

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Gegeben: Ein Büschel in Dreieck-Hessenbergform „mit Buckel“. Es seien $A, E \in \mathbb{C}^{n \times n}$ und der Buckel habe die Größe l .

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Bestimme eine Householdermatrix \hat{Z}_1 , die den **blauen** Zeilenvektor auf den letzten Einheitsvektor spiegelt. Bette \hat{Z}_1 in eine $n \times n$ Matrix ein:

$$Z_1 = \begin{bmatrix} \hat{Z}_1 & 0 \\ 0 & I_{n-l} \end{bmatrix}$$

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Datiere auf: $E \rightarrow EZ_1$, $A \rightarrow AZ_1$
 Z_1 beeinflusst nur die **blauen** Spalten.

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Datiere auf: $E \rightarrow EZ_1$, $A \rightarrow AZ_1$
 Z_1 beeinflusst nur die **blauen** Spalten.

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Dann bestimme eine Householdermatrix \hat{Z}_2 , die den **roten** Zeilenvektor auf den letzten Einheitsvektor spiegelt. Bette \hat{Z}_2 in eine $n \times n$ Matrix ein:

$$Z_2 = \begin{bmatrix} \hat{Z}_2 & 0 \\ 0 & I_{n-l+1} \end{bmatrix}$$

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Datiere auf: $E \rightarrow EZ_2$, $A \rightarrow AZ_2$
 Z_2 beeinflusst nur die **roten** Spalten.

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Datiere auf: $E \rightarrow EZ_2$, $A \rightarrow AZ_2$
 Z_2 beeinflusst nur die **roten** Spalten.

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Nun bestimme eine Householdermatrix \hat{Q}_1 , die den **grünen** Spaltenvektor auf den ersten Einheitsvektor spiegelt. Bette \hat{Q}_1 in eine $n \times n$ Matrix ein:

$$Q_1 = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & \hat{Q}_1 & 0 \\ 0 & 0 & I_{n-l-1} \end{bmatrix}$$

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Datiere auf: $E \rightarrow Q_1 E$, $A \rightarrow Q_1 A$
 Q_1 beeinflusst nur die **grünen** Zeilen.

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Datiere auf: $E \rightarrow Q_1 E$, $A \rightarrow Q_1 A$
 Q_1 beeinflusst nur die **grünen** Zeilen.

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Der „Buckel“ ist um eine Einheit nach rechts unten gewandert! Jage nun den Buckel die Diagonale herunter und über die Diagonale hinaus!

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Der „Buckel“ ist um eine Einheit nach rechts unten gewandert! Jage nun den Buckel die Diagonale herunter und über die Diagonale hinaus!

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Der „Buckel“ ist um eine Einheit nach rechts unten gewandert! Jage nun den Buckel die Diagonale herunter und über die Diagonale hinaus!

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Der „Buckel“ ist um eine Einheit nach rechts unten gewandert! Jage nun den Buckel die Diagonale herunter und über die Diagonale hinaus!

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Der „Buckel“ ist um eine Einheit nach rechts unten gewandert! Jage nun den Buckel die Diagonale herunter und über die Diagonale hinaus!

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Der „Buckel“ ist um eine Einheit nach rechts unten gewandert! Jage nun den Buckel die Diagonale herunter und über die Diagonale hinaus!

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Der „Buckel“ ist um eine Einheit nach rechts unten gewandert! Jage nun den Buckel die Diagonale herunter und über die Diagonale hinaus!

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Der „Buckel“ ist um eine Einheit nach rechts unten gewandert! Jage nun den Buckel die Diagonale herunter und über die Diagonale hinaus!

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Der „Buckel“ ist um eine Einheit nach rechts unten gewandert! Jage nun den Buckel die Diagonale herunter und über die Diagonale hinaus!

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Der „Buckel“ ist um eine Einheit nach rechts unten gewandert! Jage nun den Buckel die Diagonale herunter und über die Diagonale hinaus!

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Der „Buckel“ ist um eine Einheit nach rechts unten gewandert! Jage nun den Buckel die Diagonale herunter und über die Diagonale hinaus!

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \end{bmatrix}$$

Der „Buckel“ ist um eine Einheit nach rechts unten gewandert! Jage nun den Buckel die Diagonale herunter und über die Diagonale hinaus!

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Der „Buckel“ ist um eine Einheit nach rechts unten gewandert! Jage nun den Buckel die Diagonale herunter und über die Diagonale hinaus!

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

FERTIG! Dies liefert $\hat{Q} = Q_1 \cdot \dots \cdot Q_{n-l}$ und $Z = Z_1 \cdot \dots \cdot Z_{2(n-l)}$ und aufdatierte Matrizen:

$$E \rightarrow \hat{Q}^* E Z, \quad A \rightarrow \hat{Q}^* A Z$$

Bulge Chasing im QZ-Algorithmus

$$E = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & * \end{bmatrix}, \quad A = \begin{bmatrix} * & * & * & * & * & * \\ * & * & * & * & * & * \\ 0 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & * & * \end{bmatrix}$$

Beachte: Die erste Spalte der Transformationen Q_k ist jeweils der erste Einheitsvektor, d.h. es gilt

$$Q_k e_1 = e_1 \quad \text{für } k = 1, \dots, n - l.$$