Vektorgeometrie (I)

Theorie

Version vom 31. Januar 2022

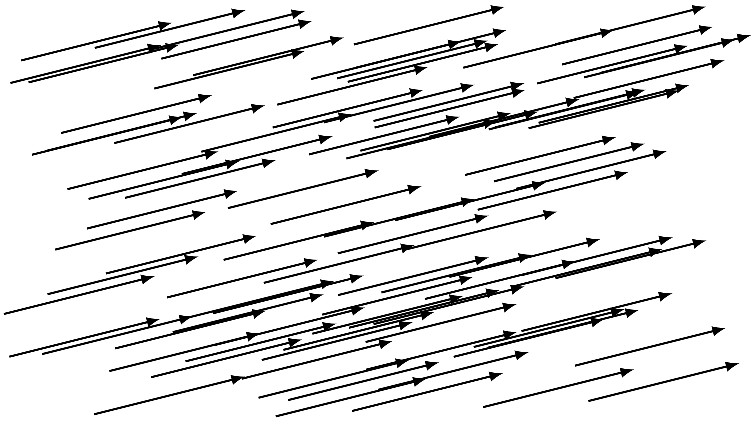
Inhaltsverzeichnis

1 Grundlagen

1.1 Der Vektorbegriff

Ein *Vektor* ist die Menge aller Pfeile mit gleicher Länge und gleicher Richtung. Vektoren bezeichnen wir mit Kleinbuchstaben, über die ein Pfeil gesetzt wird ($\vec{a}$, $\vec{b}$, $\vec{v}$, ...).

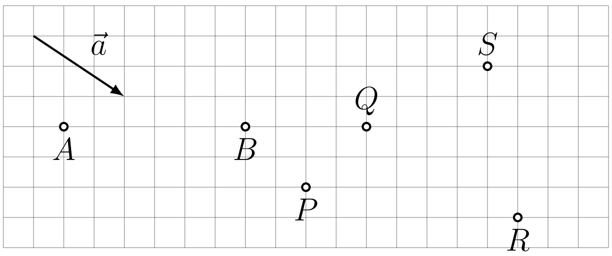
Ein einzelner Pfeil wird *Repräsentant* des Vektors genannt. Repräsentanten werden durch ihren Anfangs- und Endpunkt dargestellt, über die ein Pfeil gezeichnet wird (z. B. $\overrightarrow{AB}$).



Übung 1.1

Zeichne den Repräsentanten ...

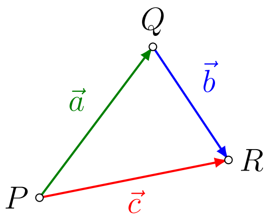
- des Vektors $\vec{a}$, der im Punkt A beginnt,
- des Vektors $\vec{a}$, der im Punkt B endet,
- des Vektors $\vec{u} = \overrightarrow{PQ}$, der im Punkt R beginnt,
- des Vektors $\vec{v} = \overrightarrow{QP}$, der im Punkt S beginnt.



1.2 Die Vektoraddition

Definition der Summe $\vec{c} = \vec{a} + \vec{b}$ zweier Vektoren:

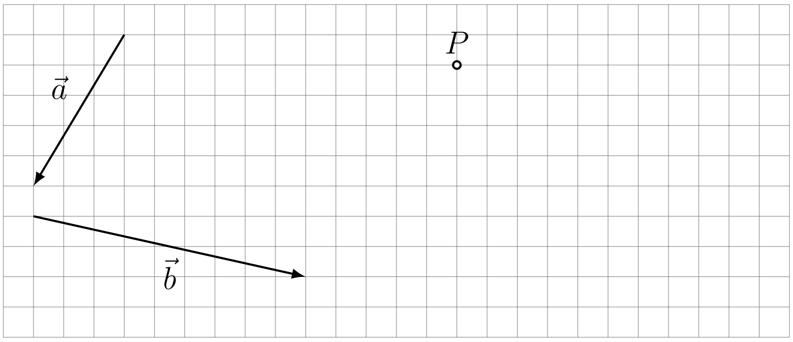
- Wähle einen beliebigen Repräsentanten $\overrightarrow{PQ}$ von $\vec{a}$.
- Wähle den Repräsentanten $\overrightarrow{QR}$ von $\vec{b}$, der in Q beginnt.
- $\overrightarrow{PR}$ ist ein Repräsentant von $\vec{c}$



