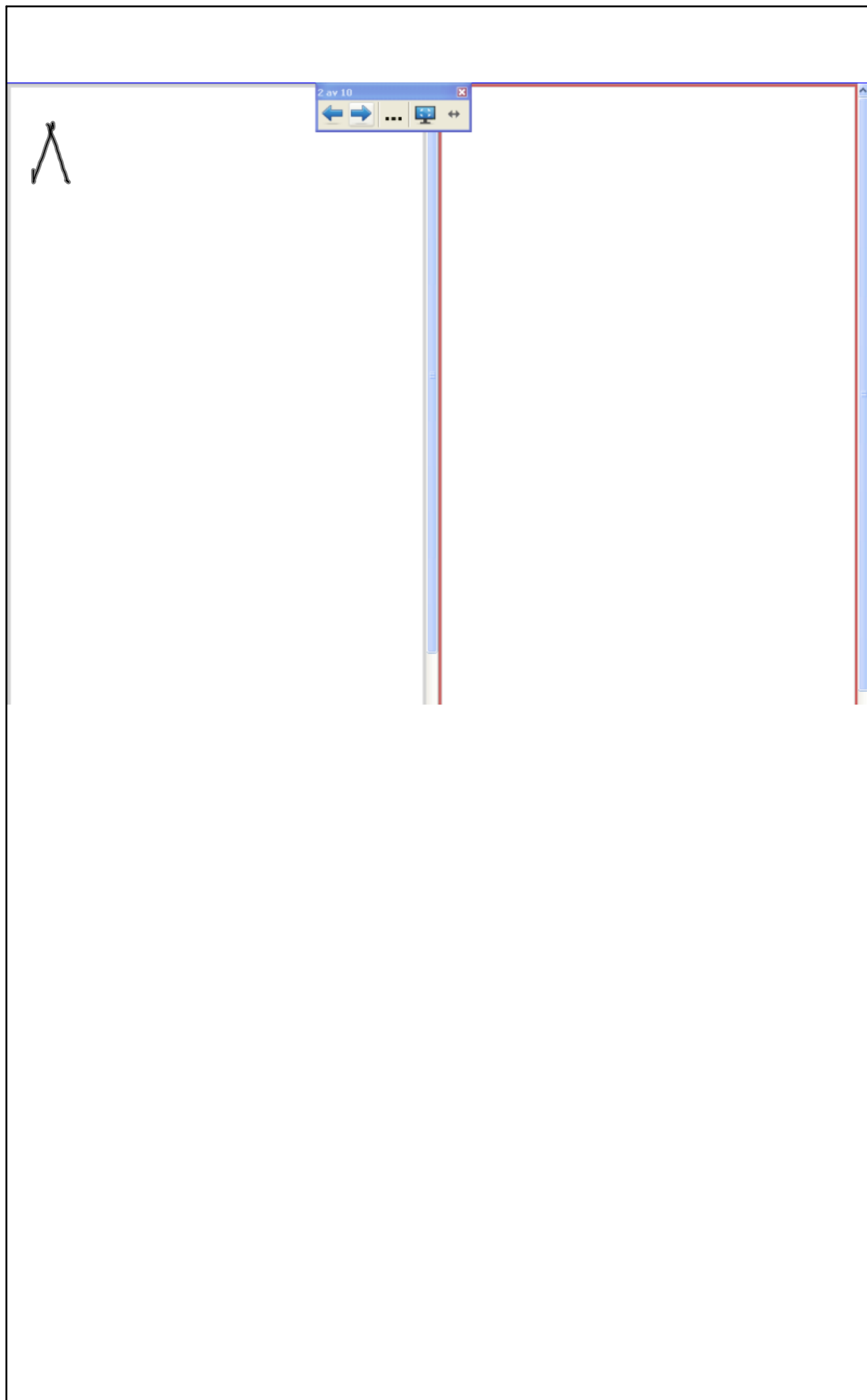
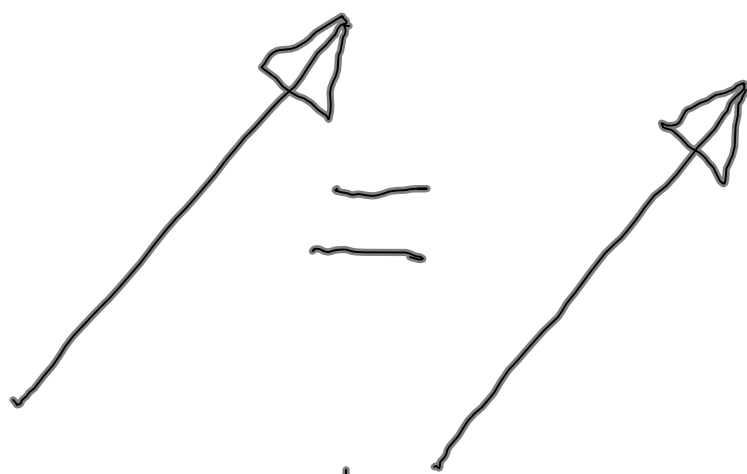


