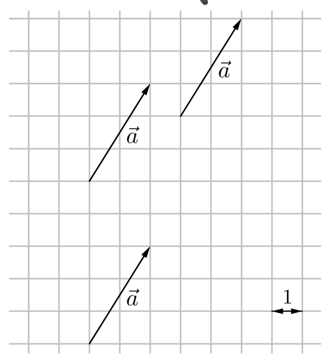
Vektor

Jedes Zahlenpaar $\vec{\boldsymbol{a}} = \begin{pmatrix} \boldsymbol{a_1} \\ \boldsymbol{a_2} \end{pmatrix}$ heißt **Vektor**. Die Zahlen a_1, $a_2 \in \mathbb{R}$ heißen **Komponenten** des Vektors.

Bei Vektoren schreiben wir die Komponenten untereinander. Bei Punkten $A = (a_1 \mid a_2)$ schreiben wir die Koordinaten nebeneinander.

Vektor als Pfeil veranschaulichen



Der Vektor $\vec{a} = \begin{pmatrix} 2 \\ 3 \end{pmatrix}$ ist rechts durch 3 verschiedene Pfeile dargestellt.

Allgemein können wir jeden Vektor $\vec{a} = \begin{pmatrix} a_1 \\ a_2 \end{pmatrix}$ als Verschiebung deuten:

$a_1 \ldots$ Verschiebung in horizontaler Richtung
$a_2 \ldots$ Verschiebung in vertikaler Richtung

Der Anfangspunkt des jeweiligen Pfeils wird zu seiner Spitze verschoben.

Zeichne die folgenden Vektoren als Pfeile im Raster ein:

1) $\vec{b} = \begin{pmatrix} 4 \\ -1 \end{pmatrix}$ **2)** $\vec{c} = \begin{pmatrix} -5 \\ 2 \end{pmatrix}$ **3)** $\vec{d} = \begin{pmatrix} -4 \\ -3 \end{pmatrix}$ **4)** $\vec{e} = \begin{pmatrix} 0 \\ 2 \end{pmatrix}$ **5)** $\vec{f} = \begin{pmatrix} -1 \\ 0 \end{pmatrix}$

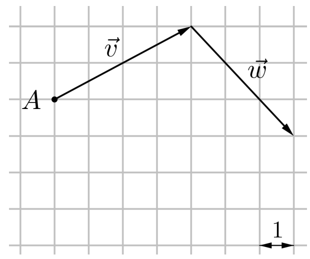
Addition von Vektoren

Die **Summe** zweier Vektoren $\vec{v} = \begin{pmatrix} v_1 \\ v_2 \end{pmatrix}$ und $\vec{w} = \begin{pmatrix} w_1 \\ w_2 \end{pmatrix}$ berechnen wir komponentenweise:

$$\vec{\boldsymbol{v}} + \vec{\boldsymbol{w}} = \begin{pmatrix} \boldsymbol{v_1} \\ \boldsymbol{v_2} \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} \boldsymbol{w_1} \\ \boldsymbol{w_2} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \boldsymbol{v_1 + w_1} \\ \boldsymbol{v_2 + w_2} \end{pmatrix}$$

Addition von Vektoren

Zwei nacheinander ausgeführte Verschiebungen können wir durch eine einzige Verschiebung ersetzen.
Gegeben sind die Vektoren $\vec{v} = \begin{pmatrix} 4 \\ 2 \end{pmatrix}$ und $\vec{w} = \begin{pmatrix} 3 \\ -3 \end{pmatrix}$.



