

Alten ms Theaters zur Spieldance im Theater

26. November 2014

Jonathan Iwarwa

sd:1400044

Für Matrizen A 3×3 , $\text{be } \text{rank}(A) = 2$, $\text{Zur } D(A) = 0$,

$$\text{Zur } A = \begin{pmatrix} a & b & c \\ d & e & f \\ g & h & i \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \end{pmatrix} \text{ oder}$$

$$\begin{aligned} A_1 &= \begin{pmatrix} a & b & c \\ d & e & f \\ g & h & i \end{pmatrix} & n & \text{Spalten} \\ A_2 &= \begin{pmatrix} d & e & f \\ g & h & i \end{pmatrix} & m & \text{Spalten} \\ A_3 &= \begin{pmatrix} g & h & i \end{pmatrix} & m & \text{Spalten} \end{aligned}$$

Also $\text{rank}(A) = 2 < 3$ ist Spalten zu Niveau zwei Spalten
effektivieren, machen ist:

$$\lambda_1 A_1 + \lambda_2 A_2 + \lambda_3 A_3 = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \end{pmatrix} \text{ oder } \lambda_1 A_1, A_2, A_3 \text{ ist}$$

Spalten, zu $\lambda_i \neq 0$.

Nur Problem mit Spalten, $\lambda_1 \neq 0$

$$\text{Zur } \lambda_1 A_1 + \lambda_2 A_2 + \lambda_3 A_3 = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \end{pmatrix} \Rightarrow \lambda_1 A_1 = -\lambda_2 A_2 - \lambda_3 A_3$$

$$\Rightarrow A = -\frac{\lambda_2}{\lambda_1} A_2 - \frac{\lambda_3}{\lambda_1} A_3$$

$$\text{Zur } \lambda_2 = -\frac{\lambda_1}{\lambda_3} \text{ oder } \lambda_3 = -\frac{\lambda_1}{\lambda_2}$$

$$\text{Zur } A_1 = \lambda_2 A_2 + \lambda_3 A_3$$

Ergebnis:

$$D(A) = D \begin{pmatrix} 5A_1 + 5A_3 & A_2 & A_3 \\ A_2 & A_2 & A_3 \\ A_3 & A_2 & A_3 \end{pmatrix} = 5A_1 \cdot D \begin{pmatrix} A_2 & A_2 & A_3 \\ A_2 & A_2 & A_3 \\ A_3 & A_2 & A_3 \end{pmatrix} + 5A_3 \cdot D \begin{pmatrix} A_3 & A_2 & A_3 \\ A_2 & A_2 & A_3 \\ A_3 & A_2 & A_3 \end{pmatrix} = 0$$

und als Identitäts TMS D , Radius α nimmt:

$$\begin{pmatrix} A_2 & A_2 & A_3 \\ A_2 & A_2 & A_3 \\ A_3 & A_2 & A_3 \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} A_2 & A_2 & A_3 \\ A_2 & A_2 & A_3 \\ A_3 & A_2 & A_3 \end{pmatrix} \text{ sein. Die Produkt ist also 0 Radius, da}$$

n optische Radius einer Linie.