3. Vektoren: Darstellung, Ableitung, Produkte

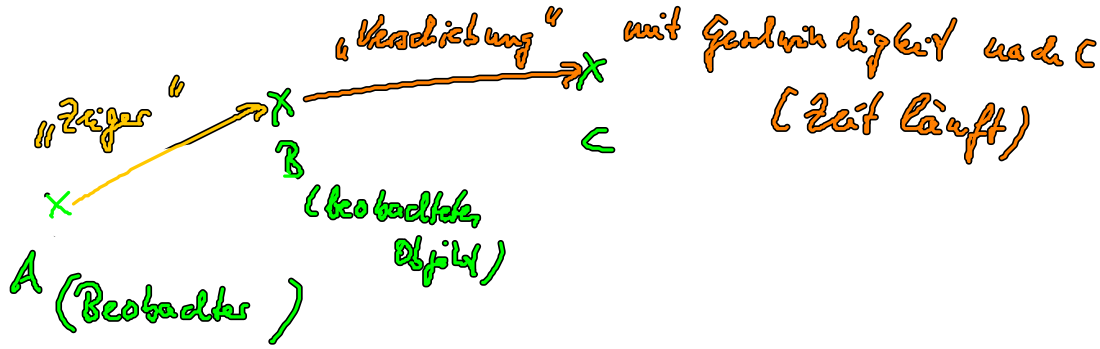
- bisher: skalare Funktionen (Zahlen)
- oft aber Beschreibung gerichteter Größen (Betrag, Richtung) nötig
- über „Pfeile" können
  - Zeiger zu Orten
  - Verschiebung von Punkten
  - Geschwindigkeit von Punkten

  dargestellt werden

$\Longrightarrow$ Begriff „Vektor"

3.1. Schrittweises Erschließen d. Vektorbegriffs

Bewegung eines Punkts

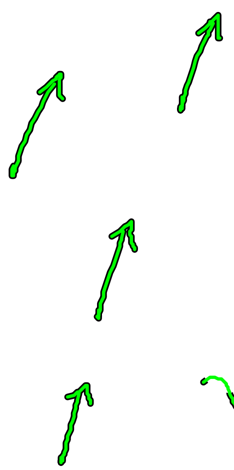


Es erscheinen: gerichtete Strecken $\overrightarrow{AB}$, $\overrightarrow{BC}$, $\dfrac{\overrightarrow{BC}}{\text{Zeitdifferenz}}$

Beschreibg. mit Vektorbegriff
(Ortsvektor, Vektorfeld, Ableitung)

a) Vektoren sind Verschiebungen die mit Betrag (Länge eines Pfeils) und Richtung (Pfeilspitze) beschrieben werden ⇒ Darstellg. als Pfeile

Forderung: alle Pfeile, die durch Parallelverschiebung auseinander hervorgehend Pfeile stellen denselben Vektor dar



Vektoren können parallel verschoben werden

→ Repräsentanten desselben Vektors

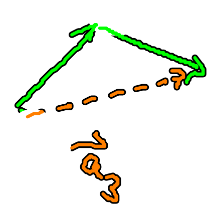
b) Addition von Vektoren soll mögl. sein:

$\vec{a}_1$

$\vec{a}_2$

können hintereinander ausgeführt werden als Verschiebg.

$\vec{a}_1 + \vec{a}_2 =$



$= \vec{a}_3$

Reihenfolge ist egal $\vec{a}_1 + \vec{a}_2 = \vec{a}_2 + \vec{a}_1 = \vec{a}_3$

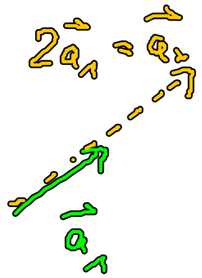
(Parallelogrammregel gilt)

c) Multiplikation mit Zahl

$\hat{=}$ Verlängerung / Verkürzung um Faktor c ($c > 1$, $c < 1$

negative c mögl.

