

СЭМПЛИРОВАНИЕ В МАШИННОМ ОБУЧЕНИИ

Сергей Николенко



Академия больших данных MADE — VK

08 апреля 2023 г.

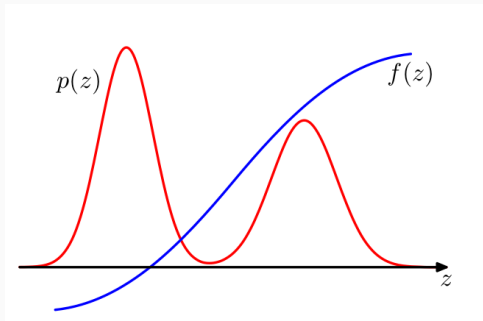
Random facts:

- 8 апреля 1546 г. Тридентский собор признал Biblia Vulgata в качестве официальной версии Библии; работа над переводом на латынь шла ещё при папе Дамасии в IV-V веках, а в 1456 г. Иоганн Гутенберг воспроизвёл её текст в первой печатной книге
- 8 апреля 1513 г. Хуан Понсе де Леон объявил открытую им Флориду владением Испании (на самом деле он искал источник вечной молодости); в его честь назван Понсе, второй крупнейший город Пуэрто-Рико, и по некоторым подсчётам 30% современного населения Пуэрто-Рико являются дальними потомками Понсе де Леона
- 8 апреля 1820 г. Йоргос Кентротас, возделывая своё поле на Милосе, обнаружил разбитую на две части статую Венеры: торс без рук и задрапированную нижнюю часть
- 8 апреля 1912 г. прошёл премьерный показ кукольного мультфильма «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогачами»; Владислав Старевич создал любовную историю жука-рогача Люканиды и жука-усака Героса при помощи покадровой съёмки, но многие критики посчитали мультфильм результатом дрессировки жуков
- 8 апреля 1971 г. вблизи Лондона состоялся первый Всемирный конгресс цыган, который принял цыганские гимн и флаг; с тех пор 8 апреля — Международный день цыган

ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ СЭМПЛИРОВАНИЯ

- Пусть у нас есть некоторое вероятностное распределение.
- Как с ним работать? Как, например, его симулировать?
- Мы не всегда можем приблизить (как по методу Лапласа) распределение каким-нибудь известным так, чтобы всё посчитать в явном виде.
- Например, в кластеризации: мультимодальное распределение с кучей параметров, что с ним делать?

- Однако часто задача не в том, чтобы что-то сделать с самой плотностью, а в том, чтобы считать ожидания функций:



- Пусть имеется некое распределение $p(x)$.
- Задача 1: научиться генерировать сэмплы $\{x^{(r)}\}_{r=1}^R$ по $p(x)$.
- Задача 2: научиться оценивать ожидания функций по распределению $p(x)$, т.е. научиться оценивать интегралы вида

$$E_p[f] = \int p(x)f(x)dx.$$

- Мы будем обычно предполагать, что x — это вектор из \mathbb{R}^n с компонентами x_n , но иногда будем рассматривать дискретные множества значений.
- Функции f — это, например, моменты случайных величин, зависящих от x .
- Например, если $t(x)$ — случайная величина, то её среднее — это $E_p[t(x)] (\int p(x)t(x)dx)$, а её дисперсия равна $E_p[t^2] - (E_p[t])^2$.
- И мы предполагаем, что явно вычислить не получается — слишком сложная функция p .

- Мы будем заниматься только сэмплингом, потому что задача оценки ожиданий функций легко решится, если мы научимся делать сэмплинг.
- Как она решится?

- Мы будем заниматься только сэмплингом, потому что задача оценки ожиданий функций легко решится, если мы научимся делать сэмплинг.
- Как она решится?
- Нужно взять сэмплы $\{x^{(r)}\}_{r=1}^R$ и подсчитать

$$\hat{f} = \frac{1}{R} \sum_r f(x^{(r)}).$$

- Ожидание \hat{f} равно $E_p[f]$, а дисперсия убывает обратно пропорционально R .

- Пример применения: вспомним, где мы часто вычисляем ожидания – в алгоритме EM, на E-шаге:

$$Q(\theta, \theta^{\text{old}}) = \int p(\mathbf{Z} | \mathbf{X}, \theta^{\text{old}}) \ln p(\mathbf{Z}, \mathbf{X} | \theta) d\mathbf{Z}.$$

- Давайте приблизим:

$$Q(\theta, \theta^{\text{old}}) \approx \frac{1}{R} \sum_{r=1}^R \ln p(\mathbf{Z}^{(r)}, \mathbf{X} | \theta) d\mathbf{Z}.$$

- А потом будем это приближение оптимизировать; получится *Monte Carlo EM*.
- Пример ещё проще: байесовские предсказания – это ожидания известных функций по сложному апостериорному распределению, и посчитать их руками обычно сложно.

