

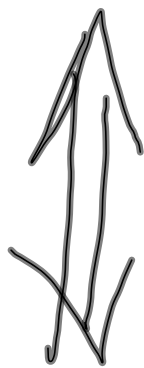
Från igår

◦ Inversmatriser

och

◦ Inverse avbildningar.

T inverterbar



$$\det(A) \neq 0$$

där  $A$  är matrisen  
för  $T$ .

Matrisen för

$T^{-1}$

skrivs

$A^{-1}$

och vi får  $A^{-1}$

Antingen med  
Gausselim.

$$(A | I) \xrightarrow{\text{G.I.}} (I | A^{-1})$$

eller  
med Cramers regel

$$A^{-1} = \frac{1}{\det(A)} \text{Adj} A$$

$A_{dj}$  betyder  
"adjunktmatris"

Tecken

+	-	+	-	...
-	+	-	+	
+	-	+		
	⋮			

◦ transponering

$$\det(\overset{\wedge}{A}_{i,j})$$

Sha stz på position

$$\overset{J,k}{i} \text{ Adj } A.$$

Ex (Uppgift)

Beräkna  $A^{-1}$  om

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 1 & r \\ 1 & r & 1 \\ r & 1 & 1 \end{pmatrix}$$

(Här syns inte

transponeringen

eftersom  $A = A^t$ )

Vi fick

$$A^{-1} = \frac{1}{(1-r)(r+2)} \begin{pmatrix} 1-r & 1-r & 1-r \\ 1-r & 1-r^2 & 1-r \\ 1-r^2 & 1-r & 1-r \end{pmatrix}$$

$$= \frac{-1(1-r)}{(1-r)(r+2)} \begin{pmatrix} 1 & 1 & 1+r \\ 1 & 1+r & 1 \\ 1+r & 1 & 1 \end{pmatrix}$$



Titta på  $A$  som

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \end{pmatrix} = (r-1) \begin{pmatrix} 0 & 0 & 1 \\ 0 & 1 & 0 \\ 1 & 0 & 0 \end{pmatrix} \\ \parallel \qquad \parallel \\ B \qquad \qquad J$$

