Isometrie - Normalform

Allgemeiner Algorithmus:

Geg.: Vals n-dim. IK-VR mi) Skelerprodukt p: V -> V linear $^{\prime}B$ ONB von V, $A=M_{B,B}(\varphi)$

- 1 Prüfe ob p Isometrie ist: φ ist Isometrie (=) $A^*A = 1$ ($A^TA = 1$ for $K = \mathbb{R}$) (=) Die Spalten von A bilder ONB von IK mit Standardskep. (=) " Zeiler
- 1 Berahne PA = Py

Für IK=C:

- 3) Spalk pa in Linear taletorn => PA = (X-2) (X-72) (2
- 4) Bestimme Basen von $E_{a}(A), E_{a}(A), \dots$
- (5) Wende bram Schmidt an, zu bestimmen
- 6 Diese nach ein ander bildet Spaller von S

Für IK = R:

- 3 Spalk pr in Faktoren der Form $(X \pm 1)$ oclar $(x^2 - 2cX + 1) = (X - 3)(x - \overline{3})$ mit CE(-1,1) und $A = C + S \cdot i$ and $1 = |\lambda|^2 = c^2 + s^2 = \lambda = \sqrt{1 - c^2}$
- (4) Bestimme Basen von E (A), E, (A), $E_2(A)$, abornicht $E_{\overline{A}}(A)$
- 5 Wendl Gram Schmidt an um ONBs de Eigenvaume zu bestimmen um ONB von En (A), En (A), ... (6) Schreibe ONB von E (A), En (A) hintercincular, dean for die (complexen jewils 1 | m(b;) | Re(b;) | | | Re(b;) | |

in dir Spalka von S

AER^{nxh} V AEC^{nxh}

Well eix Metrix orthogonal odler unitar ist stimmen alsobraisele und geometrische Vieltschheit überein

A orthogoach J) A & O(n) AERMAN & ATA = 11n

$$\begin{pmatrix}
\cos(\alpha) & -\sin(\alpha) \\
\sin(\alpha) & \cos(\alpha)
\end{pmatrix}$$
mif $\alpha \in (0, \mathbb{R})$

Aunitär AEU(n) (A*A = 1/n

A Komplex Unitar diasbar und alle El haben Betras 1.

$$\exists S \in \mathcal{U}(n): \quad S^* A S = \widetilde{A} = \begin{pmatrix} \widetilde{A}_1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & \widetilde{A}_n \end{pmatrix}$$

LOHNT SICH NUR FALLS AT+A EINFACH

- (1) Ist & Isometrie
- 1 Bestimme PAIAT, torme in Linea Faldoren
- 3 Bestimme Basis von $E_2(A+A^T) = E_1(A)$ $E_2(A+A^T) = E_2(A)$
- 6 Wende Gram Schmidt an, um ONB zu finden
- 5) Für $\cos(\alpha) \in (-1,1)$ bestimme ONB von $E_{acos(\alpha)}(A+A^T)$ With $e_{acos(\alpha)}(A+A^T) \setminus \{0\}$ beliebis

L) V2 = A. V4

Gram - Schmidt for V, und va

wähle v, E Escoler (A+A) \ {LH(Vn, ws)}

Gram - Schmidt mit den vorherigen Velitoren

4 vg = A. wg, wende Gram - Schmielt an

6 Schreibe die Vektoren hintcreinauder als Spalke in S