

Методы многомерной оптимизации.

Дана некоторая функция многих переменных $f(x_1, x_2, x_3, \dots, x_n)$ или $f(\vec{x})$
надо найти такое значение \vec{x}^* , при котором функция $f(\vec{x}^*)$
принимает экстремальное значение (минимальное или максимальное).

Процесс поиска экстремального значения иногда называют оптимизацией.

$f(\vec{x})$ называют оптимизируемой или целевой функцией

\vec{x} называют вектором параметров оптимизации

В области определения функции может быть несколько экстремумов.

Все существующие методы многомерной оптимизации позволяют определить лишь один из экстремумов. Какой именно экстремум будет определён, зависит от выбора

$\vec{x}^{(0)}$

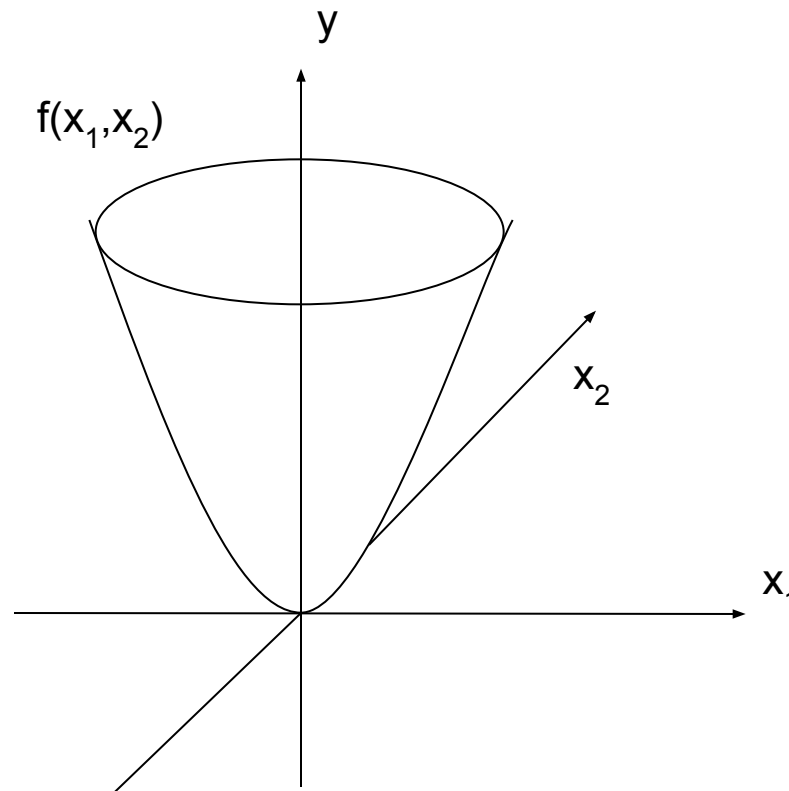
начального приближения: \vec{x}

Методы поиска экстремума будем рассматривать относительно случая поиска минимума, для функции двух переменных

Для удобства графической иллюстрации методов определим представление функции в виде линий уровня

Дана целевая функция $f(\vec{x}) = x_1^2 + x_2^2$

которая графически представляет собой поверхность параболоида вращения.



Проведем сечения поверхности равно отстоящими плоскостями, которые параллельны плоскости изменения переменных x_1 и x_2 .

Линии этих сечений проецируем на плоскость изменения переменных. Получим концентрические окружности. Эти линии называются линиями уровня или линиями постоянных значений. Основная характеристика любой из линий это то, что в любой точке этой линии значение функции постоянно.

Рассечем заданную поверхность функции тремя плоскостями по уровням.

$$y_1 = x_1^2 + x_2^2 = 1$$

$$y_2 = x_1^2 + x_2^2 = 2$$

$$y_3 = x_1^2 + x_2^2 = 3$$

Определим зависимости x_1 от x_2 для соответствующих линий уровней.

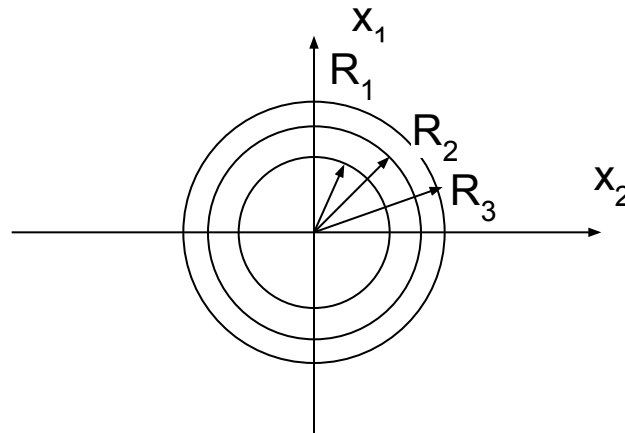
Для заданной функции $f(x_1, x_2)$ линии уровней будут представлять окружности с соответствующими радиусами:

$$R_1 = \sqrt{1} = 1; \quad R_2 = \sqrt{2} = 1.41; \quad R_3 = \sqrt{3} = 1.73;$$

