

Міністерство освіти і науки України  
Львівський національний університет  
імені Івана Франка  
Кафедра обчислювальної математики

**Курсова робота**  
На тему  
**Ієрархічні матриці**

Студентки 3-го курсу групи ПмП-31  
спеціальності  
6.040301 "Прикладна математика"  
Солук О.О.

Керівник  
Вавричук В.Г.

Національна шкала \_\_\_\_\_  
Кількість балів \_\_\_\_\_ Оцінка ECTS \_\_\_\_\_

Члени комісії

_____	_____
_____	_____
_____	_____

Львів - 2017

# Зміст

<b>1</b>	<b>1. Вступ.</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>2. Ключова концепція.</b>	<b>3</b>
2.1	Постановка проблеми. . . . .	3
2.2	Структура $\mathcal{H}$ -матриці. . . . .	4
<b>3</b>	<b>3. Дерево, Cluster Tree і Block Cluster Tree.</b>	<b>5</b>
3.1	Означення дерева. . . . .	5
3.2	Означення Cluster Tree. . . . .	6
3.3	Означення Block Cluster Tree . . . . .	7
3.4	Умова допустимості . . . . .	8
3.4.1	Стандартна допустимість . . . . .	9
3.4.2	Слабка допустимість . . . . .	10
3.5	Означення $\mathcal{H}$ -матриці . . . . .	10
3.6	Приклад побудови block cluster tree . . . . .	11
<b>4</b>	<b>4. Метод граничних елементів (ВЕМ)</b>	<b>13</b>
4.1	Модельна задача . . . . .	13
4.2	Розклад ядра в ряд Тейлора . . . . .	14
4.3	Наближення низького рангу блоків матриці . . . . .	15
<b>5</b>	<b>5. Збірка, пам'ять і множення матриці на вектор</b>	<b>18</b>
5.1	Побудова матриці . . . . .	18
5.1.1	Недопустимі листки . . . . .	18
5.1.2	Допустимі листки . . . . .	18
5.1.3	Репрезентація ієрархічної матриці . . . . .	19
5.2	Метод спряжених градієнтів . . . . .	20
5.3	Програмна реалізація . . . . .	21
<b>6</b>	<b>Висновок</b>	<b>22</b>
<b>7</b>	<b>Додатки</b>	<b>23</b>

# 1. Вступ.

Ієрархічна матриця ( $\mathcal{H}$ -матриця) використовується для апроксимації розрідженими даними щільних матриць. Ці матриці застосовують коли намагаються розв'язати систему лінійних рівнянь

$$Ax = b \quad A \in \mathbb{R}^{n \times n}, \quad x \in \mathbb{R}^n$$

з майже лінійною складністю  $O(n \log(n))$ .

Вперше концепцію ієрахічних матриць запропонував Вольфганг Хакбуш в 1998 році. Він розширив ідею panel clustering methods, зробивши її застосовною до загальних алгебраїчних операцій над матрицями, оберненими матрицями тощо.

В цій роботі розглянуто базові означення та процес побудови  $\mathcal{H}$ -матриць, їх застосування на прикладі одновимірної модельної задачі, для розв'язування якої використовують метод граничних елементів (BEM - boundary element method).

Текст цієї роботи написано на основі матеріалів [1],[2]. Також, деякі графічні ілюстрації взяті з роботи [1].

Автору даної курсової роботи належить власна програмна реалізація на мові C# таких описаних у роботі алгоритмів:

- побудова cluster tree для  $n = 2^p$ .
- побудова block cluster tree.
- множення  $\mathcal{H}$ -матриці на вектор.
- реалізація методу спряжених градієнтів.

## 2. Ключова концепція.

### 2.1 Постановка проблеми.

В загальному випадку, вартість обчислень при роботі зі щільною матрицею  $A$  -  $O(n^2)$ . При великому  $n$  з цією складністю не можуть впоратися навіть сучасні комп'ютери. Враховуючи наявну пам'ять комп'ютера і швидкість обчислень, намагаються уникати операцій з великими, повністю заповненими матрицями. Натомість намагаються звести всі алгоритми до роботи з розрідженими матрицями. Таким чином постає питання чи можливо замінити матрицю  $A$  на матрицю  $\tilde{A}$ , таку що вартість обчислень стане майже лінійною ( $n \log(n)$ ). Для цього використовують  $\mathcal{H}$ -матриці, операції з якими дозволяють наближення. Тим не менше, похибки наближення є допустимими так, як великі матриці отримують шляхом дискретизації, завдяки чому буде присутня похибка дискретизації.

Операції з  $\mathcal{H}$ -матрицями:

1. Додавання матриць
2. Множення матриць
3. Множення  $\mathcal{H}$ -матриці на вектор
4. Знаходження оберненої матриці
5. LU-розклад
6. Розклад Холецкого

Наведені твердження правдиві не для всіх матриць, але вони виконуються для важливого класу матриць, які походять від стандартної дискретизації еліптичних диференціальних рівнянь і відповідних інтегральних рівнянь.

Багато проблем в природі можуть бути представлені за допомогою диференціальних або інтегральних рівнянь. Методи розв'язання цих рівнянь базуються на лінеаризації або дискретизації ядра. Після їх застосування отримуємо систему лінійних рівнянь вигляду

$$Ax = b \quad A \in \mathbb{R}^{n \times n}, \quad x \in \mathbb{R}^n$$

Основні методи:

1. FEM (finite element method) - метод скінченних елементів.  $A$  - розріджена матриця,  $A^{-1}$  - щільна.

2. ВЕМ (boundary element method) - метод граничних елементів.  $A$  - щільна матриця.

## 2.2 Структура $\mathcal{H}$ -матриці.

Техніка побудови ієрархічних матриць ( $\mathcal{H}$ -матриць) використовує деревоподібну структуру з розрідженими даними для того, щоб зберігати заповнену матрицю таким чином, що листки дерева є заповненими або матрицями низького рангу.

Формат  $\mathcal{H}$ -матриці базується на ієрархічній деревоподібній структурі, яка називається block cluster tree. Цю структуру можна отримати ієрархічним поділом множини індексів на підблоки, які називають cluster tree.

Під час побудови cluster tree ( $\mathcal{H}$ -дерева) на кожному рівні поділу, ці підблоки повинні задовільняти умову допустимості (admissibility condition), яка вирішує чи вони є листком, чи підлягають подальшому поділу.

Означення  $\mathcal{H}$ -матриці в загальному базується на означенні дерева.

### 3. Дерево, Cluster Tree і Block Cluster Tree.

#### 3.1 Означення дерева.

Перед тим, як дати означення дерева введемо такі означення:

**Означення 3.1** Бінарним відношенням на множині  $A$  називається довільно підмножина декартового добутку  $A \times A$ .

**Означення 3.2** Графом  $G = (V, E)$  називається впорядкована пара множин  $V, E$ , де  $V$  - скінченна множина вершин, а  $E$  - мультимножина, яка містить ребра, що описуються парою вихідна і кінцева вершина.

**Означення 3.3** Шляхом в неорієнтованому графі  $\langle u, v \rangle$  довжиною  $r$  називають послідовність ребер

$$\langle u, v \rangle = (\{x_0, x_1\}, \{x_1, x_2\}, \dots, \{x_{r-1}, x_r\})$$

$$x_0 = u, x_r = v$$

Шлях, який не містить повторюваних ребер називається простим.

Неорієнтований граф називається зв'язним, якщо між довільною парою його вершин існує шлях.

**Означення 3.4 (Дерево)** Нехай  $V$  - непорожня множина і  $E \subseteq V \times V$  є бінарним відношенням над  $V$ . Пара  $\mathbb{T} = (V, E)$ , де множина  $V = V(\mathbb{T})$  є множиною вершин  $\mathbb{T}$ , а множина  $E = E(\mathbb{T})$  - множина ребер  $\mathbb{T}$ , називається деревом, якщо виконуються такі умови:

- Унікальна вершина  $v \in V$  називається коренем дерева і позначається  $root(\mathbb{T})$   
 $\Leftrightarrow \forall w \in V : w \neq v$  виконується  $(w, v) \notin E$ .
- Для будь-якої вершини  $v \in V \setminus root(\mathbb{T})$  існує єдиний простий шлях з  $root(\mathbb{T})$  до  $v$ .