nov 3-08:04

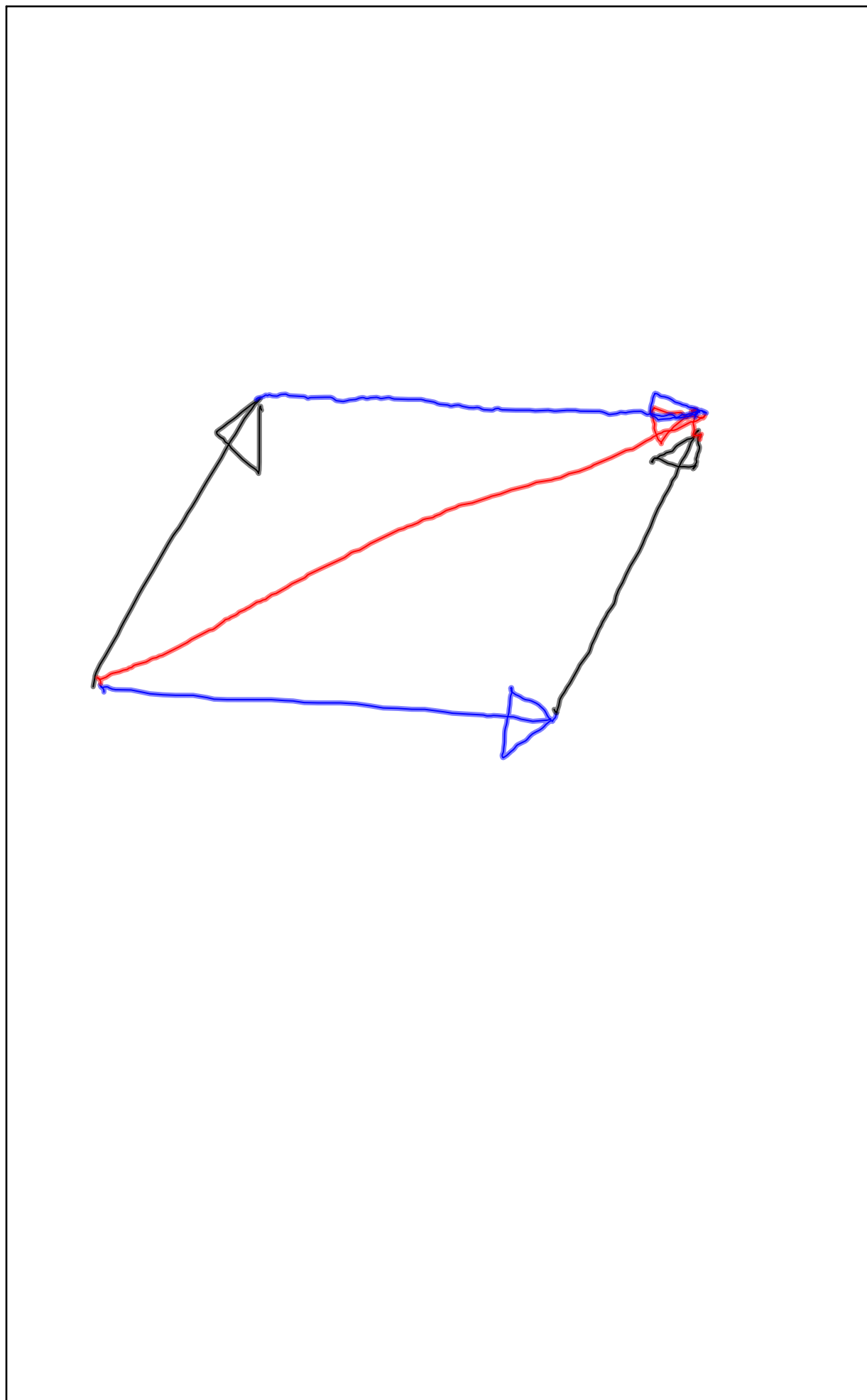


nov 3-08:20

Addition

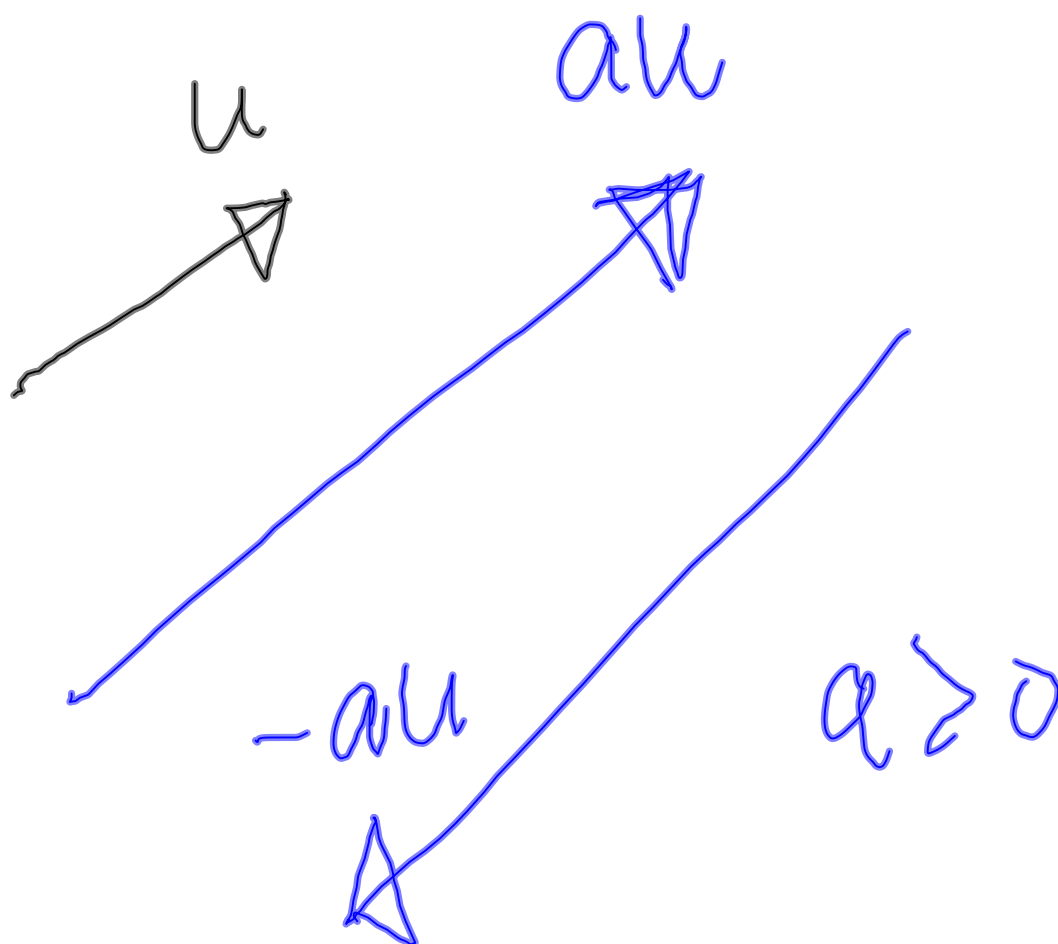


⇒ vi kan parallell-
förflytta



nov 3-08:05

Multiplikation med skalär



Nollvektorn

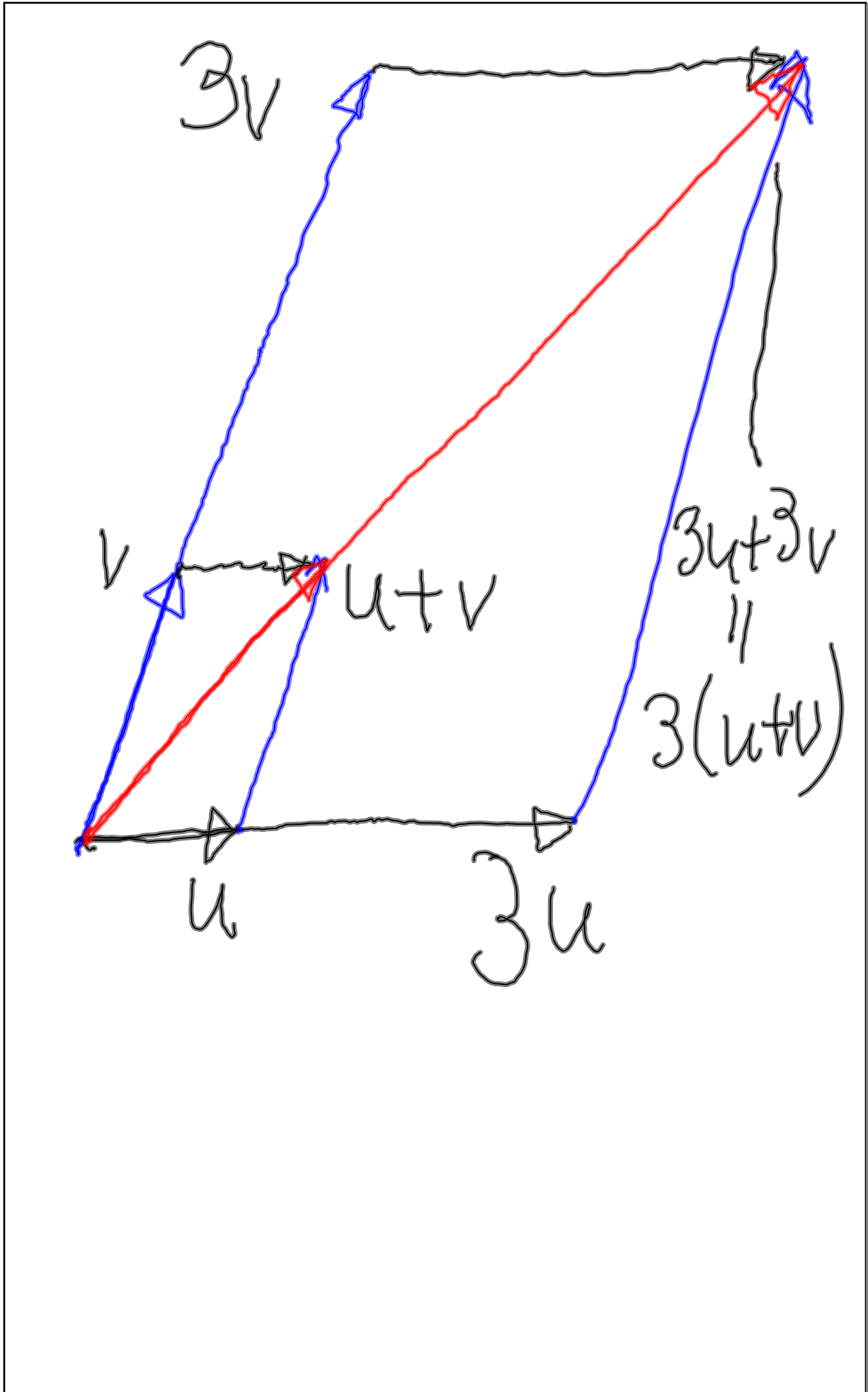
skrivs 0

Tillägg

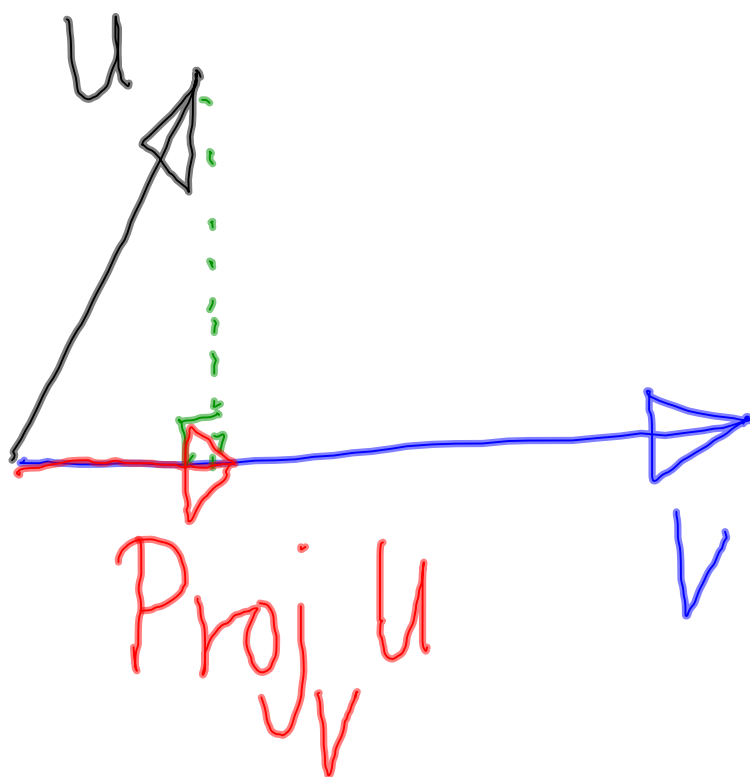
$$u + v = v + u$$

Tryckfel!

$$u + (-u) = 0$$