$$A = B + (r-1)J$$

$$B^2 = 3B$$

$$BJ = B = JB$$

$$A^{-1} = xB + yJ$$

$$A^{-1}A = I$$

$$(B + (r-1)J)(xB + yJ)$$

$$= xB^2 + yB^2 +$$

$$(r-1)xJB + (r-1)yJ$$

$$(J^2 = I) \quad 10$$

$$= 3xB + yB + (r-1)xB$$

$$+ (r-1)yI$$

$$= I$$

$$y(r-1) = 1$$

$$\text{dvs } y = \frac{1}{r-1}$$

$$3x + y + (r-1)x = 0$$

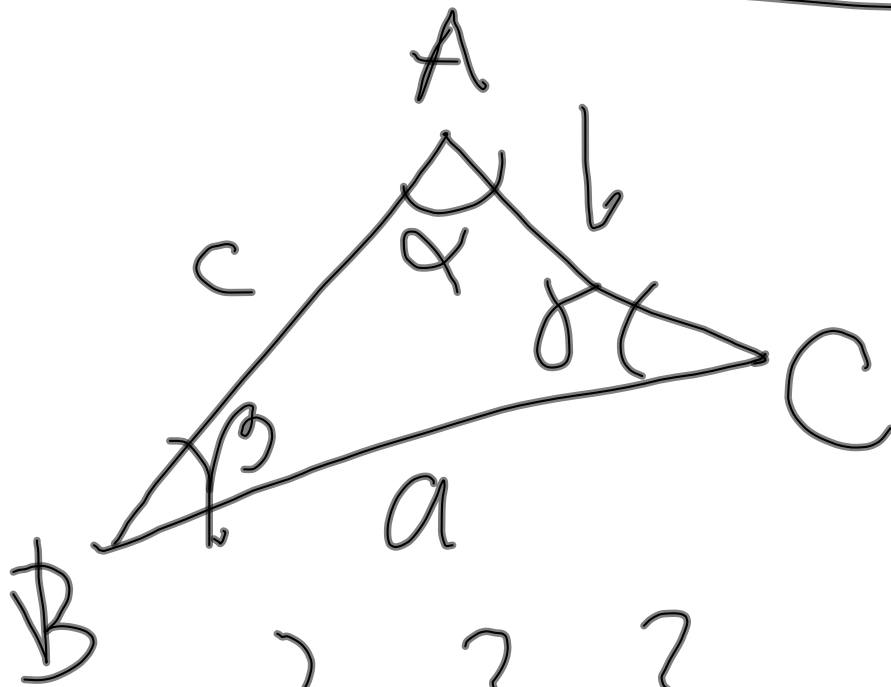
och vi kan lösa

ut  $x$ .

# Isometriska avbildningar

Ex. Rotationer  
och speglingar  
ändrar varken  
längd eller  
vinklar.

# Cosinussatsen



$$c^2 = a^2 + b^2 - 2ab \cos \delta$$

$$\Leftrightarrow \cos \delta = \frac{a^2 + b^2 - c^2}{2ab}$$

Kolla ut:

$$2\bar{u} \circ \bar{v} = |\bar{u}|^2 + |\bar{v}|^2 - |\bar{u} - \bar{v}|^2$$

$$= u \circ u + v \circ v$$

$$- (\bar{u} - \bar{v}) \circ (\bar{u} - \bar{v})$$

$$= \cancel{u \circ u} + \cancel{v \circ v} - \cancel{u \circ u}$$

$$+ \bar{u} \circ \bar{v} + \bar{v} \circ \bar{u} - \cancel{v \circ v}$$

ok!

nov 26-10:29

Alltså bevarar  
isometriska  
avbildningar  
skalärprodukten



Kom ihåg  
Se i förrgår:

ON-baser

(ortonormala  
baser)

Precis som  
Standard basen  
vill vi ha bas-  
vektorer som

- parvis ortogon.,
- längd 1.

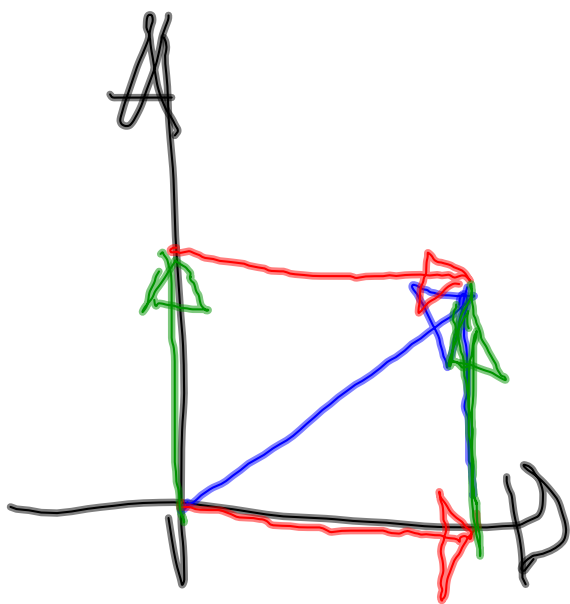
$$\overline{v_i} \text{ fird } \overline{u_j} \circ \overline{u_j} = \begin{cases} 1 & \text{om } i=j \\ 0 & \text{om } i \neq j \end{cases}$$

$$= \delta_{ij}$$

(= elementen i

identitetsmatrisen)

Varje vektor  
är summan av  
sina projektioner  
på koordinataxlarna  
i ett ON-system.



nov 26-10:37

Kolumnerna i  
en matris för  
en isometrisk  
avbildning bildar  
en ON-bas.  
Och tvärtom.