Іншими словами, дерево - це неорієнтований зв'язний граф без простих циклів.

Введемо такі позначення:

- Для вершини  $v \in V$  множина її синів визначається як

$$S(v) = \{w \in V | (v, w) \in E\}$$

- Множину всіх листків дерева  $\mathbb{T}$  визначають як  $\mathcal{L}(\mathbb{T}) = \{v \in V | S(v) = \emptyset\}$
- Рівень дерева  $\mathbb{T}$  визначається рекурсивно як

$$\mathbb{T}^{(0)} = \text{root}(\mathbb{T})$$

$$\mathbb{T}^{(l)} = \{v \in V | \exists w \in \mathbb{T}^{(l-1)} : (w, v) \in E\}$$

- Висотою дерева  $d(\mathbb{T})$  називається найдовший простий шлях від кореня до листка.

**Означення 3.5** Повним бінарним деревом називається кореневе дерево, в якого кожна внутрішня вершина має точно двоє дітей.

**Означення 3.6** Кореневе бінарне дерево називається збалансованим, якщо його листки знаходяться на рівні  $h$  або  $h-1$ .

## 3.2 Означення Cluster Tree.

Як  $I = 0, 1 \dots n - 1$  позначимо скінченну множину індексів з потужністю  $|I| = n$ . В майбутньому, в ролі  $I$  використовуватимемо індекси базових функцій, отриманих для дискретизації з ВЕМ.

Концепція cluster tree базується на концепції дерева.

**Означення 3.7 (Cluster Tree)** Дерево  $\mathbb{T}_I$  називається cluster tree над множиною індексів  $I$  з  $\text{root}(\mathbb{T}_I) = I$ , якщо наступні умови виконуються:

- $I \in V$  є коренем  $\mathbb{T}_I$  і  $\forall v \in V, v \neq \emptyset \Rightarrow v \subseteq I$ .
- Якщо  $v \in V$  не є листком ( $S(v) \neq \emptyset$ ), то він рівний об'єднанню своїх синів, тобто  $v = \bigcup_{w \in S(v)} w$ .

$v \in V$  називають кластером.

В одновимірному випадку cluster tree - збалансоване бінарне дерево.

**Приклад.** Одновимірний випадок.

Як корінь дерева  $\mathbb{T}_I$  беремо множину індексів  $I_0^{(0)} = \{0, \dots, n - 1\}$ . Для легкості презентації припустимо, що кількість базисних функцій  $n$  є степенем 2:

$$n = 2^p$$

Розглядаємо випадок, коли  $p = 3$ . Починаючи з кореня, де тільки один кластер, це дерево конструюється шляхом поділу кожної множини індексів  $I_i^{(j)}$  на два нащадки  $I_{2i}^{(j+1)}$  і  $I_{2i+1}^{(j+1)}$  при  $0 \leq i, j \leq p$ . Нарешті на рівні  $p$  всі кластери (вузли) є листками, наприклад  $\mathcal{L}(\mathbb{T}) = \{I_i^{(3)}\}_{i=0}^7$ . Кожен вузол (окрім листків) отриманого дерева матиме рівно два нащадки:

Два нащадки  $I_0^{(0)}$ :  $I_0^{(1)} = \{0, \dots, \frac{n}{2} - 1\}$  і  $I_1^{(1)} = \{\frac{n}{2}, \dots, n - 1\}$ .

Два нащадки  $I_0^{(1)}$ :  $I_0^{(2)} = \{0, \dots, \frac{n}{4} - 1\}$  і  $I_1^{(2)} = \{\frac{n}{4}, \dots, \frac{n}{2} - 1\}$ .

Два нащадки  $I_1^{(1)}$ :  $I_2^{(2)} = \{\frac{n}{2}, \dots, \frac{3n}{4} - 1\}$  і  $I_3^{(2)} = \{\frac{3n}{4}, \dots, n - 1\}$ .

Зауваження. В попередньому прикладі, подальший поділ множини індексів зупиняється точно тоді, коли залишається тільки один елемент. Проте зазвичай на практиці фіксують найменший розмір кластера  $n_{min}$ . Завдяки цьому поділ зупиняється, тоді коли потужність вузла менша чи рівна за  $n_{min}$ . В обчислювальних експериментах, є ефективним брати  $n_{min}$  між 32 і 64.

З практичної точки зору,  $\mathbb{T}_I$  зазвичай є бінарним деревом. Висота бінарного дерева  $\approx \log(n)$ , а отже складність побудови cluster tree -  $O(n \log(n))$ .

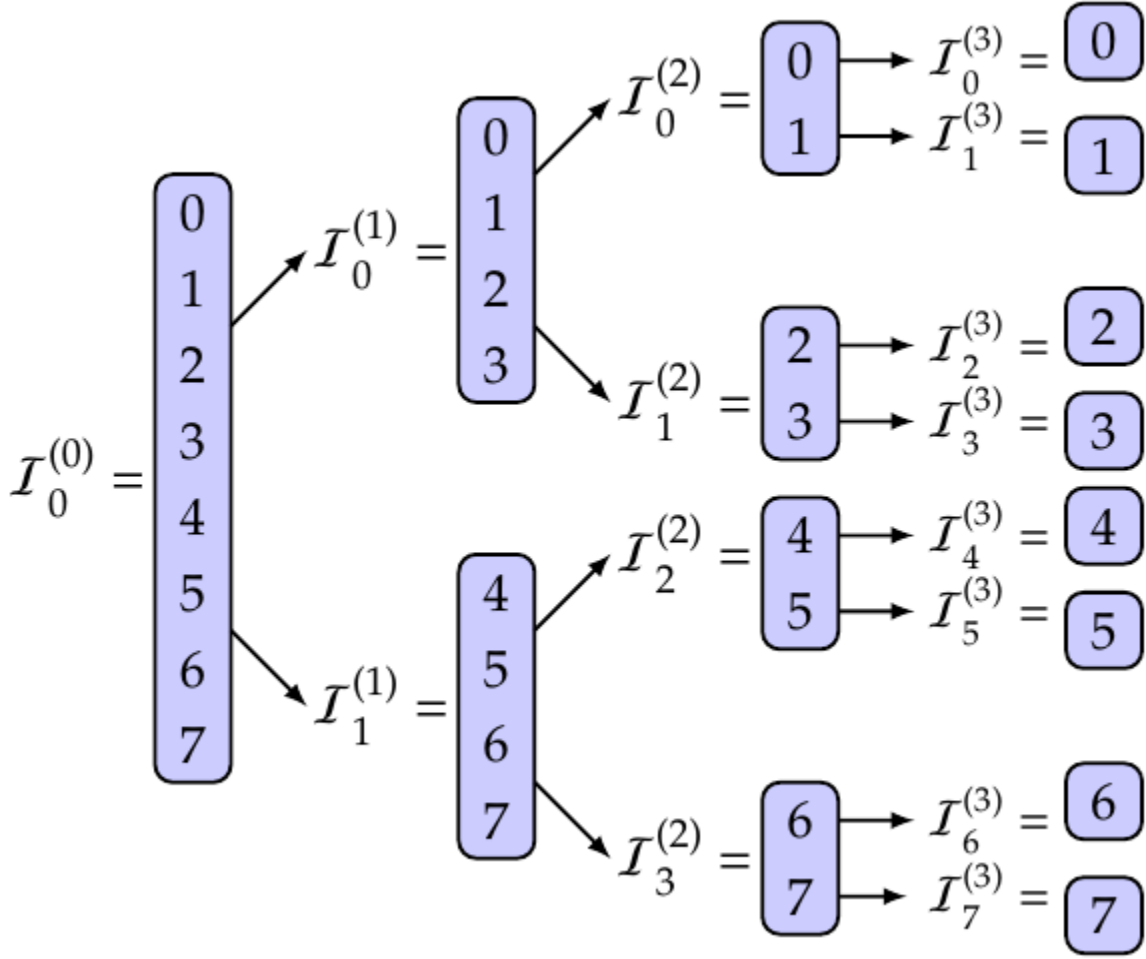


Рис. 3.1: Cluster Tree при  $p=3$ .