СЭМПЛИРОВАНИЕ ИЗВЕСТНЫХ ФУНКЦИЙ

СЭМПЛИРОВАНИЕ ИЗВЕСТНОЙ ПЛОТНОСТИ

- Как сэмплировать из известного распределения? Ну скажем, нормального?
- Предположим, что умеем сэмплировать $z \in [0, 1]$ равномерно, `rand`.
- Какое будет распределение $p(y)$ у $y = f(z)$?

СЭМПЛИРОВАНИЕ ИЗВЕСТНОЙ ПЛОТНОСТИ

- Как сэмплировать из известного распределения? Ну скажем, нормального?
- Предположим, что умеем сэмплировать $z \in [0, 1]$ равномерно, `rand`.
- Какое будет распределение $p(y)$ у $y = f(z)$?

$$p(y) = p(z) \left| \frac{dz}{dy} \right|, \text{ и тут } p(z) = 1.$$

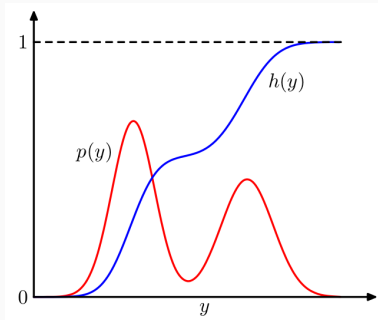
- Нам надо выбрать $f(z)$ так, чтобы получилось заданное $p(y)$. Это что за $f(z)$ будет?

СЭМПЛИРОВАНИЕ ИЗВЕСТНОЙ ПЛОТНОСТИ

- Надо выбрать

$$z = h(y) = \int_{-\infty}^y p(\hat{y}) d\hat{y},$$

неопределённый интеграл от $p(y)$.



- Т.е. надо как-то найти $h^{-1}(z)$.

- Например, что будет для экспоненциального распределения

$$p(y) = \lambda e^{-\lambda y}, \text{ где } y \in [0, \infty)?$$

- Например, что будет для экспоненциального распределения

$$p(y) = \lambda e^{-\lambda y}, \text{ где } y \in [0, \infty)?$$

- Будет интеграл от нуля, $h(y) = 1 - e^{-\lambda y}$, и $y = \frac{1}{\lambda} \ln(1 - z)$.
- То же и с многомерными распределениями, только теперь якобиан

$$p(y_1, \dots, y_M) = p(z_1, \dots, z_M) \left| \frac{d(z_1, \dots, z_M)}{d(y_1, \dots, y_M)} \right|.$$

- А как гауссиан сэмплировать?

- А как гауссиан сэмплировать?
- Преобразование Бокса-Мюллера: сначала сгенерируем (z_1, z_2) равномерно из единичного круга, потом посчитаем

$$y_1 = z_1 \sqrt{\frac{-2 \ln r^2}{r^2}}, \quad y_2 = z_2 \sqrt{\frac{-2 \ln r^2}{r^2}}, \quad \text{где } r^2 = z_1^2 + z_2^2.$$

- Тогда совместное распределение

$$p(y_1, y_2) = \frac{1}{\sqrt{2\pi}} e^{-\frac{1}{2}y_1^2} \frac{1}{\sqrt{2\pi}} e^{-\frac{1}{2}y_2^2}.$$

- Всё понятно?..

ВЫБОРКА С ОТКЛОНЕНИЕМ

Что же сложного в сэмплинге?

- Мы предполагаем, что дана функция $p^*(x)$, которая отличается от $p(x)$ только нормировочной константой $Z = \int p^*(x)dx$: $p(x) = p^*(x)/Z$.
- Почему трудно делать сэмплинг?
- Во-первых, мы обычно не знаем Z ; но это не главное.
- Главное — обычно правильные сэмплы p^* часто попадают туда, где p^* велика. А как определить, где она велика, не вычисляя её *везде*?

- Простейшая идея: давайте дискретизируем пространство, вычислим p^* на каждом участке (пусть она гладкая), потом будем брать дискретные сэмплы, зная все вероятности (это нетрудно).
- Сколько же будет дискретных участков?
- Главная проблема — обычно велика размерность x .
Например, если разделить каждую ось на 20 участков, то участков будет 20^n ; а n в реальных задачах может достигать нескольких тысяч...
- Иными словами, такой подход никак не работает.