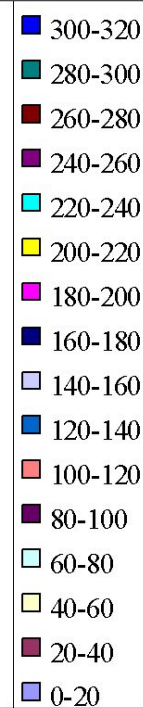
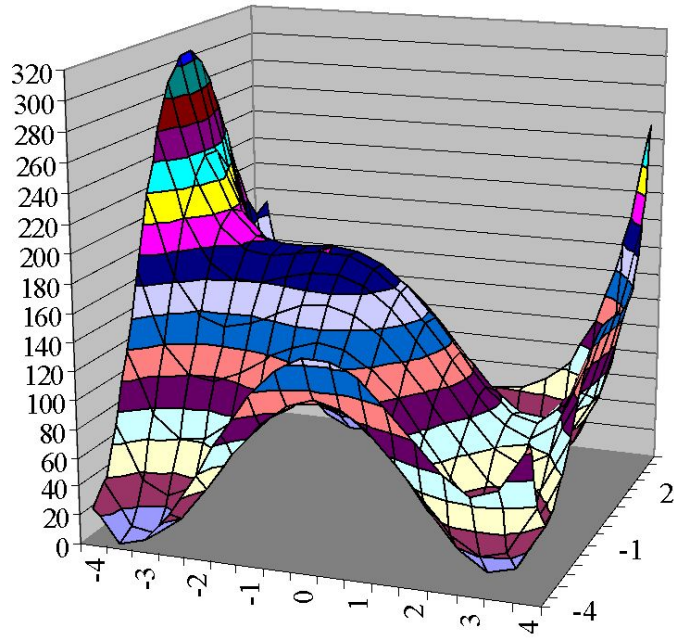
$$x_1 = \sqrt{1 - x_2^2}$$

$$x_1 = \sqrt{2 - x_2^2}$$

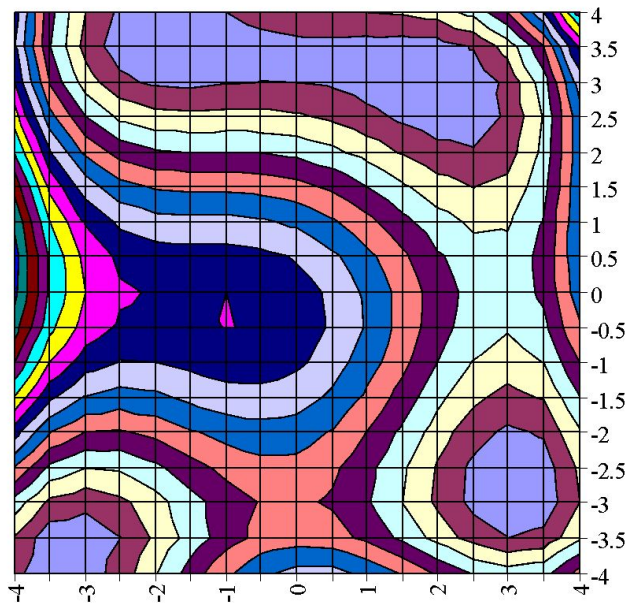
$$x_1 = \sqrt{3 - x_2^2}$$



функция Химмельблау



$$f(x_1, x_2) = (x_1^2 + x_2 - 11)^2 + (x_1 + x_2^2 - 7)^2$$



```
fx01=inline('(x1.^2+x2-11).^2+(x1+x2.^2-7).^2')  
[x1,x2]=meshgrid(-4:0.05:4);  
z=fx01(x1,x2);  
contour(x1,x2,z)
```

Все методы многомерной оптимизации делятся на два класса

- Градиентные
- Безградиентные

Градиентный метод.

Градиентом называется вектор равный сумме произведений частных производных на соответствующие орты.