$|u| = \text{l\u00e4ngden av } u$



Enhetsvektor

En vektor av
längd 1 kallas
enhetsvektor.

$$e_v = \frac{v}{|v|} = \frac{1}{|v|} \cdot v$$

Vi kan se att

$$|au| = |a||u|$$

absolutbeloppet av a

längden av u

Alltså?

$$|e_v| = \left| \frac{1}{|v|} \cdot v \right| =$$

$$= \left| \frac{1}{|v|} \right| \cdot |v| = \frac{1}{|v|} \cdot |v|$$

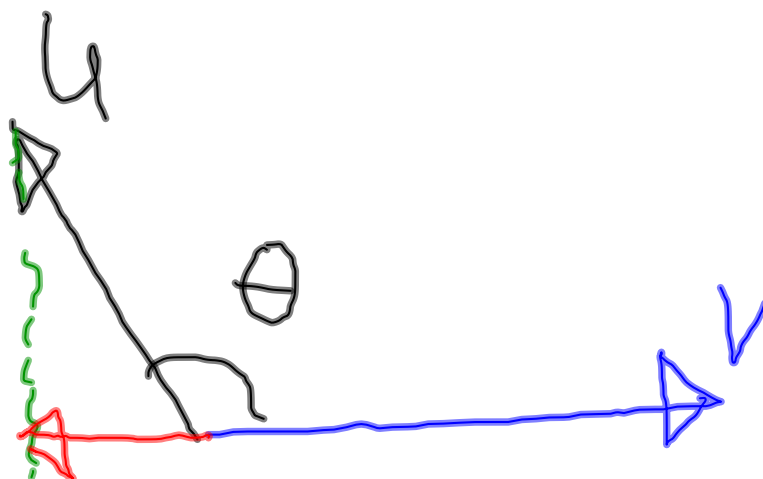
$$= 1$$

Projektion av u
 $\overset{0}{\perp} v$

$$\begin{aligned} \text{Proj}_v u &= |u| \cos \theta e_v \\ &= |u| \cos \theta \frac{1}{|v|} v \\ &= \frac{|u| \cos \theta}{|v|} v \end{aligned}$$

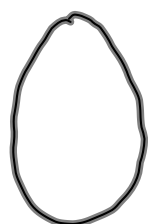
Om $\theta > 90^\circ$

så är $\cos \theta < 0$



Alltså viktigt att
ej ta $|\cos \theta|$

Vi inför ett origo.



