树, 则继续二叉搜索  $\vec{x}_q$  的左子树。

二叉搜索的过程中, 仍然在 `Queue` 中记录搜索的各结点。
  - 循环结束时,  $\vec{x}_{nst}$  就是  $\vec{x}$  的最近邻点。

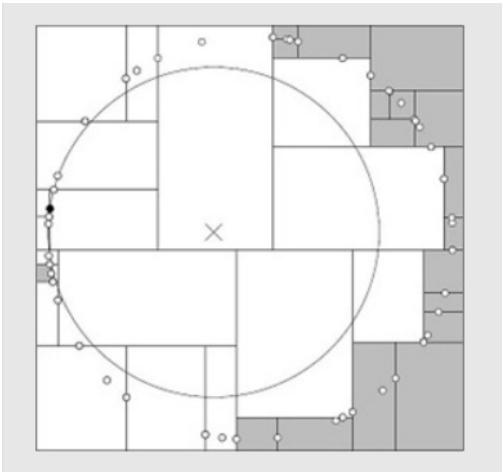
### 2. $kd$ 树搜索的平均计算复杂度为 $O(\log N)$ , $N$ 为训练集大小。

$kd$  树适合  $N \gg k$  的情形, 当  $N$  与 维度  $k$  接近时效率会迅速下降。

### 3. 通常最近邻搜索只需要检测几个叶结点即可:



但是如果样本点的分布比较糟糕时，需要几乎遍历所有的结点：



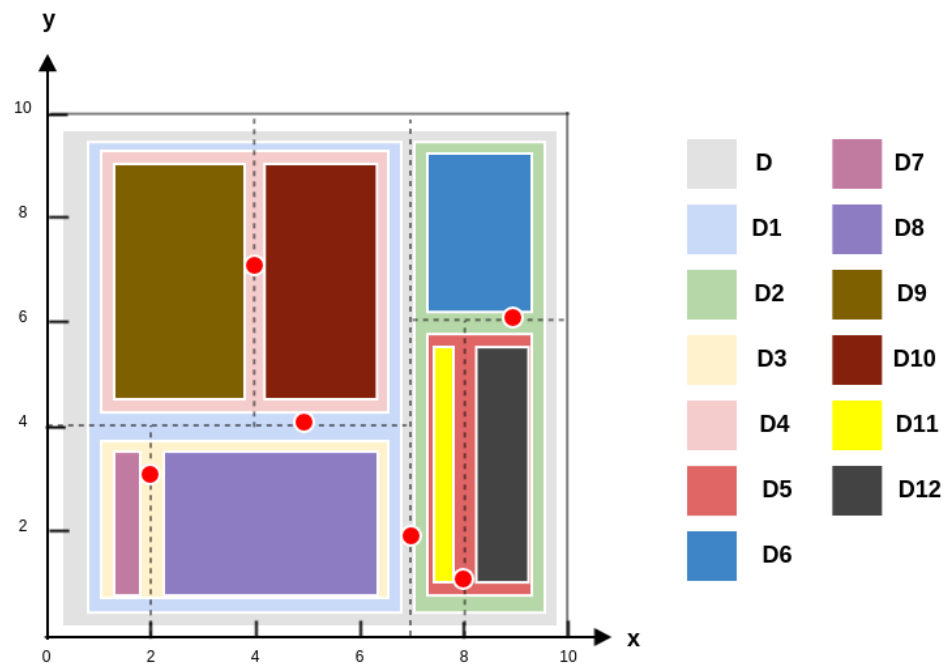
2.3 示例

1. 假设有 6 个二维数据点： $\mathbb{D} = \{(2, 3), (5, 4), (9, 6), (4, 7), (8, 1), (7, 2)\}$ 。