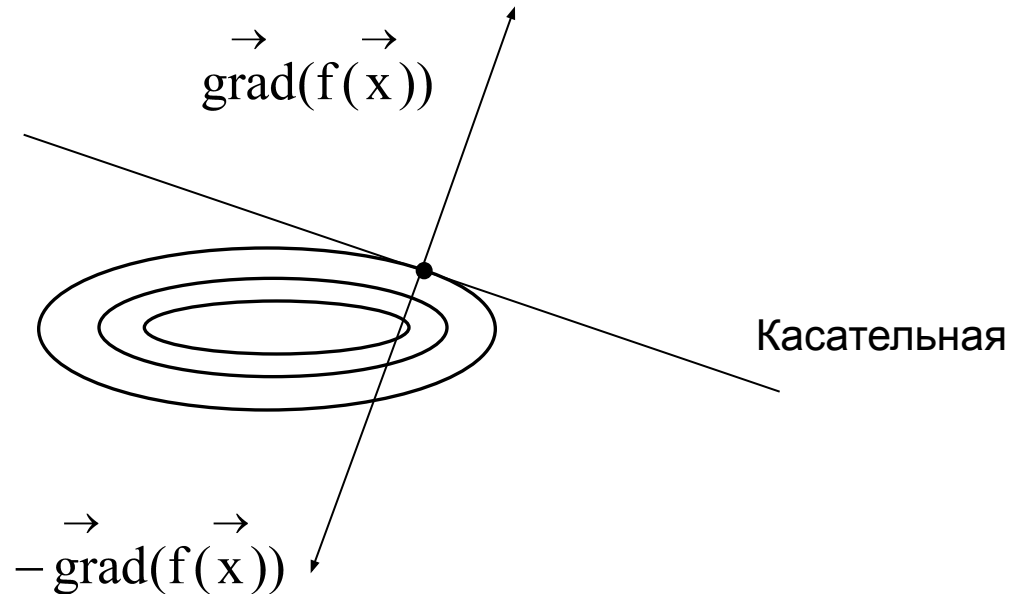
Орта – единичный связаный вектор, направленный вдоль координатной оси.

$$\vec{e}_1 = \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \\ \cdot \\ 0 \end{bmatrix} \quad \vec{e}_2 = \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \\ \cdot \\ 0 \end{bmatrix} \quad \boxtimes \quad \vec{e}_n = \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \\ \cdot \\ 1 \end{bmatrix}$$

$$\vec{\text{grad}}(f(\vec{x})) = \frac{\partial f}{\partial x_1} \cdot \vec{e}_1 + \frac{\partial f}{\partial x_2} \cdot \vec{e}_2 + \dots + \frac{\partial f}{\partial x_n} \cdot \vec{e}_n = \begin{bmatrix} \frac{\partial f}{\partial x_1} \\ \frac{\partial f}{\partial x_2} \\ \boxtimes \\ \frac{\partial f}{\partial x_n} \end{bmatrix}$$

Основные свойства градиента:

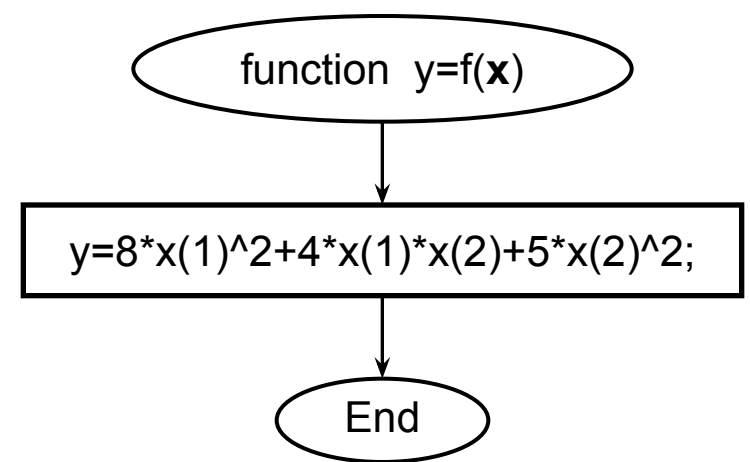
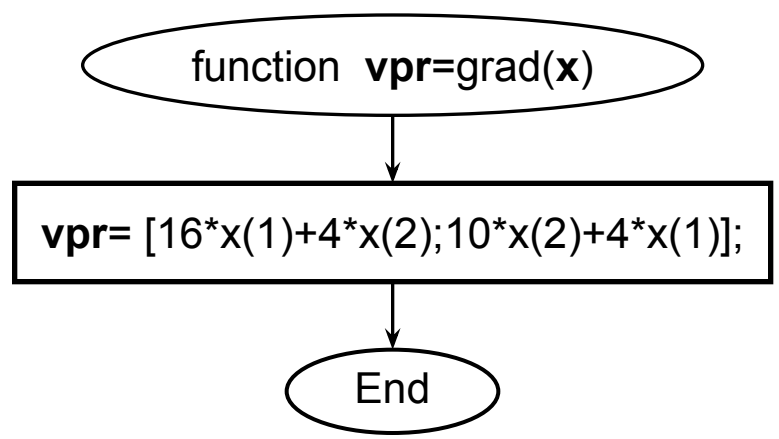
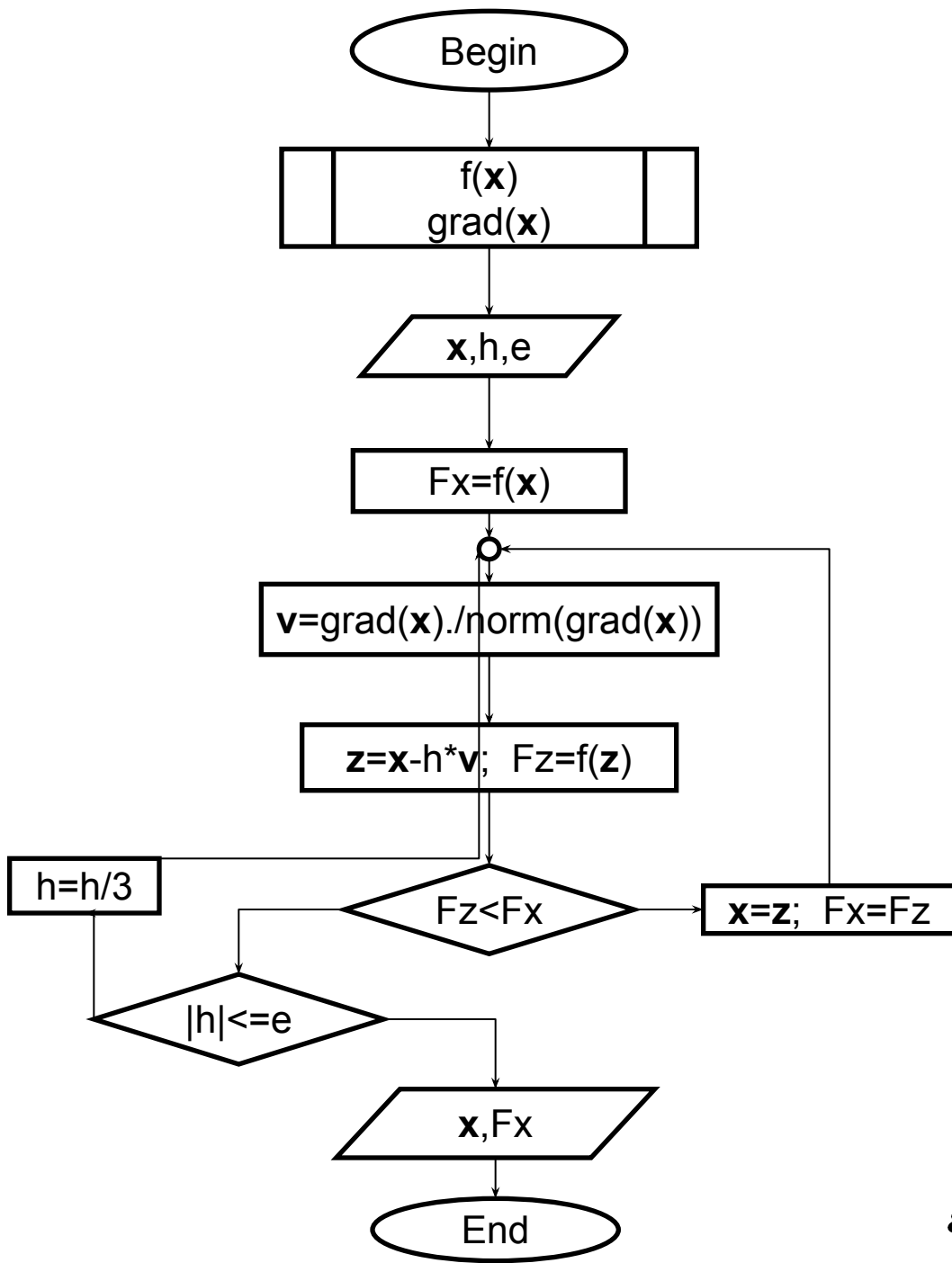
1. Норма градиента определяет скорость изменения функции в направление градиента.
2. Градиент всегда направлен в сторону наиболее быстрого возрастания функции, т.е. в этом направлении норма вектора градиента максимальна.
3. Градиент перпендикулярен линии уровня.



Антиградиентом называется вектор, направленный в сторону противоположную градиенту.

Алгоритм

1. Дана функция n переменных $f(\vec{x})$, точность ε , параметр шага h , задаем начальное приближение $\vec{x} = \vec{x}^{(0)}$, вычисляем значение функции $F_x = f(\vec{x})$
2. Вычисляем вектор градиента $\vec{G} = \text{grad}(f(\vec{x}))$
И единичный вектор градиента $\vec{v} = \frac{1}{\|\vec{G}\|} \cdot \vec{G}$
3. Вычисляем новое приближение, делая шаг в направлении антиградиента $\vec{z} = \vec{x} - h \cdot \vec{v}$ и вычисляем значение функции $F_z = f(\vec{z})$
4. Проверяем условие $F_z < F_x$
5. Если условие выполняется, то за начальное приближение принимаем \vec{z} т.е. $\vec{x} = \vec{z}$ и $F_x = F_z$ переходим на пункт 2
6. Иначе, проверяем условие окончания $h < \varepsilon$
7. Если условие выполняется, то выводим $\vec{x}, f(\vec{x})$. Конец алгоритма
8. Если не выполняется, то уменьшаем параметр шага $h = h/3$ и переходим на пункт 2