### 3.3 Означення Block Cluster Tree

Block cluster tree є cluster tree над множиною індексів  $I \times I$  замість  $I$ . В загальному, для неквадратних матриць, що належать до  $\mathbb{R}^{I \times J}$ , потрібно два різні cluster trees  $\mathbb{T}_I$  та  $\mathbb{T}_J$ , тому ми розглядаємо інше cluster tree  $\mathbb{T}_J$ , яке базується на множині індексів  $J$  потужності  $|J| = m$ .



**Означення 3.8** Нехай  $\mathbb{T}_I$  і  $\mathbb{T}_J$  - cluster trees над множинами індексів  $I$  та  $J$  відповідно. Cluster tree  $\mathbb{T}_{I \times J} = \mathbb{T}_{\mathbb{T}_I \times \mathbb{T}_J} = (V, E)$  називається block cluster tree над добутком множини індексів  $I \times J$ , якщо  $\forall v \in V$  виконуються наступні умови:

- $\mathbb{T}_{I \times J}^{(0)} = I \times J$
- Якщо  $v \in \mathbb{T}_{I \times J}^{(l)}$ , то існують  $\tau \in \mathbb{T}_I^{(l)}$  і  $\sigma \in \mathbb{T}_J^{(l)}$  такі, що  $v = \tau \times \sigma$ .
- Для синів  $v = \tau \times \sigma$ , де  $\tau \in \mathbb{T}_I$  і  $\sigma \in \mathbb{T}_J$  виконується
$$S(v) = \begin{cases} \emptyset, \text{якщо } S(\tau) = \emptyset \text{ або } S(\sigma) = \emptyset \\ \{\tau' \times \sigma' : \tau' \in S(\tau), \sigma' \in S(\sigma)\}, \text{інакше} \end{cases}$$

Властивості block cluster tree  $\mathbb{T}_{I \times J}$ :

- Якщо обое cluster trees  $\mathbb{T}_I$  і  $\mathbb{T}_J$  є бінарними деревами, то отримане block cluster tree є quad-деревом, тобто кожний внутрішній вузол має точно чотири нащадки.
- $|\mathcal{L}(\mathbb{T}_{I \times J})| \leq |\mathcal{L}(\mathbb{T}_I)| \cdot |\mathcal{L}(\mathbb{T}_J)|$
- $|\mathbb{T}_{I \times J}^{(l)}| \leq |\mathbb{T}_I^{(l)}| \cdot |\mathbb{T}_J^{(l)}|$
- $d(\mathbb{T}_{I \times J}) = \min\{d(\mathbb{T}_I), d(\mathbb{T}_J)\}$

Кількість можливих блоків  $t \times s$  з вузлами  $t, s$ , що належать дереву  $\mathbb{T}_I$  становить  $(\#\mathbb{T}_I)^2 = (2n-1)^2 = \mathcal{O}(n^2)$ . Оскільки ми не можемо тестувати всі можливі комбінації, нашою метою є зменшення квадратичної збіжності для збірки матриці. Можливим варіантом є тестування блоків рівень за рівнем починаючи від кореня  $I$  дерева  $\mathbb{T}_I$  і в подальшому заглиблюючись в дерево. Блоки, що тестуються, зберігають в block cluster tree  $\mathbb{T}_{I \times I}$ , листки якого утворюють поділ множини індексів  $I \times I$ .

Алгоритм побудови block cluster tree(викликати з параметрами  $\text{BuildBlockClusterTree}(I, I)$ ):

---

**Algorithm 1** Побудова block cluster tree  $\mathbb{T}_{I \times I}$

---

```

procedure BuildBlockClusterTree(cluster t,s)
if (t, s) is admissible then
     $S(t \times s) := \emptyset$ ;
else
     $S(t \times s) := \{t' \times s' | t' \in S(t) \text{ and } s' \in S(s)\}$ ;
    for  $t' \in S(t)$  and  $s' \in S(s)$  do
        BuildBlockClusterTree( $t', s'$ );
    end for
end if

```

---

## 3.4 Умова допустимості

Під час побудови block cluster tree  $\mathbb{T}_{I \times J}$  потрібна допоміжна умова, яка перевіряє чи блок  $b = \tau \times \sigma \in \mathbb{T}_{I \times J}$  є відповідного розміру і в особливості чи він може бути наближений розрідженою матрицею. Це робиться за допомогою умови допустимості,

яка в певному сенсі залежить від геометрії основної проблеми. Умова допустимості певним чином збалансовує точність апроксимації та вимоги до пам'яті  $\mathcal{H}$ -матриць.

**Означення 3.9** Умова допустимості є булівською функцією

$$Adm : \mathbb{T}_{I \times J} \rightarrow \{true, false\}$$

для якої виконується умова

$$Adm(b) \Rightarrow Adm(b'), \quad \text{для всіх синів } b' \subseteq b \in \mathbb{T}_{I \times J}$$

і властивість

$$Adm(b) = true, \quad \text{для всіх листків } b \in \mathbb{T}_{I \times J}$$

**Означення 3.10** Поділ  $\mathcal{P}$  називається допустимим ( $\mathcal{P}_{Adm}$ ), якщо всі  $b = (\tau \times \sigma) \in \mathcal{P}$  є допустимими або малими в порівнянні з  $n_{min}$ .

В літературі виділяють два типи умов допустимості:

1. Стандартна допустимість.
2. Слабка допустимість.

### 3.4.1 Стандартна допустимість

Стандартна умова допустимості була вперше описана в класичній побудові  $\mathcal{H}$ -матриць, де вона застосовується для розподілу, здебільшого для проблем, що вирішуються за допомогою ВЕМ.

**Означення 3.11** Нехай  $\eta > 0$  - фіксований параметр. Кажуть, що блок  $b = \tau \times \sigma$  задовольняє стандартну умову допустимості, якщо

$$Adm_\eta(b) = true \Leftrightarrow \min(diam(\Omega_\tau), diam(\Omega_\sigma)) \leq \eta \cdot dist(\Omega_\tau, \Omega_\sigma)$$

де  $\Omega_\tau$  і  $\Omega_\sigma$  визначаються як

$$\Omega_\tau := \bigcup_{i \in \tau} supp(\varphi_i)$$

$$\Omega_\sigma := \bigcup_{i \in \sigma} supp(\varphi_i)$$

В попередніх означеннях "diam" і "dist" позначають Евклідовий діаметр і відстань між  $\Omega_\tau$  та  $\Omega_\sigma$ . Вони визначаються наступним чином:

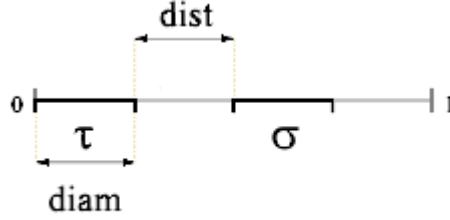
$$diam(\Omega_\tau) := \max_{x_i, x_j \in \Omega_\tau} \|x_i - x_j\|$$

$$dist(\Omega_\tau, \Omega_\sigma) := \min_{x_i \in \Omega_\tau, x_j \in \Omega_\sigma} \|x_i - x_j\|$$

Якщо в означенні 4.3 замінити "min" на "max" то отримуємо сильну умову допустимості:

$$Adm_\eta(b) = true \Leftrightarrow \max(diam(\Omega_\tau), diam(\Omega_\sigma)) \leq \eta \cdot dist(\Omega_\tau, \Omega_\sigma)$$

В подальшому для одновимірної проблеми ми будемо використовувати стандартну умову допустимості в такому вигляді



$$\text{diam}(\tau) \leq \text{dist}(\tau, \sigma)$$

**Означення 3.12** Блок індексів  $t \times s \subset I \times I$  називається допустимим, якщо відповідна область  $\tau \times \sigma$  з  $\tau := \bigcup_{i \in t} \text{supp} \varphi_i$ ,  $\sigma := \bigcup_{i \in s} \text{supp} \varphi_i$  задовільняє умову

$$\text{diam}(\tau) \leq \text{dist}(\tau, \sigma)$$

### 3.4.2 Слабка допустимість

Інший критерій допустимості дозволяє всім блокам  $b = \tau \times \sigma$  з різними  $\tau$  і  $\sigma$  бути допустимими. Ця слабка умова допустимості застосовується для одновимірних проблем, бо для багатовимірних вона в загальному не є дійсною.

