## Практическая работа №7. Быстрое умножение теплицевой и циркулянтной матрицы на вектор

2022-11-25

## Циркулятная матрица

Циркулянтная матрица - вид матрицы, получающеся в результате смещения влево первой строки матрицы на один элемент с переносом крайнего элемента на первую позицию справа в вектор-строке матрицы А. Итерационный перенос всей строки в рамках матрицы для каждой строки дает нам возможность строить циркулянтную матрицу:

$$A^{CIRC} = \begin{pmatrix} a_0 & a_1 & a_2 & \dots & a_{n-1} \\ a_{n-1} & a_0 & a_1 & \dots & a_{n-2} \\ a_{n-2} & a_{n-1} & a_0 & \dots & a_{n-3} \\ \vdots & \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ a_1 & a_2 & a_3 & \dots & a_0 \end{pmatrix}$$

Данная матрица обладает свойством периодичности, в результате которой имеется несколько новых возможностей:

- 1. Не хранить матрицу полностью в памяти комптьютера, а получать её генератором, посредством повторного переноса первой строки.
- 2. Умножать такую матрицу на вектор не за  $O(n^2)$ , а за  $O(n \cdot log_2(n)$  операций с помощью быстрого преобразования Фурье.

Во втором случае имеет место следующее равенство:

$$A^{CIRC} @ u = f, \quad F^{-1} \left[ F[A_0^{CIRC}] \cdot F[u] \right] \approx f,$$

где  $F[\cdot]$  — быстрое преобразование Фурье входного вектора,  $F^{-1}[\cdot]$  — быстрое обратное преобразование Фурье входного вектора, A @ b — матричное умножение матрицы на вектор по правилам линейной алгебры,  $a \cdot b$  — поэлементное умножения векторов,  $A_0^{CIRC}$  — первая строка циркулянтной матрицы  $A^{CIRC}$ .

Полученные выше выражения для умножения матрицы на вектор являеются идентичными с точностью до ошибок округления компьютерной арифметики и второй способ является эффективным методом умножения циркулянтной матрицы на вектор за короткое время.

## Теплицева матрица

$$A^{TOEPL} = \begin{pmatrix} a_0 & a_1 & a_2 & \dots & a_{n-1} \\ a_{-1} & a_0 & a_1 & \dots & a_{n-2} \\ a_{-2} & a_{-1} & a_0 & \dots & a_{n-3} \\ \vdots & \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ a_{-n+1} & a_{-n+2} & a_{-n+3} & \dots & a_0 \end{pmatrix}$$

## Постановка задачи