Quantum and quantum-inspired linear algebra (Tang, 2023) 학습일지

김태원

최초 작성 : 2023년 9월 4일
최근 편집 : 2023년 9월 10일

제 1 장

블록인코딩 개론

양자컴퓨터 개발의 초기 동기는 양자계quantum systems의 시뮬레이션이다. 그리고 이들 시뮬레이션 가운데 가장 간단한 것이 **해밀토니언 시뮬레이션**이다.

문제 1.1 (해밀토니언 시뮬레이션)**.** H가 m개의 파울리 항으로 구성한 해밀토니언이라고 하자. 즉 파울리 행렬의 텐서곱 E_a에 대해 H는 아래와 같다.

$$H = \sum_{a=1}^{m} \lambda_a E_a$$

e^{iHt}에 근사하여 $\|U - e^{iHt}\| \leq \epsilon$인 유니타리 U를 구현하는 알고리즘을 찾아라.

H는 말하자면 상호작용하는 항인 E_a들의 합으로, λ_a는 이런 상호작용의 강도를 결정한다. 트로터 근사Trotter approximations에 따르면 충분히 큰 r에 대해 아래가 성립한다.

$$e^{-iHt} \approx (e^{-iE_1 t/r} e^{-iE_2 t/r}, \cdots e^{-iE_m t/r})^r$$

하지만 이 해법은 최적이 아니다. 왜냐하면 위와 같은 근사를 구현하는 게이트 복잡도gate complexity는 poly$(1/\epsilon)$이기 때문이다.

제 2 장

블록 인코딩 개요

해밀토니언 H는 계의 전체 에너지에 대응하는 연산자이며, 해밀토니언 시뮬레이션은 1982년 파인만Richard Feynman이 고안한 양자정보학 문제다. 파인만의 요지는 해밀토니언 시뮬레이션이 계의 크기에 따라 지수적인exponential 증가를 보이니까 양자컴퓨터라는 물건이 필요할지도 모른다는 것이었다.

해밀토니언 시뮬레이션. H를 m개의 파울리Pauli 행렬로 구성한 해밀토니언이라고 하자. 다시 말해,

$$E_a\text{가 파울리 행렬들의 텐서곱일 때, } H = \sum_{a=1}^{m} \lambda_a E_a.$$

e^{-iHt}에 근접하여 $\|U - e^{iHt}\| \leq \epsilon$인 유니타리 U를 구현하는 알고리즘을 찾아라.

여기서 (1) 파울리 행렬, (2) e^{-iHt}, (3) 유니타리 같은 용어가 낯설 수 있겠다. 우선 파울리 행렬의 정의에 유니타리의 정의가 필요하므로 유니타리 U부터 정의한다.

정의 2.1. 복소 정방행렬 U는 켤레전치 행렬 $U^\dagger$가 U의 역행렬이기도 할 때 유니타리다. 즉 항등행렬 I에 대해 유니타리 행렬 U는 다음과 같다.

$$U^\dagger U = UU^\dagger = UU^{-1} = I.$$

파울리 행렬은 유니타리 뿐만 아니라 에르미트Hermitian, 거듭involutory 행렬로 정의되므로 에르미트와 거듭 행렬도 살핀다.

정의 2.2. 에르미트 행렬 H는 켤레전치 $H^\dagger$와 H가 같은 복소 정방행렬이다. 즉

$$H = H^\dagger.$$

정의 2.3. 거듭행렬은 A가 A 자신의 역행렬인 정방행렬이다. 즉

$$A^2 = I.$$

정의 2.4. 파울리 행렬은 에르미트, 유니타리, 거듭의 조건을 모두 만족하는 2×2 복소 행렬의 집합이며 아래 σ_i를 원소로 지닌다.

$$\sigma_1 = \sigma_x = \begin{pmatrix} 0 & 1 \\ 1 & 0 \end{pmatrix}, \quad \sigma_2 = \sigma_y = \begin{pmatrix} 0 & -i \\ i & 0 \end{pmatrix}, \quad \sigma_3 = \sigma_z = \begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & -1 \end{pmatrix}$$