→ Richtungsumkehr)

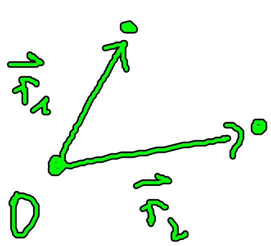


$$\vec{a}_2 = c\,\vec{a}_1$$

3.2. Beispiele f. Vektoren und Diff zw. Vektoren

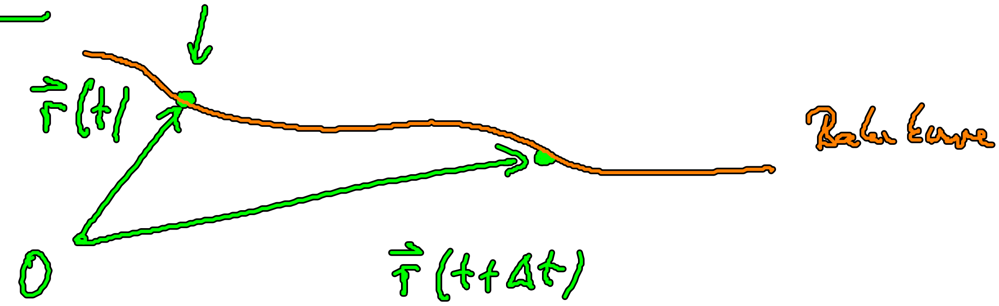
Ortsvektor: spezielle Vektoren die von einem festen Koordinatenursprung zu einem physikalisch interessanten Punkt zeigen,

d.h. ein bestimmter Repräsentant d. Vektors wird gewählt.



Geschwindigkeit:

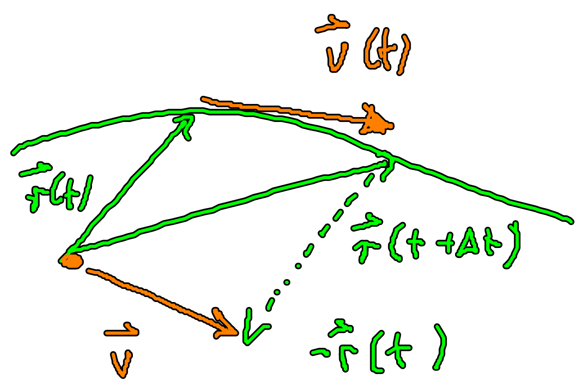
Punkt wird beobachtet, verändert Lage als Fkt. von t



$$\vec v = \left.\frac{\vec r(t+\Delta t) - \vec r(t)}{\Delta t}\right|_{\Delta t \to 0} \equiv \frac{d\vec r(t)}{dt}$$

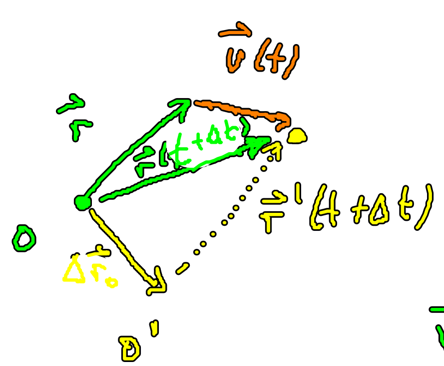
Def. der Geschwindigkeit

(a) $\vec v$ ist Verschiebung: ✓



(b) können addiert werden

Bewegg. d. Ursprungs mit $\vec v_0$ und des Objekts $\vec v$



$$\vec v\,' = \frac{\vec r\,'(t+\Delta t) - \vec r(t)}{}$$

$\uparrow \qquad\qquad \Delta t$

im bewegten System O'

$$\vec v' = \frac{\vec r(t+\Delta t) - \Delta \vec r_0(t+\Delta t) - \vec r(t)}{\Delta t}$$

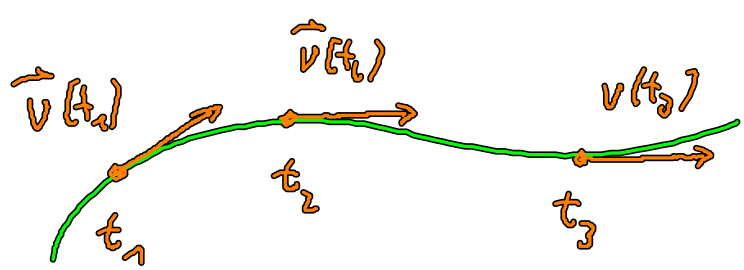
$$\vec v' = \vec v - \vec v_0 \rightarrow \vec v = \vec v' + \vec v_0$$

Beobachter außerhalb Straßenbahn (v_0) — Läufer Passagier ($\vec v'$) — Straßenbahn

→ Geschw. können sinnvoll addiert werden

<u>Bemerkg. zu Geschwindigkeit</u>

für $\Delta t \to 0$, also $\frac{d\vec r}{dt} = \vec v$



Geschwindigkeit ist Tangentenvektor an die Bahnkurve.