ПРИМЕР: СКОЛЬКО В ОЗЕРЕ НЕФТИ?

- Перед вами — участок, под которым залежи нефти (да хоть подземное озеро нефти).
- Вам нужно определить, сколько её тут.
- Вы можете проводить замер в каждой конкретной точке, чтобы определить глубину слоя в этой точке.
- Проблема в том, что значительная часть общего объёма нефти может быть сосредоточена в глубоких, но узких каньонах.
- И это только размерность два. :)

- Может быть, всё-таки получится решить хотя бы вторую задачу?
- Давайте брать сэмплы $\{x^{(r)}\}_{r=1}^R$ *равномерно* из всего пространства, затем вычислять там p^* и нормализовать посредством $Z_R = \sum_{r=1}^R p^*(x^{(r)})$.
- Тогда \hat{f} можно будет оценить как

$$\hat{f} = \frac{1}{Z_R} \sum_{r=1}^R f(x^{(r)}) p^*(x^{(r)}).$$

- В чём проблема?

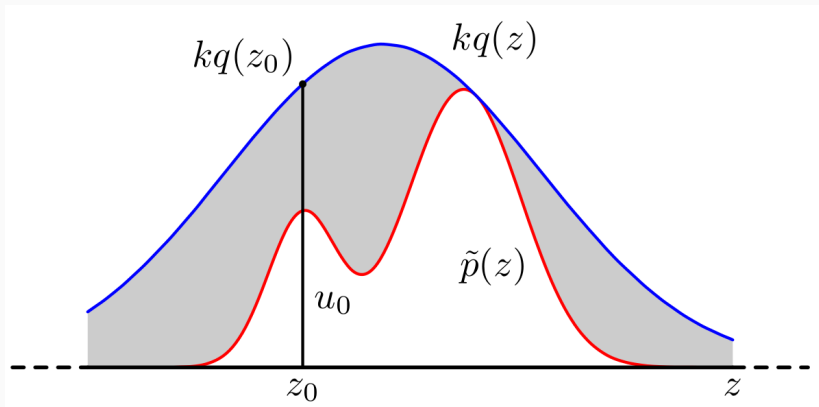
- Да в том же самом.
- Обычно значительная часть p^* сосредоточена в очень небольшой части пространства.
- Вероятность попасть в неё за R равномерно выбранных сэмплов тоже экспоненциально мала (например, если по каждой оси вероятность попасть $1/2$, и всё независимо, то получится вероятность 2^{-n}).
- Так что даже вторую задачу решить не получится.

- Но что-то всё-таки делать надо.
- Выборка с отклонением — rejection sampling.
- Наше предположение теперь в том, что у нас есть q^* , которое мы можем сэмплировать и про которое мы знаем константу c , такую, что

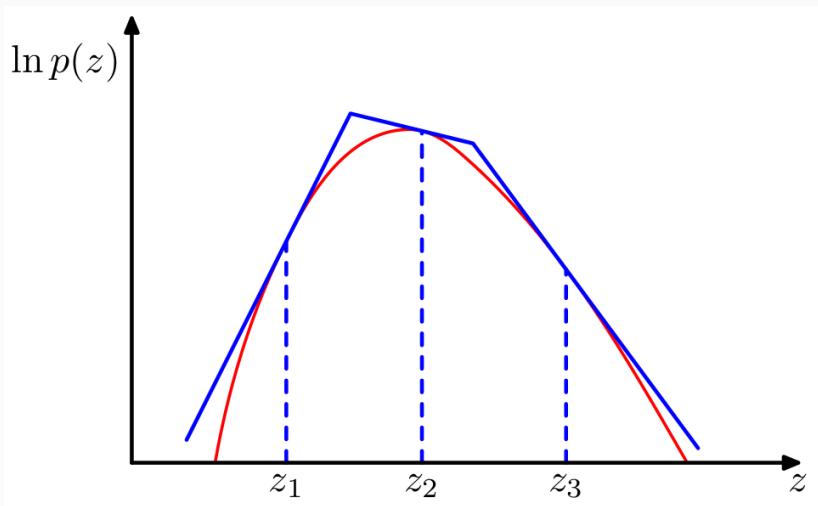
$$\forall x \quad cq^*(x) > p^*(x).$$

- Тогда мы сумеем сэмплировать p .

- Взять сэмпл x по распределению $q^*(x)$.
- Выбрать случайное число u равномерно из интервала $[0, cq^*(x)]$.
- Вычислить $p^*(x)$. Если $u > p^*(x)$, x отклоняется (отсюда и название), иначе добавляется в сэмплы.



