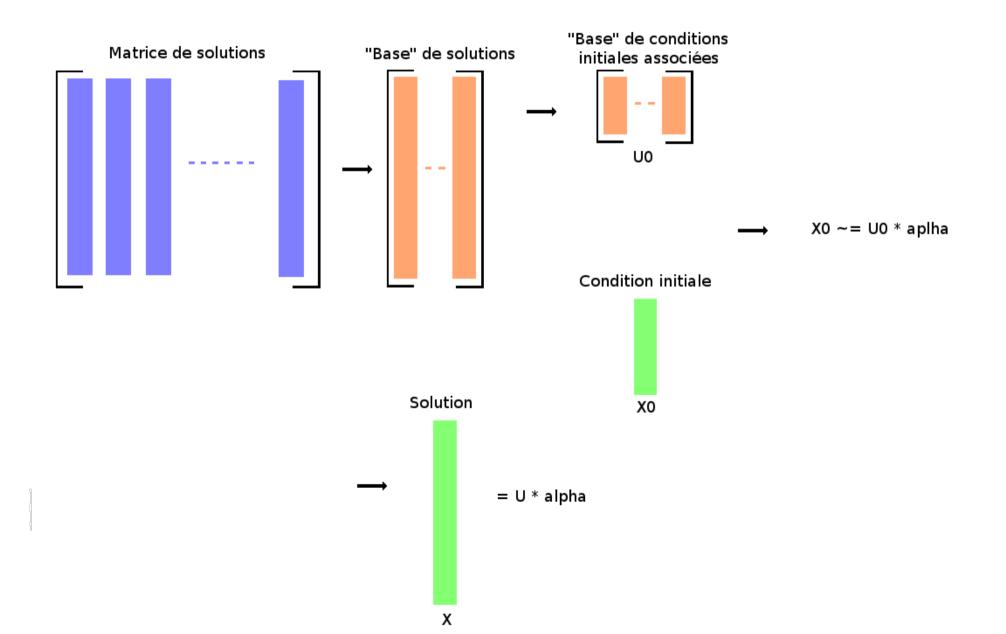
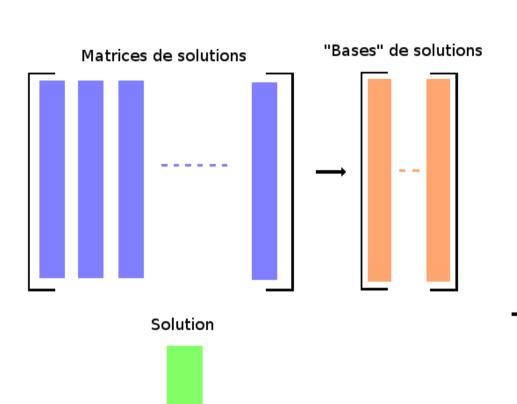
Reconstruction



Classification



Х

- Projection de X sur chaque base
- X est du "type" de la base la plus proche

Power Method

Puissance itérée :

- For (k = 0..n)
 y = A.u;
 u = y / || y ||;
 endFor
- u → vecteur propre de A

Quotient de Rayleigh:

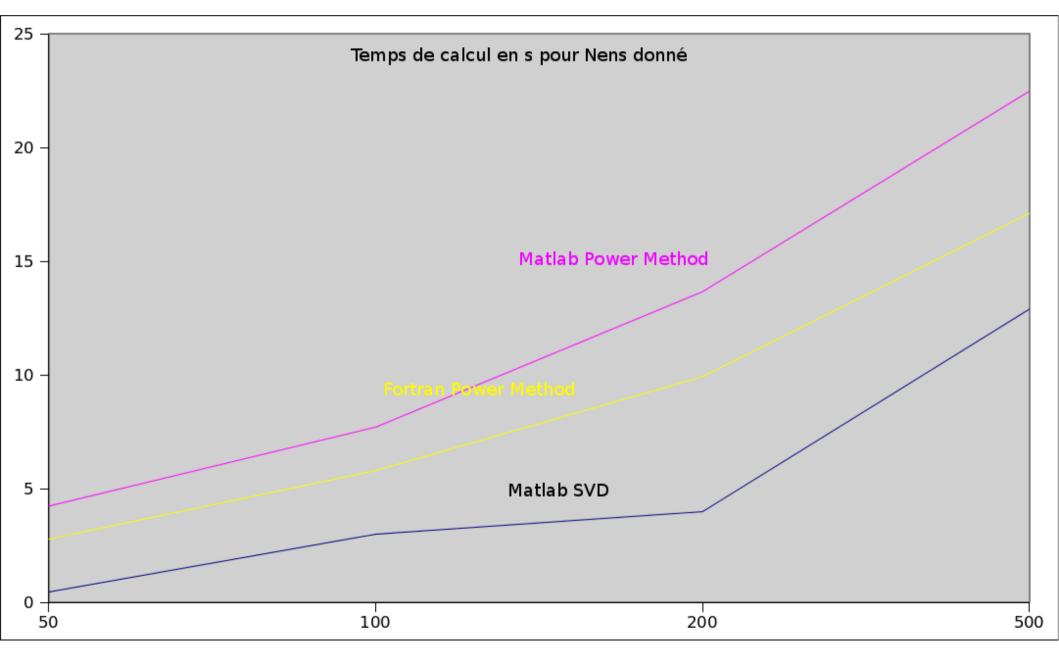
- H = U*.A.U : symétrique
 - → Accès facile au spectre de A
- (lambda, U.w) paire propre de A

Cas asymétrique :

- B = A.A*
- Accès aux vecteurs propre de B par l'algorithme de la puissance itérée et le calcul du quotient de Rayleigh
- Théorème :

Les vecteurs singuliers gauche d'une matrice A sont les vecteurs propres de A.A*.

Temps d'éxécution à Nens variable



Temps d'éxécution à p variable