**Означення 3.13** Кажуть, що блок  $b = \tau \times \sigma$  задовольняє слабку умову допустимості, якщо

$$\text{Adm}_W(b) = \text{true} \Leftrightarrow b \text{ є листком або } \tau \neq \sigma$$

Слід зазначити, що якщо для блоку  $b$  виконується сильна умова допустимості, то слабка умова виконується автоматично, тобто

$$\text{Adm}_\eta = \text{true} \Rightarrow \text{Adm}_W = \text{true}$$

## 3.5 Означення $\mathcal{H}$ -матриці

На допустимих блоках апроксимуємо за допомогою структури `gkmatrix`. На недопустимих листках використовуємо структуру `fullmatrix`. Детальніше про ці структури в 6 розділі.

$n_{\min}$  - розмірність найменшого листка.

**Означення 3.14** Нехай  $M \in \mathbb{R}^{I \times J}$  - матриця над множиною індексів  $I \times J$ . Підматриця  $(M_{i,j})_{(i,j) \in I' \times J'}$  для підмножини  $I' \times J'$  множини  $I \times J$  позначається як  $M|_{I' \times J'}$ .

**Означення 3.15** ( $\mathcal{H}$ -матриця) Нехай  $k, n_{\min} \in \mathbb{N}_0$ . Множина  $\mathcal{H}$ -матриць, що базується на допустимому поділі  $\mathcal{P}_{\text{Adm}}$  над block cluster tree  $\mathbb{T} := \mathbb{T}_{I \times J}$  визначається як

$$\mathcal{H}(\mathbb{T}, k) := \{M \in \mathbb{R}^{I \times J} \mid \forall \tau \times \sigma \in \mathcal{P}_{\text{Adm}} : \text{rank}(M|_{\tau \times \sigma}) \leq k \text{ або } \min(|\tau|, |\sigma|) \leq n_{\min}\}$$

Спрощене означення  $\mathcal{H}$ -матриці виглядає наступним чином

**Означення 3.16** Нехай  $\mathbb{T}_{I \times I}$  - block cluster tree над множиною індексів  $I$ . Означаємо множину  $\mathcal{H}$ -матриць як

$$\mathcal{H}(\mathbb{T}_{I \times I}, k) := \{M \in \mathbb{R}^{I \times I} | \text{rank}(M|_{t \times s}) \leq k \text{ для всіх допустимих листків } t \times s \text{ дерева } \mathbb{T}_{I \times I}\}$$

Графічна репрезентація  $\mathcal{H}$ -матриць для стандартної та слабкої умови допустимості

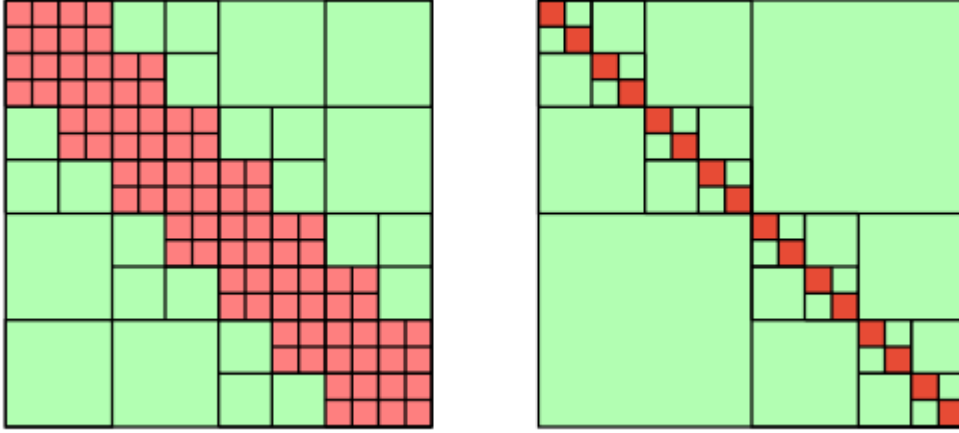
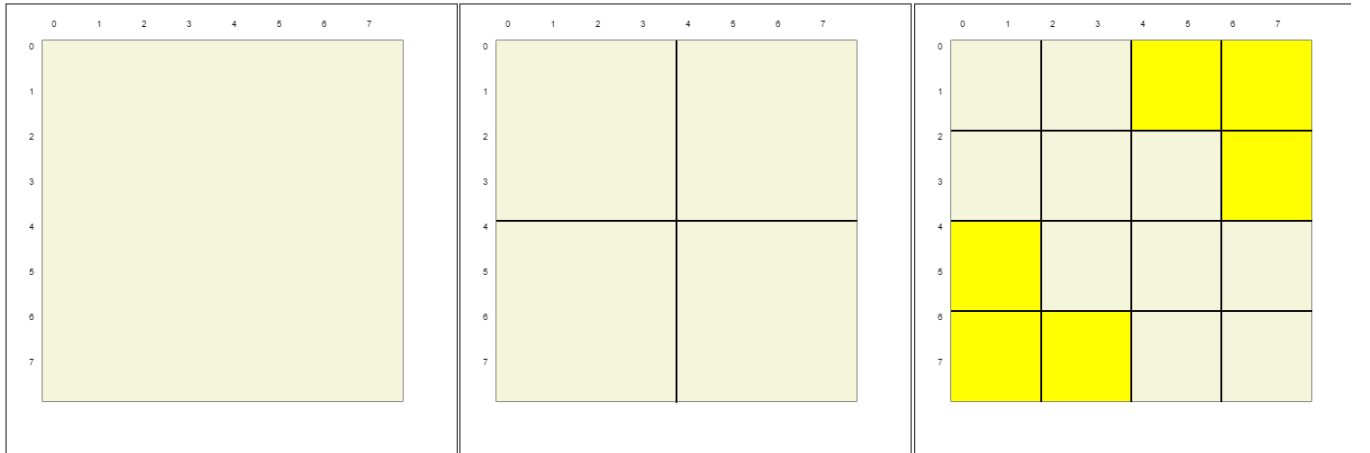


Рис. 3.2: Зліва - слабка допустимість, справа - стандартна.

### 3.6 Приклад побудови block cluster tree



Кроки побудови block cluster tree при  $p=3$ :

1. Коренем дерева є блок  $\{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7\} \times \{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7\}$ , який не задовільняє умову допустимості, тому що відповідною областю до множини індексів  $\{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7\}$  є інтервал  $[0, 1]$  і

$$\text{diam}([0, 1]) = 1 \leq 0 = \text{dist}([0, 1], [0, 1])$$

2. Чотирьма нащадками кореня в дереві  $\mathbb{T}_{I \times I}$  є

$$\begin{aligned} \{0, 1, 2, 3\} \times \{0, 1, 2, 3\}, \quad \{0, 1, 2, 3\} \times \{4, 5, 6, 7\}, \\ \{4, 5, 6, 7\} \times \{0, 1, 2, 3\}, \quad \{4, 5, 6, 7\} \times \{4, 5, 6, 7\}. \end{aligned}$$

Жоден з них не задовільняє умову допустимості.