Vi får ortsvektor

för en punkt A



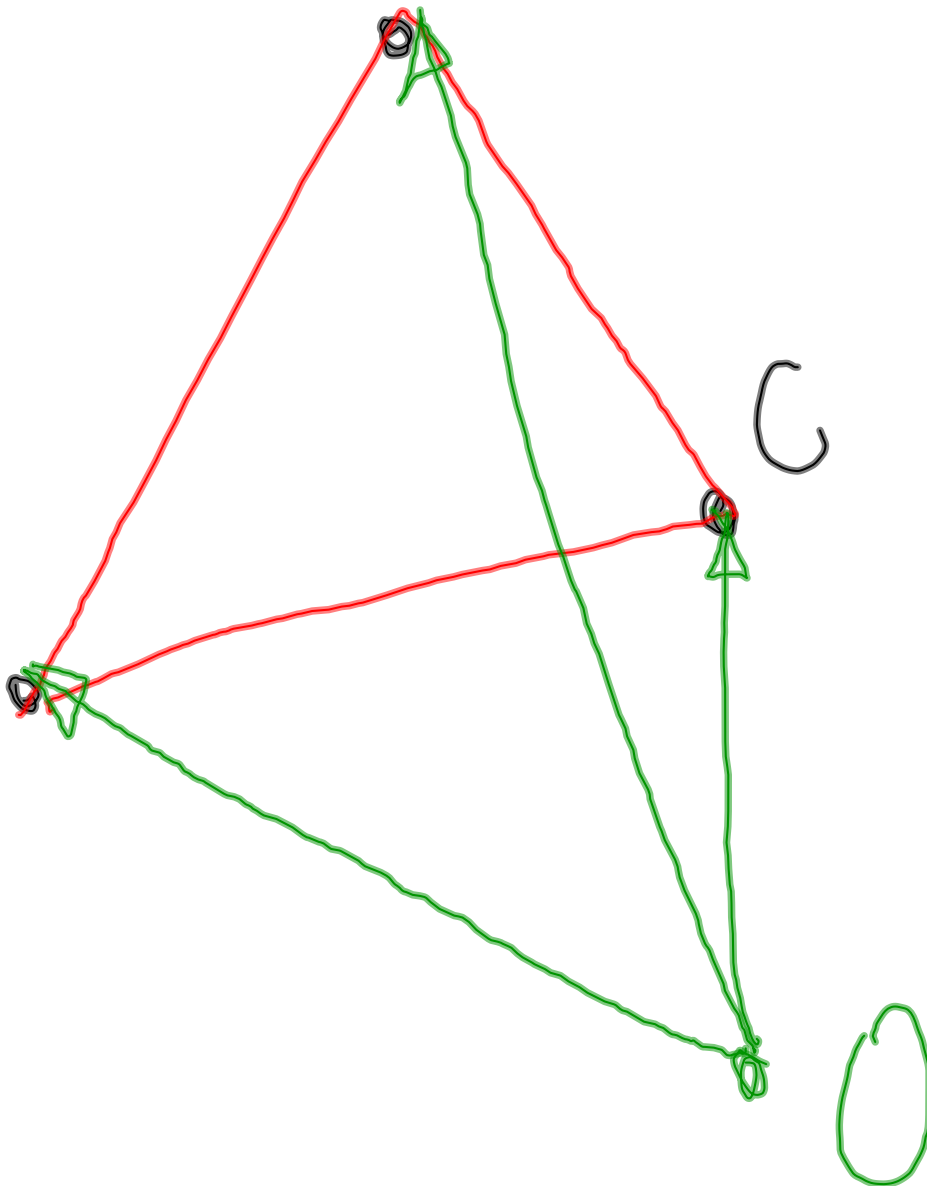
som OA

Triangel

B

A

C



Sök mittpunkten på
sidan AC.

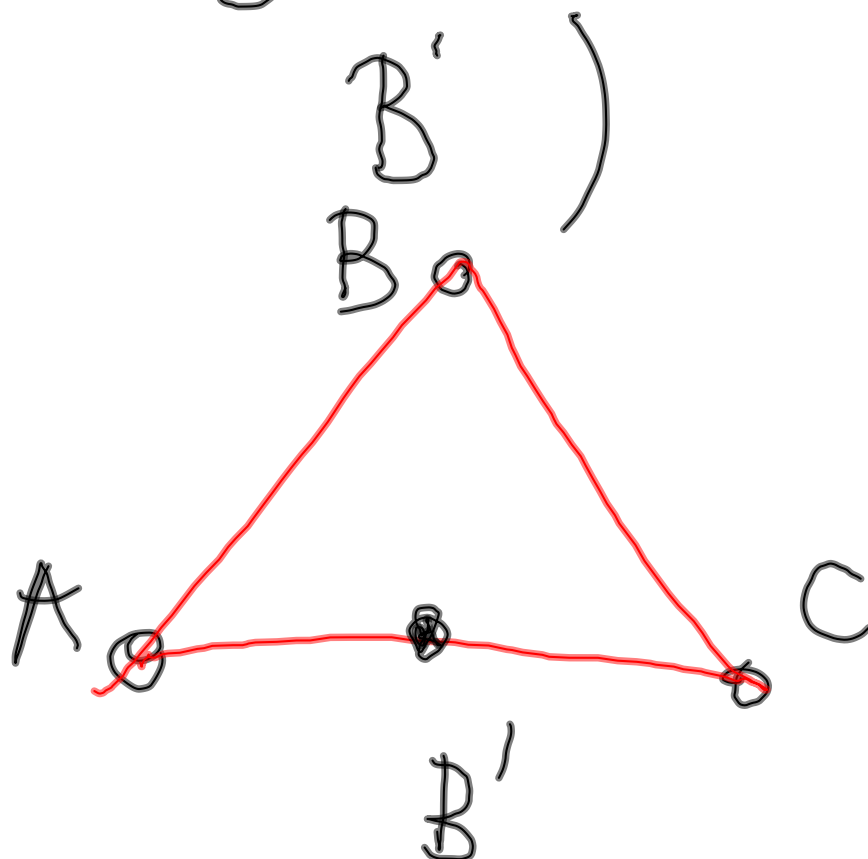
Först till A, sedan
huvuds väg till C från
A.

\overrightarrow{AC} vektor från
A till C.

$\frac{1}{2}\overrightarrow{AC}$ är halva
den vektorn.

Vi kan hitta
mittpunkten som

(ge den ett namn



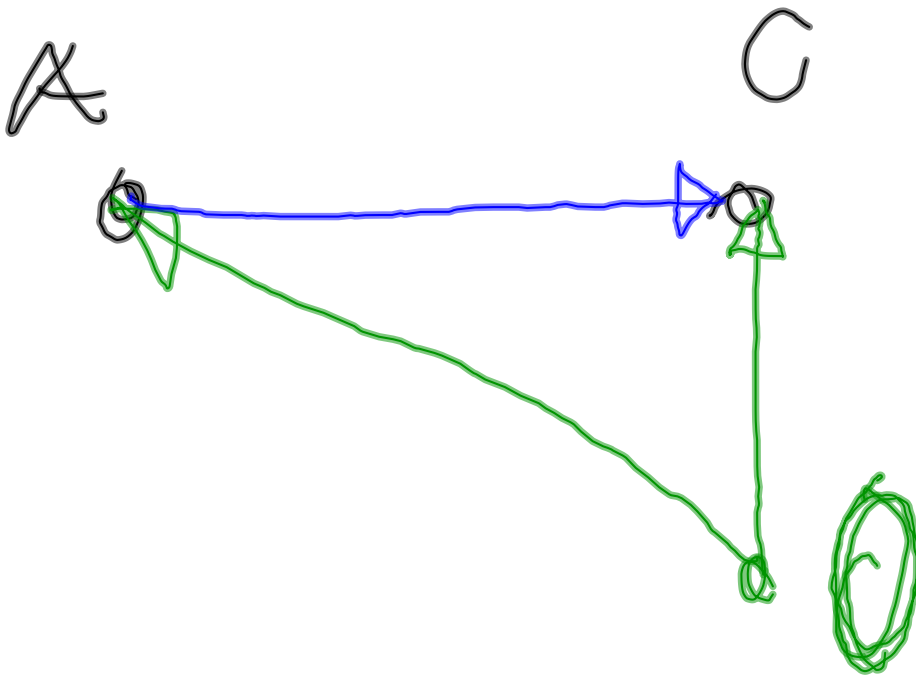
$$\vec{OA} + \frac{1}{2} \vec{AC} = \vec{OB'}$$

