

## Méthode de Householder

Le but est de transformer une matrice symétrique  $A$  en une matrice tridiagonale  $T$  à l'aide d'une série de matrices orthogonales  $H_i$ , de telle sorte que  $T = H^T A H$ , où  $H$  est le produit des matrices  $H_i$ .

Les matrices  $H$  sont définies comme  $H = I - 2ww^T$  où  $w$  est un vecteur unitaire et  $I$  est la matrice identité. Cette matrice a la propriété d'être orthogonale  $P^T = P^{-1}$  ( $PP^T = P^T P = I$ )

### Procédure

- Pour chaque colonne de  $A$ , de  $i = 1$  à  $n - 2$  (pour une matrice  $n \times n$ )
  - Sélectionnez un vecteur  $x$  qui est une copie de la colonne  $j$ , à partir de l'élément  $i + 1$  jusqu'à la fin. (afin d'annuler l'élément  $i + 1$ )
  - Construisez un vecteur  $v$  qui est  $x$  plus un multiple du vecteur unitaire dans la direction de  $i$ . Le multiple est choisi de manière à ce que la norme de  $v$  soit égale à celle de  $x$  ce qui simplifie  $v = x \pm \|x\|e_i$  où  $e_i$  est le  $i$ -ème vecteur unitaire.
  - Le vecteur  $w$  est ensuite normalisé à partir de  $v$ ,  $w = v/\|v\|$
  - La matrice de Householder  $P_i = I - 2ww^T$  est ensuite construite et utilisée pour transformer  $A$  et les  $P_i$  précédents.
- L'opération est répétée en travaillant toujours sur la sous-matrice qui exclut les lignes et colonnes déjà traitées, jusqu'à ce que toute la matrice, à l'exception des deux premières diagonales soit réduite à zéro

### Exemple

Prenons en exemple une matrice  $A$  symétrique de taille  $3 \times 3$ .

$$A = \begin{bmatrix} 4 & 1 & 2 \\ 1 & 3 & -1 \\ 2 & -1 & 1 \end{bmatrix}$$

### Sélection du vecteur $x$

Pour une matrice  $A$  de taille  $4 \times 4$ , le vecteur  $x$  est la partie de la première colonne de  $A$  que nous voulons zéroter c'est-à-dire :

$$x = \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix}$$

Nous voulons que  $Hx = \lambda e_1$ , où  $e_1$  est le premier vecteur de base de l'espace  $R^2 \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$

### Calcul de $v$

Le vecteur  $v$  est calculé en ajoutant à  $x$  un multiple du vecteur unitaire dans la direction concernée, multiplié par la norme de  $x$ . Le but est de créer un vecteur qui, lorsqu'il sera utilisé pour construire une transformation de Householder, annulera tous éléments de  $x$ , sauf le premier. Pour éviter l'annulation numérique, le signe devant la norme de  $x$  est choisi de manière à maximiser la magnitude du premier élément de  $v$

La norme de  $x$ , notée  $\|x\|$  est calculée comme la racine carrée de la somme des carrés de ses éléments. Pour  $x = \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix}$ , cela donne  $\|x\| = 2.2361$

En choisissant le vecteur unitaire  $e_1 = \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \end{bmatrix}$ , le calcul de  $v$  devient

$$v = x - \|x\|e_1 = \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix} - 2.2361 \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} -1.2361 \\ 2 \end{bmatrix}$$

#### Normalisation de $v$ pour obtenir $w$

Le vecteur  $w$  est le vecteur  $v$  normalisé, c'est-à-dire divisé par sa propre norme. Cela garantit que la matrice de Householder  $P = I - 2ww^T$  sera orthogonale et reflétera efficacement le reste de la matrice autour du plan défini par  $w$ , tout en annulant les éléments souhaités.

La norme de  $v$ ,  $\|v\|$  est calculée, et  $w$  est obtenu par

$$w = \frac{v}{\|v\|} = \frac{\begin{bmatrix} -4.8284 \\ 2 \end{bmatrix}}{\sqrt{(-4.8284)^2 + 2^2}} = \begin{bmatrix} -0.5257 \\ 0.8507 \end{bmatrix}$$

Cette étape prépare le vecteur nécessaire pour construire la matrice de Householder, qui sera utilisé pour effectuer la transformation souhaitée sur  $A$ , en commençant le processus de réduction de forme tridiagonale.

#### Construction de la matrice de Householder

On a  $H = I - 2ww^T$ , après calcul nous obtenons  $H = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & -0.4472 & -0.8944 \\ 0 & -0.8944 & 0.4472 \end{bmatrix}$

Afin de pouvoir réaliser l'opération, il sera nécessaire d'étendre le vecteur  $w$  avec  $w = \begin{bmatrix} 0 \\ -0.5257 \\ 0.8507 \end{bmatrix}$

Après réalisation de l'opération  $A' = HAH^T$  nous obtenons :

$$A' = \begin{bmatrix} 4 & -2.2361 & 0 \\ -2.2361 & 0.6 & 0.2 \\ 0 & 0.2 & 3.4 \end{bmatrix}$$

Un code en C a été écrit qui traite de cet exemple, il se trouve à l'adresse suivante

V:\PG5\Affaires\ALVEO\ALVEOU280\code\eigenproblem\symmetric\_matrix\householder\example