☑ 写文章

矩阵树定理 (Matrix-tree Theorem) 笔记



77 人赞同了该文章

矩阵树定理是把图的生成树个数和矩阵行列式联系起来的一个定理。此处试图整理它的一种证明方式。

- 定义
- 几条引理
- 矩阵树定理

一. 定义

首先设我们讨论的无向图 G = (V, E) 有 p 个顶点, q 条边。

然后我们把 $_G$ 的每条边任意指定一个方向,这样我们就可以定义 $_G$ 的关联矩阵(Incidence matrix) $_{M(G)}$,它是一个 $_{p\times q}$ 矩阵。

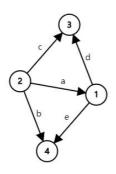
$$M_{ij} = egin{cases} -1 & v_i \& e_j$$
的起点 $1 & v_i \& e_j$ 的终点 $0 & otherwise \end{cases}$

然后定义 $_{\it C}$ 的拉普拉斯矩阵 (Laplacian matrix) $_{\it L(C)}$,它是一个 $_{\it P\times \it P}$ 矩阵

$$L_{ij} = \begin{cases} -m_{ij} & i \neq j, v_i \mathbf{1} v_j \mathbf{2} \in \mathbf{1} \mathbf{1} \mathbf{1} m_{ij} \mathbf{2} \oplus \mathbf{1} \\ deg(v_i) & i = j \end{cases}$$

注意到 $_{M}$ 和 $_{\mathcal{C}}$ 任意指定的方向相关,而 $_{\mathcal{L}}$ 与之无关,不过这不影响我们接下来的证明。

举一个例子。



知平 @silverxz

上图的关联矩阵 M 和拉普拉斯矩阵 L 分别是:

$$M = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & -1 & -1 \\ -1 & -1 & -1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \quad , \quad L = \begin{bmatrix} 3 & -1 & -1 & -1 \\ -1 & 3 & -1 & -1 \\ -1 & -1 & 2 & 0 \\ -1 & -1 & 0 & 2 \end{bmatrix}$$

容易发现 $_{\it L}$ 是对称的。实际上非主对角线上的元素也可以不是-1,因为图 $_{\it C}$ 允许重边存在。

二. 几条引理

Lemma 1 $_{MM^T=L}$, 其中 $_{M^T}$ 表示 $_{M}$ 的转置

证明: 很容易就可以从定义中得出。

$$(MM^T)_{ij} = \sum_{r \in F} M_{ik} M_{kj}^T = \sum_{r \in F} M_{ik} M_{jk}$$

然后分情况讨论。 $i\neq j$ 时,当且仅当存在一条边 $e_k\in E$ 把 v_i,v_j 连起来时, $M_kM_\beta=-1$,其余情况 $M_kM_\beta=0$,因此结果就是 v_i,v_j 之间的边数。

 $_{i=j}$ 时,当且仅当存在一条边 $_{c_k\in E}$ 的一端是 $_{c_k}$ 时, $_{M_aM_B=1}$,因此结果就是它的度。这就证明了引理1。

然后我们定义一些 $_{M}$ 的子矩阵,它们是证明的关键。

Def 1 定义reduced incidence matrix (减关联矩阵? ? 我不会翻译啊) $_{M_0}$ 是去掉 $_M$ 最后一行得到的 $_{(p-1)\times q}$ 矩阵。

Def 2 在此基础上,定义一个 $_{(p-1)\times(p-1)}$ 矩阵 $_{M_0[S]}$,其中集合 $_{S=\{i_1,i_2,\ldots,i_{p-1}\}\subseteq\{1,2,\ldots,q\}}$ 。它的意

思是,抽出矩阵 M。的第 i,,i2,...,i2-1 列,得到一个新的矩阵,称之为 Ma[8]

s中的每个元素 a 都和一条边 a 对应,所以为了方便,以下不区分 s 和它所——对应的边集。

然后我们证明引理2

Lemma 2 令 s 是边集 E 的一个大小为 p-1 的子集,若 G'=(V,S) 不构成生成树,则 $\det M_0[S]=0$; 若 c 构成树,则 det Ma[S] = ±1 。 其中 det 表示矩阵的行列式

若 $_{c}$ 不构成生成树,则 $_{c}$ 包含圈 $_{c}$ 。假设 $_{c}$ 是由 $_{e_{1},e_{2},...,e_{k}}$ 共 $_{k}$ 条边构成的圈,那么容易证明 矩阵 $M_k[S]$ 中, i_1,i_2,\ldots,i_k 这 k 列线性相关 (证明的过程有点类似于向量合成的感觉,就矩阵而言比 较直观) ,故 $\det M_0[S]=0$