3. Після подальшого поділу, отримуємо такі блоки:

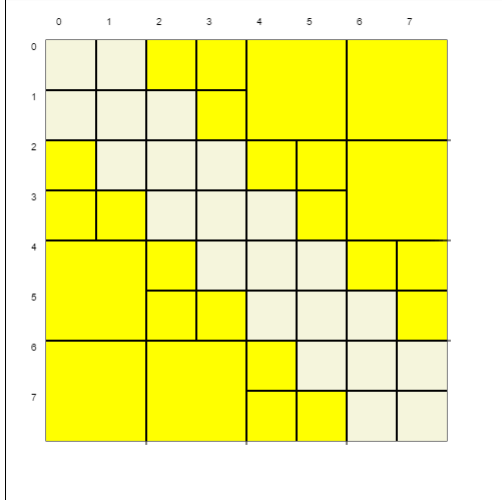
$$\begin{aligned} \{0, 1\} \times \{0, 1\}, \quad \{0, 1\} \times \{2, 3\}, \quad \{0, 1\} \times \{4, 5\}, \quad \{0, 1\} \times \{6, 7\}, \\ \{2, 3\} \times \{0, 1\}, \quad \{2, 3\} \times \{2, 3\}, \quad \{2, 3\} \times \{4, 5\}, \quad \{2, 3\} \times \{6, 7\}, \\ \{4, 5\} \times \{0, 1\}, \quad \{4, 5\} \times \{2, 3\}, \quad \{4, 5\} \times \{4, 5\}, \quad \{4, 5\} \times \{6, 7\}, \\ \{6, 7\} \times \{0, 1\}, \quad \{6, 7\} \times \{2, 3\}, \quad \{6, 7\} \times \{4, 5\}, \quad \{6, 7\} \times \{6, 7\}. \end{aligned}$$

Деякі з цих вузлів задовольняють умову допустимості, наприклад вузол  $\{0, 1\} \times \{4, 5\}$ , тому що відповідною областю є  $[0, \frac{1}{4}] \times [\frac{1}{2}, \frac{3}{4}]$ :

$$\text{diam}([0, \frac{1}{4}]) = \frac{1}{4} = \text{dist}([0, \frac{1}{4}], [\frac{1}{2}, \frac{3}{4}])$$

Вузли на діагоналі не задовольняють умову допустимості (відстань від відповідної області до себе самої рівна нулю) і деякі вузли не на діагоналі (наприклад  $\{0, 1\} \times \{2, 3\}$ ) не задовольняють умову допустимості.

4. Нащадками цих вузлів є  $\{(i, j)\}$  для індексів  $i, j$ . Кінцева структура буде:



Аналогічно можна побудувати block cluster tree для  $p = 4$  чи  $p = 5$ .

## 4. Метод граничних елементів (БЕМ)

### 4.1 Модельна задача

Розглянемо застосування  $\mathcal{H}$ -матриць на прикладі одновимірного інтегрального рівняння Фредгольма першого роду. Нехай задано функцію  $F : [0, 1] \rightarrow \mathbb{R}$ . Шукаємо функцію  $u : [0, 1] \rightarrow \mathbb{R}$ , яка задовільняє наступне інтегральне рівняння:

$$\int_0^1 \ln |x - y| u(y) dy = F(x), x \in [0, 1]$$

де  $g(x, y) = \ln |x - y|$  називається ядром інтегрального рівняння і має невизначеність на діагоналі  $x = y$ .

Використовуючи метод Гальоркіна, проектуємо дане рівняння на  $n$ -вимірний простір  $V_n = \text{span}\{\varphi_0, \dots, \varphi_{n-1}\}$  і отримуємо:

$$\int_0^1 \int_0^1 \varphi_i(x) \ln |x - y| u(y) dy dx = \int_0^1 \varphi_i(x) F(x) dx$$

$$0 \leq i < n$$

Потрібно знайти  $u_n$  в просторі  $V_n$ :

$$u_n = \sum_{j=0}^{n-1} u_j \varphi_j$$

таке, що вектор коефіцієнтів  $u$  є розв'язком лінійної системи

$$Gu = f$$

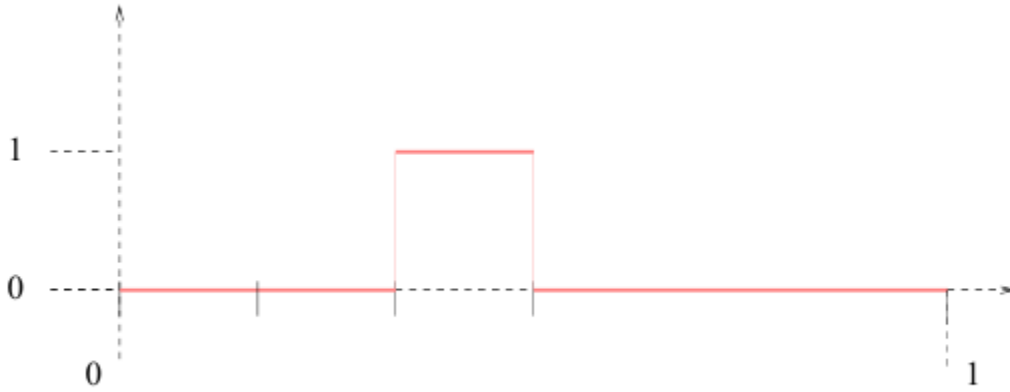
$$G_{ij} = \int_0^1 \int_0^1 \varphi_i(x) \ln |x - y| \varphi_j(y) dy dx$$

$$f_i = \int_0^1 \varphi_i(x) F(x) dx$$

В цьому прикладі визначаємо базисні функції як

$$\varphi_i(x) = \begin{cases} 1, & \text{якщо } \frac{i}{n} \leq x \leq \frac{i+1}{n} \\ 0, & \text{інакше} \end{cases}$$

які в загальному матимуть вигляд



Матриця  $G$  є щільною, тобто всі елементи не є нулями. Потрібно знайти наближену матрицю  $\tilde{G}$ , яка може бути збереженою в розрідженому форматі. Для того, щоб це досягти потрібно замінити ядро  $g(x, y) = \ln |x - y|$  на розкладене ядро

$$\tilde{g}(x, y) = \sum_{v=0}^{k-1} g_v(x) h_v(y)$$

Таким чином, інтегрування за змінною  $x$  буде відкремленим від інтегрування за змінною  $y$ . Проте, ядро  $g(x, y) = \ln |x - y|$  не можна наблизити розкладеним ядром на цілій області  $[0, 1] \times [0, 1]$  (хіба що при великому  $k$ ). Змість цього, ми будемо локальні наближення на підобластях  $[0, 1] \times [0, 1]$ , де  $g$  є гладкою.

## 4.2 Розклад ядра в ряд Тейлора

Нехай  $\tau := [a, b]$ ,  $\sigma := [c, d]$ ,  $\tau \times \sigma \subset [0, 1] \times [0, 1]$  буде підобластю з властивістю  $b < c$  і інтервали є роз'єднаними, тобто

$$\tau \cap \sigma = \emptyset$$

Тоді ядро є визначеним на  $\tau \times \sigma$ .  $x_0 := (a + b)/2$

**Лема 4.1** (Похідні  $\ln |x - y|$ ) *Похідні  $g(x, y) = \ln |x - y|$  для  $x \neq y$  і  $v \in \mathbb{N}$  мають вигляд*

$$\begin{aligned} \partial_x^v g(x, y) &= (-1)^{v-1} (v-1)! (x - y)^{-v} \\ \partial_y^v g(x, y) &= (v-1)! (x - y)^{-v} \end{aligned}$$

**Лема 4.2** (Розклад Тейлора для  $\ln |x - y|$ ) *Для будь-якого  $k \in \mathbb{N}$  функція*

$$\tilde{g}(x, y) = \sum_{v=0}^{k-1} \frac{1}{v!} \partial_x^v g(x_0, y) (x - x_0)^v$$

наближає ядро  $g(x, y) = \ln |x - y|$  з похибкою

$$|g(x, y) - \tilde{g}(x, y)| \leq (1 + \frac{|x_0 - a|}{|c - b|})(1 + \frac{|c - b|}{|x_0 - a|})^{-k}$$

Доведення. Нехай  $x \in [a, b]$ ,  $a < b$  і  $y \in [c, d]$ . В радіусі збіжності ряд Тейлора для ядра  $g(x, y)$  в точці  $x_0$  задовільняє

$$g(x, y) = \sum_{v=0}^{\infty} \frac{1}{v!} \partial_x^v g(x_0, y) (x - x_0)^v$$

Залишок  $g(x, y) - \tilde{g}(x, y) = \sum_{v=k}^{\infty} \frac{1}{v!} \partial_x^v g(x_0, y) (x - x_0)^v$  може бути оцінений як:

$$\begin{aligned} \left| \sum_{v=k}^{\infty} \frac{1}{v!} \partial_x^v g(x_0, y) (x - x_0)^v \right| &= \left| \sum_{v=k}^{\infty} (-1)^{v-1} \frac{(v-1)!}{v!} \left( \frac{x - x_0}{x_0 - y} \right)^v \right| \\ &\leq \sum_{v=k}^{\infty} \left| \frac{x - x_0}{x_0 - y} \right|^v \leq \sum_{v=k}^{\infty} \left( \frac{|x_0 - a|}{|x_0 - a| + |c - b|} \right)^v \\ &= (1 + \frac{|x_0 - a|}{|c - b|})(1 + \frac{|c - b|}{|x_0 - a|})^{-k} \end{aligned}$$

Радіус збіжності покриває весь інтервал  $[a, b]$ .