Vi kan räkna ut



\vec{AC} genom

$$\vec{OA} + \vec{AC} = \vec{OC}$$



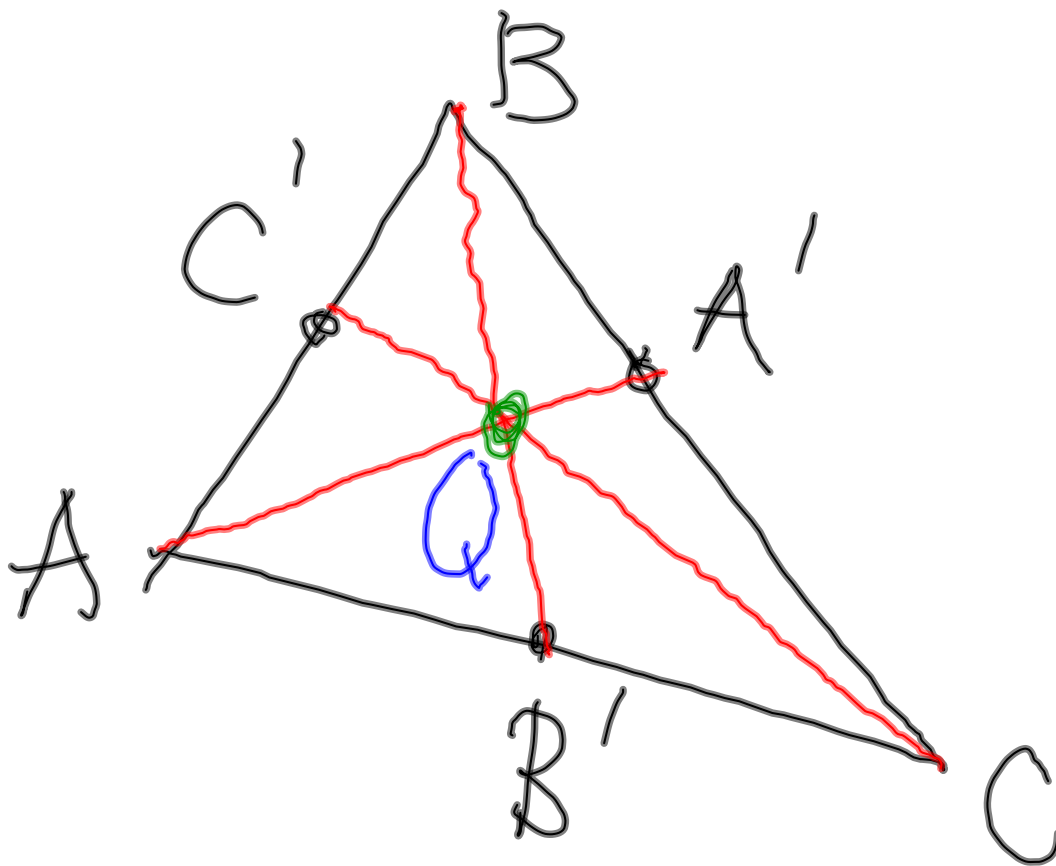
Lös ut \vec{AC}

Som

$$\vec{AC} = \vec{OC} - \vec{OA}$$

Alltså

$$\begin{aligned} \vec{OB}' &= \vec{OA} + \frac{1}{2} (\vec{OC} - \vec{OA}) \\ &= \frac{1}{2} \vec{OA} + \frac{1}{2} \vec{OC} \end{aligned}$$



Tyngdpunkten Q
ligger på en
tredjedel av höjden.

Alltså

$$\vec{OQ} = \vec{OB} + \frac{1}{3}\vec{BB} =$$

$$= \dots \dots \dots =$$

$$= \frac{1}{3}\vec{OA} + \frac{1}{3}\vec{OB} + \frac{1}{3}\vec{OC}$$

Koordinater

Vi har origo och
väljer två (tre)