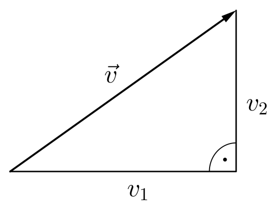
a) Berechne die Vektoren $\vec{v} + \vec{w}$ und $\vec{w} + \vec{v}$:

$\vec{v} + \vec{w} = \boxed{}$ $\vec{w} + \vec{v} = \boxed{}$

b) Die Vektoren $\vec{v}$ und $\vec{w}$ sind rechts grafisch dargestellt.
Dabei ist die Spitze von $\vec{v}$ der Anfangspunkt von $\vec{w}$.
Zeichne den Vektor $\vec{v} + \vec{w}$ ausgehend vom Punkt A ein.

c) Veranschauliche genauso die Addition $\vec{w} + \vec{v}$ ausgehend vom Punkt A.

Länge (Betrag) eines Vektors



Für die **Länge** (den **Betrag**) eines Vektors $\vec{v} = \begin{pmatrix} v_1 \\ v_2 \end{pmatrix}$ schreiben wir $|\vec{\boldsymbol{v}}|$.
Rechts ist ein Vektor $\vec{v} = \begin{pmatrix} v_1 \\ v_2 \end{pmatrix}$ dargestellt.
Stelle mithilfe von v_1 und v_2 eine Formel für $|\vec{v}|$ auf.

$|\vec{v}| = \boxed{}$

Multiplikation mit einem Skalar

Wir können jede reelle **Zahl** r mit jedem **Vektor** $\vec{v} = \begin{pmatrix} v_1 \\ v_2 \end{pmatrix}$ komponentenweise **multiplizieren**:

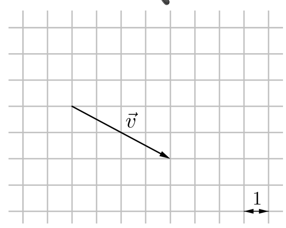
$$\boldsymbol{r} \cdot \vec{\boldsymbol{v}} = \boldsymbol{r} \cdot \begin{pmatrix} \boldsymbol{v_1} \\ \boldsymbol{v_2} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \boldsymbol{r \cdot v_1} \\ \boldsymbol{r \cdot v_2} \end{pmatrix}$$

In der Vektorrechnung wird für eine Zahl $r \in \mathbb{R}$ auch der Begriff **Skalar** verwendet.

Multiplikation mit einem Skalar

Der Vektor $\vec{v} = \begin{pmatrix} 4 \\ -2 \end{pmatrix}$ ist rechts dargestellt.
Berechne die folgenden Vektoren, und stelle sie rechts als Pfeile dar:

1) $2 \cdot \vec{v} = \begin{pmatrix} \square \\ \square \end{pmatrix}$ **2)** $\frac{1}{2} \cdot \vec{v} = \begin{pmatrix} \square \\ \square \end{pmatrix}$ **3)** $(-1) \cdot \vec{v} = \begin{pmatrix} \square \\ \square \end{pmatrix}$



Was fällt dir an den Pfeilen auf?

Richtung / Orientierung

Zwei Vektoren $\vec{v}$ und $\vec{w}$ haben dieselbe **Richtung**, wenn $\boldsymbol{\vec{w} = r \cdot \vec{v}}$ mit einer Zahl $r \neq 0$ gilt.

Wir schreiben dann $\boldsymbol{\vec{v} \parallel \vec{w}}$ und sagen: „Die Vektoren $\vec{v}$ und $\vec{w}$ sind **parallel**.“ $\vec{v} \neq \begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$, $\vec{w} \neq \begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}$

Ist dabei $\boldsymbol{r > 0}$, dann haben die Vektoren $\vec{v}$ und $\vec{w}$ die **gleiche Orientierung**.

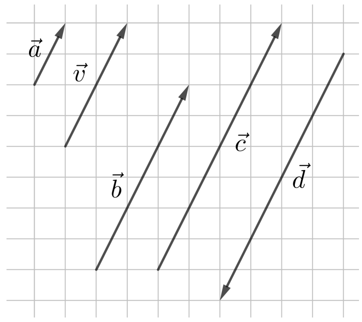
Ist dabei $\boldsymbol{r < 0}$, dann haben die Vektoren $\vec{v}$ und $\vec{w}$ die **entgegengesetzte Orientierung**.

