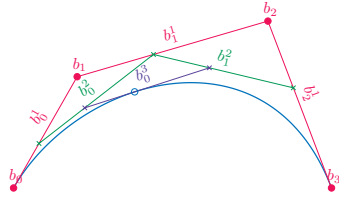


1 Courbes de Bézier



1.1 Triangle de Pascal

$$\begin{array}{ccccccc} & & & & 1 & & \\ & & & 1 & 1 & & \\ & & 1 & 2 & 1 & & \\ & 1 & 3 & 3 & 1 & & \\ 1 & 4 & 6 & 4 & 1 & & \\ & 1 & 5 & 10 & 10 & 5 & 1 \end{array}$$

$$(a+b)^3 = a^3 + 3a^2b + 3ab^2 + b^3$$

$$(a+b)^n = \sum_{k=0}^n \binom{n}{k} x^k y^{n-k}$$

$$\binom{n}{k} = C_k^n = \frac{n!}{k!(n-k)!}$$

1.2 Polynômes de Bernstein

$$B_i^m(t) = \binom{m}{i} t^i (1-t)^{m-i}$$

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

2 Résolution numérique

2.1 Doolittle

$$\begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ l_{21} & 1 & 0 \\ l_{31} & l_{32} & 1 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} u_{11} & u_{12} & u_{13} \\ 0 & u_{22} & u_{23} \\ 0 & 0 & u_{33} \end{pmatrix}$$

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

$$\begin{aligned} (1) \begin{cases} u_{11} &= a_{11} \\ u_{12} &= a_{12} \\ u_{13} &= a_{13} \end{cases} \quad (2) \begin{cases} l_{21} &= \frac{a_{21}}{u_{11}} \\ l_{31} &= \frac{a_{31}}{u_{11}} \end{cases} \\ (3) \begin{cases} u_{22} &= a_{22} - l_{21}u_{12} \\ u_{23} &= a_{23} - l_{21}u_{13} \end{cases} \quad (4) \begin{cases} l_{32} &= \frac{a_{32} - l_{31}u_{12}}{u_{22}} \\ l_{33} &= \frac{a_{33} - l_{31}u_{13} - l_{32}u_{23}}{u_{22}} \end{cases} \\ (5) \begin{cases} u_{33} &= a_{33} - l_{31}u_{13} - l_{32}u_{23} \end{cases} \end{aligned}$$

2.2 Cholesky

$$\begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{12} & a_{22} & a_{23} \\ a_{13} & a_{23} & a_{33} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \hat{l}_{11} & 0 & 0 \\ \hat{l}_{21} & \hat{l}_{22} & 0 \\ \hat{l}_{31} & \hat{l}_{32} & \hat{l}_{33} \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} \hat{l}_{11} & \hat{l}_{21} & \hat{l}_{31} \\ 0 & \hat{l}_{22} & \hat{l}_{32} \\ 0 & 0 & \hat{l}_{33} \end{pmatrix}$$

$$\begin{aligned} \hat{l}_{11} &= \sqrt{a_{11}} & \hat{l}_{21} &= \frac{a_{12}}{\sqrt{a_{11}}} \\ \hat{l}_{31} &= \frac{a_{13}}{\sqrt{a_{11}}} & \hat{l}_{22} &= \sqrt{a_{22} - \frac{a_{12}^2}{a_{11}}} \\ \hat{l}_{32} &= \frac{a_{23} - \frac{a_{13}a_{12}}{a_{11}}}{\sqrt{a_{22} - \frac{a_{12}^2}{a_{11}}}} & \hat{l}_{33} &= \sqrt{a_{33} - \hat{l}_{31}^2 - \hat{l}_{32}^2} \end{aligned}$$

2.3 Permutations

Attention, si on utilise des permutations, alors

$$PA\vec{x} = P\vec{b}$$

2.4 Méthode QR

On commence avec une matrice $A_{n \times n}$

1. Prendre le premier vecteur colonne de A : \vec{v}_1
2. Faire la décomposition pour obtenir H_1
3. Construire H_1A puis prendre v_2 (première colonne de H_1A sans la première ligne et sans la première colonne)

4. à la fin, déterminer R et Q

$$H_n H_{n-1} \cdots H_2 H_1 A = R \longrightarrow A = \underbrace{H_1 H_2 \cdots H_{n-1} H_n^T}_{Q} R$$