Якщо  $c \rightarrow b$ , то оцінка залишку прямує до нескінченості і наближення буде як завгодно поганим. Проте, якщо замінити умову  $b < c$  (диз'юнкція інтервалів) сильнішою умовою допустимості

$$diam(\tau) \leq dist(\tau, \sigma)$$

то похибка апроксимації може бути оцінена як

$$|g(x, y) - \tilde{g}(x, y)| \leq \frac{3}{2} (1 + \frac{2}{1})^{-k} = \frac{3}{2} 3^{-k}$$

Це означає, що ми отримуємо рівномірну оцінку для похибки наближення незалежно від інтервалів, якщо умова допустимості виконується. Похибка зростає експоненціально в залежності від порядку  $k$ .

### 4.3 Наближення низького рангу блоків матриці

Множина індексів  $I = \{0, 1, \dots, n-1\}$  містить індекси базових функцій  $\varphi_i$ , які використовуються в дискретизації Галеркіна. Фіксуємо дві підмножини  $t$  і  $s$  множини індексів  $I$  та визначимо відповідні області:

$$\tau = \bigcup_{i \in t} supp(\varphi_i)$$

$$\sigma = \bigcup_{i \in s} supp(\varphi_i)$$



Якщо  $\tau \times \sigma$  задовільняє умову допустимості, то ми можемо наблизити ядро  $g$  в цій підобласті рядом Тейлора  $\tilde{g}$  і замінити елементи матриці

$$G_{ij} = \int_0^1 \int_0^1 \varphi_i(x) g(x, y) \varphi_j(y) dy dx$$

використовуючи вироджене ядро  $\tilde{g} = \sum_{v=0}^{k-1} g_v(x) h_v(y)$  для індексів  $(i, j) \in t \times s$ :

$$\tilde{G}_{ij} = \int_0^1 \int_0^1 \varphi_i(x) \tilde{g}(x, y) \varphi_j(y) dy dx$$

Розділяємо подвійний інтеграл на два звичайні

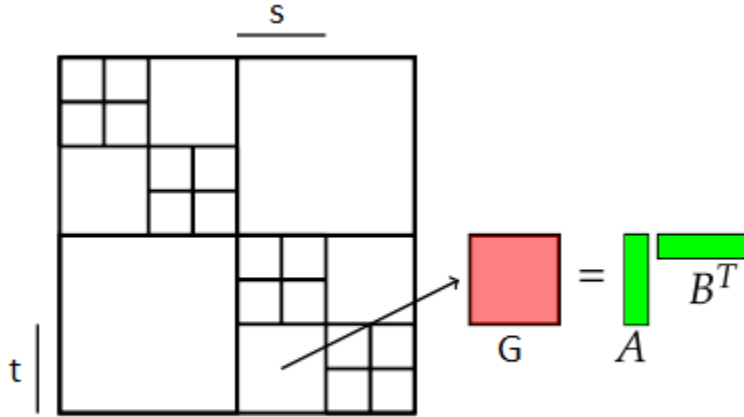
$$\begin{aligned} \tilde{G}_{ij} &= \int_0^1 \int_0^1 \varphi_i(x) \sum_{v=0}^{k-1} g_v(x) h_v(y) \varphi_j(y) dy dx \\ &= \sum_{v=0}^{k-1} \left( \int_0^1 \varphi_i(x) g_v(x) dx \right) \left( \int_0^1 \varphi_j(y) h_v(y) dy \right) \end{aligned}$$

Підматриця  $G|_{t \times s}$  може бути записана в факторизованій формі

$$G|_{t \times s} = AB^\top, \quad A \in \mathbb{R}^{t \times \{0, \dots, k-1\}}, \quad B \in \mathbb{R}^{s \times \{0, \dots, k-1\}}$$

де елементами матриць  $A$  і  $B$

$$A_{iv} := \int_0^1 \varphi_i(x) g_v(x) dx, \quad B_{jv} := \int_0^1 \varphi_j(y) h_v(y) dy$$



Матриця  $AB^\top$  має найбільший ранг  $k$  в незалежності від потужності  $s$  і  $t$ . Похибка наближення блоку матриці оцінена в наступній лемі.

**Лема 4.3** *Поелементна похибка для елементів матриці  $G_{ij}$  апроксимується ядром  $\tilde{g}$  в допустимих блоках  $t \times s$  ( $g$  в інших блоках) обмежена наступним чином*

$$|G_{ij} - \tilde{G}_{ij}| \leq \frac{3}{2} n^{-2} 3^{-k}$$

**Доведення.**  $|G_{ij} - \tilde{G}_{ij}| = |\int_0^1 \int_0^1 \varphi_i(x)(g(x, y) - \tilde{g}(x, y)\varphi_j(y)dydx|$

$$\leq \int_0^1 \int_0^1 |\varphi_i(x)| \frac{3}{2} 3^{-k} |\varphi_j(y)| dydx$$

$$= \frac{3}{2} 3^{-k} \int_0^1 \varphi_i(x) dx \int_0^1 \varphi_j(y) dy$$

$$= \frac{3}{2} n^{-2} 3^{-k} \quad \blacksquare$$

Припустимо, що ми поділили множину індексів  $I \times I$  над матрицею  $G$  на допустимі блоки, де застосовується апроксимація низького рангу, і недопустимі блоки, де використовуємо елементи матриці  $G$ .

$$I \times I = \bigcup_{v=1, \dots, b} t_v \times s_v$$

Глобальну похибку наближення оцінюємо, застосовуючи норму Фробеніуса

$$\|M\|_F^2 := \sum M_{ij}^2$$

**Лема 4.4** *Похибка наближення  $\|G - \tilde{G}\|_F$  для матриці  $\tilde{G}$ , побудованої за допомогою ядра  $\tilde{g}$  в допустимих блоках  $t_v \times s_v$  та з допомогою  $g$  на недопустимих блоках, обмежена наступним чином*

$$\|G - \tilde{G}\|_F \leq \frac{3}{2} n^{-1} 3^{-k}$$

Постає питання, як поділити множину індексів  $I \times I$  на допустимі та недопустимі блоки. Тривіальним поділом був би  $\mathcal{P} := \{(i, j) | i \in I, j \in I\}$ , де є тільки блоки розмірності  $1 \times 1$ , ранг рівний 1. В цьому випадку, матриця  $\tilde{G}$  є ідентичною до  $G$ , але в цьому випадку ми не апроксимуємо матрицю у великих підблоках матрицями низького рангу.

## 5. Збірка, пам'ять і множення матриці на вектор

### 5.1 Побудова матриці

Ієрархічна матриця розкладається на допустимі і недопустимі листки дерева  $\mathbb{T}_{I \times I}$ . Для них створені два підкласи, опрацювання яких різняться.