若 σ 构成生成树,则我们可以把 σ 中的点进行排序 (实际是拓扑排序) ,排成 u_1,u_2,\ldots,u_{p-1} 。其中 w, 是任意的叶结点, w, 是 c 删除 w, 后的任意的叶结点,以此类推。排序不一定唯一, 但是 总是叶结点在前。叶结点总存在, 所以排序总能进行。

然后我们把 мы 的行重新排序,第一行对应 ча ,第二行对应 ча ……这样。之后我们对 мы 的列 重新排序。排序后, எ 是唯一与 и 关联的边(因为它是叶结点),, எ 是删除 и,и2,...,и6-1 后唯一与 👊 关联的边。边的另一端在矩阵中的编号总大于这个结点,因此我们发现, 📠 🗵 已经 被变成了一个下三角矩阵(我说清楚了么......?)。主对角线元总是 ± 1 ,因此我们得到 $\det M_0[S] = \pm 1$ 。这个引理也就证明完了。

至此,我们已经几乎做完了所有准备工作。不过还要提到一条线性代数的定理。

Binet-Cauchy Theorem 设 $A=(a_{ij})$ 是一个 $m\times n$ 矩阵, $B=(b_{ij})$ 是一个 $n\times m$ 矩阵。则有 L $\det(AB) = \sum_{s} (\det A[S]) (\det B[S])$, 其中 s 大小为 m , 且是 $\{1,2,\dots,n\}$ 的子集。 A[S] 的记号和上面的类似, 是取 A 中, 与 s 中元素对应的 m 列得到的 m×m 新矩阵; B[8] 则改为取行, 也得到了一个

它是 $det(AB) = det A \times det B$ (其中 A, B 是同阶方阵) 的扩展形式,此处不证明 (因为我的线性代数实在 是太差了)

三. 矩阵树定理

现在我们完成最后的部分。

Matrix-tree Theorem 设图 c=(V,E) ,拉普拉斯矩阵 L 。则 c 的生成树的个数等于 $\det L_0$,其 中 ಒ 是去掉 Ĺ 第 、 列第 、 行得到的子矩阵 (、 任意)。

不妨设去掉最后一行最后一列。

与引理1类似,我们很容易可以得到 $L_0 = M_0 M_0^T$,这样,由Binet-Cauchy Theorem可以得到:

```
\det L_0 = \sum (\det M_0[S])(\det M_0^T[S])
=\sum_{s}^{s}(\det M_{0}[S])^{2}
```

而引理2告诉我们,在 s 构成生成树时, $\det M_0[S]=\pm 1$; 否则等于0。因此 $\det L_0$ 就等于生成树的个 数,证明完毕。

四. ?

没想到吧,还有。

Thm 有p个顶点的完全图 x, , 生成树的个数为 💤 个

这个可以用矩阵树定理证明,读者自证不难(逃

不过还有一种很有意思的办法: 用Prüfer编码证明。证明过程清晰且简单。

五. 最后

之所以学了矩阵树定理,是因为假期看图论的MOOC,姜守旭老师说"课后自己了解"。结果就 了解出来这些(吐血)。实际上矩阵树定理还有其他的证明方式(比如不借助 $_{\scriptscriptstyle M}$ 的),还适用于 有向图,还有其他的扩展(比如可以和特征值关联起来)。但是我线代实在太差,搞不了那么多, 就先写到这。

上面的证明过程来自于Richard P. Stanley的 topics in algebraic combinatorics 的Chapter9,里 面有更多的内容,能看英文的可以去看看!

编辑于 2021-02-27 21:37

矩阵 图论 高等代数

线性代数笔记- (12) 图和网络

图 (graph) 是由结点 (nodes) 和 边 (edges) 组成。为了描述上面 的那副图,我们构造一个关联矩阵 (incidence matrix) (operatorname{A} nodes\\1\\\\\2\\\\\3\\...

前方一片天 发表于慢慢爱上数...



离散数学笔记(9.4)图的矩 阵表示

沨 发表于离散数学学...

图与矩阵

前面我们了解了4种基本的向量空间,看到过许多矩阵,知道了怎么求他们的各个向量空间,基,计算他们的维度等等。但是,这些矩阵都是虚构出来的,并不是真实的数据来源。其实,线性代数的用...

托比欧

【图论】Laplacian矩阵基础 知识

这篇笔记讨论无权重无向图的 Laplacian矩阵,是图论的一个小知识点。图论是非常有意思的数学分支。在控制领域,尤其是分布式控制,里面涉及了大量图论知识,学好这一部分是十分必要的。Defin...

凸优化不秃头