Richtung / Orientierung

Die rechts dargestellten Vektoren haben alle die gleiche Richtung. $\vec{d}$ ist aber *nicht* gleich orientiert wie $\vec{v}$.

a) Trage die richtigen Zahlen in die Kästchen ein.

$\vec{a} = \square \cdot \vec{v}$ $\vec{b} = \square \cdot \vec{v}$ $\vec{c} = \square \cdot \vec{v}$ $\vec{d} = \square \cdot \vec{v}$



b) Es gilt $\vec{v} = \begin{pmatrix} 2 \\ 4 \end{pmatrix}$ und $\vec{w} = \begin{pmatrix} w_1 \\ 7 \end{pmatrix}$. Berechne w_1 so, dass $\vec{v} \parallel \vec{w}$ gilt.

Allgemein ist die Länge von $r \cdot \vec{v}$ das $|r|$-fache der Länge von $\vec{v}$.

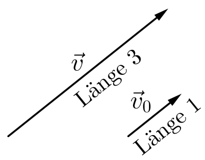
Begründung: $|r \cdot \vec{v}| = \left|\begin{pmatrix} r \cdot v_1 \\ r \cdot v_2 \end{pmatrix}\right| = \sqrt{(r \cdot v_1)^2 + (r \cdot v_2)^2} = \sqrt{r^2 \cdot v_1^2 + r^2 \cdot v_2^2} = \sqrt{r^2 \cdot (v_1^2 + v_2^2)} = \sqrt{r^2} \cdot \sqrt{v_1^2 + v_2^2} = |r| \cdot |\vec{v}|$

Einheitsvektor

Der Vektor $\boldsymbol{\vec{v_0} = \frac{1}{|\vec{v}|} \cdot \vec{v}}$ hat die gleiche Richtung und Orientierung wie $\vec{v}$.

Für seine Länge gilt: $|\vec{v_0}| = \frac{1}{|\vec{v}|} \cdot |\vec{v}| = 1$

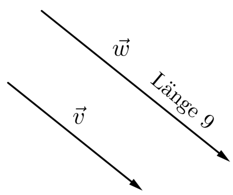
Wir nennen $\boldsymbol{\vec{v_0}}$ den **Einheitsvektor von $\boldsymbol{\vec{v}}$**.



Einheitsvektor / Skalierung

1) Berechne den Einheitsvektor $\vec{v_0}$ von $\vec{v} = \begin{pmatrix} 4 \\ -3 \end{pmatrix}$.

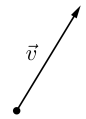
2) Der Vektor $\vec{w}$ hat die Länge 9 sowie die gleiche Richtung und Orientierung wie $\vec{v}$. Berechne $\vec{w}$.



Vektor und Gegenvektor

Jeder Vektor $\vec{v} = \begin{pmatrix} v_1 \\ v_2 \end{pmatrix}$ hat seinen **Gegenvektor** $\boldsymbol{-\vec{v} = (-1) \cdot \vec{v} = \begin{pmatrix} -v_1 \\ -v_2 \end{pmatrix}}$.

Zeichne rechts den Gegenvektor von $\vec{v}$ mit dem gleichen Anfangspunkt ein.



Die Summe von Vektor und Gegenvektor ist der **Nullvektor**:

$$\vec{v} + (-\vec{v}) = \begin{pmatrix} v_1 \\ v_2 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} -v_1 \\ -v_2 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} v_1 - v_1 \\ v_2 - v_2 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \mathbf{0} \\ \mathbf{0} \end{pmatrix}$$

Der Nullvektor hat die Länge 0 und kann als Punkt dargestellt werden.

