

Гейты

Семен Синченко

23 марта 2021 г.

Содержание

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Описание лекции | 2 |
| 2 | Введение | 2 |
| 3 | Основные однокубитные гейты | 2 |
| 3.1 | T-гейт | 3 |
| 3.2 | Гейты поворота вокруг оси | 3 |
| 3.2.1 | Гейт $R\hat{Y}$ | 4 |
| 3.2.2 | Другие гейты вращений | 5 |
| 3.2.3 | Общая форма записи однокубитных гейтов | 6 |
| 3.3 | Phase-shift гейт | 6 |
| 3.4 | \hat{U}_2 и \hat{U}_3 | 6 |
| 3.5 | Еще пара слов об однокубитных гейтах | 7 |
| 3.5.1 | Единичный гейт | 8 |
| 4 | Многокубитные состояния и гейты | 8 |
| 4.1 | Многокубитные состояния | 8 |
| 4.2 | Многокубитные операторы | 9 |
| 4.3 | Конструирование многокубитных операторов | 9 |
| 4.4 | Наблюдаемые для многокубитных гейтов | 9 |
| 5 | Основные двухкубитные гейты | 10 |
| 5.1 | CNOT (CX) | 10 |
| 5.2 | Гейты CY и CZ | 10 |
| 5.3 | Гейт iSWAP | 11 |
| 5.4 | Гейт fSim | 11 |

| | | |
|----------|--------------------------------------|-----------|
| 6 | Первое знакомство с PennyLane | 11 |
| 6.1 | Device | 12 |
| 6.2 | QNode | 12 |
| 6.2.1 | Сначала на NumPy | 12 |
| 6.2.2 | Теперь через QNode | 12 |
| 7 | Заключение | 12 |
| 8 | Задачи | 13 |

1. Описание лекции

Из этой лекции мы узнаем:

- Какие есть основные однокубитные гейты
- Как записывать многокубитные состояния
- Как конструировать многокубитные операторы
- Какие есть многокубитные гейты
- Первое знакомство с PennyLane

2. Введение

Квантовые гейты являются основными *строительными* блоками для любых квантовых схем, в том числе и тех, которые применяются для машинного обучения. Можно сказать, что это такой алфавит квантовых вычислений, он просто необходим, чтобы сходу понимать, например, что изображено на подобных схемах:

3. Основные однокубитные гейты

В прошлый раз мы познакомились с операторами Паули, а также гейтом Адамара. Как для обычных квантовых алгоритмов, так и для QML-алгоритмов нужны и другие гейты, потому что одни только эти гейты не позволяют перейти во все возможные квантовые состояния. Теперь давайте посмотрим, какие еще однокубитные гейты часто применяются в квантовых вычислениях и квантовом машинном обучении.

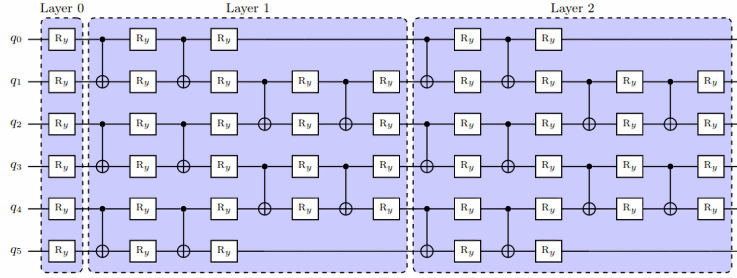


FIG. 2: L-VQE ansatz for a 6-qubit quantum state. R_y denotes rotation around the y -axis defined as $R_y(\theta) \equiv e^{-i\frac{\theta}{2}Y}$. Every R_y contains a parameter that is optimized over in the outer loop.

Рис. 1: Картинка взята из Layer-VQE

3.1. Т-гейт

Т-гейт очень популярен в универсальных квантовых вычислениях. Его матрица имеет вид

$$\hat{T} = \begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & \frac{1+i}{\sqrt{2}} \end{bmatrix}$$

Любой однокубитный гейт можно аппроксимировать последовательностью гейтов Адамара и Т-гейтов. Чем точнее требуется аппроксимация, тем длиннее будет аппроксимирующая последовательность.

Помимо важной роли в математике квантовых вычислений, гейт Адамара и Т-гейт интересны тем, что именно на них построено большинство предложений по реализации квантовых вычислений с топологической защитой или с коррекцией ошибок. На сегодняшний день эти схемы реально пока не очень работают: никаких топологически защищённых кубитов продемонстрировано не было, а коррекция ошибок не выходит за пределы двух логических кубитов.