(c) Multiplikation mit Zahl

Kräfte: Experimentalphysik:

Def. der Ableitung: $$\frac{d\vec{r}}{dt} = (\dot{x}_1, \dot{x}_2, \dot{x}_3) \quad \text{(Vorgriff)}$$

Beschleunigung: oft ist $\dot{\vec{r}}$ zeitabhängig

daher ist sinnvoll, Beschleunigung zu definieren

$$\vec{a}(t) = \frac{d}{dt}\vec{v}(t) = \frac{d^2}{dt^2}\vec{r}(t) = \ddot{\vec{r}}(t)$$

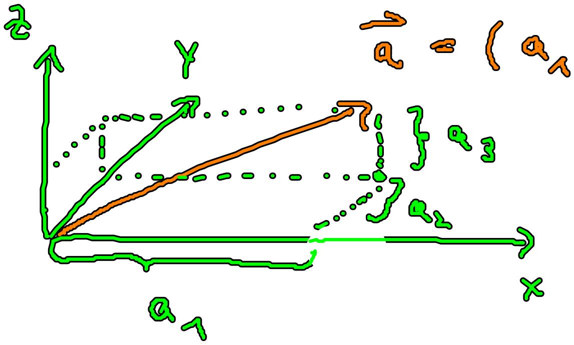
wichtig f. Newtonschen Grundgesetz:

$$\frac{d}{dt}\underbrace{\left(m\vec{v}(t)\right)}_{\text{Impuls}} = \vec{f}$$

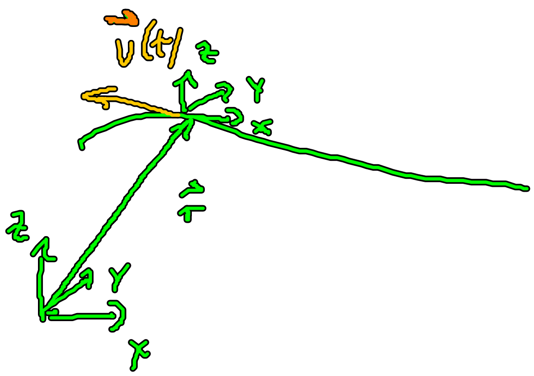
3.3. Darstellung in kartesischen Koordinaten und mathematischer Vektorbegriff

a) Ausführg. v. Rechng. brauch wir Koordinatensystem

$\vec a = (a_1 , a_2 , a_3)$



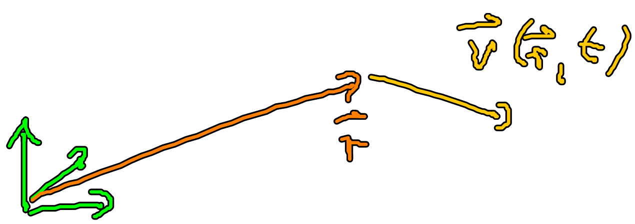
Ortsvektor: $\vec r = (x, y, z) = (x_1, x_2, x_3)$



$\vec v = \dot{\vec r}$

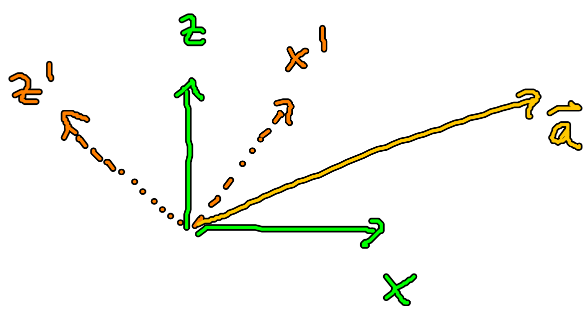
Geschwindigkeit $\vec v = (v_1, v_2, v_3)$

später Vektorfeld: $\vec v(\vec r, t)$



b) in verschied. Koordinatensystemen muß Charakter des Vektors erhalten bleiben

Drehung eines KS: (als Bsp. 2dimensional)



$z \neq z'$

$x \neq x'$

Die Koordinaten verändern sich wenn sich KS verändert, so daß $\vec{a}$ als geometrisches Objekt erhalten bleibt.

c) mathematische Def.