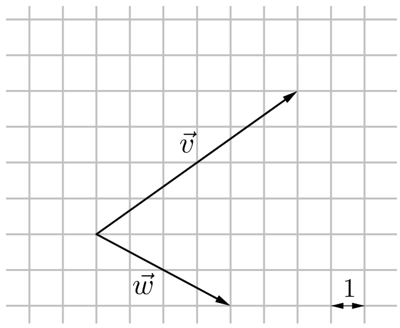
Subtraktion von Vektoren

Die **Differenz** zweier Vektoren $\vec{v} = \begin{pmatrix} v_1 \\ v_2 \end{pmatrix}$ und $\vec{w} = \begin{pmatrix} w_1 \\ w_2 \end{pmatrix}$ berechnen wir komponentenweise:

$$\boldsymbol{\vec{v} - \vec{w} = \vec{v} + (-\vec{w}) = \begin{pmatrix} v_1 - w_1 \\ v_2 - w_2 \end{pmatrix}}$$

Subtraktion von Vektoren

Gegeben sind die Vektoren $\vec{v} = \begin{pmatrix} 6 \\ 4 \end{pmatrix}$ und $\vec{w} = \begin{pmatrix} 4 \\ -2 \end{pmatrix}$.



a) Berechne die Differenz $\vec{v} - \vec{w}$:

$\vec{v} - \vec{w} =$ ☐

b) Die Vektoren $\vec{v}$ und $\vec{w}$ sind rechts grafisch dargestellt.

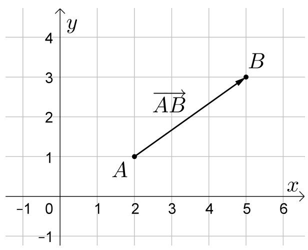
Um $\vec{v} - \vec{w}$ grafisch darzustellen, gibt es zwei Denkansätze:

i) $\vec{v} - \vec{w} = \vec{v} + (-\vec{w})$ **ii)** $\vec{w} + (\vec{v} - \vec{w}) = \vec{v}$

Verwende diese Denkansätze, um $\vec{v} - \vec{w}$ auf beide Arten oben rechts einzuzeichnen.

Spitze minus Anfangspunkt

Im Koordinatensystem unten sind zwei Punkte A und B eingezeichnet.
Durch den Pfeil von A nach B ist ein Vektor festgelegt. Wir schreiben für diesen Vektor $\overrightarrow{AB}$.



1) Trage die Koordinaten der Punkte in die Kästchen ein:

$A = (\,☐ \mid ☐\,)$ $B = (\,☐ \mid ☐\,)$

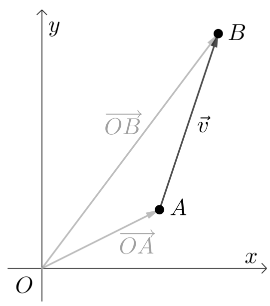
2) Trage die Komponenten des Vektors $\overrightarrow{AB}$ in die Kästchen ein:

$\overrightarrow{AB} = \begin{pmatrix} ☐ \\ ☐ \end{pmatrix}$

Für alle Punkte $A = (a_1 \mid a_2)$ und $B = (b_1 \mid b_2)$ gilt: $\boldsymbol{\overrightarrow{AB} = \begin{pmatrix} b_1 - a_1 \\ b_2 - a_2 \end{pmatrix}}$ „Spitze minus Anfangspunkt“

Punkt + Vektor = Punkt

Wir verschieben den Punkt $A = (2 \mid 1)$ entlang des Vektors $\vec{v} = \begin{pmatrix} 1 \\ 3 \end{pmatrix}$.
Dann landet er im Punkt $B = (\,☐ \mid ☐\,)$.



