

# Eulersche Winkel aus Rotationsmatrizen Euler Angles from rotation matrices (X, Y, Z „Roll-Pitch-Yaw“)

$$\text{Rotation Matrix : } M = \begin{pmatrix} a_{1,1} & a_{1,2} & a_{1,3} \\ a_{2,1} & a_{2,2} & a_{2,3} \\ a_{3,1} & a_{3,2} & a_{3,3} \end{pmatrix} \quad \text{Identity Matrix : } E = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$$

(orthogonal Matrix, det = 1)

Es können folgende Winkel berechnet werden:  
The following angles can be calculated:

$$\beta = \text{atnb} \left( \frac{-a_{3,1}}{\sqrt{a_{1,1}^2 + a_{2,1}^2}} \right)$$

$$\beta = \frac{\pi}{2} \Rightarrow \alpha = 0; \chi = \text{atnb} \begin{pmatrix} a_{1,2} \\ a_{2,2} \end{pmatrix}$$

$$\beta = -\frac{\pi}{2} \Rightarrow \alpha = 0; \chi = -\text{atnb} \begin{pmatrix} a_{1,2} \\ a_{2,2} \end{pmatrix}$$

$$\beta \in \left( \frac{\pi}{2}, \pi \right); \beta \in \left( -\frac{\pi}{2}, -\pi \right) \Rightarrow \alpha = \text{atnb} \begin{pmatrix} a_{2,1} \\ a_{1,1} \end{pmatrix}; \chi = \text{atnb} \begin{pmatrix} a_{3,2} \\ a_{3,3} \end{pmatrix}$$

wobei atnb() eine modifizierte arctan()-Funktion darstellt:  
where atnb() is a modified arctan() function:

$$\text{atnb} \begin{pmatrix} y \\ x \end{pmatrix} = \begin{cases} x > 0 \Rightarrow \arctan(y/x) \\ x < 0, y \geq 0 \Rightarrow \arctan(y/x) + \pi \\ x < 0, y < 0 \Rightarrow \arctan(y/x) - \pi \\ x = 0 \Rightarrow \text{sgn}(y) * \pi / 2 \end{cases}, \text{sgn}(y) = \begin{cases} y > 0 \Rightarrow 1 \\ y = 0 \Rightarrow 0 \\ y < 0 \Rightarrow -1 \end{cases}$$

Das bedeutet, die Drehung der Rotationsmatrix M

This means, rotating the rotation matrix M

im Winkel von / by angle  $\chi$  um / about global X , dann / then

im Winkel von / by angle  $\beta$  um / about global Y , dann / then

im Winkel von / by angle  $\alpha$  um / about global Z

führt zur Einheitsmatrix E (Die Reihenfolge ist wichtig).

results in the identity matrix E (sequenz of rotations important).

oder / or :

die Drehung der Einheitsmatrix E

rotating the identity matrix E

im Winkel von / by angle  $-\alpha$  um / about global Z , dann / then

im Winkel von / by angle  $-\beta$  um / about global Y , dann / then

im Winkel von / by angle  $-\chi$  um / about global X

führt zur Rotationsmatrix M

results in the rotation matrix M