# Exempel

$$\bar{u} = x\bar{e}_1 + y\bar{e}_2$$

$$T(\bar{u}) = x\bar{u}_1 + y\bar{u}_2$$

$$T(\bar{u}) \circ T(\bar{u}) =$$

$$(x\bar{u}_1 + y\bar{u}_2) \circ (x\bar{u}_1 + y\bar{u}_2)$$

$$= x\bar{u}_1 \circ \bar{u}_1 + xy\bar{u}_1 \circ \bar{u}_2 + yx\bar{u}_2 \circ \bar{u}_1 + y\bar{u}_2 \circ \bar{u}_2$$

nov 26-10:42

$$= x^2 + y^2 = |(x, y)|^2 \\ = |\bar{u}|^2$$

Alltså

$$|(T\bar{u})|^2 = |\bar{u}|^2$$

Exempel på  
icke-isometrisk  
avbildning

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

definierar  $T: \mathbb{R}^2 \rightarrow \mathbb{R}^2$



och

$$T(\bar{e}_1) = \begin{pmatrix} 1 \\ 4 \end{pmatrix}$$

$$T(\bar{e}_2) = \begin{pmatrix} 2 \\ 3 \end{pmatrix}$$

men  $|e_1| = 1$

och  $|T(e_1)| = \sqrt{17} \neq 1$

$|e_2| = 1, |T(e_2)| = \sqrt{13} \neq 1$

Prova att dela  
med längderna

$$D = \begin{pmatrix} \frac{1}{\sqrt{17}} & \frac{2}{\sqrt{13}} \\ 4 & 3 \\ \sqrt{17} & \sqrt{13} \end{pmatrix}$$

den definierar

$$S: \mathbb{R}^2 \rightarrow \mathbb{R}^2$$

ou

$$|S(\bar{e}_1)| = 1$$

$$|S(\bar{e}_2)| = 1$$

Testa  $\bar{e}_1 + \bar{e}_2$

$$|\bar{e}_1 + \bar{e}_2| = |(1, 1)| = \sqrt{2}$$

$$S(\bar{e}_1 + e_2) =$$

$$S(\bar{e}_1) + S(e_2) =$$

$$\frac{1}{\sqrt{17}} \begin{pmatrix} 1 \\ 4 \end{pmatrix} + \frac{1}{\sqrt{13}} \begin{pmatrix} 2 \\ 3 \end{pmatrix}$$

Berechnen 2

$$|S(\bar{e}_1 + e_2)| =$$

$$\left( \begin{array}{c} 1 \\ \sqrt{17} + \sqrt{13} \\ 4 \\ \sqrt{17} + \sqrt{13} \end{array} \right) \cdot \left( \begin{array}{c} 1 \\ \sqrt{17} + \sqrt{13} \\ 4 \\ \sqrt{17} + \sqrt{13} \end{array} \right)$$

$$= \dots \neq 2$$

Den beror  
inte vinkelarna:

$$\bar{e}_1 \circ \bar{e}_2 = 0$$

men

$$S(\bar{e}_1) \circ S(\bar{e}_2) > 0$$

# Exempel

Hur hittar vi  
en ON-bas?

Kom ihåg exemplet  
med projektion

på planet  $x+y+z=0$

Vi tog två  
vektorer i planet  
och normalen till  
planet.

Sedan fick vi  
byta ut en av



vektorerna i  
 $\mathbb{R}^2$  planet för att  
 alla skulle vara  
 ortogonala

$$\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ -2 \end{pmatrix} \xrightarrow{\text{normera}} \frac{1}{\sqrt{6}} \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ -2 \end{pmatrix}$$

normera

$$\begin{pmatrix} 1 \\ -1 \\ 0 \end{pmatrix} \rightarrow \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{pmatrix} 1 \\ -1 \\ 0 \end{pmatrix}$$

normera

$$\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ 1 \end{pmatrix} \rightarrow \frac{1}{\sqrt{3}} \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ 1 \end{pmatrix}$$

# Matrisen

$$A = \begin{pmatrix} \frac{1}{\sqrt{6}} & \frac{1}{\sqrt{2}} & \frac{1}{\sqrt{3}} \\ \frac{1}{\sqrt{6}} & \frac{1}{\sqrt{2}} & \frac{1}{\sqrt{3}} \\ 2 & 0 & 1 \\ \frac{1}{\sqrt{6}} & 0 & \frac{1}{\sqrt{3}} \end{pmatrix}$$

ger isometrisk avb.