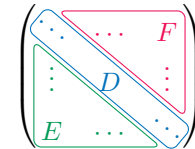
v est un vecteur de norme 1, on utilise \tilde{v} si la norme est plus grande

$$\vec{v} = \frac{\vec{n}}{\|\vec{n}\|} \quad \vec{n} = x - y$$

$$y = \rho \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ \vdots \\ 0 \end{pmatrix} = \text{signe}(x_i) \|x_i\| \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ \vdots \\ 0 \end{pmatrix} \quad \text{taille de } x$$

$$H = I - 2vv^H$$

3 Résolution numérique par itérations



3.1 Méthode de Jacobi

$$\vec{x}^{(k)} = D^{-1} (b - (A - D)\vec{x}^{(k-1)})$$

$$N = D^{-1} = \text{diag}^{-1}(A)$$

3.2 Méthode de Gauss-Seidel

$$\vec{x}^{(k)} = (E + D)^{-1} (\vec{b} - F\vec{x}^{(k-1)})$$

$$N = (D + E)^{-1}$$

3.3 Méthode SOR

$$\vec{x}^{(k+1)} = (D + \omega E)^{-1} \cdot (\omega \vec{b} - (\omega F + (\omega - 1)D)\vec{x}^{(k)})$$

3.4 Convergence

De manière générale on a une expression de la forme

$$\vec{x}^{(k)} = \vec{x}^{(k-1)} + \textcolor{red}{N} \left(\vec{b} - A\vec{x}^{(k-1)} \right)$$

Avec un $\textcolor{red}{N}$ qui se rapproche de A^{-1} pour que le système soit rapide (mais sans être trop dur à calculer).

$$\rho(I - NA) = \max(\text{valeurs propres}(I - NA))$$
$$\rho < 1 \longrightarrow \text{convergence garantie}$$

3.4.1 Erreur

$$e^{(k)} = \underbrace{(I - NA)}_{\text{matrice d'itération}} e^{(k-1)}$$

$$\left\| \vec{e}^{(k)} \right\| \leq \rho^k \left\| \vec{e}^{(0)} \right\|$$

Relation entre le nombre de décimales souhaitées D et le nombre d'itérations n

$$n \geq \frac{\log_{10}(10^{-D})}{\log_{10}(\rho)} = -\frac{D}{\log_{10}(\rho)}$$

4 Généralités

4.1 Matrices

4.1.1 Inverses

$$\begin{pmatrix} \textcolor{blue}{a} & \textcolor{red}{b} & \textcolor{green}{c} \\ 0 & \textcolor{blue}{d} & \textcolor{red}{e} \\ 0 & 0 & \textcolor{blue}{f} \end{pmatrix}^{-1} = \begin{pmatrix} \frac{1}{\textcolor{blue}{a}} & -\frac{\textcolor{red}{b}}{\textcolor{blue}{a}\textcolor{blue}{d}} & \frac{\textcolor{red}{b}\textcolor{green}{e}-\textcolor{blue}{c}\textcolor{blue}{d}}{\textcolor{blue}{a}\textcolor{blue}{d}\textcolor{blue}{f}} \\ 0 & \frac{1}{\textcolor{blue}{d}} & -\frac{\textcolor{red}{e}}{\textcolor{blue}{d}\textcolor{blue}{f}} \\ 0 & 0 & \frac{1}{\textcolor{blue}{f}} \end{pmatrix}$$

Même principe si on renverse

$$(M^T)^{-1} = (M^{-1})^T$$

$$\begin{pmatrix} \textcolor{blue}{a} & 0 & 0 \\ \textcolor{red}{b} & \textcolor{blue}{d} & 0 \\ \textcolor{green}{c} & \textcolor{red}{e} & \textcolor{blue}{f} \end{pmatrix}^{-1} = \begin{pmatrix} \frac{1}{\textcolor{blue}{a}} & 0 & 0 \\ -\frac{\textcolor{red}{b}}{\textcolor{blue}{a}\textcolor{blue}{d}} & \frac{1}{\textcolor{blue}{d}} & 0 \\ \frac{\textcolor{red}{b}\textcolor{green}{e}-\textcolor{blue}{c}\textcolor{blue}{d}}{\textcolor{blue}{a}\textcolor{blue}{d}\textcolor{blue}{f}} & -\frac{\textcolor{red}{e}}{\textcolor{blue}{d}\textcolor{blue}{f}} & \frac{1}{\textcolor{blue}{f}} \end{pmatrix}$$

Pour une matrice 2×2

$$\begin{pmatrix} \textcolor{blue}{a} & \textcolor{red}{b} \\ \textcolor{green}{c} & \textcolor{blue}{d} \end{pmatrix}^{-1} = \frac{1}{\textcolor{blue}{a}\textcolor{blue}{d}-\textcolor{red}{b}\textcolor{green}{c}} \begin{pmatrix} \textcolor{blue}{d} & \textcolor{red}{-b} \\ \textcolor{green}{-c} & \textcolor{blue}{a} \end{pmatrix}$$