3.2. Гейты поворота вокруг оси

Поворотные гейты играют центральную роль в квантовом машинном обучении. Вспомним на секунду, как выглядят наши однокубитные состояния на сфере Блоха:

Любой однокубитный гейт можно представить как вращение луча состояния Ψ на некоторый угол вокруг некоторой оси, проходящей через центр сферы Блоха.

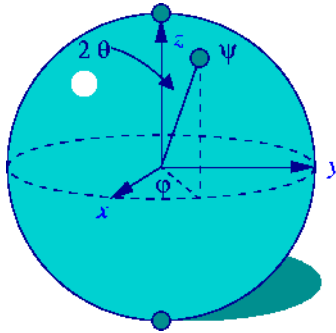


Рис. 2: Сфера Блоха

Гейты $\hat{R}X(\phi)$, $\hat{R}Y(\phi)$, $\hat{R}Z(\phi)$ осуществляют поворот на определенный угол ϕ вокруг соответствующей оси на сфере Блоха.

Давайте внимательно рассмотрим это на примере гейта $\hat{R}Y$.

3.2.1. Гейт $\hat{R}Y$

Сам гейт определяется следующим образом:

$$\hat{R}Y(\phi) = \begin{bmatrix} \cos\left(\frac{\phi}{2}\right) & -\sin\left(\frac{\phi}{2}\right) \\ \sin\left(\frac{\phi}{2}\right) & \cos\left(\frac{\phi}{2}\right) \end{bmatrix}$$

```
import numpy as np
```

```
def ry(state, phi):
    return np.array([
        np.cos(phi / 2), -np.sin(phi / 2)],
        [np.sin(phi / 2), np.cos(phi / 2)]
    ]) @ state
```

Запишем наше состояние $|0\rangle$

```
basis = np.array([1 + 0j, 0 + 0j]).reshape((2, 1))
```

Внимательно посмотрев на сферу Блоха, можно заметить, что повернув состояние из $|0\rangle$ на π и измерив значение $\hat{\sigma}^z$ мы получим 1, а повернув на $-\pi$ мы получим 0:

```

def expval(state, op):
    return state.conj().T @ op @ state

pauli_x = np.array([[0 + 0j, 1 + 0j], [1 + 0j, 0 + 0j]])

np.allclose(expval(ry(basis, np.pi / 2), pauli_x), 1.0)
# True

np.allclose(expval(ry(basis, -np.pi / 2), pauli_x), -1.0)
# True

```

Убедимся также, что вращение на угол, пропорциональный 2π , не меняет результата измерения. Возьмем случайное состояние:

$$|\Psi\rangle = \begin{bmatrix} 0.42 \\ \sqrt{1 - 0.42^2} \end{bmatrix}$$

```

random_state = np.array([0.42 + 0j, np.sqrt(1 - 0.42**2) + 0j]).reshape((2, 1))

```

Измерим его по осям **X** и **Z**, затем повернем его на угол 2π и измерим снова:

```

pauli_z = np.array([[1 + 0j, 0 + 0j], [0 + 0j, 0j - 1j]])

expval(random_state, pauli_z)
# array([[ -0.6472+0.j]])
expval(random_state, pauli_x)
# array([[0.76232025+0.j]])

expval(ry(random_state, 2 * np.pi), pauli_z)
# array([[ -0.6472+0.j]])
expval(ry(random_state, 2 * np.pi), pauli_x)
# array([[0.76232025+0.j]])

```

3.2.2. Другие гейты вращений

Аналогичным образом определяются гейты $\hat{R}X$ и $\hat{R}Z$:

$$\hat{R}X(\phi) = \begin{bmatrix} \cos\left(\frac{\phi}{2}\right) & -i \sin\left(\frac{\phi}{2}\right) \\ -i \sin\left(\frac{\phi}{2}\right) & \cos\left(\frac{\phi}{2}\right) \end{bmatrix} \quad \hat{R}Z(\phi) = \begin{bmatrix} e^{-\frac{i\phi}{2}} & 0 \\ 0 & e^{\frac{i\phi}{2}} \end{bmatrix}$$