따라서 해밀토니언 H는 상호작용하는 E_a들의 합으로 볼 수 있고 이때 λ_a는 그런 상호작용의 강도를 결정한다. 어떤 시간 t에 상태 $|\alpha\rangle$가 주어진다고 하자. 시간이 $t = T$로 변화할 때 상태는 $|\alpha(T)\rangle$로 나타내는데 이는 $|\alpha\rangle$에 유니타리 (시간 변화) 연산자 U_1를 적용한 것과 같다. 여기서

$$U_1 = e^{-iHT}$$

H는 해밀토니언을 나타내고, T는 시간을 나타낸다. 반면 해밀토니언 시뮬레이션에서는

$$\|U - e^{iHt}\| \leq \epsilon$$

이므로 구해야 하는 유니타리 U는 해밀토니언 H와 시간 T에 대한 시간 변환 연산 U_i에 근사하는 연산이다.

보통 이 문제의 답은 충분히 큰 r에 대해 아래와 같은 트로터$_{\text{Trotter}}$ 근사로 주어진다.

$$e^{-iHt} \approx (e^{-iE_1 t/r} e^{-iE_2 t/r} \dots e^{-iE_m t/r})^r.$$

하지만 이 해는 최적과는 거리가 멀다. 왜냐하면 위와 같은 근사는 양자회로의 게이트 개수에 대응하는 게이트 복잡도$_{\text{gate complexity}}$가 poly$(1/\epsilon)$만큼 요구되기 때문이다. 다시 말해 ϵ의 역원에 대해 다항인 만큼 게이트들이 요구되기 때문이다. 개선된 알고리즘들은 저자$_{\text{Ewin Tang}}$가 제시하는 프레임워크을 따른다. 이 프레임워크는 다음과 같은 절차를 지닌다.

(i) "블록-인코딩$_{\text{block-encoding}}$"이라는 양자 회로의 유형을 정의한다.

(ii) 주어진 λ_a, E_a에 대해 H의 효율적인 블록-인코딩을 구성할 수 있다는 사실을 보인다.

(iii) H에 대한 블록-인코딩을 적게 사용하여 e^{-iHt}의 근사에 대한 블록-인코딩을 취할 수 있다는 사실을 보인다.

(iv) 이 블록-인코딩을 사용해 한 상태에 대해 근사를 내놓는다.

2.1 블록-인코딩

정의 2.5. 주어진 $A \in \mathbb{C}^{r\times c}$에 대해 $U \in \mathbb{C}^{d\times d}$는 U가 $\mathcal{O}(Q)$ 게이트로 구현가능하고 아래 조건을

$$B_{L,1}^{\dagger} U B_{R,1} = A$$

항등 행렬의 첫 r과 c열인 $B_{L,1} \in \mathbb{C}^{d\times r}, B_{R,1} \in \mathbb{C}^{d\times c}$에 대해 만족하면 A의 Q-블록 인코딩이라고 한다.

다시 말해, U의 임의의 원소 $\cdot$ 에 대해

$$U = \begin{pmatrix} A & \cdot \\ \cdot & \cdot \end{pmatrix}$$

인 경우다. 또한 $\prod_L = B_{L,1}B_{L,1}^{\dagger}, \prod_R = B_{R,1}B_{R,1}^{\dagger}$이 각각 $B_{L,1}$과 $B_{R,1}$의 생성에 대한 사영에 대응하도록 한다.

d, r, c를 2의 지수승으로 자주 나타낼 예정인데 모든 것을 큐비트로 다루려는 목적이다. 이에 정의 2.5는 아래처럼 나타낼 수 있다.

$$(\langle 0|^{\otimes a_L} \otimes I) U (|0\rangle^{\otimes a_R} \otimes I) = A.$$