riktningar

vinkelräta mot

varandra

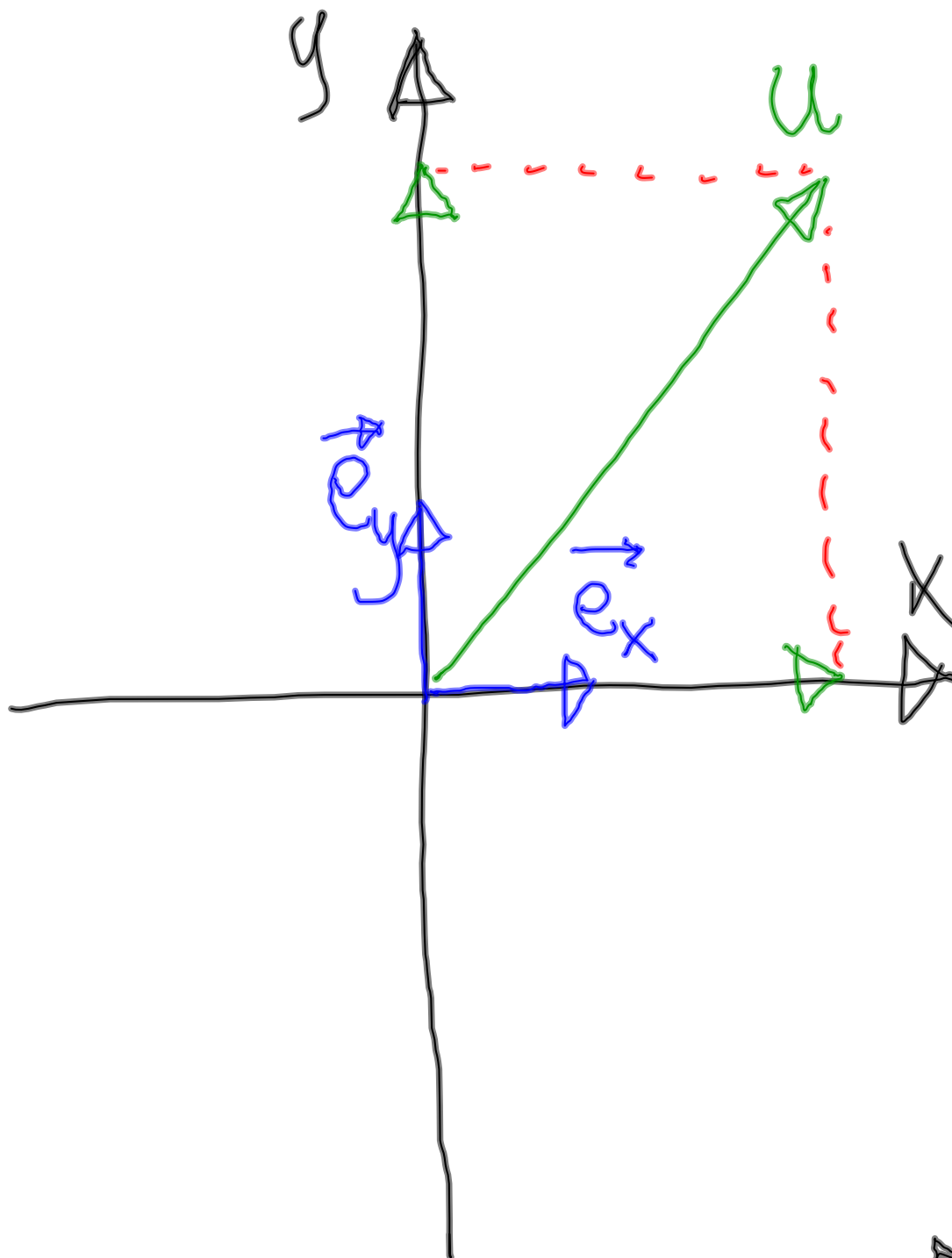
$\vec{e}_x, \vec{e}_y, (\vec{e}_z)$

Nu får alla
vektorer koord.

genom

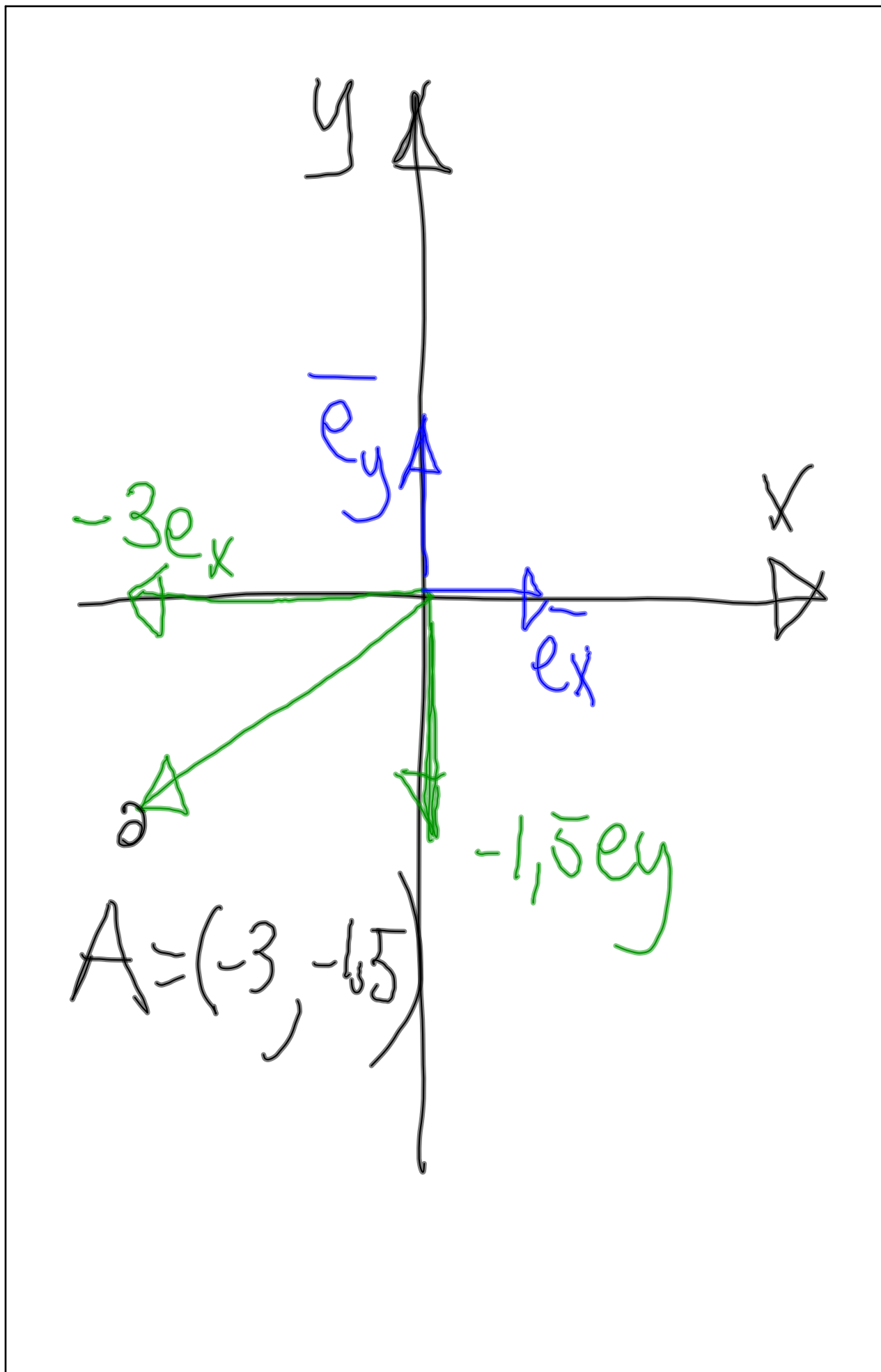
$$u = a \vec{e}_x + b \vec{e}_y + c \vec{e}_z$$

