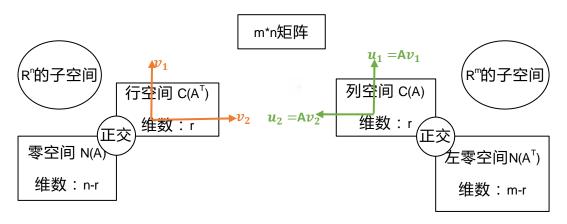
# 一. 知识概要

本节介绍矩阵的奇异解分解,本质就是将行空间的一组正交基变换成列 空间里的一组正交基。示意如下图



# 二. 奇异值分解 SVD

## 2.1 基变换

对矩阵做奇异值分解,首先如上图,先在行空间中找一组正交基 $v_1$ , $v_2$ ,.... $v_i$ ,然后通过矩阵 A 对其进行线性变换,得到列空间中一组正交基 $u_1$ , $u_2$ ,.... $u_i$ 。

$$Av_i = \sigma_i u_i$$

- $\mathbf{\dot{z}}$ : (1)  $\mathbf{v}_i$ 是单位的,将其变换之后的 $\mathbf{u}_i$ 也是单位的,对应的 $\mathbf{\sigma}_i$ 就是伸缩因子
  - (2) 找行空间的一组正交基方法: 我们之前学习的格拉姆-施密特正交化方法就可以在行空间中得到一组正交基 $v_1, v_2, \ldots, v_i$ 。

#### 2.2 矩阵形式

接下来将我们这个过程用矩阵形式表示出来,

$$\leftrightarrow \ AV = U \sum$$

- $v_i$ 对应的是行空间中的基向量;
- u, 对应的是列空间中的基向量;
- $\sigma_i$ 对应的是伸缩因子;

我们的任务就是由给定矩阵 A 得到其余三者。即:

$$AV = U \sum$$

简单变形:

$$A = U \sum V^{-1} = U \sum V^{T}$$

(因为 V 与 U 都是正交基构成的正交矩阵,转置即为逆)

这个形式就是 SVD 分解:  $A=U\sum V^{-1}$ 。任意矩阵都可以被分解为这个形式。即两个正交矩阵 U, V 以及一个对角矩阵 $\Sigma$ 。

#### 2.3 计算方法

但是在这种变形方式中, U 与 V 并不好同时寻找, 我们考虑使用变形技巧来 简化求解过程, 如:

假设现在希望做些处理,将U消去。

使用 $A^T A$ 运算,利用 U 是正交阵的性质:

$$A^TA = V \sum U^T U \sum V^T = V \begin{bmatrix} \sigma_1^2 & & & \\ & \sigma_2^2 & & \\ & & \dots & \end{bmatrix} V^T$$

这样变形之后,我们就只需要选择 V 就可以了。同样,我们经过相似处理,使用 $\mathbf{A}\mathbf{A}^T$ 运算,这样剩下的就是  $\mathbf{U}$  矩阵。

我们在看看这个 $A^TA$ 矩阵形式,回顾之前对称矩阵分解(26课)形式,发现满足以下形式:

$$A^T A = Q \wedge Q^T$$

也就是说,这个式子就是 $A^TA$ 这个对称矩阵(也是正交矩阵)的分解,V由 $A^TA$ 这个矩阵的线性无关的特征向量标准化后构成(就是我们选取的行空间中的基),而中间的对角阵则是 $\Sigma$ 则是由 $A^TA$ 的特征向量 $\sigma_i$ <sup>2</sup>构成。

这意味着: 我们通过矩阵 $A^TA$ 的特征值与特征向量就可以确定 $\mathbf{v}_i$ 和 $\sigma_i$ 。同样,计算 $AA^T$ 就能确定 $\mathbf{u}_i$ 。

下面我们来通过一个例子来熟悉上述流程:

【例】已知: 
$$A = \begin{bmatrix} 4 & 4 \\ -3 & 3 \end{bmatrix}$$

解:

先计算 $A^TA$ , 为得到 V 与 $\sigma$ 做准备。

$$A^T A = \begin{bmatrix} 25 & 7 \\ 7 & 25 \end{bmatrix}$$

对应求其特征值,特征向量,并将特征向量标准化得到:

$$\lambda_1 = 32, \quad x_1 = \begin{bmatrix} \frac{1}{\sqrt{2}} \\ \frac{1}{\sqrt{2}} \end{bmatrix}$$

$$\lambda_2 = 18, \quad x_2 = \begin{bmatrix} \frac{1}{\sqrt{2}} \\ \frac{-1}{\sqrt{2}} \end{bmatrix}$$