3.2.3. Общая форма записи однокубитных гейтов

В общем случае однокубитные гейты могут быть также записаны следующим образом:

$$\hat{R}^{\vec{n}}(\alpha) = e^{-\frac{i\alpha\vec{\sigma}\vec{n}}{2}},$$

где α – это угол поворота, \vec{n} – единичный вектор в направлении оси поворота, а $\vec{\sigma} = \{\sigma^x, \sigma^y, \sigma^z\}$ – это вектор, составленный из операторов Паули. Если использовать покомпонентную запись и $\vec{n} = \{n_x, n_y, n_z\}$ задаёт ось вращения, то

$$\hat{R}^{\vec{n}}(\alpha) = e^{-i\frac{\alpha}{2}(\sigma^x n_x + \sigma^y n_y + \sigma^z n_z)}.$$

Забегая вперед, можно сказать, что именно гейты вращений – это основа квантовых вариационных схем, главного инструмента этого курса.

3.3. Phase-shift гейт

Другой важный гейт – это так называемый phase-shift гейт, или \hat{U}_1 гейт. Его матричная форма имеет следующий вид:

$$\hat{U}_1(\phi) = \begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & e^{i\phi} \end{bmatrix}$$

```
def u1(state, phi):  
    return np.array([[1, 0], [0, np.exp(1j * phi)]]) @ state
```

Легко видеть, что с точностью до глобального фазового множителя, который ни на что не влияет, Phase-shift-гейт – это тот же $\hat{R}^Z(\phi)$. Забегая вперед, можно сказать, что этот гейт играет важную роль в квантовых ядерных методах.

3.4. \hat{U}_2 и \hat{U}_3

Более редкие в QML гейты, которые однако все равно встречаются в статьях.

$$\hat{U}_2(\phi, \lambda) = \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{bmatrix} 1 & -e^{i\lambda} \\ e^{i\phi} & e^{i(\phi+\lambda)} \end{bmatrix} = \hat{U}_1(\phi + \lambda) \hat{R}^Z(-\lambda) \hat{R}^Y(\frac{\pi}{2}) \hat{R}^Z(\lambda)$$

Давайте убедимся в справедливости этого выражения:

```

def rz(state, phi):
    return np.array([[np.exp(-1j * phi / 2), 0], [0, np.exp(1j * phi / 2)]] @ state

def u2_direct(phi, l):
    return (
        1
        / np.sqrt(2)
        * np.array([[1, -np.exp(1j * l)], [np.exp(1j * phi), np.exp(1j * (phi + l))]])
    )

def u2_inferenced(phi, l):
    return (
        u1(np.eye(2), phi + l)
        @ rz(np.eye(2), -l)
        @ ry(np.eye(2), np.pi / 2)
        @ rz(np.eye(2), l)
    )

np.allclose(u2_direct(np.pi / 6, np.pi / 3), u2_inferenced(np.pi / 6, np.pi / 3))
# True

```

Схожим образом определяется $\hat{U}_3(\theta, \phi, \lambda)$:

$$\hat{U}_3(\theta, \phi, \lambda) = \begin{bmatrix} \cos(\frac{\theta}{2}) & -e^{1j\lambda} \sin(\frac{\theta}{2}) \\ e^{1j\phi} \sin(\frac{\theta}{2}) & e^{1j(\phi+\lambda)} \cos(\frac{\theta}{2}) \end{bmatrix} = \hat{U}_1(\phi + \lambda) \hat{R}Z(-\lambda) \hat{R}Y(\theta) \hat{R}Z(\lambda)$$

Читатель может сам легко убедиться, что эти формы записи эквивалентны. Для этого надо написать примерно такой же код, какой мы писали раньше для \hat{U}_2 .

3.5. Еще пара слов об однокубитных гейтах

На этом мы завершаем обзор основных однокубитных гейтов. Маленькое замечание – гейты, связанные со сдвигом фазы, никак не меняют состояние кубита, если оно сейчас $|0\rangle$. Учитывая, что мы всегда предполагаем, что наше начальное состояние кубитов это именно $|0\rangle$, то перед тем как применять, например, гейт \hat{U}_1 , рекомендуется применить гейт Адамара:

```

np.allclose(u1(basis, np.pi / 6), basis)
# True

h = 1 / np.sqrt(2) * np.array([[1 + 0j, 1 + 0j], [1 + 0j, 0j - 1j]])

```

```
np.allclose(u1(h @ basis, np.pi / 6), h @ basis)
# False
```

3.5.1. Единичный гейт

Самое последнее об однокубитных гейтах – это единичный гейт \hat{I} :

$$\hat{I} = \begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 1 \end{bmatrix}$$

```
i = np.eye(2, dtype=np.complex128)
# array([[1.+0.j, 0.+0.j],
#        [0.+0.j, 1.+0.j]])
```

Этот гейт не делает с кубитом ровным счетом ничего. Но он все равно нам понадобится, когда мы будем конструировать многокубитные операторы!

