

Numerisches Programmieren, Übungen

8. Trainingsblatt: QR-Zerlegung, Ausgleichsproblem

1) QR-Zerlegung

Gegeben sei die folgende Matrix:

$$A = \begin{pmatrix} 3 & 15 & 10 \\ 0 & 4 & 3 \\ 4 & 15 & 20 \end{pmatrix}$$

- a) Zerlege die obige Matrix A mithilfe der QR-Zerlegung.
- b) Berechnen Sie das Ergebnis des LGS $Ax = b$ mit

$$b = \begin{pmatrix} 2 \\ 3 \\ 1 \end{pmatrix}$$

- c) Wenn du mit derselben Matrix ganz viele LGS lösen musst und der Fokus auf der Laufzeit liegt, welches der Verfahren bislang würdest du anwenden?
- d) Du hast eine Matrix der folgenden Form gegeben:

$$B = \begin{pmatrix} a & b & c \\ 0 & d & e \\ 0 & 0 & f \end{pmatrix}$$

Du sollst die Matrix in Q und R zerlegen. Was fällt auf?

Auf der nächsten Seite folgt die Lösung...

Lösung:

- a) Da schon eine Null im links-unteren Bereich von A vorhanden ist, können wir uns die Rotation $G_{2,1}$ sparen.

$G_{3,1}$ – Rotation:

$$G_{3,1} = \begin{pmatrix} 3/5 & 0 & 4/5 \\ 0 & 1 & 0 \\ -4/5 & 0 & 3/5 \end{pmatrix}$$

$$\begin{aligned} A_1 &= G_{3,1} \cdot A \\ &= \begin{pmatrix} 3/5 & 0 & 4/5 \\ 0 & 1 & 0 \\ -4/5 & 0 & 3/5 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 3 & 15 & 10 \\ 0 & 4 & 3 \\ 4 & 15 & 20 \end{pmatrix} \\ &= \begin{pmatrix} 5 & 21 & 22 \\ 0 & 4 & 3 \\ 0 & -3 & 4 \end{pmatrix} \end{aligned}$$

$G_{3,2}$ – Rotation:

$$G_{3,2} = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 4/5 & -3/5 \\ 0 & 3/5 & 4/5 \end{pmatrix}$$

$$\begin{aligned} A_2 &= G_{3,2} \cdot A_1 \\ &= \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 4/5 & -3/5 \\ 0 & 3/5 & 4/5 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 5 & 21 & 22 \\ 0 & 4 & 3 \\ 0 & -3 & 4 \end{pmatrix} \\ &= \begin{pmatrix} 5 & 21 & 22 \\ 0 & 5 & 0 \\ 0 & 0 & 5 \end{pmatrix} = R \end{aligned}$$

Aus den Rotationsmatrizen Q berechnen:

$$\begin{aligned} Q &= G_{3,1}^T \cdot G_{3,2}^T \\ &= \begin{pmatrix} 3/5 & 0 & -4/5 \\ 0 & 1 & 0 \\ 4/5 & 0 & 3/5 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 4/5 & 3/5 \\ 0 & -3/5 & 4/5 \end{pmatrix} \\ &= \frac{1}{5} \cdot \begin{pmatrix} 3 & 0 & -4 \\ 0 & 5 & 0 \\ 4 & 0 & 3 \end{pmatrix} \cdot \frac{1}{5} \cdot \begin{pmatrix} 5 & 0 & 0 \\ 0 & 4 & 3 \\ 0 & -3 & 4 \end{pmatrix} \\ &= \frac{1}{25} \cdot \begin{pmatrix} 15 & 12 & -16 \\ 0 & 20 & 15 \\ 20 & -9 & 12 \end{pmatrix} \end{aligned}$$

b) Jetzt müssen wir das LGS lösen:

$$Rx = Q^T \cdot b$$

$$\begin{pmatrix} 5 & 21 & 22 \\ 0 & 5 & 0 \\ 0 & 0 & 5 \end{pmatrix} \cdot x = \frac{1}{25} \cdot \begin{pmatrix} 15 & 0 & 20 \\ 12 & 20 & -9 \\ -16 & 15 & 12 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 2 \\ 3 \\ 1 \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} 5 & 21 & 22 \\ 0 & 5 & 0 \\ 0 & 0 & 5 \end{pmatrix} \cdot x = \frac{1}{25} \cdot \begin{pmatrix} 50 \\ 75 \\ 25 \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} 5 & 21 & 22 \\ 0 & 5 & 0 \\ 0 & 0 & 5 \end{pmatrix} \cdot x = \begin{pmatrix} 2 \\ 3 \\ 1 \end{pmatrix}$$