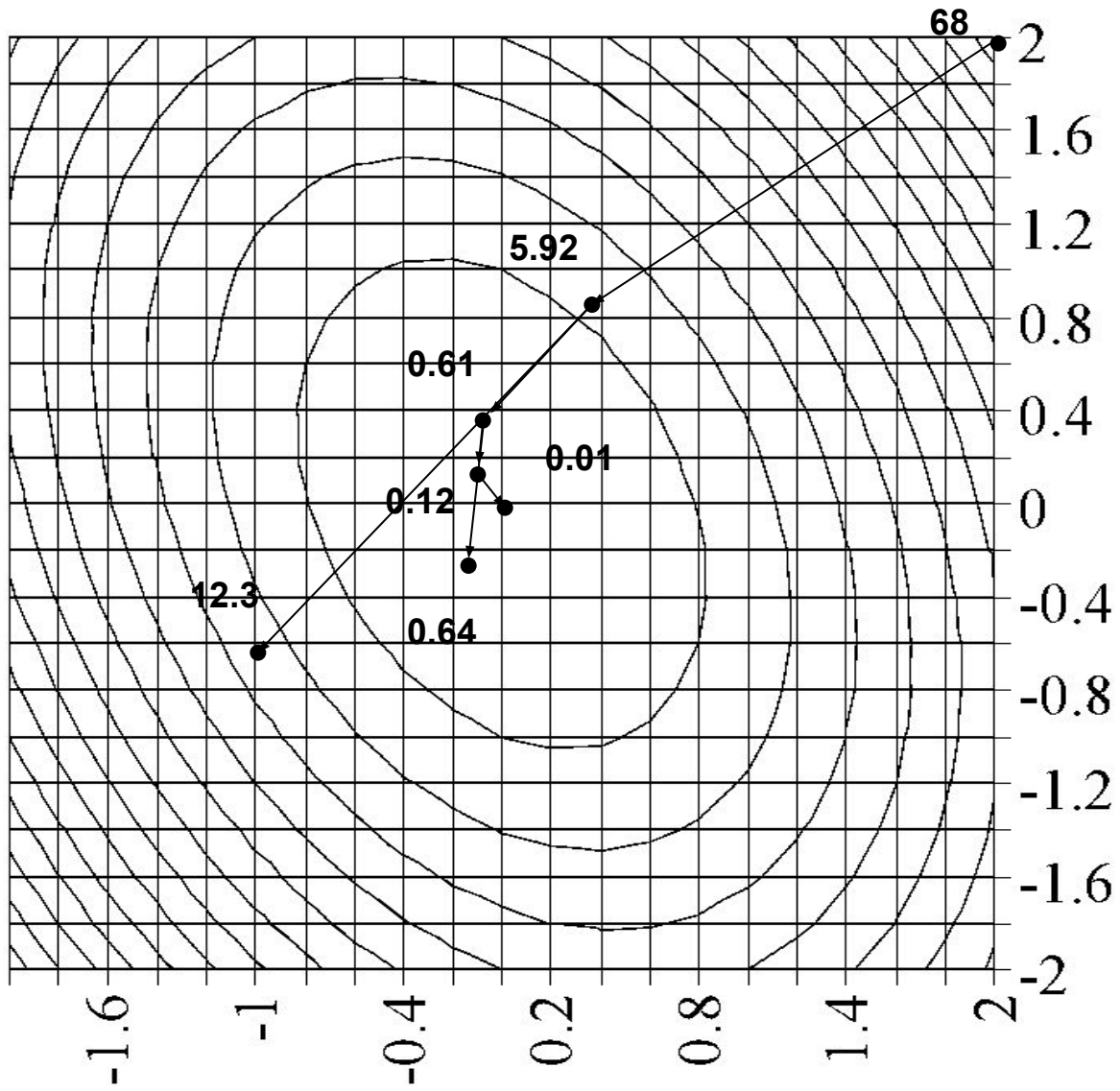
Пример:

$$f(\vec{x}) = 8x_1^2 + 4x_1x_2 + 5x_2^2$$

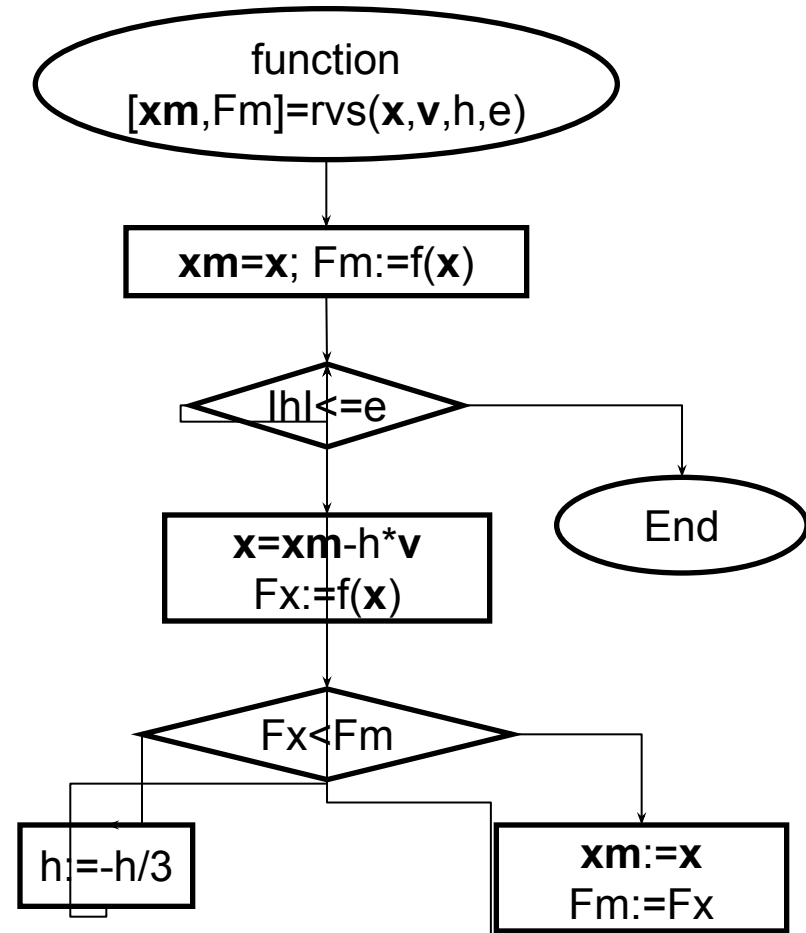
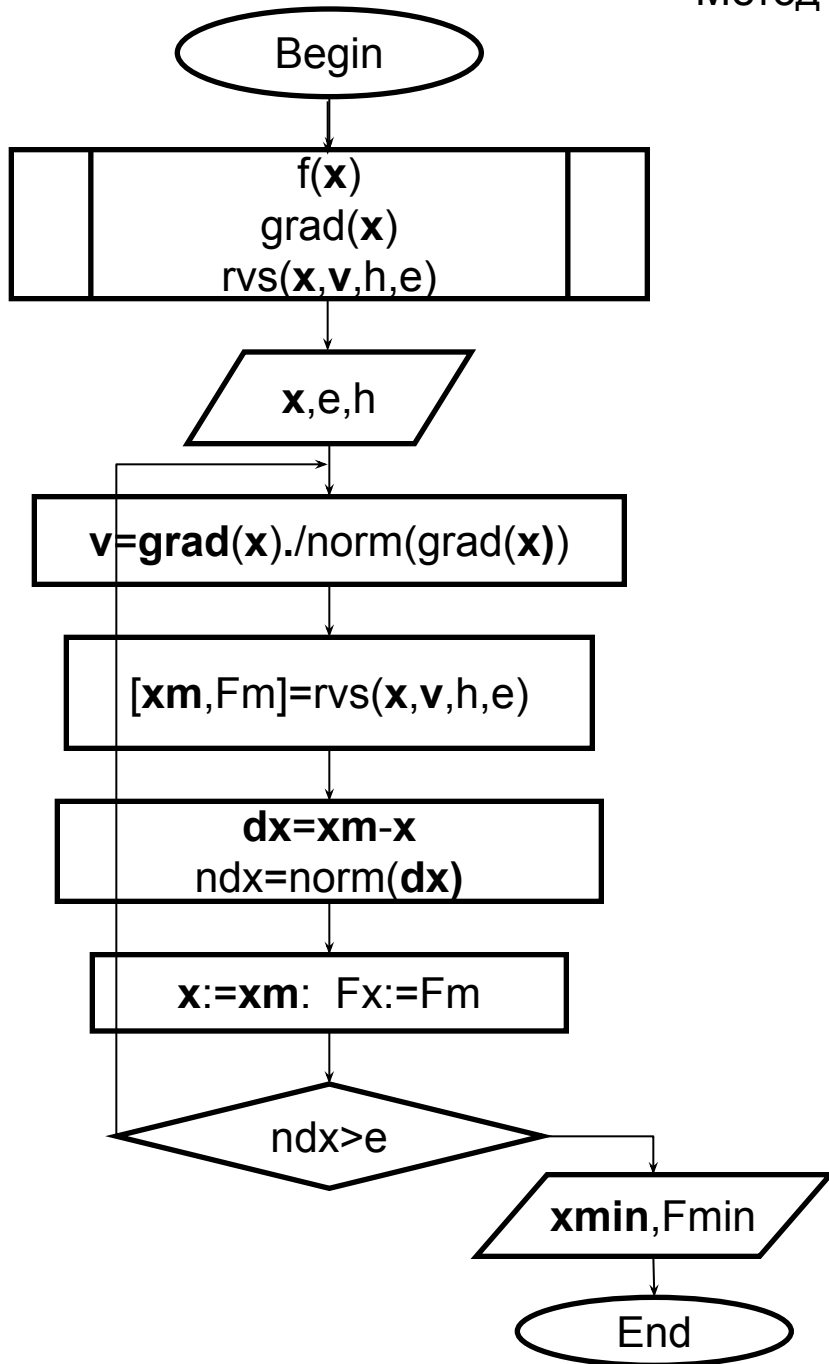
$$\varepsilon = 0.2 \quad h = 2 \quad \vec{x}^{(0)} = \begin{bmatrix} 2 \\ 2 \end{bmatrix}$$