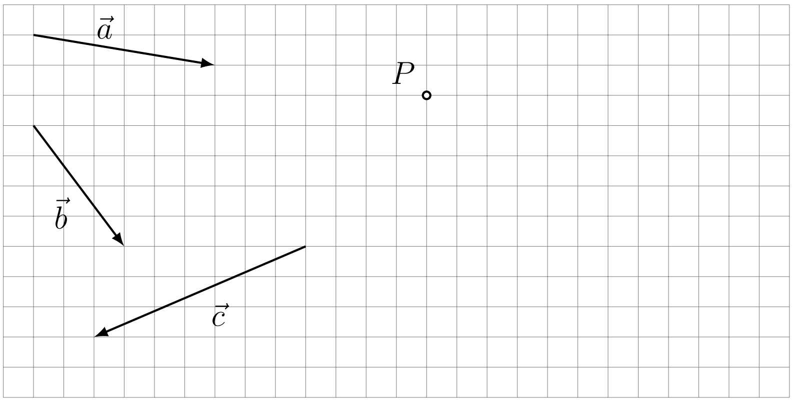
Diese Definition ist unabhängig von der speziellen Wahl des Repräsentanten $\overrightarrow{PQ}$ von $\vec{a}$. Dadurch ist $\vec{c}$ eindeutig bestimmt.

1.3 Eigenschaften

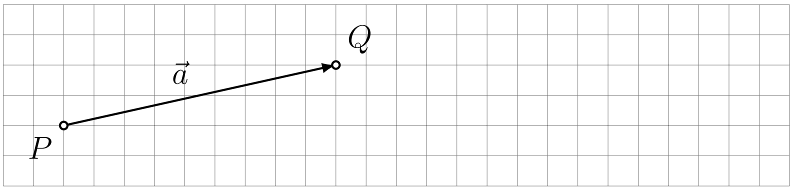
Zeichne vom Punkt P aus die Repräsentanten von $\vec{c} = \vec{a} + \vec{b}$ und $\vec{d} = \vec{b} + \vec{a}$. Beobachtung?



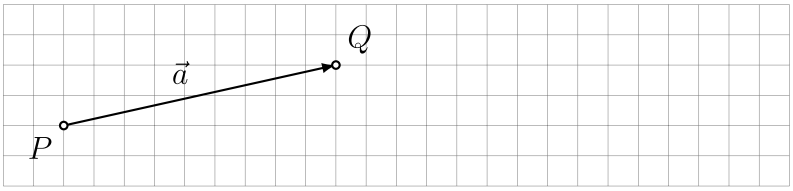
Konstruiere vom Punkt P aus die Repräsentanten $\vec{u} = \left(\vec{a} + \vec{b}\right) + \vec{c}$ und $\vec{v} = \vec{a} + \left(\vec{b} + \vec{c}\right)$. Was stellst du fest?



Welcher Vektor $\vec{x}$ erfüllt die Gleichung $\vec{a} + \vec{x} = \vec{a}$?

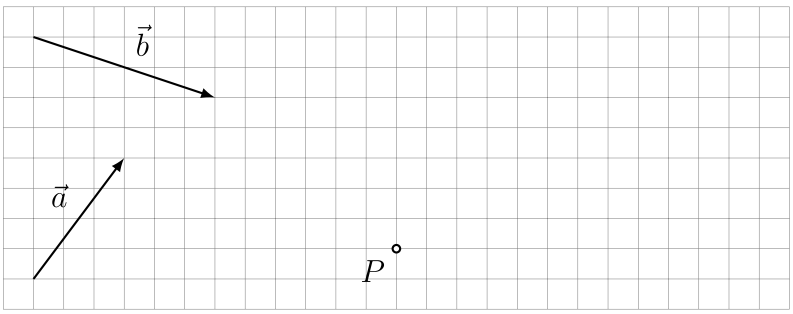


Welcher Vektor $\vec{x}$ erfüllt die Gleichung $\vec{a} + \vec{x} = \vec{0}$?



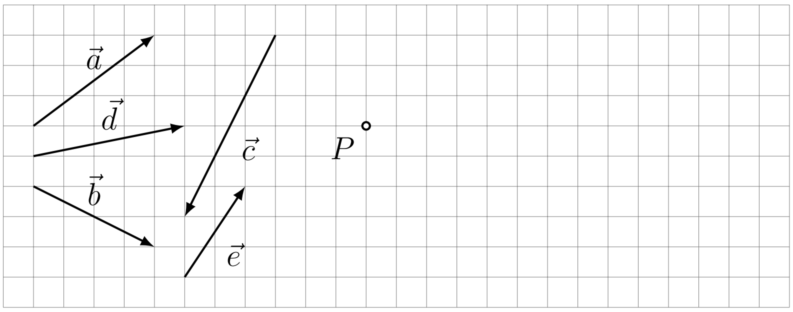
1.4 Die Vektorsubtraktion

Bestimme vom Punkt P aus einen Repräsentanten des Vektors $\vec{x} = \vec{a} + (-\vec{b})$.



