

GitHub リポジトリ解説

<https://github.com/tk-yoshimura>

吉村 拓馬

TensorShader

- ニューラルネットワークフレームワーク

- TensorShaderCudaBackend

- マネージコード (.NET5) から GPU ルーチン呼び出すラッパー

- NVIDIA cuda シェーダプログラムのコンパイル・実行

- NVIDIA cudnn ニューラルネットワークのレイヤー処理の実行

- NVIDIA cublas GPU 上の BLAS の実行

- TensorShader

- GPU メモリ管理、シェーダプログラムの動的コード生成

- 逆伝搬の定義、計算フローの最適化

MultiPrecision

- 任意倍浮動小数点演算ライブラリ

- 計算コストの大きい積を AVX2 によるベクトル演算高速化
- 三角関数、指数関数など基本的な関数だけでなく
ガンマ関数、誤差関数を 2462 桁まで
実数次のベッセル関数を 612 桁まで正確に計算
- 検証が終わるまで 20 分もかかる膨大なテストケース

DoubleDouble

- **Double-Double 演算 準 4 倍精度浮動小数点演算ライブラリ**
 - Double-Double 演算
倍精度浮動小数点数を 2 つ組み合わせることで
30-31 桁の有効桁数を実現する演算手法
 - Boost 以上 Wolfram 以下の特殊関数実装数（ほとんど A&S を網羅）
ガンマ関数、ベータ関数、誤差関数、逆誤差関数、虚数誤差関数
ベッセル関数、エアリー関数、シュトルーベ関数
楕円積分、ヤコビ楕円関数、三角積分関数、指数積分関数
実数軸上のリーマンゼータ関数、ディリクレイータ関数
 - 連分数、パデ近似、漸化式、算術幾何平均、
ガウス - ルジャンドル求積、ガウス - ルゲール求積などを用い計算

DoubleDouble サブセット

- **DoubleDoubleIntegrate**
 - 数値積分
ガウス求積、ロンバーグ積分
- **DoubleDoubleDifferentiate**
 - 数値微分
- **DoubleDoubleODE**
 - 常微分方程式ソルバー
- **DoubleDoubleComplex**
 - 複素・四元数

ExRandom

- 確率変数生成ライブラリ

- メルセンヌ・ツイスタによる疑似乱数生成
- 連続確率分布 : 39 種
ランダウ分布といった高エネルギー物理学に使われる分布まで
- 離散確率分布 : 10 種
超幾何分布も実装
- 多次元変数確率分布 : 8 種
フォンミーゼス・フィッシャー分布も実装
- 時系列確率変数
BlueNoise, PinkNoise など、べき減衰定数 $\alpha \in [-2, 2]$ のカラーノイズ生成

その他のライブラリ

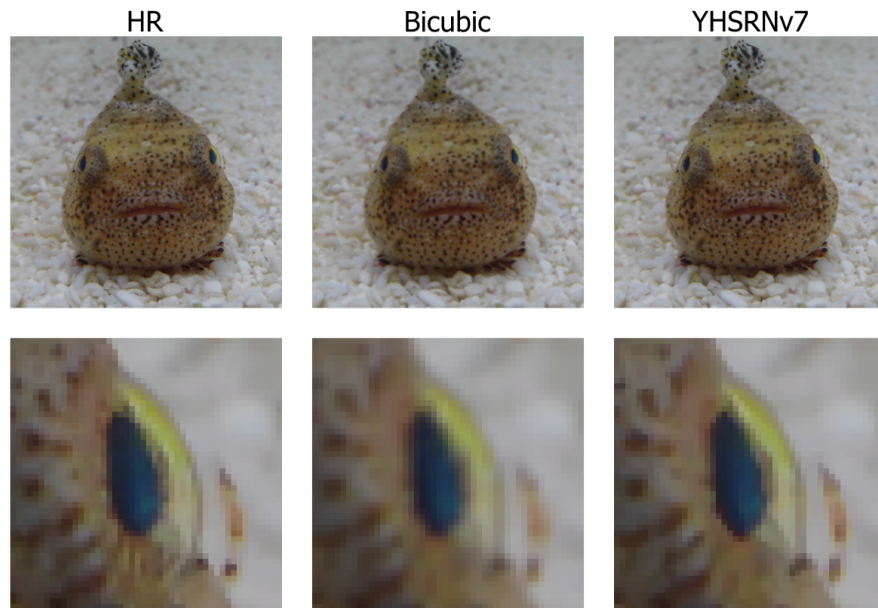
- **Clustering** : クラスタリングライブラリ
 - Kernel-SVM, K-means の実装
- **GameTreeSearch** : ゲーム木探索ライブラリ
 - alpha-beta 法, IDDFS 法の実装
状態と評価値を定義するだけでどのようなゲーム木も解ける
ReversiWPF にソフトウェア実装
- **CurveFitting** : 曲線フィッティングライブラリ
 - Gauss-Newton 法, Levenberg-Marquardt 法による微分値をもとに任意関数フィッティング
 - M 推定によるロバスト曲線フィッティング