\vec{x}	FX	\vec{G}	$\ \vec{G}\ $	\vec{V}	h	\vec{z}	FZ	Примечание
2	68.00	40	48.8	0.82	2	0.36	5.918	да
2		28		0.57		0.85		
0.36	5.918	9.2	13.6	0.68	2	-0.99	12.27	нет
0.85		9.98		0.74		-0.62		
0.36	5.918	9.2	13.6	0.68	0.66	-0.09	0.6090	да
0.85		9.98		0.74		0.37		
-0.09	0.6090	0.1	3.34	0.03	0.66	-0.11	0.6380	нет
0.37		3.33		1		-0.29		
-0.09	0.6090	0.1	3.34	0.03	0.22	-0.09	0.1230	да
0.37		3.33		1		0.15		
-0.09	0.123	-0.89	1.42	-0.62	0.22	0.04	0.0150	да
0.15		1.11		0.78		-0.02		
0.04	0.0150	0.62	0.62	1	0.22	-0.17	0.2440	нет
-0.02		-0.06		-0.1		0		
0.04	0.0150	0.62	0.62	1	0.07	-0.02	0.0080	да
-0.02		-0.06		-0.1		-0.02		
-0.02	0.0080	-0.47	0.54	-0.86	0.07	0.04	0.0140	нет
-0.02		-0.27		-0.5		0.02		

$$\vec{x}^* = \begin{bmatrix} -0.02 \\ -0.02 \end{bmatrix} \quad f(\vec{x}) = 0.0080$$



Метод наискорейшего спуска



```

function nspusk
x=[2;2]; e = 0.01; h =1;
Fx=f(x);
while 1>0
    v=grad(x)./norm(grad(x));
    [xm,Fm,itv]=rvs(x,v,h,eps);
    dx=xm-x;
    ndx=norm(dx);
    x=xm; Fx=Fm;
    if abs(ndx)<eps break; end
end;

```

```

function [xm,Fm,it]=rvs(x,v,h,e);
xm=x; Fm=f(xm);
while abs(h)>e
    x=xm-h*v;
    Fx=f(x);
    if Fx<Fm
        xm=x; Fm=Fx;
    else
        h=-h/3;
    end
end

```

```

function y=f(x);
y=8*x(1)^2+4*x(1)*x(2)+5*x(2)^2;

```

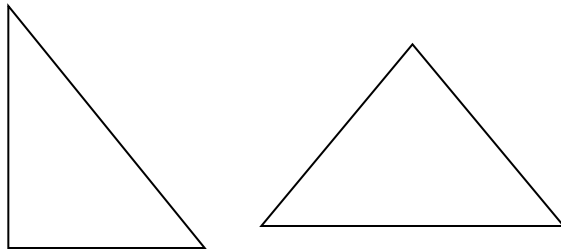
```

function g=grad(x);
g=[16 * x(1) + 4 * x(2);
    10 * x(2) + 4 * x(1)];

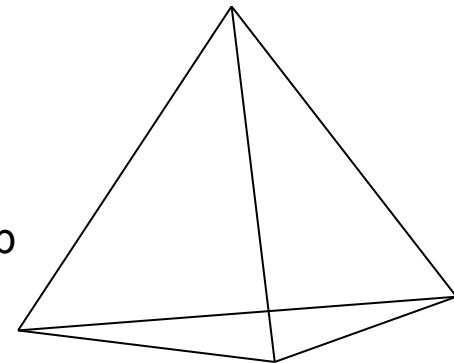
```

Симплексный метод
Симплексом в n -мерном пространстве называется выпуклый многоугольник с $n+1$ вершиной.