1.5 Vektorketten

Zeichne einen Repräsentanten von $\vec{s} = \vec{a} + \vec{b} + \vec{c} + \vec{d} + \vec{e}$, der im Punkt P beginnt.



1.6 Die s-Multiplikation

Zeichne Repräsentanten folgender Vektoren:

(a) das 2-fache des Vektors $\vec{a}$ beginnend im Punkt P

(b) das -3-fache des Vektors $\vec{a}$ beginnend im Punkt Q

(c) das 1.5-fache des Vektors $\vec{a}$ beginnend im Punkt R

Die s-Multiplikation ist die Multiplikation einer Zahl (=Skalar) mit einem Vektor.

$$\alpha \cdot \vec{a} = \vec{b} \quad \text{Skalar} \cdot \text{Vektor} = \text{Vektor}$$

Spezialfälle:

- $0 \cdot \vec{a} =$
- $1 \cdot \vec{a} =$
- $(-1) \cdot \vec{a} =$

Eigenschaften:

- $\beta \cdot (\alpha \cdot \vec{a}) =$
- $(\alpha + \beta) \cdot \vec{a} =$
- $\alpha \cdot (\vec{a} + \vec{b}) =$

1.7 Länge eines Vektors

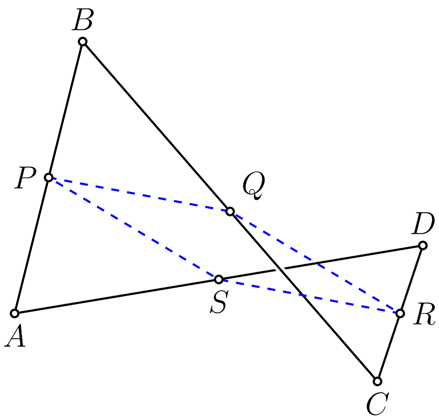
Mit $|\vec{a}|$ oder $\|\vec{a}\|$ oder a bezeichnet man die *Länge* (oder *Norm*) des Vektors $\vec{a}$.

Zeichne Repräsentanten von drei verschiedenen Vektoren $\vec{b}$, $\vec{c}$ und $\vec{d}$, die alle die gleiche Länge wie $\vec{a}$ haben.

1.8 Beispiele

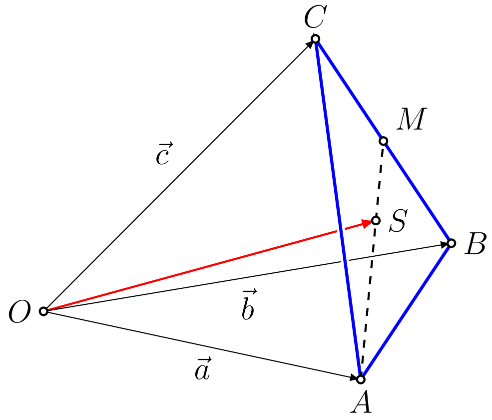
Räumliches Viereck

Zeige, dass die Seitemitten P, Q, R und S des räumlichen Vierecks $ABCD$ ein Parallelogramm bilden.



Schwerpunkt eines Dreiecks

Drücke den Vektor $\overrightarrow{OS}$ von O zum Schwerpunkt S des Dreiecks ABC durch die Vektoren $\vec{a}$, $\vec{b}$ und $\vec{c}$ aus.

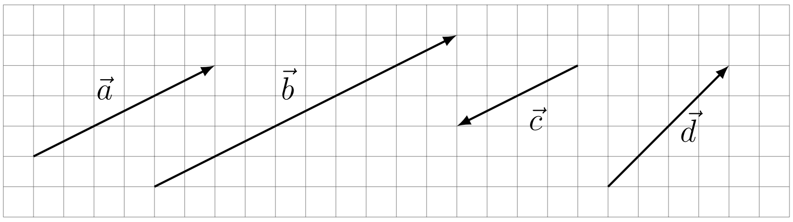


2 Lineare Unabhängigkeit

2.1 Kollineare Vektoren

Zwei Vektoren $\vec{a}$ und $\vec{b}$ sind *kollinear* (*linear abhängig*), wenn deren Repräsentanten parallel zu einer gemeinsamen Geraden sind.

Sind zwei Vektoren *nicht kollinear*, so werden sie auch *linear unabhängig* genannt.



$\vec{a}$ ist kollinear zu $\vec{b}$, $\vec{a}$ ist kollinear zu $\vec{c}$ und $\vec{b}$ ist kollinear zu $\vec{c}$.