- Алгоритм работает, потому что выбирает точки $[x, u]$ равномерно из области под графиком $p^*(x)$, а это и значит, что получатся сэмплы p^* .
- Вариант – *адаптивная выборка*: если мы можем точнее определить $q(x)$, например построить её как многогранник, касающийся выпуклой (как правило, лог-выпуклой – и многогранник в логарифмическом пространстве) плотности распределения.



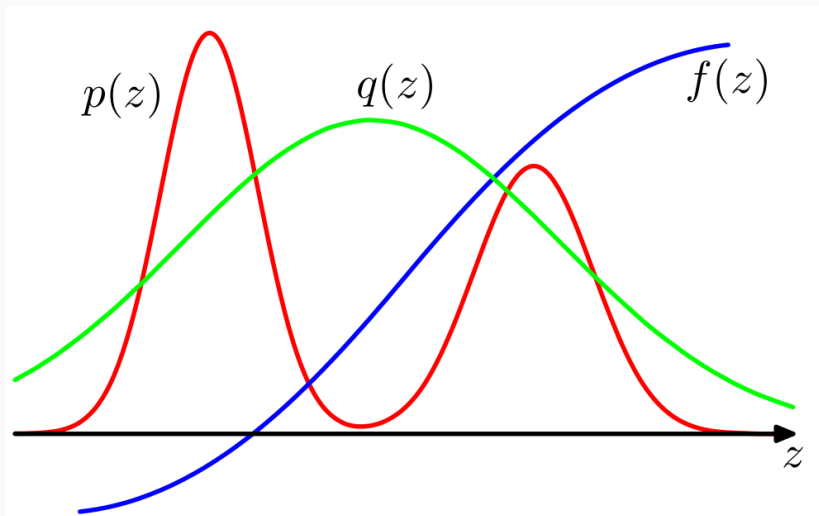
СЭМПЛИРОВАНИЕ ПО ЗНАЧИМОСТИ

- Вариант выборки с отклонением можно применить к направленным графическим моделям.
- Сэмплировать без evidence – тривиально.
- Сэмплировать с evidence можно так: сделаем сэмпл, если наблюдаемые переменные не сошлись, выкинем.
- Для ненаправленных не так просто, да и для направленных не сработает, если наблюдаемых много.

- Как и у предыдущего алгоритма, у выборки с отклонением начинаются проблемы в больших размерностях.
- Суть проблемы та же, что в предыдущем случае, а выражается она в том, что c будет очень большим (экспоненциальным от n), и почти все сэмплы будут отвергаться.

- Выборка по значимости — importance sampling.
- Мы решаем только вторую задачу, а не первую.
- То есть нам нужно брать сэмплы, при этом желательно попадая в зоны, где функция p^* имеет большие значения.

- Предположим, что у нас есть какое-то другое распределение вероятностей q (точнее, q^*), попроще, и мы умеем брать его сэмплы.
- Тогда алгоритм такой: сначала взять выборку по q^* , а затем перевзвесить её так, чтобы получилась всё-таки выборка по p^* .



- Мы хотим

$$\begin{aligned}\mathbf{E}[f] &= \int f(\mathbf{x})p(\mathbf{x})d\mathbf{x} = \int f(\mathbf{x})\frac{p(\mathbf{x})}{q(\mathbf{x})}q(\mathbf{x})d\mathbf{x} = \\ &\approx \frac{1}{L} \sum_r \frac{p(\mathbf{x}^{(r)})}{q(\mathbf{x}^{(r)})} f(\mathbf{x}^{(r)}).\end{aligned}$$

- $w_r = p(\mathbf{x}^{(r)})/q(\mathbf{x}^{(r)})$ – веса, с которыми входят сэмплы, но все сэмплы остаются в множестве.

- Если у нас не p и q , а p^* и q^* , и $p = \frac{1}{Z_p} p^*$, $q = \frac{1}{Z_q} q^*$, то

$$\begin{aligned} \mathbf{E}[f] &= \int f(\mathbf{x}) p(\mathbf{x}) d\mathbf{x} = \frac{Z_q}{Z_p} \int f(\mathbf{x}) \frac{p^*(\mathbf{x})}{q^*(\mathbf{x})} q(\mathbf{x}) d\mathbf{x} \approx \\ &\approx \frac{Z_q}{Z_p} \frac{1}{R} \sum_{r=1}^R \frac{p^*(\mathbf{x}^{(r)})}{q^*(\mathbf{x}^{(r)})} f(\mathbf{x}^{(r)}), \end{aligned}$$