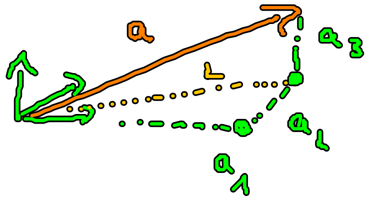
Vektoren sind Zahlentripel die sich auf ein Koordinatensystem beziehen.

Die Komponenten d. Vektors (Tripel) muß sich bei Drehungen d. Koordinatensystems so ändern, daß der Vektor als geometrisches Objekt erhalten bleibt.

d) Bisherige Rechenoperationen im kartesischen System

(i) wenn a_1, a_2, a_3 gegeben $\rightarrow$ wie bekommt man Länge

Länge d. Pfeils (Betrag) $\equiv |\vec{a}| = a$



↳ Diagonale in Ebene

$$L^2 = a_1^2 + a_2^2$$

$$a^2 = L^2 + a_3^2 = a_1^2 + a_2^2 + a_3^2$$

Betrag: $$a = \sqrt{a_1^2 + a_2^2 + a_3^2}$$

$$= \sqrt{\sum_i a_i^2}$$

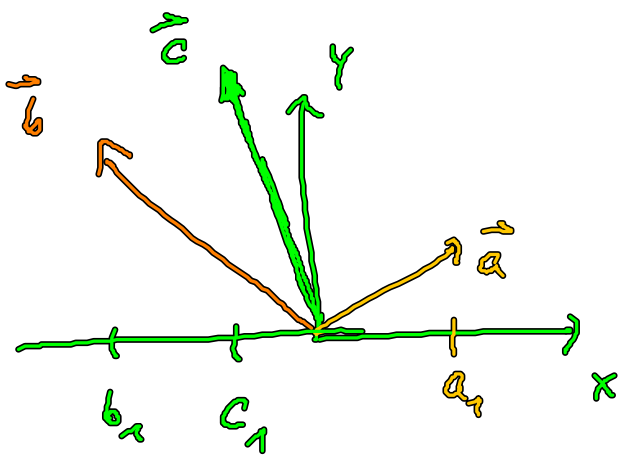
(ii) Was ist $r\vec{a}$ in Komponenten?

$$\vec{b} = r\,\vec{a}$$

Ansatz: $$\vec{b} = (ra_1, ra_2, ra_3)$$

$$|\vec{b}| = \left(\sum_i b_i^2\right)^{1/2} = \left(\sum_i r^2 a_i^2\right)^{1/2} = r|\vec{a}| \checkmark$$

(iii) Addition



$$c_1 = a_1 + b_1$$

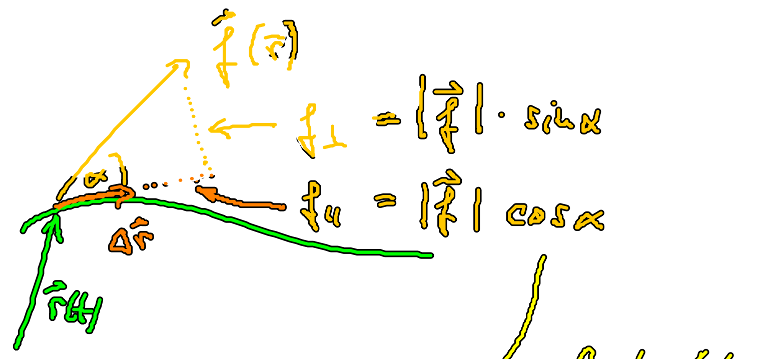
$$\vec{a} + \vec{b} = (a_1, a_2, a_3) + (b_1, b_2, b_3)$$

$$= (a_1 + b_1, a_2 + b_2, a_3 + b_3)$$

3.4. Vektorprodukt

3.4.1. Skalarprodukt

Motivation :



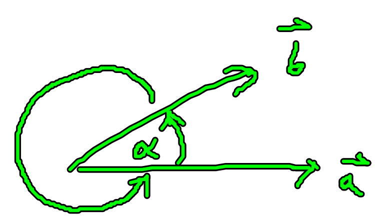
wissen : $\Delta A = |\vec{f}(\vec{r})| \, \Delta r \, \cos\alpha$