$\vec{d}$ ist zu keinem der übrigen Vektoren kollinear.

Zwei Vektoren $\vec{a}$ und $\vec{b}$ sind linear unabhängig, wenn die Gleichung

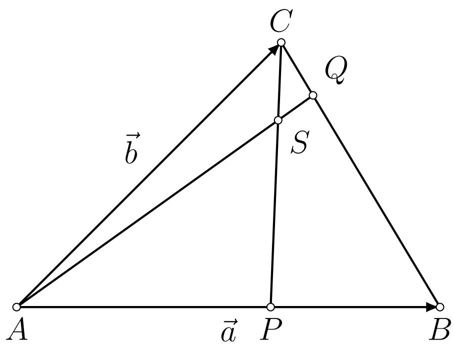
$$\alpha \cdot \vec{a} + \beta \cdot \vec{b} = \vec{0}$$

als einzige Lösung $\alpha = \beta = 0$ besitzt.

Der Ausdruck $\alpha \cdot \vec{a} + \beta \cdot \vec{b}$ wird *Linearkombination* von $\vec{a}$ und $\vec{b}$ genannt.

Anschaulich: Wollen wir mit linear unabhängigen Vektoren einen Weg beschreiben, der uns an den Anfangspunkt zurückführt, so ist dies nur möglich, indem wir gar nicht erst losgehen.

2.2 Anwendung



P teilt AB im Verhältnis 3 : 2

Q teilt BC im Verhältnis 4 : 1.

In welchem Verhältnis teilt der Punkt S die Strecken AQ und CP?

Schritt 1

Wahl von zwei linear unabhängigen Vektoren:

Schritt 2

Wahl einer geschlossene Vektorkette, die den Punkt S enthält:

Schritt 3

Jeden Vektor der Vektorkette als Linearkombination von $\vec{a}$ und $\vec{b}$ darstellen:

Schritt 4

Die Ausdrücke von oben in die geschlossene Vektorkette einsetzen:

Schritt 5

Die lineare Unabhängigkeit von $\vec{a}$ und $\vec{b}$ auswerten:

Schritt 6

Geometrische Deutung des Resultats:

2.3 Drei Vektoren

Drei Vektoren $\vec{a}$, $\vec{b}$ und $\vec{c}$ sind *komplanar* (*linear abhängig*), wenn deren Repräsentanten parallel zu einer Ebene sind.

Sind drei Vektoren *nicht komplanar*, so werden sie auch *linear unabhängig* genannt.

Drei Vektoren $\vec{a}$, $\vec{b}$ und $\vec{c}$ sind linear unabhängig, wenn die Gleichung

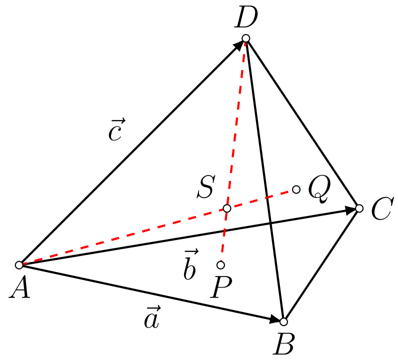
$$\alpha \cdot \vec{a} + \beta \cdot \vec{b} + \gamma \cdot \vec{c} = \vec{0}$$

als einzige Lösung $\alpha = \beta = \gamma = 0$ besitzt.

Anschaulich: Wollen wir mit linear unabhängigen Vektoren einen Weg beschreiben, der uns an den Anfangspunkt zurückführt, so ist dies nur möglich, indem wir gar nicht erst losgehen.

2.4 Anwendung

Gegeben ist ein Tetraeder $ABCD$ mit den Dreieckschwerpunkten P und Q, sowie den entsprechenden Schwerlinien DP und AQ.



Schneiden sich die Schwerlinien im Schwerpunkt S? Wenn ja, in welchem Verhältnis teilen sie sich?

Schritt 1

Wähle 3 linear unabhängige Vektoren. Zum Beispiel:

Schritt 2

Wähle eine geschlossene Vektorkette, die S enthält:

Schritt 3

Stelle die Vektoren in (2) durch $\vec{a}$, $\vec{b}$ und $\vec{c}$ dar:

Schritt 4

Einsetzen und ordnen:

Schritt 5

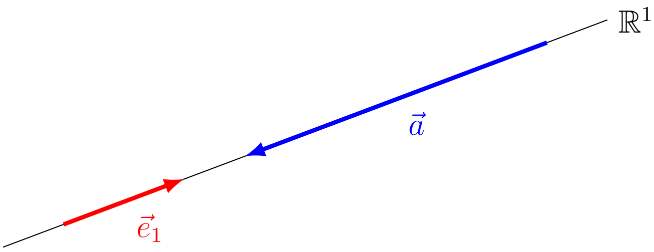
Lineare Unabhängigkeit ausnützen:

Schritt 6

Geometrische Deutung:

3 Basisvektoren

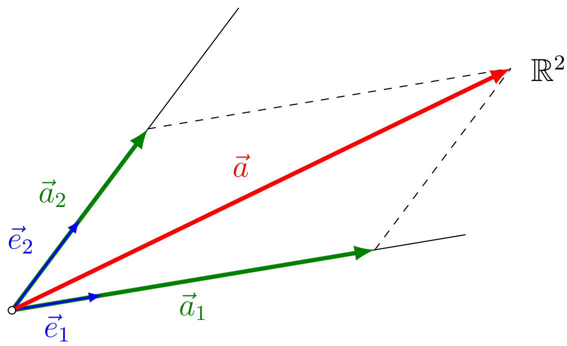
3.1 Eindimensionaler Raum



Gegeben: ein Basisvektor $\vec{e}_1$ (frei wählbar, $\vec{e}_1 \neq \vec{0}$)

Jeder andere Vektor in $\mathbb{R}^1$ ist *kollinear* zu $\vec{e}_1$.

3.2 Zweidimensionaler Raum

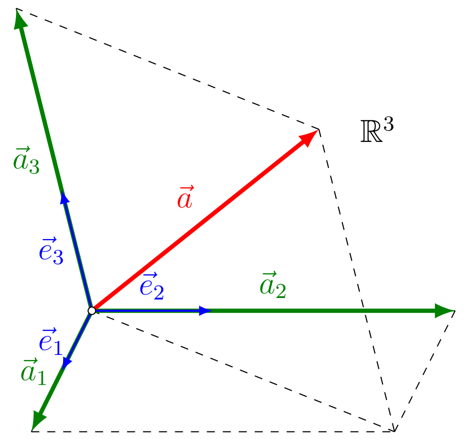


Gegeben: zwei Basisvektoren $\vec{e}_1$, $\vec{e}_2$ (frei wählbar, nicht kollinear)

Jeder Vektor $\vec{a} \in \mathbb{R}^2$ kann als Linearkombination von $\vec{e}_1$ und $\vec{e}_2$ geschrieben werden. $\vec{a}_1$ und $\vec{a}_2$ sind die *vektoriellen Komponenten* von $\vec{a}$:

Die Zahlen a_1 und a_2 sind die *skalaren Komponenten* von $\vec{a}$ in Richtung von $\vec{e}_1$ und $\vec{e}_2$.

3.3 Dreidimensionaler Raum



Gegeben: drei Basisvektoren $\vec{e}_1$, $\vec{e}_2$, $\vec{e}_3$ (frei wählbar, nicht komplanar)

Jeder andere Vektor kann als Linearkombination aus $\vec{e}_1$, $\vec{e}_2$, $\vec{e}_3$ geschrieben werden:

3.4 Die Vektoroperationen in der Komponentendarstellung

Die Vektoren

$$\vec{a} = \begin{pmatrix} a_1 \\ a_2 \\ a_3 \end{pmatrix} = a_1 \cdot \vec{e}_1 + a_2 \cdot \vec{e}_2 + a_3 \cdot \vec{e}_3$$

$$\vec{b} = \begin{pmatrix} b_1 \\ b_2 \\ b_3 \end{pmatrix} = b_1 \cdot \vec{e}_1 + b_2 \cdot \vec{e}_2 + b_3 \cdot \vec{e}_3$$

sind durch ihre skalaren Komponenten bezüglich der *gleichen Basis* $\vec{e}_1$, $\vec{e}_2$, $\vec{e}_3$ gegeben.

$$\begin{aligned} \vec{a} = \vec{b} \quad &\Leftrightarrow \quad a_1\,\vec{e}_1 + a_2\,\vec{e}_2 + a_3\,\vec{e}_3 = b_1\,\vec{e}_1 + b_2\,\vec{e}_2 + b_3\,\vec{e}_3 \\ &\Leftrightarrow \quad a_1\,\vec{e}_1 - b_1\,\vec{e}_1 + a_2\,\vec{e}_2 - b_2\,\vec{e}_2 + a_3\,\vec{e}_3 - b_3\,\vec{e}_3 = \vec{0} \\ &\Leftrightarrow \quad (a_1 - b_1)\,\vec{e}_1 + (a_2 - b_2)\,\vec{e}_2 + (a_3 - b_3)\,\vec{e}_3 = \vec{0} \end{aligned}$$