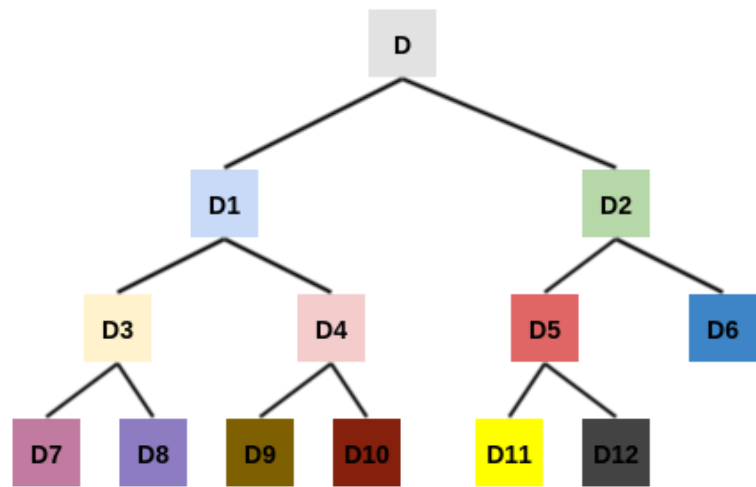
构建 kd 树的过程：

- 首先从  $x$  轴开始划分，根据  $x$  轴的取值 2,5,9,4,8,7 得到中位数为 7，因此切分线为： $x = 7$ 。  
可以根据  $x$  轴和  $y$  轴上数据的方差，选择方差最大的那个轴作为第一轮划分轴。
- 左子空间（记做  $\mathbb{D}_1$ ）包含点 (2,3),(5,4),(4,7)，切分轴轮转，从  $y$  轴开始划分，切分线为： $y = 4$ 。
- 右子空间（记做  $\mathbb{D}_2$ ）包含点 (9,6),(8,1)，切分轴轮转，从  $y$  轴开始划分，切分线为： $y = 6$ 。
- $\mathbb{D}_1$  的左子空间（记做  $\mathbb{D}_3$ ）包含点 (2,3)，切分轴轮转，从  $x$  轴开始划分，切分线为： $x = 2$ 。  
其左子空间记做  $\mathbb{D}_7$ ，右子空间记做  $\mathbb{D}_8$ 。由于  $\mathbb{D}_7, \mathbb{D}_8$  都不包含任何点，因此对它们不再继续拆分。
- $\mathbb{D}_1$  的右子空间（记做  $\mathbb{D}_4$ ）包含点 (4,7)，切分轴轮转，从  $x$  轴开始划分，切分线为： $x = 4$ 。  
其左子空间记做  $\mathbb{D}_9$ ，右子空间记做  $\mathbb{D}_{10}$ 。由于  $\mathbb{D}_9, \mathbb{D}_{10}$  都不包含任何点，因此对它们不再继续拆分。
- $\mathbb{D}_2$  的左子空间（记做  $\mathbb{D}_5$ ）包含点 (8,1)，切分轴轮转，从  $x$  轴开始划分，切分线为： $x = 8$ 。  
其左子空间记做  $\mathbb{D}_{11}$ ，右子空间记做  $\mathbb{D}_{12}$ 。由于  $\mathbb{D}_{11}, \mathbb{D}_{12}$  都不包含任何点，因此对它们不再继续拆分。
- $\mathbb{D}_2$  的右子空间（记做  $\mathbb{D}_6$ ）不包含任何点，停止继续拆分。

最终得到样本空间拆分图如下：

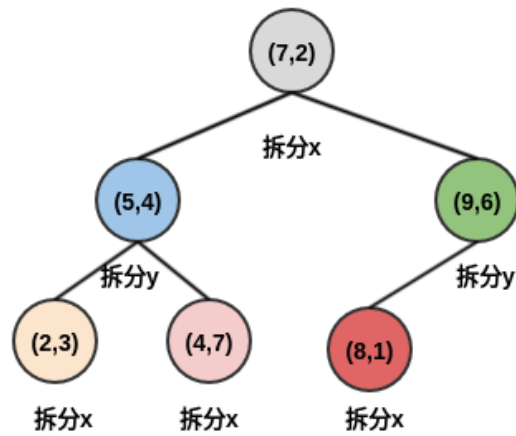


样本空间结构图如下：



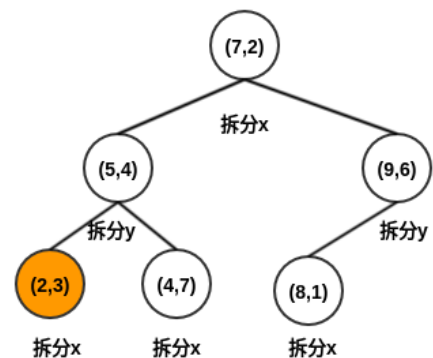
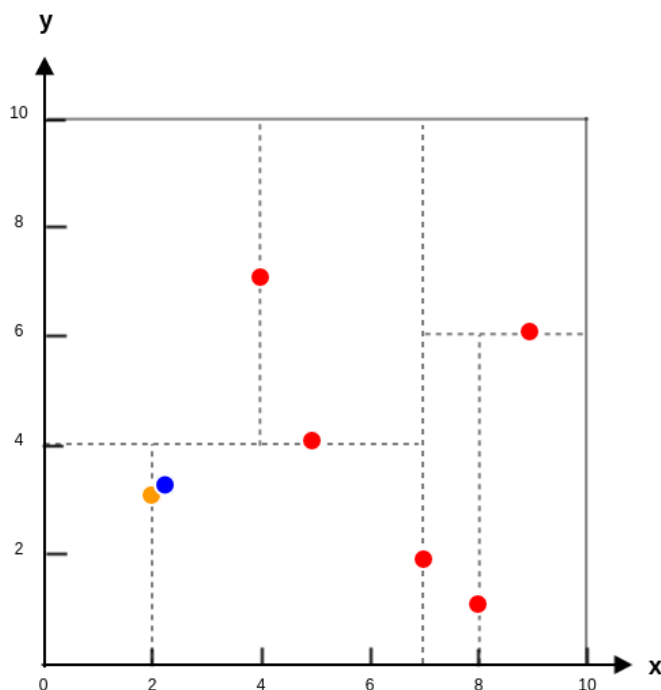
kd 树如下。