Arbeit ... Wegelement

Sinn, $\underbrace{\vec{a} \cdot \vec{b}}_{\text{2 Vektoren}} = \underbrace{a \, b \cos\alpha}_{\text{Zahl}}$ als Skalarprodukt zu definieren

$\alpha = \sphericalangle(\vec{a}, \vec{b})$

Eigenschaften :



a) $\vec{a} \cdot \vec{b} = \vec{b} \cdot \vec{a}$ denn $a b \cos\alpha = b a \cos(2\pi - \alpha)$

$= a b \cos\alpha$

b) $\vec{a} \cdot \vec{a} = a^2 \cos(0) = a^2$

$\vec{a} \cdot \vec{a}$ ist Betragsquadrat d. Vektors

c) Spezialfall $\vec{a} \cdot \vec{b} = 0 \rightarrow a b \cos\alpha = 0$

$$a, b \neq 0 \rightarrow \alpha = \frac{\pi}{2} \quad (90°)$$

wenn $\vec{a} \cdot \vec{b} = 0$, so stehen die Vektoren $\perp$ aufeinander

Bsp: kinetische Energie E_{kin}

$$m \ddot{\vec{r}} = \vec{f} \quad \Big| \; \dot{\vec{r}} \cdot$$

$$m \dot{\vec{r}} \cdot \ddot{\vec{r}} = \dot{\vec{r}} \cdot \vec{f}$$

wegen

$$\frac{d}{dt}(\dot{\vec{r}} \cdot \dot{\vec{r}}) = \ddot{\vec{r}} \cdot \dot{\vec{r}} + \dot{\vec{r}} \cdot \ddot{\vec{r}} = 2 \dot{\vec{r}} \cdot \ddot{\vec{r}}$$

$$\frac{m}{2} \frac{d}{dt}(\dot{\vec{r}} \cdot \dot{\vec{r}}) = \underbrace{\dot{\vec{r}} \cdot \vec{f}}$$

$$\frac{d}{dt}\left(\frac{m}{2} \dot{\vec{r}}^2\right) = N$$

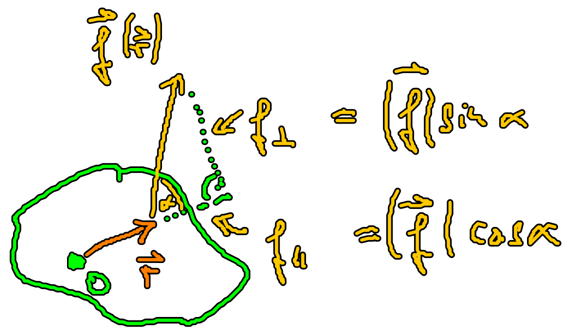
Leistung N

kinetische Energie

kann nur zeitlich geändert werden,
wenn Leistung erbracht wird.

3.4.2. Vektorprodukt

Motivation: drehbar gelagerter Körper, fest in Punkt O



Kraft kann nur mit $f_\perp$ an $\vec{r}$ Bewegg. hervorbringen.

Drehmoment $\quad m = r f \sin\alpha$

wird als Vektor $\vec{m}$ definiert mit

$$\begin{cases} \text{Länge: } |\vec{m}| = r f \sin\alpha \\ \text{Richtg: nach rechte Handregel} \end{cases}$$

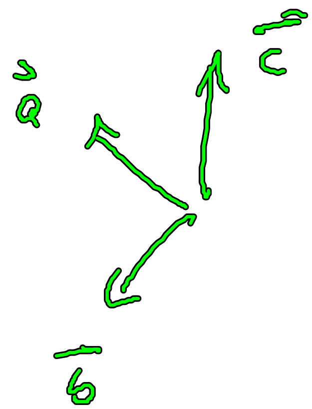
Kompakt geschrieben:

$$\vec{m} = \vec{r} \times \vec{f}$$

damit ist sinnvoll Kreuzprodukt einzuführen:

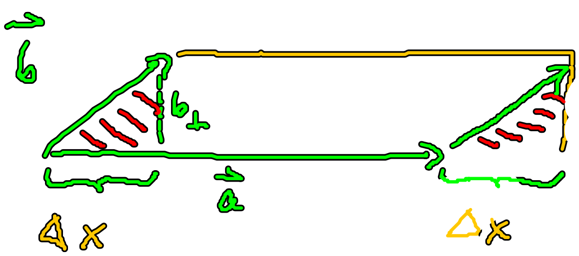
$$\underbrace{\vec{c}}_{\text{Vektor}} = \underbrace{\vec{a} \times \vec{b}}_{\text{2 Vektoren}} \qquad \text{(Kreuz od. Vektorprodukt)}$$

$$\vec{a} \times \vec{b} = ab \sin\alpha \; \vec{c}_0$$ (wobei c_0 über rechte Handregel def. $|\vec{c}_0| = 1$)



Eigenschaften:

(i) $|\vec{a} \times \vec{b}|$ stellt Fläche des von $\vec{a}, \vec{b}$ eingeschlossenen Parallelogramms dar



$|\vec{a} \times \vec{b}| = b_\perp a$ = Rechteck

(ii) $\vec{a} \times \vec{b} \neq \vec{b} \times \vec{a}$

$\vec{a} \times \vec{b} = -\vec{b} \times \vec{a}$

(iii) $\vec{a} \times \vec{a} = 0$ $\quad \sin 0 = 0$

2 Vektoren mit Kreuzprodukt 0 sind $\parallel$

$$\vec{a} \times \vec{b} = 0 \rightarrow \vec{a} \parallel \vec{b}$$

$$\text{(iv)} \quad \vec{a} \times (\vec{b} + \vec{c}) = \vec{a} \times \vec{b} + \vec{a} \times \vec{c}$$

<u>Beispiel aus Mechanik</u> Drehimpuls $\vec{\ell}$

$$m \ddot{\vec{r}} = \vec{f} \quad \Big| \; \vec{r} \times$$

$$m \; \vec{r} \times \ddot{\vec{r}} = \vec{r} \times \vec{f}$$

$$m \left(\underbrace{\dot{\vec{r}} \times \dot{\vec{r}}}_{=0} + \vec{r} \times \frac{d}{dt} \dot{\vec{r}} \right) = \vec{r} \times \vec{f}$$

$$\underbrace{m \left(\frac{d}{dt} \vec{r} \times \dot{\vec{r}} + \vec{r} \times \frac{d}{dt} \dot{\vec{r}} \right)}_{\text{Produktregel}} = \vec{r} \times \vec{f}$$

$$\frac{d}{dt} \big(\underbrace{m \; \vec{r} \times \dot{\vec{r}}}_{\vec{\ell}} \big) = \underbrace{\vec{r} \times \vec{f}}_{\vec{m}}$$

$$\frac{d}{dt}\vec{\ell} = \vec{m}$$

Eine zeitliche Änderung d. Drehimpulses findet nur statt, wenn Drehmoment $\vec{m} \neq 0$ ist.

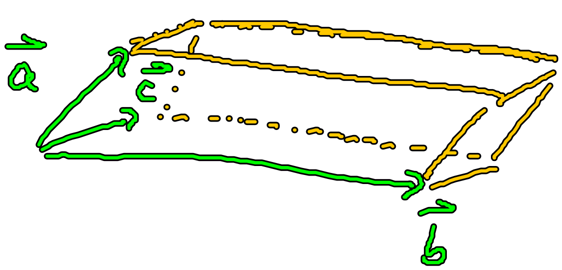
ist wieder eine Form d. Bilanzgleichungen

$$\frac{d}{dt} X(t) = Y(t)$$

wenn $Y = 0 \rightarrow X = \text{konst!}$

3.3.3 Spatprodukt

Motivation: 3 Vektoren spannen ein geometrisch Objekt „Parallelepiped" auf:



Volumen ist durch das Spatprodukt gegeben:

Volumen $= \vec{a} \cdot (\vec{b} \times \vec{c}) = \vec{c} \cdot (\vec{a} \times \vec{b}) = \vec{b} \cdot (\vec{c} \times \vec{a})$

zyklisches Vertauschen mgl.

warum ist das so das Volumen?

$$= \vec{a} \cdot \underbrace{(\vec{b} \times \vec{c})}_{\text{Grundfläche d. Objekts}}$$

$\perp$ Höhe