その他のライブラリ

- **ShapeFitting** : 形状フィッティングライブラリ
 - 直線、円、楕円に対するフィッティング (ラグランジュ未定乗数法)
 - M 推定によるロバスト曲線フィッティング
- **Algebra** : 基本的な線形代数処理ライブラリ
 - QR 分解、LU 分解、固有値解析
- **Spline** : 3 次カーディナルスプライン補間ライブラリ
 - Catmull-Rom、Akima スプライン
- **Geometry** : 基本的な幾何ライブラリ
 - 交点・交線・交円を計算

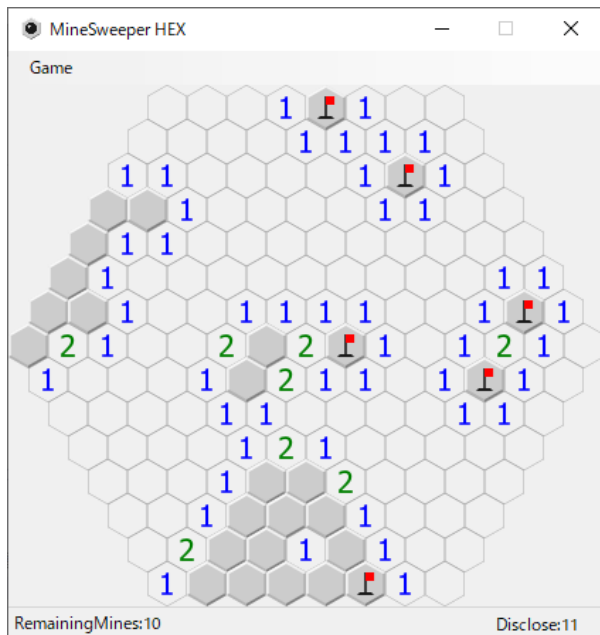
JSAI2021_YHSRNV7

- 非線形斉次応答性 単一画像超解像モデル (JSAI2021 で口頭発表)
- 単一画像超解像モデルの学習には大量の高解像度写真が必要
→ 入手困難な場合も
- 斉次応答性の制約を与えるよう
活性化関数を工夫
→ 近傍エッジパターンに
線形応答することで
疑似生成画像のみで
実画像も超解像できるように

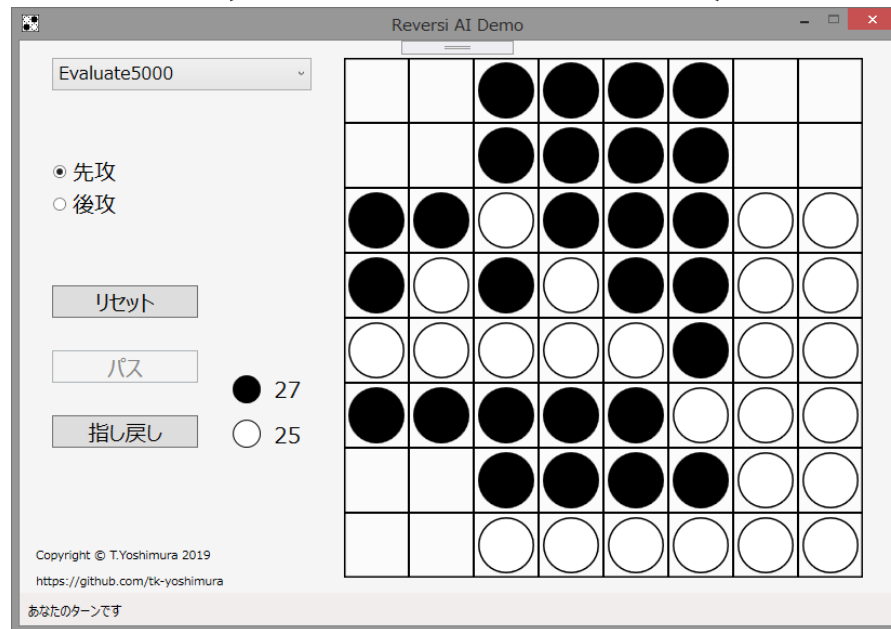


ミニゲーム

- MineSweeperHEX
六角マインスイーパー



- ReversiWPF
リバーシ (ゲーム木のテスト)



OwenT

- 2変数標準正規分布の重積分値 (誤差関数の2次元版) の真値を生成する検証リポジトリ
- 既存のアルゴリズムは倍精度を超える精度では桁落ちが生じ正しく求められないため、
任意倍浮動小数点でガウス求積法を用い、真値を検証
→ Double-Double 用に実装

LandauDistribution

- ランダウ分布の確率密度関数・累積密度分布の真値を生成する検証リポジトリ
- 確率密度関数が積分式であるため、求めるのが結構大変

(開発中)

- AvxBLAS
AVX2 によるベクトル演算系 線形代数・ニューラルネットワークカーネル
-