4. Многокубитные состояния и гейты

Очевидно, что с одним кубитом мы ничего интересного (ну кроме генератора истинно-случайных чисел) мы не сделаем. Давайте для начала разберемся, как выглядят состояния для многокубитных систем.

4.1. Многокубитные состояния

В классическом компьютере 1 бит имеет два значения – 0 и 1; 2 бита имеют 4 – 00, 01, 10, 11; 3 бита 8 значений и т.д. По аналогии, состояние двух кубит – это вектор в пространстве \mathbb{C}^4 ; состояние трех кубит, соответственно, в пространстве \mathbb{C}^8 и т.д., то есть состояние N кубит описывается вектором размерности 2^N в комплексном пространстве. Вероятности каждой из возможных битовых строк (0000...00, 0000...01, 0000...10, и т.д.) получаются по методу Шрёдингера, который мы обсуждали в конце прошлой лекции:

$$\mathbf{P}(\vec{s}) = |\langle \Psi | \vec{s} \rangle|^2$$

Напомню, что по сути мы должны отсортировать наши битовые строки в лексикографическом порядке и вероятность i -й битовой строки будет равна квадрату i -го элемента вектора $|\Psi\rangle$.

4.2. Многокубитные операторы

Как мы уже обсуждали, квантовые операторы должны переводить наше состояние в новое состояние в том же пространстве и сохранять нормировку, а еще должны быть обратимыми. И, значит, оператор для состояния из N кубит – это эрмитова матрица размерности $2^N \times 2^N$.

4.3. Конструирование многокубитных операторов

Прежде чем мы начнем обсуждать двухкубитные операторы, давайте рассмотрим другую ситуацию. Представим, что у нас есть состояние из 2-х кубит и мы хотим подействовать на первый кубит, например, оператором Адамара. Как же тогда нам написать такой двухкубитный оператор? Ок, мы действуем на 1-й кубит оператором, а что происходит со вторым кубитом? А ничего не происходит, и это эквивалентно тому, что мы действуем на 2-й кубит единичным оператором. А финальный оператор $2^2 \times 2^2$ записывается через произведение Кронекера:

$$\hat{H} \otimes \hat{I} = \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{bmatrix} 1 & 1 \\ 1 & -1 \end{bmatrix} \otimes \begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 1 \end{bmatrix} = \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{bmatrix} \hat{I} & \hat{I} \\ \hat{I} & -\hat{I} \end{bmatrix} = \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{bmatrix} 1 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 1 \\ 1 & 0 & -1 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & -1 \end{bmatrix}$$

Учитывая, что многокубитные состояния конструируются аналогичным образом через произведение Кронекера, мы можем явно убедиться в верности нашего вывода:

```
np.allclose(np.kron(h @ basis, basis), np.kron(h, i) @ np.kron(basis, basis))
# True
```

4.4. Наблюдаемые для многокубитных гейтов

Аналогичным образом можно сконструировать и наблюдаемые. Например, если мы хотим измерять одновременно два спина по оси \mathbf{Z} , то наблюдаемая будет выглядеть так:

$$\mathbf{ZZ} = \hat{\sigma}^z \otimes \hat{\sigma}^z = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & -1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & -1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

5. Основные двухкубитные гейты

Основные многокубитные гейты, которые предоставляют современные квантовые компьютеры, это двухкубитные гейты.

5.1. CNOT (CX)

Квантовый гейт контролируемого инвертирования – это гейт, который действует на два кубита – *рабочий* и *контрольный*. В зависимости от того, имеет ли контрольный кубит значение 1 или 0, этот гейт инвертирует или не инвертирует рабочий кубит.

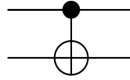


Рис. 3: CNOT (CX)

Иногда этот гейт также называют гейтом CX. В матричном виде этот оператор можно записать так:

$$CNOT = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \end{bmatrix}$$

Заметьте, тут мы воспользовались тем, что $\hat{\sigma}^x$ работает так же, как инвертор кубитов – он превращает $|0\rangle$ в $|1\rangle$ и наоборот!

