Approximation to Differential Equations

Part I.



变分法近似解法 Part 1.----Rayleigh-Ritz Method



Dr.Stein 计算力学

关注他

21 人赞了该文章

本文需要用到之前"变分法简介"的两篇文章作为基础。这篇算是接着那两篇的。

变分法简介 Part 2.那篇文章中说到了用最小化泛函数的方法求解问题,最终可以将问题转化为求解一个带有边界条件的偏微分方程(PDE)的问题。但是实际上并不是所有的PDE都像上次那个两点间最短距离问题中的PDE那么好解,这也就是为什么我们要有有限元方法,因为有限元可以避开求解复杂偏微分方程,用相对简单的方法来求解其近似解。一般有三种近似方法,分别是Rayleigh-Ritz method, Strong Form Galerkin (SFG) 和 Weak Form Galerkin (WFG)。后两者就是我们常听说的貌似比较高大上的强形式和弱形式。后面会分别介绍和比较这三种方法。以后的文章会介绍如何将他们运用于有限元方法。

在最开始,首先要理清一个非常重要的思路。那就是通过变分法最小化泛函数得到的PDE和原泛函数之间的关系。如果理清了这个关系,上述三种方法的基本思想就算是掌握了,剩下的就是一些数学而已了。它们之间的关系是:**PDE的解是能将原泛函数最小化的函数**。这层关系给我们提供了两条路走——1.直接从泛函数出发,找出可以最小化它的函数。2.通过变分法得到PDE,然后求解PDE(近似求解),这样得到的PDE的解(或近似解)就是方法1中所要求的函数。上面提到的三种方法就是顺着这两条路走的。Rayleigh-Ritz对应于第一条路,强弱形式对应于后一条路。看上去Rayleigh-Ritz法和求解微分方程并没有什么关系,因为它跳过了通过变分法得到PDE这个步骤,但是根据上面提到的关系,我们可以把思维逆转过来,即能将泛函数最小化的函数是使用变分法后得到的PDE的解。这样我们也可以强行把Rayleigh-Ritz法看成是近似求解微分方程的方法。

(本来想一篇文章介绍完三种方法的,但是写完第一种方法后发现文章已经很长了,剩下的两种方法就下篇文章继续介绍吧。)

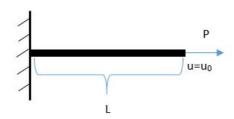
1.Rayleigh-Ritz Method

第一条路看似是更直接的捷径,但是世界上有无穷种函数,直接找出可以最小化一个泛函数的函数谈何容易。但是如果我们先假设一下这个函数的形式,那么未知的就只是一些系数了,再将这个假



似解。这就是Rayleigh-Ritz Method的基本思想。一般来说,我们会将近似函数的形式设为多项 式(polynomial),例如 $y(x)=a_0+a_1x+a_2x^2\cdots$,这也是有限元里常用的形式。话不多 说,看个简单的例子:

Example. 1



如上图,拉伸一个横截面积为A,长为L,杨氏模量为E的杆,最右端的力为P,位移为 40。我们想 要用最小势能原理解出其位移场 $\mathbf{u}(\mathbf{x})$ 。虽然很明显精确解是 $\mathbf{u}(\mathbf{x})=rac{\mathbf{u}_0}{\mathbf{r}_{\cdot}}\mathbf{x}$,但是就像之前的两点 间直线最短的例子一样,例子虽然简单,但是可以帮助我们感受下这个方法的过程。

我们可以写出系统势能(具体为什么是这个式子之后的文章会解释,这次着重于介绍方法的思

想):
$$\Pi = rac{1}{2} \int_0^L EA(u')^2 dx - Pu_0$$
。

由于左端固定,右端位移已知,所以有两个Essential Boundary Conditions: $u\Big|_{x=0}=0$ 和 $u\Big|_{x=x}=u_0$.

根据上文的思路,我们设待求函数 $\mathsf{u}(\mathsf{x})$ 的形式为多项式 $ilde{u}(x) = a_0 + a_1 x + a_2 x^2$ 。这里姑且 先设成二次形式。一般来说,设的次数越高,近似解越精确,但是由于本例精确解就是个一次线性 方程,所以只要设的函数高于1次,近似解就和精确解相同。另一个需要注意的是,使用Rayleigh-Ritz法时,**设的近似方程(如本例中的** $ilde{u}(x)$ **)必须满足Essential Boundary Conditions(不必** 须满足Natural Boundary Condition)。遵循这点,我们可以得出两个等式:

$$ilde{u}(0)=0 \, \, ilde{u}(L)=u_0$$

由上述两式可以解出 $a_0=0$ 以及 $a_1L+a_2L^2=u_0\Rightarrow a_2=rac{u_0-a_1L}{r_2}$,将这两个结果 带入 $ilde{u}(x)$ 整理下得到: $ilde{u}(x)=rac{u_0}{r_2}x^2+a_1(x-rac{x^2}{r_1})$ 。也就是说我们只有1个未知参数 a_1