Da $\vec{e}_1$, $\vec{e}_2$ und $\vec{e}_3$ linear unabhängig sind, folgt:

$$\begin{aligned} a_1 - b_1 = 0 \quad &\text{und} \quad a_2 - b_2 = 0 \quad &\text{und} \quad a_3 - b_3 = 0 \\ a_1 = b_1 \quad &\text{und} \quad a_2 = b_2 \quad &\text{und} \quad a_3 = b_3 \end{aligned}$$

$$\vec{a} = \vec{b} \quad \Leftrightarrow \quad a_1 = b_1 \quad \text{und} \quad a_2 = b_2 \quad \text{und} \quad a_3 = b_3$$

Vektoraddition

Vektorsubtraktion

Skalare Multiplikation

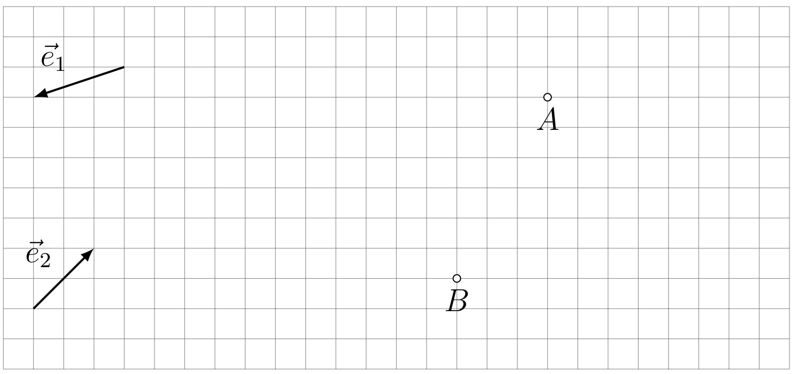
Spezialfälle

Basisvektoren

3.5 Beispiele

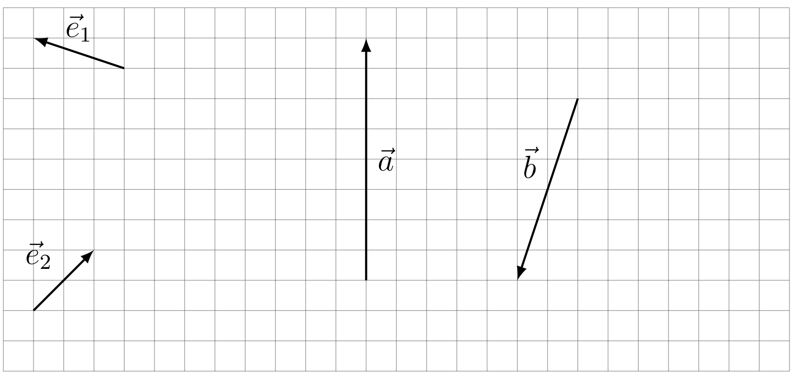
Komponentendarstellung auswerten

Zeichne Repräsentanten von $\vec{a} = \begin{pmatrix} 3 \\ 2 \end{pmatrix}$ und $\vec{b} = \begin{pmatrix} -2 \\ 1.5 \end{pmatrix}$ bezüglich der Basis $\vec{e}_1$, $\vec{e}_2$, die in den Punkten A bzw. B beginnen.



Graphische Zerlegung eines Vektors

Zerlege $\vec{a}$ und $\vec{b}$ in ihre vektoriellen Komponenten in Richtung von $\vec{e}_1$ und $\vec{e}_2$.



Kollinearität untersuchen

Sind die Vektoren $\vec{a} = \begin{pmatrix} -2 \\ 8 \end{pmatrix}$ und $\vec{b} = \begin{pmatrix} 3 \\ -12 \end{pmatrix}$ kollinear?

Komplanarität untersuchen

Sind $\vec{a} = \begin{pmatrix} 2 \\ -1 \\ 6 \end{pmatrix}$, $\vec{b} = \begin{pmatrix} 8 \\ 9 \\ -7 \end{pmatrix}$ und $\vec{c} = \begin{pmatrix} 3 \\ 5 \\ -4 \end{pmatrix}$ komplanar?

