対角行列の嬉しさ:入出力の視点

ベクトルと行列を使うことで、入力 \boldsymbol{x} と出力 \boldsymbol{y} の関係を多次元の場合で も簡潔に表すことができる

ref: プログラミングのた めの線形代数 p42、p51

$$y = Ax$$

一般の行列による入出力

たとえば \boldsymbol{x} と \boldsymbol{y} をともに 3 次元ベクトルとすると、 $\boldsymbol{y} = A\boldsymbol{x}$ は、

$$\begin{pmatrix} y_1 \\ y_2 \\ y_3 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \end{pmatrix}$$

$$= \begin{pmatrix} a_{11}x_1 + a_{12}x_2 + a_{13}x_3 \\ a_{21}x_1 + a_{22}x_2 + a_{23}x_3 \\ a_{31}x_1 + a_{32}x_2 + a_{33}x_3 \end{pmatrix}$$

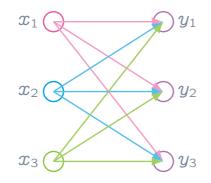
ここで、たとえば2行目に注目すると、

$$y_2 = a_{21}x_1 + a_{22}x_2 + a_{23}x_3$$

となり、 y_2 の計算に $oldsymbol{x}$ のすべての成分 x_1, x_2, x_3 が使われていることがわかる

各行に対応する出力 y_i は、入力 \boldsymbol{x} のすべての成分に依存している

この依存関係を、次のようなダイアグラムで表すことにする

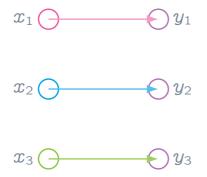


対角行列による入出力

A が対角行列の場合、y = Ax は次のような形になる

$$egin{pmatrix} y_1 \ y_2 \ y_3 \end{pmatrix} = egin{pmatrix} a_{11} & 0 & 0 \ 0 & a_{22} & 0 \ 0 & 0 & a_{33} \end{pmatrix} egin{pmatrix} x_1 \ x_2 \ x_3 \end{pmatrix} = egin{pmatrix} a_{11}x_1 \ a_{22}x_2 \ a_{33}x_3 \end{pmatrix}$$

ベクトルの各行に注目すると、各出力 y_i は、入力 $oldsymbol{x}$ の対応する成分 x_i の みに依存していることがわかる



このように、A が対角行列の場合、y = Ax は独立な n 本のサブシステム

$$y_1 = a_{11}x_1$$

 \vdots
 $y_n = a_{nn}x_n$

に分割されている

つまり、対角行列を使って関係を表現できれば、

見た目は n 次元問題でも、実質は 1 次元問題が n 本あるだけ

という状況になり、問題を大きく単純化できる

ブロック対角行列による入出力

ブロック対角行列は、

各ブロックごとに独立に変換される

という形の写像を表している

たとえば、

$$\begin{pmatrix} y_1 \\ y_2 \\ y_3 \\ y_4 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & 0 & 0 \\ a_{21} & a_{22} & 0 & 0 \\ 0 & 0 & a_{33} & a_{34} \\ 0 & 0 & a_{43} & a_{44} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \\ x_4 \end{pmatrix}$$

というブロック対角行列は、次のように分けて考えることができる

$$egin{pmatrix} y_1 \ y_2 \end{pmatrix} = egin{pmatrix} a_{11} & a_{12} \ a_{21} & a_{22} \end{pmatrix} egin{pmatrix} x_1 \ x_2 \end{pmatrix} \ egin{pmatrix} y_3 \ y_4 \end{pmatrix} = egin{pmatrix} a_{33} & a_{34} \ a_{43} & a_{44} \end{pmatrix} egin{pmatrix} x_3 \ x_4 \end{pmatrix}$$

ダイアグラムで表すと、2 つの独立なサブシステムに分解されている様子 が見える