Jetzt wie üblich Rückwärtssubstitution betreiben:

$$5x_3 = 1$$

$$x_3 = \frac{1}{5}$$

$$x_2 = \frac{3}{5}$$

$$5x_1 + \frac{21 \cdot 3}{5} + \frac{22}{5} = 2$$

$$5x_1 = 2 - \frac{85}{5}$$

$$5x_1 = 2 - 17$$

$$5x_1 = -15$$

$$x_1 = -\frac{15}{5}$$

$$x_1 = -3$$

- c) Man würde die LR-Zerlegung anwenden. Zwar ist QR stabiler (wegen der Kondition von orthogonalen Matrizen), aber leicht kostenaufwändiger.
- d) Die Matrix ist schon eine rechts obere Dreiecksmatrix. Wir brauchen keine QR-Zerlegung anzuwenden, da wir mithilfe von simpler Rückwärtssubstitution auf das Ergebnis schließen können.

2) Lineares Ausgleichsproblem

Wir wollen eine Gerade finden ($y = mx + t$), die durch den Ursprung geht sowie möglichst nah durch folgende Punktemenge:

$$P_0(1|2) \quad P_1(-2|-3)$$

- a) Stellen Sie ein LGS auf, dass das obige Problem repräsentiert.

Hinweis: Dass die Gerade zwangsläufig durch den Ursprung gehen muss streicht eine Komponente in der Funktion.

- b) Lösen Sie das LGS aus a) mithilfe der Normalengleichung.

- c) Gegeben sei folgendes LGS:

$$\begin{pmatrix} \sqrt{5} & \frac{3}{\sqrt{5}} \\ 0 & 1 \\ 0 & 2 \end{pmatrix} \cdot x = \begin{pmatrix} \frac{2}{\sqrt{5}} \\ 3 \\ 1 \end{pmatrix}$$

Lösen Sie es mithilfe der QR-Zerlegung!

Auf der nächsten Seite folgt die Lösung...

Lösung:

- a) Dass die Gerade durch den Ursprung laufen muss streicht die t Komponente völlig.

Wir erhalten als LGS:

$$\begin{pmatrix} 1 \\ -2 \end{pmatrix} \cdot m = \begin{pmatrix} 2 \\ -3 \end{pmatrix}$$

- b) Wir wenden die Normalengleichung an.

$$A^T \cdot A \cdot m = A^T \cdot b$$

$$5 \cdot m = 8$$

$$m = \frac{8}{5}$$

Die gesuchte Gerade ist $y = \frac{8}{5}x$.

- c) Wenn wir unsere Ausgangsmatrix betrachten,

$$A = \begin{pmatrix} \sqrt{5} & \frac{3}{\sqrt{5}} \\ 0 & 1 \\ 0 & 2 \end{pmatrix}$$

sehen wir, dass wir nur noch eine Rotation machen müssen.

$G_{3,2}$ – Rotation:

$$\begin{aligned} G_{3,2} &= \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & c & s \\ 0 & -s & c \end{pmatrix} \\ &= \frac{1}{\sqrt{5}} \cdot \begin{pmatrix} \sqrt{5} & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 2 \\ 0 & -2 & 1 \end{pmatrix} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} G_{3,2} \cdot A &= \frac{1}{\sqrt{5}} \cdot \begin{pmatrix} \sqrt{5} & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 2 \\ 0 & -2 & 1 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} \sqrt{5} & \frac{3}{\sqrt{5}} \\ 0 & 1 \\ 0 & 2 \end{pmatrix} \\ &= \frac{1}{\sqrt{5}} \cdot \begin{pmatrix} 5 & 3 \\ 0 & 5 \\ 0 & 0 \end{pmatrix} = R \end{aligned}$$

LGS mithilfe der Zerlegung lösen:

$$\begin{aligned} Rx &= \beta_1 \quad (\beta_1, \beta_2)^T = G_{3,2} \cdot b \\ \frac{1}{\sqrt{5}} \cdot \begin{pmatrix} 5 & 3 \\ 0 & 5 \\ 0 & 0 \end{pmatrix} x &= \frac{1}{\sqrt{5}} \cdot \begin{pmatrix} \sqrt{5} & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 2 \\ 0 & -2 & 1 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} \frac{2}{\sqrt{5}} \\ 3 \\ 1 \end{pmatrix} \\ \begin{pmatrix} 5 & 3 \\ 0 & 5 \\ 0 & 0 \end{pmatrix} x &= \begin{pmatrix} 2 \\ 5 \\ -5 \end{pmatrix} \\ \begin{pmatrix} 5 & 3 \\ 0 & 5 \end{pmatrix} x &= \begin{pmatrix} 2 \\ 5 \end{pmatrix} \end{aligned}$$

Wir können schließen, dass $x_2 = 1$ ist. x_1 berechnen wir dann folgendermaßen:

$$5x_1 + 3 = 2$$

$$5x_1 = -1$$

$$x_1 = -\frac{1}{5}$$