и Z_q/Z_p можно оценить из тех же сэмплов:

$$\frac{Z_p}{Z_q} = \frac{1}{Z_q} \int p^*(\mathbf{x}) d\mathbf{x} = \int \frac{p^*(\mathbf{x})}{q^*(\mathbf{x})} q(\mathbf{x}) d\mathbf{x} \approx \frac{1}{R} \sum_{r=1}^R \frac{p^*(\mathbf{x}^{(r)})}{q^*(\mathbf{x}^{(r)})}.$$

• Получаем такой алгоритм:

1. Взять сэмплы $\{\mathbf{x}^{(r)}\}_{r=1}^R$ по распределению q^* .
2. Рассчитать веса

$$w_r = \frac{p^*(\mathbf{x}^{(r)})/q^*(\mathbf{x}^{(r)})}{\sum_m p^*(\mathbf{x}^{(m)})/q^*(\mathbf{x}^{(m)})}.$$

3. Оценить функцию по формуле

$$\mathbf{E}[f] \approx \frac{1}{R} \sum_{r=1}^R w_r f(\mathbf{x}^{(r)}).$$

- Зачем нужно q ? Чем это лучше равномерного распределения?

- Зачем нужно q ? Чем это лучше равномерного распределения?
- Проще говоря, распределение q должно помочь выбрать те участки, на которых имеет смысл сэмплить r .
- Если q хорошее, то может помочь, а если плохое, может только навредить.
- Но есть и более фундаментальные проблемы.

- Во-первых, сэмплер q не должен быть слишком узким.
- Например, если сэмплер гауссиановский с небольшой вариацией, то пики r далеко от центра q вообще никто не заметит.

- Во-вторых, может случиться, что все сэмплы будут напрочь убиты небольшим количеством сэмплов с огромными весами. Это плохо.
- Чтобы показать, как это бывает, давайте перейдём в многомерный случай.

- Пусть есть равномерное распределение r на единичном шаре и сэмплер q — произведение гауссианов с центром в нуле:

$$p(x) = \frac{1}{(2\pi\sigma^2)^{N/2}} e^{-\frac{1}{2\sigma^2} \sum_i x_i^2}.$$

Упражнение. Найдите среднее и дисперсию расстояния $r^2 = \sum_i x_i^2$ точки, взятой по этому распределению.

- Ответ на упражнение: расстояние будет $N\sigma^2 \pm \sqrt{2N}\sigma^2$ (распределение будет похоже на гауссовское).
- Значит, почти все сэмплы лежат в «типичном множестве», кольце расстоянием около $\sigma\sqrt{N}$ от нуля.

- Тогда большинство сэмплов q будут лежать в интервале

$$\frac{1}{(2\pi\sigma^2)^{n/2}} 2^{-\frac{N}{2} \pm \frac{\sqrt{2N}}{2}},$$

и ненулевые веса будут иметь значения порядка

$$(2\pi\sigma^2)^{n/2} 2^{\frac{N}{2} \pm \frac{\sqrt{2N}}{2}}.$$

- Это значит, что максимальный вес будет относиться к среднему примерно как $2^{\sqrt{2N}}$, а это очень много.

- Варианты выборки по значимости для направленных графических моделей:
 - uniform sampling – фиксируем evidence, выбираем остальные равномерно, вес у сэмпла получается просто $p(\mathbf{x})$, потому что он автоматически сходится с evidence;
 - likelihood weighted sampling – фиксируем evidence, выбираем остальные от родителей к детям из условного распределения $p(x_i \mid \text{pa}(x_i))$, где $\text{pa}(x_i)$ уже зафиксированы; вес тогда будет

$$r(\mathbf{x}) = \prod_{x_i \notin E} \frac{p(x_i \mid \text{pa}(x_i))}{p(x_i \mid \text{pa}(x_i))} \prod_{x_i \in E} \frac{p(x_i \mid \text{pa}(x_i))}{1} = \prod_{x_i \in E} p(x_i \mid \text{pa}(x_i)).$$

- Если размерность большая, то у выборки по значимости есть две большие проблемы.
- Во-первых, чтобы получить разумные сэмплы, нужно уже заранее выбрать q так, чтобы оно хорошо аппроксимировало p .
- Во-вторых, даже если их получить, часто может так случиться, что веса у некоторых сэмплов будут слишком велики.
- В общем, для случая многих размерностей это не очень хороший метод.