5.2. Гейты CY и CZ

Схожие по принципу гейты – это гейты $\hat{C}Y$ и $\hat{C}Z$. В зависимости от значения *управляющего* кубита к *рабочему* кубиту применяют соответствующий оператор Паули:

$$\hat{C}Y = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & -i \\ 0 & 0 & i & 0 \end{bmatrix} \quad \hat{C}Z = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & -1 \end{bmatrix}$$

5.3. Гейт iSWAP

Гейты $\hat{C}X$, $\hat{C}Y$ и $\hat{C}Z$ эквивалентны с точностью до однокубитных гейтов. Это означает, что любой из них можно получить добавив необходимые однокубитные гейты до и после другого гейта. Так, например,

$$\hat{C}Z = (\hat{I} \times \hat{H}) \hat{C}X (\hat{I} \times \hat{H}).$$

Этим свойством обладают отнюдь не все двухкубитные гейты! Например, таковым является гейт iSWAP:

$$\text{iSWAP} = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & -i & 0 \\ 0 & -i & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

5.4. Гейт fSim

Для разных архитектур квантовых процессоров “естественный” гейт может выглядеть по-разному. Так, например, в квантовом процессоре Google Sycamore естественным является так называемый fermionic simulation gate, или fSim. Это двухпараметрическое семейство гейтов вида

$$\text{fSim}(\theta, \phi) = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & \cos \theta & -i \sin \theta & 0 \\ 0 & -i \sin \theta & \cos \theta & 0 \\ 0 & 0 & 0 & e^{-i\phi} \end{bmatrix}.$$

Впрочем, и fSim-гейт не является эквивалентным всему множеству двухкубитных гейтов. В общем случае, чем больше кубитов, тем сложнее будет выглядеть декомпозиция произвольного гейта на физически реализуемые в железе.

6. Первое знакомство с PennyLane

На сегодня существует уже достаточно много фреймворков для программирования квантовых компьютеров. Для целей этого курса мы будем использовать PennyLane. Он предоставляет высокоуровневый Python API и создан специально для решения задач квантового машинного обучения.

```
import pennylane as qml
```

6.1. Device

Для объявления квантового устройства используется класс Device. PennyLane поддерживает работу с большинством существующих сегодня квантовых компьютеров, но для целей курса мы будем запускать все наши программы лишь на самом простом симуляторе идеального квантового компьютера:

```
device = qml.device("default.qubit", 2)
```

Первый аргумент тут – указание устройства, а второй – число кубит.

6.2. QNode

Основной *строительный блок* в PennyLane – это `qnode`. Это функция, которая отмечена специальным декоратором и включает в себя несколько операций с кубитами. Результатом такой функции всегда является измерение. Напишем функцию, которая поворачивает первый кубит на 45° , после чего измеряет оба кубита по оси **Z**.

6.2.1. Сначала на NumPy

6.2.2. Теперь через QNode

7. Заключение

Это последняя вводная лекция, где мы сами писали операторы и операции на чистом NumPy. Это могло казаться скучным, но зато должно помочь лучше понять ту математику, которая лежит под капотом у квантовых вычислений. Дальше мы будем пользоваться только PennyLane и будет отдельная лекция, которая рассказывает, как работать с этим фреймворком.

- Мы знаем что такое кубит
- Мы понимаем линейную алгебру, которая описывает квантовые вычисления

- Мы понимаем, как можно сконструировать нужный нам оператор и как применить его
- Мы знаем, что такое измерение и наблюдаемые

Теперь мы готовы к тому, чтобы знакомиться с квантовыми вариационными схемами и переходить непосредственно к построению моделей квантового машинного обучения!

8. Задачи

- Как связаны ось и угол вращения на сфере Блоха с собственными значениями и собственными векторами матрицы однокубитного гейта? Для этого найдите собственные векторы и собственные значения гейта $R^{\vec{n}}(\alpha)$.
- Вокруг какой оси и на какой угол вращает состояние гейт Адамара?
- Гейт SWAP меняет кубиты местами. Его унитарная матрица имеет вид

$$\text{SWAP} = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}.$$

Попробуйте составить последовательность гейтов, реализующую SWAP, из гейтов iSWAP, $\hat{C}Z$ и $\hat{R}Z(\phi)$.