Om  $A$  är  
ortogonal är

$$A^t A = I$$

men då är  $A = A^{-1}$

$$A \cdot A^{-1} = I \quad (\Leftrightarrow)$$

$$A \cdot A^t = I$$

Tolka matrix-  
multiplikationen

$A^t A$  som

Skalarprodukt av  
rad  $i$  i  $A^t$

med kolonn  $j$  i  $A$ .

Då får vi

$$A^t A = I$$

( $\implies$ )

kolonnerna bildar

ON-bas

$$A A^t = I$$



raderna i  $A$

bildar ON-bas.

Kolla att det

Stämmer:

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 1 & 1 \\ \sqrt{6} & \sqrt{2} & \sqrt{3} \\ 1 & 1 & 1 \\ \sqrt{6} & \sqrt{2} & \sqrt{3} \\ 2 & 0 & 1 \\ \sqrt{6} & 0 & \sqrt{3} \end{pmatrix}$$

$$\text{rad}_1 \cdot \text{rad}_2 = \begin{pmatrix} 1 & 1 & 1 \\ \sqrt{6} & \sqrt{2} & \sqrt{3} \\ \sqrt{6} & \sqrt{2} & \sqrt{3} \\ \sqrt{6} & \sqrt{2} & \sqrt{3} \\ 2 & 0 & 1 \\ \sqrt{6} & 0 & \sqrt{3} \end{pmatrix}$$

$$+ \begin{pmatrix} 1 & 1 & 1 \\ \sqrt{2} & \sqrt{3} & 0 \\ 1 & 1 & 1 \\ \sqrt{6} & \sqrt{2} & \sqrt{3} \\ 2 & 0 & 1 \\ \sqrt{6} & 0 & \sqrt{3} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 & 1 & 1 \\ \sqrt{6} & \sqrt{2} & \sqrt{3} \\ \sqrt{6} & \sqrt{2} & \sqrt{3} \\ \sqrt{6} & \sqrt{2} & \sqrt{3} \\ 2 & 0 & 1 \\ \sqrt{6} & 0 & \sqrt{3} \end{pmatrix}$$

nov 26-11:22



1 planet

Det finns bara  
träsorters

isometrier

• rotationer

• speglingar

Varför finns inte  
fler?

Den första basvektorn  
 $\underline{e}_1$  måste skickas  
 på en vektor av  
 längd 1, dvs på  
 $(\cos\theta, \sin\theta)^t$

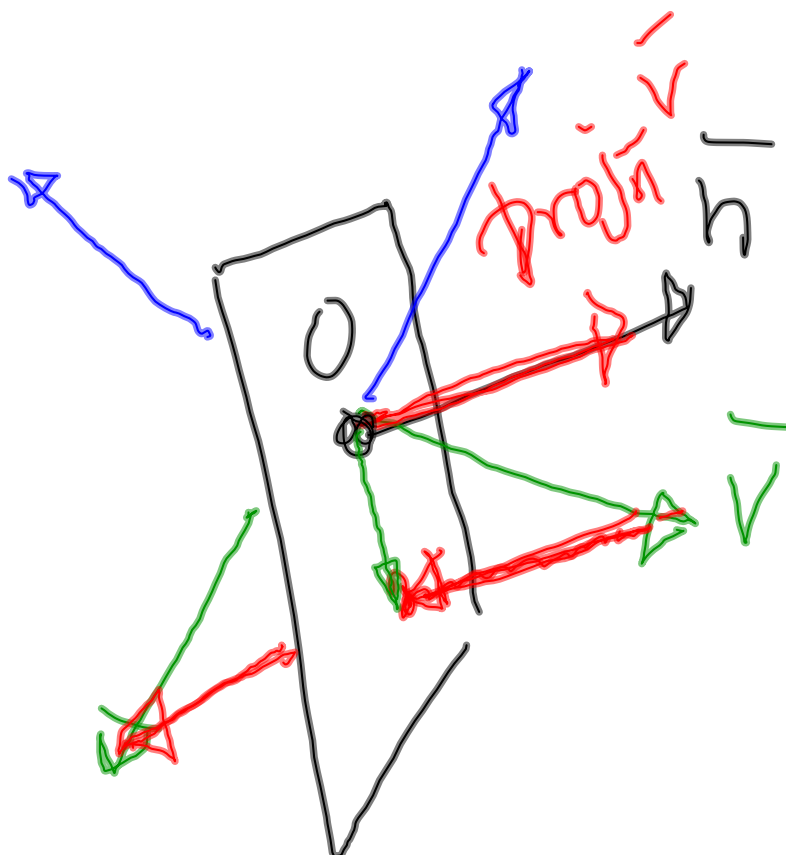
för något  $\theta$ .