МАРКОВСКИЕ МЕТОДЫ МОНТЕ-КАРЛО

- Алгоритм Метрополиса-Гастингса; суть алгоритма похожа на выборку с отклонением, но есть важное отличие.
- Распределение q теперь будет меняться со временем, зависеть от текущего состояния алгоритма.
- Как и прежде, нужно распределение q , точнее, семейство $q(x'; x^{(t)})$, где $x^{(t)}$ — текущее состояние.
- Но теперь q не должно быть приближением p , а должно просто быть каким-нибудь сэмплируемым распределением (например, сферический гауссиан).
- Кандидат в новое состояние x' сэмплируется из $q(x'; x^{(t)})$.

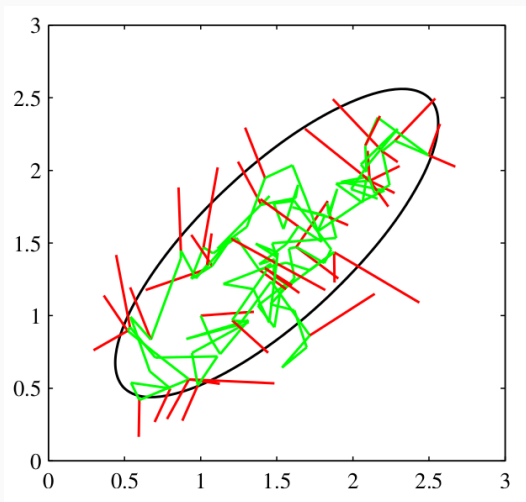
- Очередная итерация начинается с состояния $x^{(i)}$.
- Выбрать x' по распределению $q(x'; x^{(i)})$.
- Вычислить

$$a = \frac{p^*(x')}{p^*(x^{(i)})} \frac{q(x^{(i)}; x')}{q(x'; x^{(i)})}.$$

- С вероятностью a (1 , если $a \geq 1$) $x^{(i+1)} := x'$, иначе $x^{(i+1)} := x^{(i)}$.

- Суть в том, что мы переходим в новый центр распределения, если примем очередной шаг.
- Получается этакий random walk, зависящий от распределения p^* .
- $\frac{q(x^{(i)}; x')}{q(x'; x^{(i)})}$ для симметричных распределений (гауссиана) равно 1, это просто поправка на асимметрию.
- Отличие от rejection sampling: если не примем, то не просто отбрасываем шаг, а записываем $x^{(i)}$ ещё раз.

ПРИМЕР БЛУЖДЕНИЯ [BISHOP]



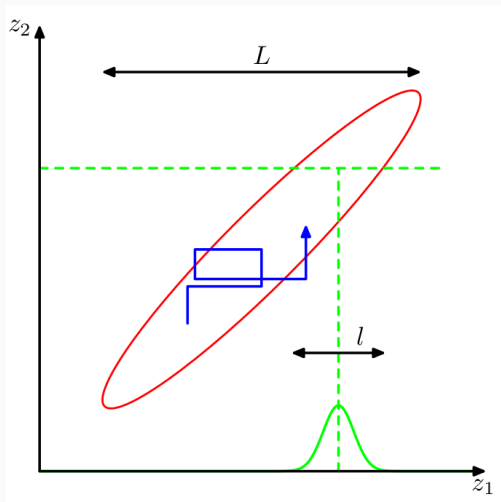
- Очевидно, что $x^{(i)}$ — отнюдь не независимы.
- Независимые сэмплы получаются только с большими интервалами.
- Поскольку это random walk, то если большая часть q сосредоточена в радиусе ϵ , а общий радиус p^* равен D , то для получения независимого сэмпла нужно будет минимум... сколько?
- Рассмотрим одномерное случайное блуждание, где на каждом шаге с вероятностью $1/2$ точка движется влево или вправо на единицу длины. Какое ожидаемое расстояние точки от нуля после T шагов?

- Ответ на упражнение: ожидаемое расстояние будет \sqrt{T} .
- Значит, нам потребуется где-то $(\frac{D}{\epsilon})^2$ шагов (и это оценка снизу).
- Хорошие новости: это верно для любой размерности. То есть времени надо много, но нет катастрофы при переходе к размерности 1000.

- Когда размерность большая, можно не сразу все переменные изменять по $q(x'; x)$, а выбрать несколько распределений q_j , каждое из которых касается части переменных, и принимать или отвергать изменения по очереди.
- Тогда процесс пойдёт быстрее, чаще принимать изменения будем.

- Пусть размерность большая. Что делать?
- Давайте попробуем выбирать сэмпл не весь сразу, а покомпонентно.
- Тогда наверняка эти одномерные распределения окажутся проще, и сэмпл мы выберем.

- Пусть есть две координаты: x и y . Начинаем с (x^0, y^0) .
- Выбираем x^1 по распределению $p(x|y = y^0)$.
- Выбираем y^1 по распределению $p(y|x = x^1)$.
- Повторяем.



