

# 3 年第 n 回ゼミ

関根研究室 2131701 齋藤 悠希

# おしながき

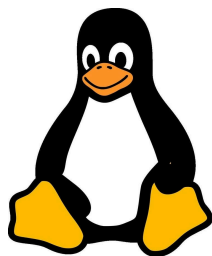
- 自己紹介
- 無限次元ガウスの消去法
- 自分の研究テーマの紹介



# 自己紹介

- 名前
  - ▶ 齋藤 悠希
- 趣味
  - ▶ ゲーム (Valorant, Apex, SF6, など)
  - ▶ まれにプログラミングとか Linux とかなどなど





# 自己紹介

- 進路
- Windows はゲーミング OS

# 背景

radii polynomial approach 非線形方程式の解の精度保証に使われる定理

$\tilde{x} \in X$ に対して、正定数 $Y_0, Z_0, Z_1$ および、非減少関数 $Z_2(r)(r > 0)$ が存在して、次の式を満たすとする.

$$\|AF(\tilde{x})\|_X \leq Y_0$$

$$\|I - AA^\dagger\|_{\mathcal{L}(X)} \leq Z_0$$

$$\|A(DF(\tilde{x}) - A^\dagger)\|_{\mathcal{L}(X)} \leq Z_1$$

$$\|A(DF(b) - DF(\tilde{x}))\|_{\mathcal{L}(X)} \leq Z_2(r), \quad \forall b \in \overline{B(\tilde{x}, r)}$$

# 背景

このとき, radii polynomial を以下で定義する.

$$p(r) := Z_2(r)r^2 - (1 - Z_1 - Z_0)r + Y_0$$

これに対し、 $p(r_0) < 0$ となる $r_0 > 0$ が存在するならば、 $F(x) = 0$ を満たす解  $\tilde{x}$  が  $\overline{B(x, r)}$  内に一意に存在する.



# 目的

$A$ を $DF(\bar{x})^{-1}$ の近似した作用素で代替  
→ 無限次元ガウスの消去法で $DF(\bar{x})^{-1}$ を計算

従来手法と提案手法の簡単な比較

	計算	精度
従来手法	簡略化	悪い
提案手法	無限次元ガウスの 消去法	良い

# 目的

簡略化部分を無限次元ガウスの消去法で計算

→ 精度の改善

# 提案手法

radii-polynomial approach の一部,  $Y_0$  の評価式

$$\|AF(\tilde{x})\|_X \leq Y_0$$

に対して, 無限次元ガウスの消去法を適用する.

$$A = DF(\bar{x})^{-1}, \quad \phi := DF(\bar{x})^{-1}F(\tilde{x}) \text{ として}$$

$$DF(\bar{x})\phi = F(\tilde{x})$$

$$\begin{pmatrix} \Pi_N DF(\bar{x})\Pi_N & \Pi_N DF(\bar{x})(I - \Pi_N) \\ (I - \Pi_N)DF(\bar{x})\Pi_N & (I - \Pi_N)DF(\bar{x})(I - \Pi_N) \end{pmatrix} \begin{pmatrix} \Pi_N \phi \\ (I - \Pi_N)\phi \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \Pi_N F(\tilde{x}) \\ (I - \Pi_N)F(\tilde{x}) \end{pmatrix}$$

# 今後の課題

- 無限次元ガウスの消去法を用いた $Y_0$ の展開
- Julia を用いたプログラムの実証