#### 5.1.1 Недопустимі листки

В недопустимих, але малих блоках  $t \times s \subset I \times I$  обчислюємо елементи матриці  $(i, j)$  за формулою

$$\begin{aligned}\tilde{G}_{ij} &:= \int_0^1 \int_0^1 \varphi_i(x) \ln |x - y| \varphi_j(y) dy dx \\ &= \int_{i/n}^{(i+1)/n} \int_{j/n}^{(j+1)/n} \ln |x - y| dy dx\end{aligned}$$

**Означення 5.1** (*репрезентація fullmatrix*) Кажуть, що матриця  $M$  розмірності  $n \times m$  зберігається у вигляді fullmatrix, якщо її елементи  $M_{ij}$  зберігаються як дійсні числа у масиві довжиною  $mn$  в стовпцевому порядку

$$M_{11}, \dots, M_{n1}, M_{12}, \dots, M_{n2}, \dots, M_{1m}, \dots, M_{nm}$$

Порядок елементів матриці в репрезентації fullmatrix є таким самим, як і в стандартних пакетах лінійної алгебри (MATLAB, BLAS, LAPACK тощо).

Реалізація на мові програмування C#:

```
public class Fullmatrix
{
    public int rows;
    public int cols;
    public double[] e;
}
```

#### 5.1.2 Допустимі листки

В допустимих блоках  $t \times s \subset I \times I$  з відповідними областями  $[a, b] \times [c, d]$  і  $x_0 := (a + b)/2$  обчислюємо відповідну матрицю у факторизованій формі

$$\tilde{G}|_{t \times s} := AB^\top$$

$$A_{iv} := \int_{i/n}^{(i+1)/n} (x - x_0)^v dx$$

$$B_{jv} := \begin{cases} (-1)^{v+1} v^{-1} \int_{j/n}^{(j+1)/n} (x_0 - y)^{-v} dy, & \text{якщо } v > 0 \\ \int_{j/n}^{(j+1)/n} \ln |x_0 - y| dy, & \text{якщо } v = 0 \end{cases}$$

Підходящою репрезентацією для відповідної матриці  $\tilde{G}|_{t \times s}$  є формат `rkmatrix` наведений нище.

**Означення 5.2** (репрезентація `rkmatrix`) Кажуть, що матриця  $M$  розмірності  $n \times t$  найбільшого рангу  $k$  зберігається у вигляді `rkmatrix`, якщо вона зберігається у факторизованій формі  $M = AB^T$ , де обидві матриці  $A \in \mathbb{R}^{n \times k}$  і  $B \in \mathbb{R}^{m \times k}$  зберігаються як масиви (в стовпцевому порядку).

Реалізація на мові програмування C#:

```
public class Rkmatrix
{
    public int k;
    public int rows;
    public int cols;
    public double[] a;
    public double[] b;
}
```

### 5.1.3 Репрезентація ієрархічної матриці

**Означення 5.3** (репрезентація  $\mathcal{H}$ -матриці) Нехай  $\mathbb{T}_{I \times I}$  - block cluster tree над множиною індексів  $I$ . Кажуть, що матриця  $M \in \mathcal{H}(\mathbb{T}_{I \times I}, k)$  зберігається в  $\mathcal{H}$ -matrix репрезентації, якщо підматриці, що відповідають недопустимим листкам, зберігаються у вигляді `fullmatrix`, а ті, що відповідають допустимим листкам - у вигляді `rkmatrix`.

Однією можливою реалізацією  $\mathcal{H}$ -matrix репрезентації є зберігання допустимих і недопустимих блоків матриці в списку. Збірка і множення матриці на вектор робиться для кожного блоку окремо. Проте, ми використаємо іншу реалізацію, яка базується на структурі block cluster tree  $\mathbb{T}_{I \times I}$  (не тільки на листках) і таким чином зберігає матрицю у більш структурованому вигляді.

Кожен блок  $t \times s$  в дереві  $\mathbb{T}_{I \times I}$  може бути

- листком - тоді відповідний блок матриці представлений у вигляді `fullmatrix` або `rkmatrix`.
- не листком - тоді блок  $t \times s$  розкладають на його синів  $t' \times s'$  з  $t' \in S(t)$  та  $s' \in S(s)$ . Це означає матриця, що відповідає блоку  $t \times s$  - *supermatrix* і вона складається з підматриць, що відповідають блоку  $t' \times s'$ .

Реалізація на мові програмування C#:

```
public class Supermatrix
{
    public int rows;
    public int cols;
    public int blockrows;
    public int blockcols;
    public Rkmatrix r;
    public Fullmatrix f;
    public Supermatrix[,] s;
}
```

$$M \in \mathbb{R}^{rows \times cols}$$

Матриця може бути

- rkmatrix - тоді

$$r \neq null, \quad f = null, \quad s = null$$

Матриця  $r$  - це репрезентація rkmatrix матриці  $M$ .

- fullmatrix - тоді

$$r = null, \quad f \neq null, \quad s = null$$

Матриця  $f$  - це репрезентація fullmatrix матриці  $M$ .

- supermatrix - тоді

$$r = null, \quad f = null, \quad s \neq null$$

Матриця  $s$  містить вказівники на підматриці  $M_{i,j}$ :

$$\begin{pmatrix} M_{1,1} & \dots & M_{1,blockcols} \\ \vdots & \ddots & \vdots \\ M_{blockrows,1} & \dots & M_{blockrows,blockcols} \end{pmatrix}$$

в порядку

$$M_{1,1}, \dots, M_{blockrows,1}, M_{1,2}, \dots, M_{blockrows,2}, \dots, M_{1,blockcols}, \dots, M_{blockrows,blockcols}$$

Реалізацією  $\mathcal{H}$ -матриці є дерево з вузлами, що реалізовані як *supermatrix*. На додаток, структура та ж сама, що і в block cluster tree  $\mathbb{T}_{I \times I}$  (нащадки  $\equiv$  підматриці) і підматриці, що відповідають допустимим та недопустимим листкам, зберігаються в форматі rkmatrix і fullmatrix.

## 5.2 Метод спряжених градієнтів

Метод спряжених градієнтів (conjugate gradient method) - це алгоритм для чисельного розв'язування певних систем лінійних рівнянь, особливо тих в яких матриця є симетричною і додатньо визначеною. Часто релізують як ітераційний алгоритм, що застосовується до розріджених систем, які завеликі для розв'язування прямими методами (наприклад з допомогою методу Холецького).

Метод спряжених градієнтів вимагає від матриці тільки можливості помножити її на вектор, що дає можливість застосовувати спеціальні формати зберігання матриці.

---

**Algorithm 2** Алгоритм методу спряжених градієнтів

---

```
 $r_0 := b - Ax$   
 $p_0 := r_0$   
 $k := 0$   
while true do  
   $\alpha_k := \frac{r_k^\top r_k}{p_k^\top A p_k}$   
   $x_{k+1} := x_k + \alpha_k p_k$   
   $r_{k+1} := r_k - \alpha_k A p_k$   
  if  $r_{k+1}$  достатньо мале then  
    вийти з циклу  
  end if  
   $\beta_k = \frac{r_{k+1}^\top r_{k+1}}{r_k^\top r_k}$   
   $p_{k+1} := r_{k+1} + \beta_k p_k$   
   $k := k + 1$   
end while  
результатом є  $x_{k+1}$ 
```

---

### 5.3 Програмна реалізація

Програмна реалізація на мові # в стані доробки. Працюють такі описані у роботі алгоритми(код в додатках):

1. побудова cluster tree для  $n = 2^p$ .
2. побудова block cluster tree.
3. множення  $\mathcal{H}$ —матриці на вектор.
4. реалізація методу спряжених градієнтів.

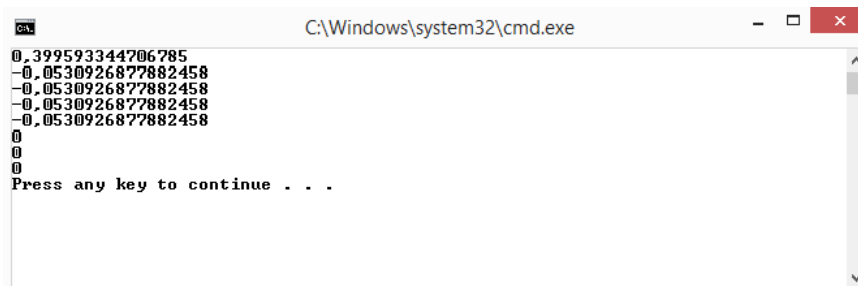


Рис. 5.1: Реалізація ВЕМ.