- В общем виде всё то же самое: x_i^{t+1} выбираем по распределению

$$p(x_i | x_1^{t+1}, \dots, x_{i-1}^{t+1}, x_{i+1}^t, \dots, x_n^t)$$

и повторяем.

- Это частный случай алгоритма Метрополиса (для распределений $q(\mathbf{x}'; \mathbf{x}) = p(x'_i | \mathbf{x}_{-i})$, и вероятность принятия получится 1 – упражнение).
- Поэтому сэмплирование по Гиббсу сходится, и, так как это тот же random walk по сути, верна та же квадратичная оценка.

- Нужно знать $p(x_i | x_1, \dots, x_{i-1}, x_{i+1}, \dots, x_n)$. Это, например, особенно легко знать в байесовских сетях.
- Как будет работать сэмплирование по Гиббсу в байесовской сети?
- Для сэмплирования по Гиббсу не нужны никаких особенных предположений или знаний. Можно быстро сделать работающую модель, поэтому это очень популярный алгоритм.
- В больших размерностях может оказаться эффективнее сэмплить по несколько переменных сразу, а не по одной.

СЭМПЛИРОВАНИЕ ПО ГИББСУ

- Кратко напомним алгоритм Метрополиса-Гастингса
- Свойство баланса в марковских цепях: для p и T

$$\forall x, x' \quad T(x, x')p(x') = T(x', x)p(x).$$

- Т.е. вероятность того, что мы выберем x и дойдём до x' , равна вероятности выбрать x' и дойти до x .
- Такие цепи называются *обратимыми* (reversible).
- Если выполняется условие баланса, то $p(x)$ — инвариантное распределение (докажите!).

- Очередная итерация начинается с состояния $x^{(i)}$.
- Выбрать x' по распределению $q(x'; x^{(i)})$.
- Вычислить

$$a(x', x) = \frac{p^*(x')}{p^*(x^{(i)})} \frac{q(x^{(i)}; x')}{q(x'; x^{(i)})}.$$

- С вероятностью $a(x', x)$ (1, если $a \geq 1$) $x^{(i+1)} := x'$, иначе $x^{(i+1)} := x^{(i)}$.

- Условие баланса:

$$\begin{aligned} p(x)q(x; x')a(x', x) &= \min(p(x)q(x; x'), p(x')q(x'; x)) = \\ &= \min(p(x')q(x'; x), p(x)q(x; x')) = p(x')q(x'; x)a(x, x'). \end{aligned}$$

- Важный параметр – дисперсия распределения q ; она задаёт баланс между частым принятием и быстрым перемещением по пространству состояний.

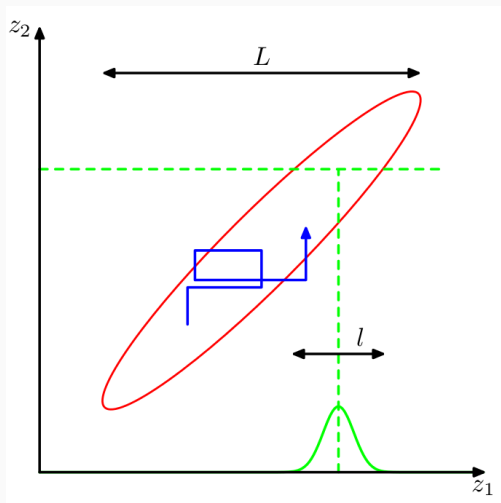
- Очевидно, что $x^{(i)}$ — отнюдь не независимы.
- Независимые сэмплы получаются только с большими интервалами.
- Поскольку это random walk, то если большая часть q сосредоточена в радиусе ϵ , а общий радиус p^* равен D , то для получения независимого сэмпла нужно будет минимум... сколько?
- Рассмотрим одномерное случайное блуждание, где на каждом шаге с вероятностью $1/2$ точка движется влево или вправо на единицу длины. Какое ожидаемое расстояние точки от нуля после T шагов?

- Ответ на упражнение: ожидаемое расстояние будет \sqrt{T} .
- Значит, нам потребуется где-то $(\frac{D}{\epsilon})^2$ шагов (и это оценка снизу).
- Хорошие новости: это верно для любой размерности. То есть времени надо много, но нет катастрофы при переходе к размерности 1000.

- Когда размерность большая, можно не сразу все переменные изменять по $q(x'; x)$, а выбрать несколько распределений q_j , каждое из которых касается части переменных, и принимать или отвергать изменения по очереди.
- Тогда процесс пойдёт быстрее, чаще принимать изменения будем.

