Homework #1

截止日期：3 月 2 日 0:00 之前

问题 #1

考虑一些浮点数值 $x_1, x_2, \cdots, x_n$。在许多机器学习算法中，下面的函数通常被称为这些数值的 “log-sum-exp”：

$$\ell(x_1, \cdots, x_n) := \ln\left[\sum_{k=1}^{N} \mathrm{e}^{x_k}\right].$$

1. 通常情况下，$p_k := \mathrm{e}^{x_k}$ 表示了一个概率 $p_k \in (0, 1]$。这种时候，x_k 的可能的取值范围是什么?

2. 假设许多的 x_k 都非常的小 ($x_k \ll 0$)。请解释为什么在这种情况下, 计算上面的 log-sum-exp 可能会产生数值错误。

3. 请证明，对于任意 $a \in \mathbb{R}$，

   $$\ell(x_1, \cdots, x_n) = a + \ln\left[\sum_{k=1}^{n} \mathrm{e}^{x_k - a}\right].$$

   如果要避免你在 (2) 中提到的问题，请选择一个合适的 a 的取值来改进计算 $\ell(x_1, \cdots, x_n)$ 的稳定性。

问题 # 2

计算机图形学中的一个典型任务是在屏幕上绘制三维表面。为了避免在一个近距离的物体表面上渲染远距离的物体表面，大多数实现方法中使用 z-buffer 消隐算法。该技术对于每一个屏幕坐标 (x, y)，维护一个 z-buffer，

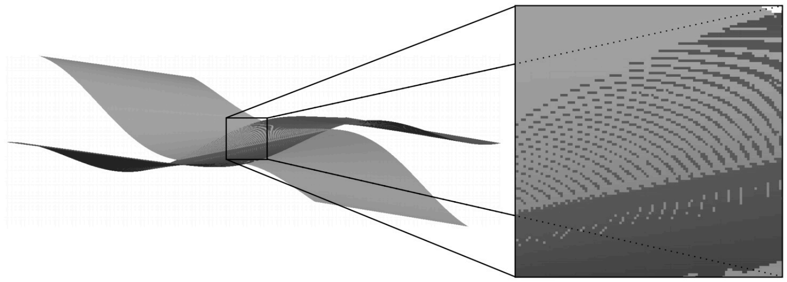

图 1: 渲染瑕疵

其中保存一个深度值 $z(x,y) \geq 0$，表示该坐标距离相机最近的物体的深度。只有当一个新物体的 z 值小于当前在 z-buffer 中的值时，它才会在屏幕坐标 (x,y) 处呈现。

图 1 显示了使用 z-buffer 进行渲染时的一个常见的瑕疵，称为 z-fighting。可以发现，两个表面在一些可见点处重叠。为什么在这个区域会出现渲染瑕疵？提出避免这种瑕疵的策略（有多种可能的解决方案）。

问题 # 3

假设 $f(x)$ 和 $p(x)$ 是两个一阶可导的 $\mathbb{R}$ 上的函数。

1. (选做) 我们想计算函数 $f(x)$ 的根。但是因为计算带来的误差，我们可能实际上算的是另外一个函数 $f(x)+\varepsilon p(x)$ 的根。令 x^* 为函数 f 的根，它满足 $f(x^*)=0$。如果 $f'(x^*)\neq 0$，那么对于足够小的 ε, 存在函数 $x(\varepsilon)$ 使得 $f(x(\varepsilon))+\varepsilon p(x(\varepsilon))=0$ 且 $x(0)=x^*$。假设这样的函数 $x(\varepsilon)$ 存在并且是可导的，请证明

$$\left.\frac{\mathrm{d}x}{\mathrm{d}\varepsilon}\right|_{\varepsilon=0} = -\frac{p(x^*)}{f'(x^*)}.$$

2. 假设 $f(x)$ 是 Wilkinson 多项式，定义为：

$$f(x) := (x-1)(x-2)(x-3)\cdots(x-20).$$

如果展开这个多项式，我们可以得到 $f(x)=a_0+a_1x+a_2x^2+\cdots+a_{20}x^{20}$，其中 $a_0,\cdots,a_{20}$ 是对应次项的系数。如果刚好我们只有 a_{19} 这

一项系数有误差，那么我们可以令 $p(X) := x^{19}$，并使用 (1) 中的模型来分析最终的误差。根据这里选取的 $f(x), p(x)$，请证明对于任意 $j \in \{1, 2, \cdots, 20\} =: S$，有：

$$\left.\frac{\mathrm{d}x}{\mathrm{d}\varepsilon}\right|_{\varepsilon=0, x^*=j} = -\prod_{k\in S: k\neq j} \frac{j}{j-k}.$$

3. 在 (2) 中分别取 $x^* = 1$ 和 $x^* = 20$，并对比各自的 $\frac{\mathrm{d}x}{\mathrm{d}\varepsilon}$，哪一个对这里的误差更加稳定？

问题 #4

令 $\lambda > 0$ 是一个实数，考虑函数 $f(x) = \frac{\lambda}{1+x}$。

1. 计算出函数 f 的所有不动点。
2. 令 $x_0 > 0$ 为函数 f 的不动点，请计算 $f'(x_0)$ 。
3. 假设 $\lambda = 1$，请证明从任何 $\mathbb{R}_{\geq 0}$ 中的点出发，关于函数 $f(x) = \frac{1}{1+x}$ 的不动点迭代过程总是会收敛到 x_0。
4. 假设 $\lambda = 9$，请证明从 $x = 0$ 出发，关于函数 $f(x) = \frac{9}{1+x}$ 的不动点迭代过程会收敛到 x_0。

提示：你可能需要编写程序模拟不动点迭代过程的前若干步。

5. 令 $\varphi : \mathbb{R}_{>0} \to \mathbb{R}$ 是一阶可导的双射函数。利用函数 φ，可以定义另一个函数 $g = \varphi \circ f \circ \varphi^{-1}$。注意，$x_0 > 0$ 是 f 的一个不动点，说明 $y_0 = \varphi(x_0)$ 是 g 的一个不动点。
   (a) 证明 $f'(x_0) = g'(y_0)$。
   (b) 证明，从 $\mathbb{R}_{>0}$ 中的任何点出发，关于 f 的不动点迭代过程都会收敛，当且仅当，从 $\mathbb{R}$ 中的任何点出发，关于 g 的不动点迭代过程都会收敛。
   (c) 证明，从 $\mathbb{R}_{>0}$ 中的任何点出发，关于 f 的不动点迭代过程都会收敛到 x_0 (对于任何 $\lambda > 0$)。

   提示：如果你需要一个具体的 φ 来研究，我们推荐考虑自然对数 log 。