接下来,我们来求 $AA^T$ 来确定 $u_i$ 由:

$$AA^{T} = U \sum V^{T}V \sum {}^{T}U^{T} = U \sum \sum {}^{T}U^{T}$$

又:

$$AA^T = \begin{bmatrix} 32 & 0 \\ 0 & 18 \end{bmatrix}$$

求得其对应的特征值与特征向量为:

$$\lambda_1 = 32, \quad x_1 = \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \end{bmatrix}$$

$$\lambda_2 = 18$$
,  $x_2 = \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \end{bmatrix}$ 

注:如果观察得仔细我们不难发现这里得到的特征值与之前的是一样的。事实上, 存在性质: BA 与 AB 的特征值相同。

完成了各个矩阵求解的工作,对应之前提到的分解式:  $A = U \sum V^{-1} = U \sum V^{T}$  如果直接代入我们会得到:

$$\begin{bmatrix} 4 & 4 \\ 3 & -3 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \sqrt{32} & 0 \\ 0 & \sqrt{18} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \frac{1}{\sqrt{2}} & \frac{1}{\sqrt{2}} \\ \frac{1}{\sqrt{2}} & \frac{-1}{\sqrt{2}} \end{bmatrix}$$

这就出现了问题,之前的矩阵明明是 $\begin{bmatrix} 4 & 4 \\ -3 & 3 \end{bmatrix}$ ,为什么这里计算出来的符号有问

# 题呢?

#### 出错的原因:

我们无法确定特征向量的符号,或者说,求出的一组特征向量 U 的反向依然满足我们求解 U 的过程。原本 V 与 U 的方向时有关联的,但是我们上面求解过程无法考虑这种关联。

## 解决办法:

使用最原始的公式:

$$\sigma_i u_i = A v_i$$

如果确定了 v 与 $\sigma$ ,直接代入,就能得到 u 了。这样就将 u 与 v 的关系连接了起来。

注意到,上述得到 u, v,  $\sigma$  的过程都是通过变形计算得到。事实上,对于部分内容我们可以从其内容出发直接得到,下面我们通过例 2 来进行说明。

【例 2】 
$$A = \begin{bmatrix} 4 & 3 \\ 8 & 6 \end{bmatrix}$$
, 对其进行奇异值分解。

分析:

易知 A 秩为 1,对应的行空间是一条直线,即(4, 3)的倍数,零空间是与之垂直的一条直线。

而同时, A 对应的列空间也是一条直线,即(4,8)的倍数,左零空间是与之垂直的一条直线。

于是,由奇异值分解式的意义,行空间方向上的基:  $\begin{bmatrix} 0.8 \\ 0.6 \end{bmatrix}$ ,零空间方向上的基:  $\begin{bmatrix} -0.6 \\ 0.8 \end{bmatrix}$ 。列空间方向:  $\mathbf{u}_1 = 1/\sqrt{5} \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix}$ ,左零空间方向:  $1/\sqrt{5} \begin{bmatrix} 2 \\ -1 \end{bmatrix}$ 。我们要寻找的 SVD,就是一种转换方式,将行空间与零空间上的基转换为列空间与左零空间上的基。

就可以很快地得到矩阵 U:

$$U = \frac{1}{\sqrt{5}} \begin{bmatrix} 1 & 2 \\ 2 & -1 \end{bmatrix}$$

类似的,我们可以得到:

$$V^T = \begin{bmatrix} 0.8 & 0.6 \\ 0.6 & -0.8 \end{bmatrix}$$

余下过程与例 1 类似,通过求矩阵  $A^TA$  的特征值来得到对角矩阵 $\Sigma$  。代入公 式 $A = U \sum V^T$  完成最后的分解步骤。

#### 【总结】

回忆这个奇异值分解的过程,我们所做的就是在线性代数的四个子空间中选出 合适的基。

- $\mathcal{M}_{v_1}$ 到 $v_r$ 是矩阵行空间的标准正交基;
- 从 $u_1$ 到 $u_r$ 是矩阵列空间的标准正交基;
- 从 $v_{r+1}$ 到 $v_n$ 是矩阵零空间的标准正交基;
- 从 $u_{r+1}$ 到 $u_n$ 是对应的转置矩阵的零空间的标准正交基。

### 【进一步理解】

最后,让我们再来理解一下等式:  $Av_i = \sigma_i u_i$ 这表明:

- (1) 左式与右式是倍数关系
- (2) A 乘以每一个 v 对应一个 u 的方向

# 三. 学习感悟

SVD 很重要,与最小二乘法也有一定的联系。这部分内容主要是将之前学习 的内容进行应用与联系。其实 SVD 的用处远不止我们介绍的这些而已。它还可以 减小一些计算量, 进行图像变换等。