$n=2$ треугольник



$n=3$ тетраэдр



Алгоритм

1. Дана функция 2^x переменных $f(\vec{x})$, точность ε , параметр h , начальное приближение $\vec{x}^{(0)}$

2. Вычисляем координаты вершин симплекса

$$\vec{x}^{(1)} = \vec{x}^{(0)} + \begin{bmatrix} h \\ 0 \end{bmatrix} \quad \vec{x}^{(2)} = \vec{x}^{(0)} + \begin{bmatrix} 0 \\ h \end{bmatrix} \quad \vec{x}^{(3)} = \vec{x}^{(0)} + \begin{bmatrix} h \\ h \end{bmatrix}$$

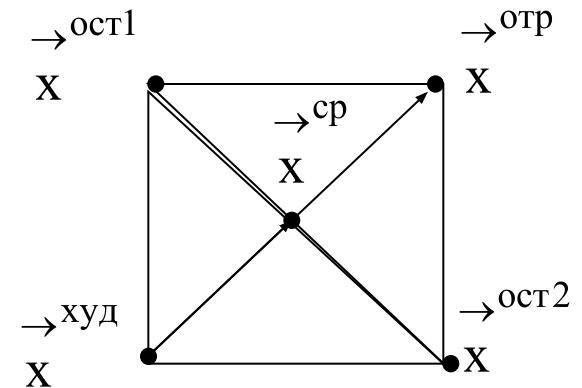
3. Вычисляем значения функции $F1 = f(\vec{x}^{(1)})$ $F2 = f(\vec{x}^{(2)})$ $F3 = f(\vec{x}^{(3)})$

4. Определяем худшую вершину $\vec{x}^{худ}$, $F^{худ}$ и координаты отраженной вершины, она будет лежать на прямой исходящей из худшей вершины и проходящей через середину противоположной грани

$$\vec{x}^{ср} = 0.5 * (\vec{x}^{ост1} + \vec{x}^{ост2}); \quad \vec{V} = \vec{x}^{ср} - \vec{x}^{худ}$$

$$\vec{x}^{отр} = \vec{x}^{худ} + 2 * \vec{V}; \quad \vec{x}^{отр} = \vec{x}^{ост1} + \vec{x}^{ост2} - \vec{x}^{худ}$$

$$F^{отр} = f(\vec{x}^{отр})$$



5. Сравниваем значения функции $F^{\text{отр}} < F^{\text{худ}}$

6. Условие выполняется. За новый симплекс принимаем симплекс с вершиной

$\vec{x}^{\text{отр}}$ вместо $\vec{x}^{\text{худ}}$ и повторяем с пункта 3

7. Условие не выполняется. Проверяем условие окончания $h < \varepsilon$

8. Условие окончания выполняется. Выводим координаты и значение функции лучшей вершины

9. Условие не выполняется. За $\vec{x}^{(0)}$ принимаем лучшую вершину последнего

симплекса, уменьшаем длину грани $h=h/3$ и повторяем с пункта 2.

```
fxx=inline('8*x(1)^2+5*x(2)^2+4x(1)*x(2)')  
[x,y,opt]=fminsearch(fxx,[0;0])
```

пример: $f(x_1, x_2) = 8x_1^2 + 4x_1x_2 + 5x_2^2$ $h=1, \text{ eps}=0.2$ $\vec{x}^0 = \begin{bmatrix} 1 \\ 1 \end{bmatrix}$

№	x_1	x_2	$f(x_1, x_2)$	h	точки симплекса и примечания
1	1.00	1.00	17.0	1	симплекс т.1,2,3 т.2 худшая отражаем
2	2.00	1.00	45.0		
3	1.00	2.00	36.0		
4	0.00	2.00	20.0		удачно симплекс 1,3,4 т.3 худшая отражаем
5	0.00	1.00	5.00		удачно симплекс 1,4,5 т.4 худшая отражаем
6	1.00	0.00	8.00		удачно симплекс 1,5,6 т.1 худшая отражаем
7	0.00	0.00	0.00		удачно симплекс 5,6,7 т.6 худшая отражаем
8	-1.00	1.00	9.00		неудачно $1 > 0.2$ $h = h/3 = 0.33$
1	0.00	0.00	0.00	0.33	симплекс т.1,2,3, т.2 худшая отражаем
2	0.333	0.00	0.889		
3	0.00	0.333	0.556		
4	-0.333	0.333	1.00		неудачно $0.33 > 0.2$ $h = h/3 = 0.11$
1	0.00	0.00	0.00	0.11	симплекс т.1,2,3 т. 2 худшая отражаем
2	0.111	0.00	0.0988		
3	0.00	0.111	0.0617		
4	-0.111	0.111	0.111		неудача $0.11 < 0.2$ ответ т. 1

ответ:

$$\vec{x} = \begin{bmatrix} 0.00 \\ 0.00 \end{bmatrix}$$

$$F(x) = 0.000$$