Formal addieren wir dabei den sogenannten **Ortsvektor** $\boldsymbol{\overrightarrow{OA}}$ und den Vektor $\vec{v}$.
Das Ergebnis ist der Ortsvektor $\overrightarrow{OB}$:

$$\overrightarrow{OA} + \vec{v} = \begin{pmatrix} 2 \\ 1 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 1 \\ 3 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 3 \\ 4 \end{pmatrix} = \overrightarrow{OB}$$

In Zukunft schreiben wir dafür auch kürzer: $A + \vec{v} = B$

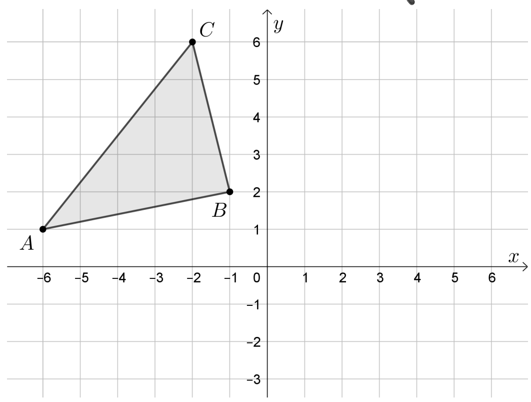
Verschiebung

Das rechts dargestellte Dreieck ABC mit den Eckpunkten

$$A = (-6 \mid 1),\ B = (-1 \mid 2) \ \text{ und } \ C = (-2 \mid 6)$$

wird entlang eines Vektors $\vec{v}$ verschoben. Dabei wird der Eckpunkt A zum Punkt $A' = (0 \mid -2)$ verschoben.

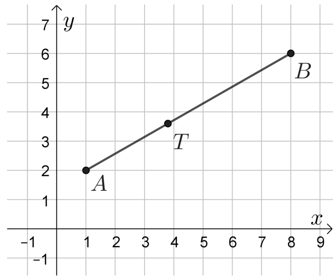
1) Berechne $\vec{v}$.
2) Berechne die Eckpunkte B' und C' vom verschobenen Dreieck $A'B'C'$.
3) Zeichne das Dreieck $A'B'C'$ rechts oben ein.



Streckenteilung

Die Strecke AB hat die Endpunkte $A = (1 \mid 2)$ und $B = (8 \mid 6)$.
Der eingezeichnete Punkt T teilt die Strecke AB im Verhältnis $2 : 3$.

1) Ermittle den Vektor $\overrightarrow{AB}$ und den Vektor $\overrightarrow{AT}$.
2) Berechne den Punkt T.



Normalvektoren

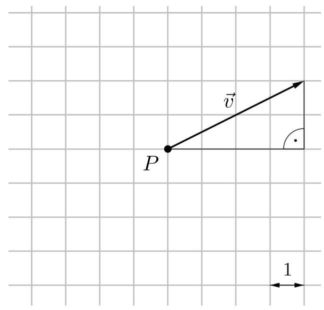
Wir drehen den Vektor $\vec{v} = \binom{4}{2}$ um 90° gegen den Uhrzeigersinn.

Zeichne ihn rechts ein und ermittle seine Komponenten: $\vec{v_L} = \begin{pmatrix} \square \\ \square \end{pmatrix}$

Wir drehen den Vektor $\vec{v} = \binom{4}{2}$ um 90° im Uhrzeigersinn.

Zeichne ihn rechts ein und ermittle seine Komponenten: $\vec{v_R} = \begin{pmatrix} \square \\ \square \end{pmatrix}$

Allgemein sind die Vektoren $\boldsymbol{\vec{v_L} = \binom{-v_2}{v_1}}$ und $\boldsymbol{\vec{v_R} = \binom{v_2}{-v_1}}$ jene beiden **Normalvektoren von** $\boldsymbol{\vec{v} = \binom{v_1}{v_2}}$, die gleich lang wie $\vec{v}$ sind.



Rechteck

Das Rechteck $ABCD$ hat die Eckpunkte $A = (-3 \mid -3)$ und $B = (5 \mid -1)$.
Die Seite AD ist halb so lang wie die Seite AB.

1) Berechne die Eckpunkte C und D.
2) Berechne den Flächeninhalt des Rechtecks.