通常我们会将 $ilde{u}(x)$ 写成 $ilde{u}(x)=\phi_0(x)+\sum_{i=1}^n c_j\phi_j(x)$ 的形式。对应这个例子,

 $\phi_0=rac{u_0}{L^2}x^2$, $c_1=a_1$, $\phi_1=rac{x}{L}(L-x)$, 如果有更多未知参数 , 则会有更高阶项。 ϕ_i 有 个**重要的性质**: 从 ϕ_1 开始,所有的 ϕ_i 在Essential Boundary Condition处都等于零。比如这个

例子中,在x=0和x=L处有Essential Boundary Condition,那么 ϕ_1 在x=0和x=L处必须等于零, 我们可以发现确实满足,如果有更高阶项 ϕ_2,ϕ_3 等等,同样应该满足。这个性质可以帮助我们检 查近似函数设的是否正确。现在需要做的就是把 $ilde{u}(x)$ 带入到原泛函数中,即用 $ilde{u}(x)$ 取代u(x)

$$ilde{u}'(x) = rac{2u_0}{L^2} x + c_1 (1 - rac{2x}{L})$$

知平

更是是
$$\frac{1}{1}$$
 是 $\frac{1}{1}$ 是 $\frac{1}{$

这样, Π 就仅是 c_1 的函数而已,那么最小化 $\Pi(c_1)$ 就非常简单了,即令 $\dfrac{d\Pi}{dc_1}=0$:



[7] 写文章

解得 $c_1=rac{u_0}{L}$ 。 带入 ilde u(x) 得到 $ilde u(x)=rac{u_0}{L}x$ 。 可以看到这和精确解一致。这是由于所设的近似方程的形式恰巧和精确解方程的形式一样,但是大多数问题中,精确解一般都不是多项式,所以如果将近似函数设为多项式,则会产生误差,得出的结果则是近似解。

上面这个例子并不能令人感到兴奋,因为本身就是一眼就能看出精确解的问题硬生生算了半天,感觉很傻,所以再举个稍微复杂点的例子感受下。

Example. 2

$$I[y(x);x] = \int_0^2 [0.5(y'')^2 + 5(y')^2 + 2y^2 + y] dx - 10y(0)$$
 ,

Essential Boundary Conditions: y(2) = 0; y'(0) = -2

Natural Boundary Conditions: y'''(0) = -10; y''(2) = 0

有兴趣的可以用Rayleigh-Ritz方法求解下可以最小化泛函数 I 的近似解函数 $\tilde{y}(x)$ 。我有空会把求解过程补上,准备使用2个未知参数。

下次的文章会接着介绍Strong Form和Weak Form Galerkin。为了方便对比各种方法的结果,我会用上面的Example. 2做例子。

编辑于 2016-09-26

有限元分析 (FEA) 应用数学 数学

文章被以下专栏收录



Dr. Stein's Lab

这是一个中二少年记录有关有限元,计算力学,固体力学的基础知识和自己的一些科...

已关注

推荐阅读

变分法

浅斟低唱

刚刚我在读书小组做了一个报告, 截图上来,有错误的地方希望能指 正!



变分法&能量原理(中)

QuYln

变统

Qu

9 条评论

➡ 切换为时间排序

写下你的评论...



1年前



┢ 赞

V Dr.Stein (作者) 回复 科氏加速度

1年前

括号后的话迷之温暖

┢ 赞 ● 查看对话

₩ 陈谦

9个月前

请教一下essential boundary condition 和 natural boundary condition的具体定义和区别

▲ 赞

冯树飞 回复 陈谦

6 个月前

本质边界条件也称几何边界条件,在结构力学中,本质边界条件对应于指定的位移和转角;自然边界条件也称力边界条件,对应于结构力学中的边界力和边界力矩。

┢ 赞 ● 查看对话

冯树飞

6 个月前

写的真好,什么时候力学也能有像计算机那样多的参考资料就好了。

┢赞

Redfield

3 个月前

深入浅出,直白易懂,感谢您的奉献

┢ 赞

🥻 大表哥他哥亲哥

3 个月前

最好的教学科谱

┢赞

運 汪洋

1个月前

真心写的太好了。佩服。好文呀。可能忙吧,不然真希望您继续写。

┢ 赞

💹 刘鑫

1个月前

例子2中有2个未知参数,也就是说令dI/dC1和 dI/dC2都等于0吗?

▲ 先先