- Пусть размерность большая. Что делать?
- Давайте попробуем выбирать сэмпл не весь сразу, а покомпонентно.
- Тогда наверняка эти одномерные распределения окажутся проще, и сэмпл мы выберем.

- Пусть есть две координаты: x и y . Начинаем с (x^0, y^0) .
- Выбираем x^1 по распределению $p(x|y = y^0)$.
- Выбираем y^1 по распределению $p(y|x = x^1)$.
- Повторяем.



- В общем виде всё то же самое: x_i^{t+1} выбираем по распределению

$$p(x_i | x_1^{t+1}, \dots, x_{i-1}^{t+1}, x_{i+1}^t, \dots, x_n^t)$$

и повторяем.

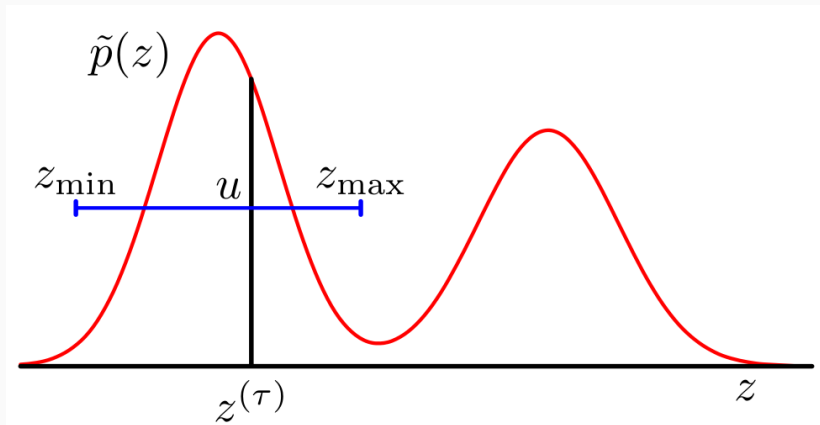
- Это частный случай алгоритма Метрополиса (для распределений $q(\mathbf{x}'; \mathbf{x}) = p(x'_i | \mathbf{x}_{-i})$, и вероятность принятия получится 1 – упражнение).
- Поэтому сэмплирование по Гиббсу сходится, и, так как это тот же random walk по сути, верна та же квадратичная оценка.

- Нужно знать $p(x_i | x_1, \dots, x_{i-1}, x_{i+1}, \dots, x_n)$. Это, например, особенно легко знать в байесовских сетях.
- Как будет работать сэмплирование по Гиббсу в байесовской сети?
- Для сэмплирования по Гиббсу не нужны никаких особенных предположений или знаний. Можно быстро сделать работающую модель, поэтому это очень популярный алгоритм.
- В больших размерностях может оказаться эффективнее сэмплить по несколько переменных сразу, а не по одной.

SLICE SAMPLING

- Slice sampling — ещё один алгоритм, похожий на алгоритм Метрополиса.
- Это аналог алгоритма Метрополиса, но в нём мы хотим настраивать длину шага («дисперсию») автоматически.

- Мы хотим сделать random walk из одной точки под графиком p^* в другую точку под графиком p^* , да так, чтобы в пределе получилось равномерное распределение.
- Вот как будем делать переход $(x, u) \rightarrow (x', u')$:
 - Вычислим $p^*(x)$ и выберем u' равномерно из $[0, p^*(x)]$.
 - Сделаем горизонтальный интервал (x_l, x_r) вокруг x .
 - Затем будем выбирать x' равномерно из (x_l, x_r) , пока не попадём под график.
 - Если не попадаем, модифицируем (x_l, x_r) .
- Осталось понять, как сделать (x_l, x_r) и как его потом модифицировать.



- Исходный выбор (x_l, x_r) :
 - Выбрать r равномерно из $[0, \epsilon]$.
 - $x_l := x - r, x_r := x + (\epsilon - r)$.
 - Раздвигать границы на ϵ , пока $p^*(x_l) > u'$ и $p^*(x_r) > u'$.
- Модификация (x_l, x_r) : Если x' лежит выше p^* , сокращаем интервал до x' .

- В алгоритме Метрополиса нужно было выбирать размер шага. И от него всё зависело квадратично.
- А тут размер шага подправляется сам собой, и эта поправка происходит за линейное время (а то и логарифм).
- В задачах с большой размерностью нужно сначала выбрать (случайно или совпадающими с осями) направление изменения y , а потом проводить алгоритм относительно параметра α в распределении $p^*(x + \alpha y)$.

СПАСИБО!

Спасибо за внимание!