## Висновок

В цій роботі розглянуто основні принципи побудови та використання  $\mathcal{H}$ -матриць. Описано такі ключові поняття як дерево, cluster tree та block cluster tree, які лягли в основу означення структури ієрархічної матриці. Також розглянуто відповідні структури через які ієрархічні матриці реалізують програмно: `rkmatrix`, `fullmatrix` та `supermatrix`. Наведено алгоритми реалізації block cluster tree і методу спряжених градієнтів.

Застосування  $\mathcal{H}$ -матриць розглянуто на прикладі методу скінченних елементів (ВЕМ). У даному прикладі застосовується метод Галеркіна та метод спряжених градієнтів.

## Додатки

### 1. Побудова Cluster Tree

```
public static ClusterTree buildClusterTreeRec(int b, int e, int level,
    int num, int[] arr)
{
    ClusterTree t = new ClusterTree();
    t.level = level;
    t.numberOfLeaf = num;
    int n = e - b + 1;
    t.leaf = new int[n];
    for (int i = 0; i < t.leaf.Length; i++)
        t.leaf[i] = i + b;
    int m = (int)Math.Pow(2, level) - arr[level];
    arr[level]--;
    if (n != 1)
    {
        t.leftTree = buildClusterTreeRec(b, (b + e + 1) / 2 - 1,
            level + 1, m, arr);
        m = (int)Math.Pow(2, level) - arr[level];
        arr[level]--;
        t.rightTree = buildClusterTreeRec((b + e + 1) / 2, e,
            level + 1, m, arr);
    }
    else
    {
        t.leftTree = null;
        t.rightTree = null;
    }
    return t;
}
```

### 2. Побудова Block Cluster Tree

```
public static Supermatrix BuildBlockClusterTree(ClusterTree t, ClusterTree s,
    Supermatrix spr, int n)
{
    if (IsAdmissible(t, s))
```



```

{
    spr.s = null;
    spr.r = new Rkmatrix();
    spr.r.rows = t.leaf.Length;
    spr.r.cols = s.leaf.Length;
    spr.r.k = spr.r.rows;
    spr.r.a = new double[spr.r.rows * spr.r.cols];
    spr.r.b = new double[spr.r.rows * spr.r.cols];
    FillRkmatrix(t,s,out spr.r.a,out spr.r.b);
    return spr;
}
else
{
    if (t.leaf.Length != 1)
    {
        spr.rows = n;
        spr.cols = n;
        spr.blockrows = 2;
        spr.blockcols = 2;
        spr.s = new Supermatrix[spr.blockrows, spr.blockcols];
        for (int i = 0; i < spr.s.GetLength(0); i++)
        {
            for (int j = 0; j < spr.s.GetLength(1); j++)
                spr.s[i, j] = new Supermatrix();
        }
        spr.s[0, 0] = BuildBlockClusterTree(t.leftTree,
            s.leftTree, spr.s[0, 0],n);
        spr.s[0, 1] = BuildBlockClusterTree(t.rightTree,
            s.leftTree, spr.s[0, 1],n);
        spr.s[1, 0] = BuildBlockClusterTree(t.leftTree,
            s.rightTree, spr.s[1, 0],n);
        spr.s[1, 1] = BuildBlockClusterTree(t.rightTree,
            s.rightTree, spr.s[1, 1],n);
    }
    else
    {
        spr.rows = n;  spr.cols = n;
        spr.s = null;
        spr.f = new Fullmatrix();
        spr.f.cols = 0;  spr.f.rows = 0;
        FillFullmatrix(t,s,out spr.f.e);
    }
    return spr;
}
}

```

### 3. Множення $\mathcal{H}$ -матриці на вектор

```

static public double[] MultHMatrixByVector(Supermatrix spr, double[] vct)
{
    if (spr.s != null)
    {
        int n=vct.Length;
        double[] vct1=new double[(int)(n/2)];
        double[] vct2=new double[(int)(n/2)];
        for (int i=0;i<n/2;i++){
            vct1[i]=vct[i];
            vct2[i]=vct[i+(int)(n/2)];
        }
        double[] a1=MultHMatrixByVector(spr.s[0, 0], vct1);
        double[] a2=MultHMatrixByVector(spr.s[0, 1], vct2);
        double[] b1=MultHMatrixByVector(spr.s[1, 0], vct1);
        double[] b2=MultHMatrixByVector(spr.s[1, 1], vct2);
        double[] res = new double[n];
        for (int i = 0; i < (int)n / 2; i++)
        {
            res[i] = a1[i] + a2[i];
            res[i + (int)n / 2] = b1[i] + b2[i];
        }
        return res;
    }
    else
    {
        if (spr.r != null)
        {
            double[,] tempa=new double[spr.r.rows,spr.r.cols];
            double[,] tempb=new double[spr.r.rows,spr.r.cols];
            int k = 0;
            for (int i = 0; i < spr.r.rows; i++)
            {
                for (int j = 0; j < spr.r.cols; j++)
                {
                    tempa[i, j] = spr.r.a[k];
                    tempb[i, j] = spr.r.b[k];
                    k++;
                }
            }
            double[] first = GradientMethod.
                MultiplyMatrixByVector(tempb, vct);
            double[] second = GradientMethod.
                MultiplyMatrixByVector(tempa, first);
            return second;
        }
        else if (spr.f != null)
        {

```

```

        double[] res = new double[1];
        res[0]=GradientMethod.MultiplyVectorByVector(spr.f.e, vct);
        return res;
    }
}

```

#### 4. Реалізація алгоритму методу спряжених градієнтів

```

public static double[] ConjugateGradientMethodHMatrix(Supermatrix a,
double[] b, double[] x0)
{
    int n = b.Length;
    double[] x1 = new double[n];
    double[] temp = BlockClusterTree.MultHMatrixByVector(a, x0);
    double[] r0 = new double[n];
    double[] p0 = new double[n];
    double[] r1 = new double[n];
    double[] p1 = new double[n];
    double alphak = 0;
    double betak = 0;
    for (int i = 0; i < n; i++)
        r0[i] = b[i] - temp[i];
    p0 = r0;
    int k = 0;
    while (k != n)
    {
        double temp1 = MultiplyVectorByVector(r0, r0);
        double[] temp2 = BlockClusterTree.MultHMatrixByVector(a, p0);
        double temp3 = MultiplyVectorByVector(temp2, p0);
        alphak = temp1 / temp3;
        for (int i = 0; i < n; i++)
        {
            x1[i] = x0[i] + alphak * p0[i];
            r1[i] = r0[i] - alphak * temp2[i];
        }
        betak = MultiplyVectorByVector(r1, r1) /
            MultiplyVectorByVector(r0, r0);
        for (int i = 0; i < n; i++)
            p1[i] = r1[i] + betak * p0[i];
        p0 = p1;
        r0 = r1;
        x0 = x1;
        k++;
    }
    return x1;
}

```

## Бібліографія

- [1] Steffen Börm *Hierarchical Matrices* / Lars Grasedyck, Wolfgang Hackbusch — електронний ресурс, 2005. — 136 с.
- [2] Mohammad Izadi *Hierarchical Matrix Techniques on Massively Parallel Computers. Dissertation*—К.: Max Planck Institute for Mathematics in the Sciences,2012.— 212 с.
- [3] Нікольський Ю.В. *Дискретна математика* / Пасічник В.В., Щербина Ю.М.— К.: Видавнича група BHV,2007.—368 с.
- [4] Wolfgang Hackbusch *Hierarchical Matrices: Algorithms and Analysis*—К.: Springer-Verlag,2015.— 505 с.
- [5] Lin Lin *Fast construction of hierarchical matrix representation from matrix-vector multiplication* / Jianfeng Lu, Lexing Ying — К.: Journal of Computational Physics 230 4071–4087,2011.—17 с.
- [6] Jonathan Richard Shewchuk *An Introduction to the Conjugate Gradient Method Without the Agonizing Pain* —К.:School of Computer Science, Pittsburg,PA 15213,1994.—64 с.