- kd 树以树的形式，根据样本空间的拆分，重新组织了数据集的样本点。每个结点都存放着位于划分平面上数据点。
- 由于 样本空间结构图 中的叶区域不包含任何数据点，因此叶区域不会被划分。因此 kd 树的高度要比 样本空间结构图 的高度少一层。
- 从 kd 树中可以清晰的看到坐标轮转拆分。



2. 假设需要查询的点是  $P=(2.1, 3.1)$ 。

- 首先从 kd 树进行二叉查找，最终找到叶子节点  $(2,3)$ ，查找路径为：Queue=<(7,2),(5,4),(2,3)>。
- Queue 弹出结点  $(2,3)$ ：P 到  $(2,3)$  的距离为 0.1414，该距离作为当前最近距离， $(2,3)$  作为候选最近邻点。
- Queue 弹出结点  $(5,4)$ ：P 到  $(5,4)$  的距离为 3.03。候选最近邻点仍然为  $(2,3)$ ，当前最近距离仍然为 0.1414。  
因为结点  $(5,4)$  为中间结点，考察以 P 为圆心，以 0.1414 为半径的圆是否与  $y=4$  相交。结果不相交，因此不用搜索  $(5,4)$  的另一半子树。
- Queue 弹出结点  $(7,2)$ ：P 到  $(7,2)$  的距离为 5.02。候选最近邻点仍然为  $(2,3)$ ，当前最近距离仍然为 0.1414。  
因为结点  $(7,2)$  为中间结点，考察以 P 为圆心，以 0.1414 为半径的圆是否与  $x=7$  相交。结果不相交，因此不用搜索  $(7,2)$  的另一半子树。
- 现在 Queue 为空，迭代结束。因此最近邻点为  $(2,3)$ ，最近距离为 0.1414。



### 3. 假设需要查询的点是 $P=(2,4.5)$ 。

- 首先从 kd 树进行二叉查找，最终找到叶子节点  $(4,7)$ ，查找路径为：Queue=<(7,2),(5,4),(4,7)>。
- Queue 弹出结点  $(4,7)$ ：P 到  $(4,7)$  的距离为 3.202，该距离作为当前最近距离， $(4,7)$  作为候选最近邻点。
- Queue 弹出结点  $(5,4)$ ：P 到  $(5,4)$  的距离为 3.041，该距离作为当前最近距离， $(5,4)$  作为候选最近邻点。

因为  $(5,4)$  为中间结点，考察以 P 为圆心，以 3.041 为半径的圆是否与  $y=4$  相交。

结果相交，因此二叉搜索  $(5,4)$  的另一半子树，得到新的查找路径为：Queue=<(7,2),(2,3)>。

二叉查找时，理论上 P 应该位于结点  $(5,4)$  的右子树。但是这里强制进入  $(5,4)$  的左子树，人为打破二叉查找规则。接下来继续维持二叉查找规则。

- Queue 弹出结点  $(2,3)$ ：P 到  $(2,3)$  的距离为 1.5，该距离作为当前最近距离， $(2,3)$  作为候选最近邻点。
- Queue 弹出结点  $(7,2)$ ：P 到  $(7,2)$  的距离为 5.59。候选最近邻点仍然为  $(2,3)$ ，当前最近距离仍然为 1.5。

因为结点  $(7,2)$  为中间结点，考察以 P 为圆心，以 1.5 为半径的圆是否与  $x=7$  相交。结果不相交，因此不用搜索  $(7,2)$  的另一半子树。

- 现在 Queue 为空，迭代结束。因此最近邻点为  $(2,3)$ ，最近距离为 1.5。