Zerlegung von Vektoren

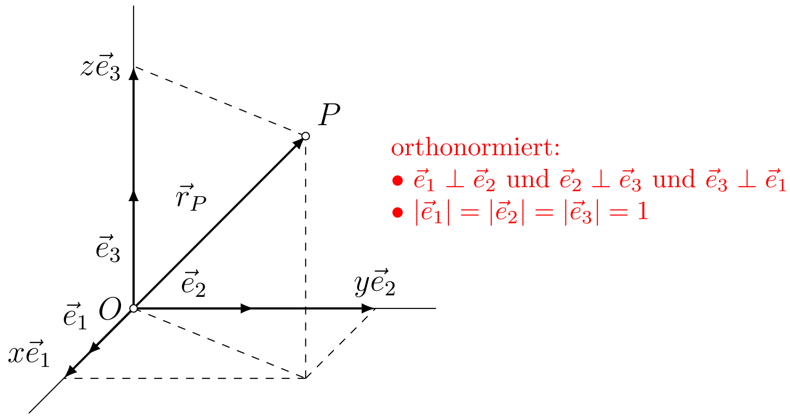
Stelle $\vec{v} = \begin{pmatrix} 3 \\ -2 \\ 1 \end{pmatrix}$ als Linearkombination von $\vec{a} = \begin{pmatrix} -2 \\ 1 \\ 5 \end{pmatrix}$, $\vec{b} = \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ -1 \end{pmatrix}$ und $\vec{c} = \begin{pmatrix} -1 \\ -1 \\ 0 \end{pmatrix}$ dar.

Vektorgleichungen

Gegeben: $\vec{a} = \begin{pmatrix} 1 \\ -1 \\ 5 \end{pmatrix}$, $\vec{b} = \begin{pmatrix} 2 \\ 3 \\ -4 \end{pmatrix}$, $\vec{c} = \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ 0 \end{pmatrix}$, $\vec{d} = \begin{pmatrix} 0 \\ 0 \\ 1 \end{pmatrix}$

Löse $2\vec{a} - 3\vec{b} + 5\vec{c} - 7\vec{d} + \vec{v} = \vec{0}$ nach $\vec{v}$ auf.

4 Ortsvektoren



Drei orthonormierte Basisvektoren $\vec{e}_1$, $\vec{e}_2$, $\vec{e}_3$ und eine Punkt O (Origo, Ursprung, Nullpunkt) definieren ein rechtwinkliges (kartesisches) Koordinatensystem des Raumes.

Zu jedem Punkt P gibt es einen Ortspfeil $\overrightarrow{OP}$. Dieser ist abhängig von der Wahl des Ursprungs.

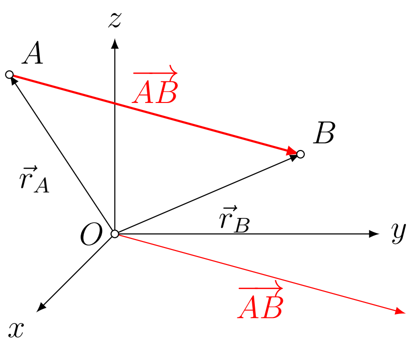
$\overrightarrow{OP}$ ist Repräsentant eines Vektors. Dieser heisst *Ortsvektor* von P und wird mit $\vec{r}_P$ bezeichnet.

$\vec{r}_P$ kann als Linearkombination der Basisvektoren dargestellt werden:

Vektor zwischen zwei Punkten

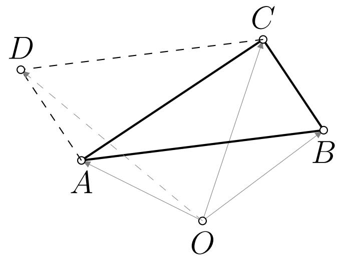
Gegeben: $A(x_A, y_A, z_A)$, $B(x_B, y_B, z_B)$

Gesucht: $\overrightarrow{AB} =?$



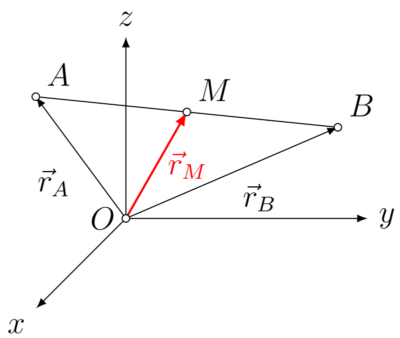
Beispiel

Ergänze das Dreieck mit $A(0, -1, 2)$, $B(5, 1, 1)$ und $C(-2, 3, 0)$ durch einen Punkt D zu einem Parallelogramm.



4.1 Schwerpunkte

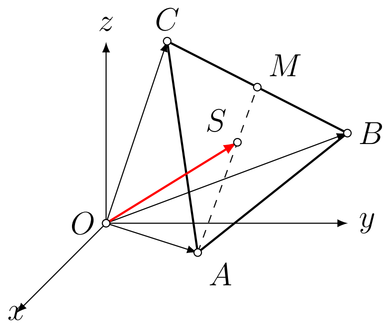
Mittelpunkt einer Strecke



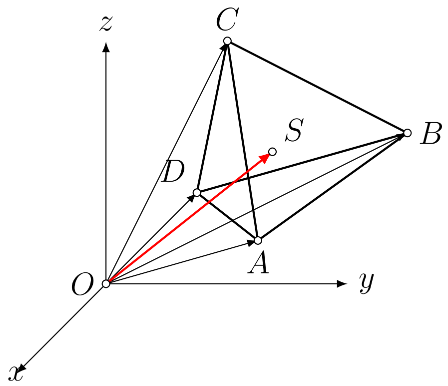
Beispiel

$M(4, -3, 2)$ ist der Mittelpunkt der Strecke AB mit $A(-1, 5, 7)$. Bestimme B.