Den andra möjliga  
skickas på en vektor  
som är ortogonal  
mot  $(\cos\theta, \sin\theta)$

Det finns bara  
två sådana av

$$\text{längd } l, \begin{pmatrix} -\sin\theta \\ \cos\theta \end{pmatrix} \text{ och } \begin{pmatrix} \sin\theta \\ -\cos\theta \end{pmatrix}$$

# Spiegelning i plan



Spiegelningen av  $\bar{v}$  blir  $v$

$$\bar{v} - 2 \text{Proj}_{\bar{n}} \bar{v}$$

$$\underline{\underline{\text{Ex: } x + 2y + 3z = 0}}$$

är ett plan.

Spegla vektorn

$$\underline{\underline{v = (1, 1, 1)^t}}$$

i planet.

Normalen ges av

$$\underline{\underline{n = (1, 2, 3)^t}}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Proj}_n \vec{v} &= \frac{\vec{v} \cdot \vec{n}}{\vec{n} \cdot \vec{n}} \vec{n} \\
 &= \frac{\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ 1 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{pmatrix}}{\begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{pmatrix}} \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{pmatrix} = \frac{6}{14} \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{pmatrix} \\
 &= \begin{pmatrix} 3/7 \\ 6/7 \\ 9/7 \end{pmatrix}
 \end{aligned}$$

nov 26-11:38

Om vi tar

$$\bar{v} - \text{Proj}_{\bar{n}} \bar{v}$$

för projektionen av  
 $\bar{v}$  på planet

och speglingen

för  $\bar{v}$



$$\bar{v} - 2 \text{Proj}_n \bar{v}$$

$$= \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ 1 \end{pmatrix} - 2 \cdot \begin{pmatrix} 3/7 \\ 6/7 \\ 9/7 \end{pmatrix} =$$

$$= \begin{pmatrix} 1/7 \\ -5/7 \\ -11/7 \end{pmatrix}$$

Vi skulle också  
 kunna göra samma  
 med  $\vec{v} = (x, y, z)$

$$\text{Proj}_{\vec{n}} \vec{v} = \frac{\begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{pmatrix}}{\begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{pmatrix}} \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{pmatrix} =$$

$$= \frac{x + 2y + 3z}{14} \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{pmatrix}$$

Alltså blev

speglningen av

$$\vec{v} = (x, y, z)^t$$

$$\begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix} \rightarrow \frac{x + 2y + 3z}{14} \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} x - \frac{1}{7} \cdot x - \frac{2}{7}y - \frac{3}{7}z \\ y - \frac{2}{7}x - \frac{4}{7}y - \frac{6}{7}z \\ z - \frac{3}{7}x - \frac{6}{7}y - \frac{9}{7}z \end{pmatrix}$$

Alltså bara matriser

$$A = \begin{pmatrix} \frac{6}{7} & -\frac{2}{7} & -\frac{3}{7} \\ -\frac{2}{7} & \frac{3}{7} & -\frac{6}{7} \\ -\frac{3}{7} & -\frac{6}{7} & -\frac{2}{7} \end{pmatrix}$$