Schwerpunkt eines Dreiecks



Schwerpunkt eines Tetraeders

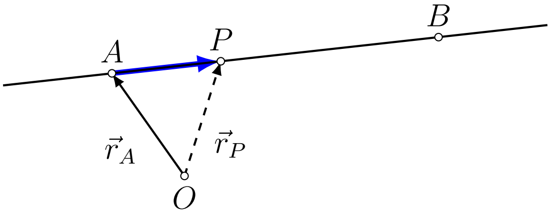


Analog zur Strecke und zum Dreieck erhält man:

4.2 Teilung einer Strecke

Innere Teilung

Welcher Punkt P teilt die Strecke AB *innen* im Verhältnis $|AP| : |PB| = 1 : 2$?

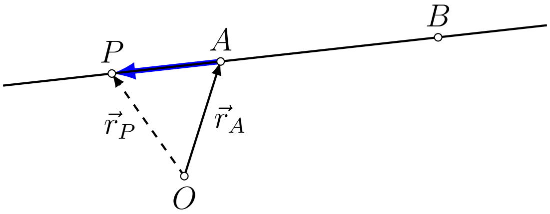


Beispiel

Die Strecke AB mit $A(-9, 4, 7)$ und $B(6, -1, 2)$ soll innen im Verhältnis $2 : 3$ geteilt werden. Bestimme den Teilungspunkt P.

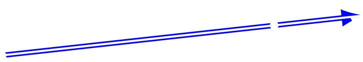
Äussere Teilung

Welcher Punkt P teilt die Strecke AB *aussen* im Verhältnis $|AP| : |PB| = 1 : 3$?

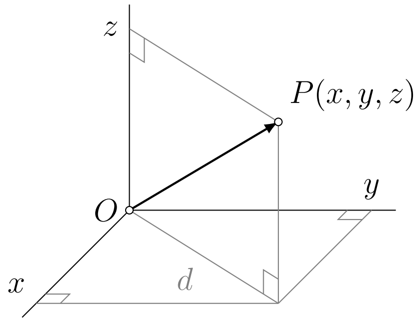


Beispiel

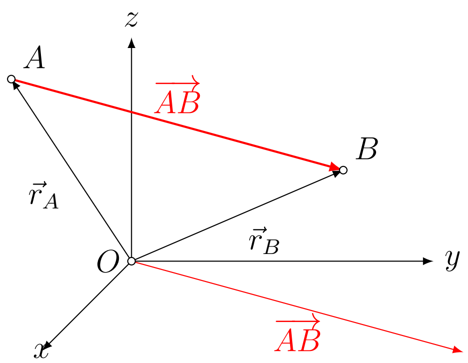
Zeige, dass $P(0, -1, 3)$ die Strecke AB mit $A(-8, 3, -5)$ und $B(-2, 0, 1)$ aussen teilt und bestimme das Teilungsverhältnis.



4.3 Abstand eines Punktes vom Ursprung



4.4 Länge einer Strecke bzw. eines Vektors



Gegeben: $A(x_A, y_A, z_A)$, $B(x_B, y_B, z_B)$

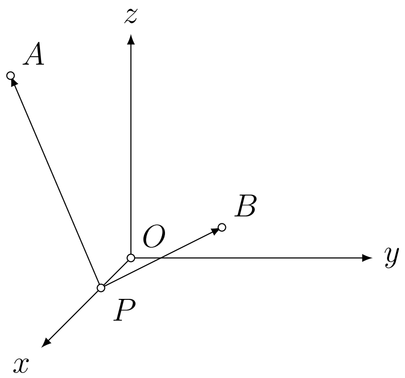
Gesucht: $|\overrightarrow{AB}| =?$

Beispiel

Gegeben sind die Punkte $A(-1, 5, 2)$ und $B(2, 0, 3)$. Bestimme die Länge des Vektors $\overrightarrow{AB}$.

Abstandsaufgabe

Gesucht ist ein Punkt P auf der x-Achse, der von $A(-5, 10, 8)$ doppelt so weit entfernt ist wie vom Punkt $B(2, -4, 6)$



Index