Komponenterna är
projektioner av u
på de tre axlarna.



$$(u = 2,5\vec{e}_x, 2,7\vec{e}_y)$$

Vi får också
koordinater för
punkter genom
koord. för \rightarrow
ortvektorn $\mathcal{O}A$



nov 3-09:24

Vi kan räkna
med koord. för
vektorer ha

$$\vec{u} = (u_x, u_y, u_z)$$

$$\vec{v} = (v_x, v_y, v_z)$$

$$\vec{u} + \vec{v} = (u_x + v_x, u_y + v_y, u_z + v_z)$$

$$\vec{u} = u_x \vec{e}_x + u_y \vec{e}_y + u_z \vec{e}_z$$

$$\vec{v} = v_x \vec{e}_x + v_y \vec{e}_y + v_z \vec{e}_z$$

$$\vec{u} + \vec{v} = u_x \vec{e}_x + v_x \vec{e}_x$$

$$+ u_y \vec{e}_y + v_y \vec{e}_y +$$

$$+ u_z \vec{e}_z + v_z \vec{e}_z$$

$$= (u_x + v_x) \vec{e}_x + (u_y + v_y) \vec{e}_y + (u_z + v_z) \vec{e}_z$$

Alltså;

Tyngdpunkten för
triangeln $(1, 1)$,
 $(2, 1)$ och $(4, 2)$

ges av

$$\frac{1}{3}(1+2+4, 1+1+2) \\ = \left(\frac{7}{3}, \frac{5}{3}\right)$$

Två sätt att
multiplicera
vektorer :

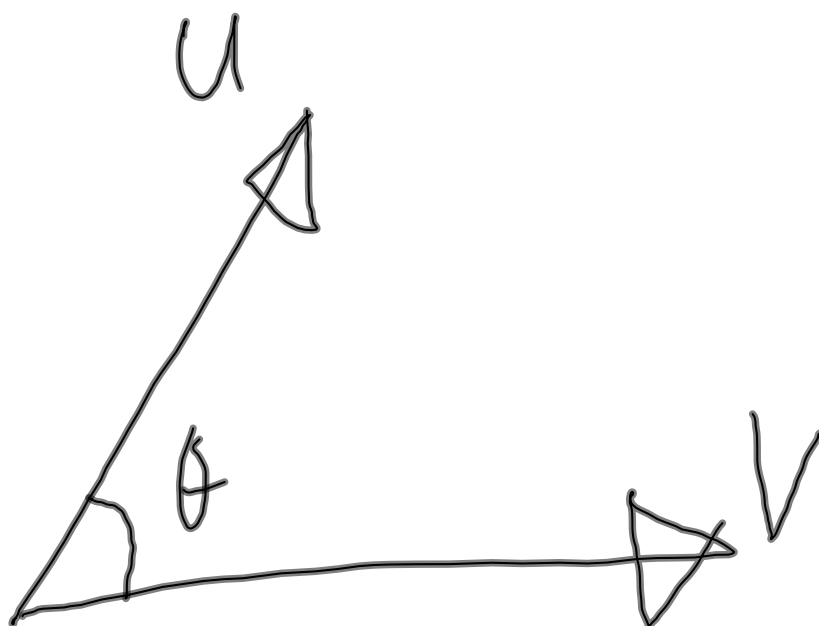
o Skalärmultiplikation

o kryssprodukt
eller vektorprodukt

Lättast med
Skalarprodukt

$$u \cdot v = |u| \cdot |v| \cos \theta$$

där θ är vinkeln
mellan dem.



Vi kan nu jämföra
med

$$\text{Proj}_V u = \frac{|u| \cos \theta}{|v|} v$$

$$u \cdot v = |u| \cdot |v| \cos \theta$$

alltså

$$\text{Proj}_V u = \frac{u \cdot v}{|v|^2} v$$

Fördel: $u \cdot v$
går att beräkna
bara med hjälp
av koordinaterna.

$$\vec{u} = (u_x, u_y)$$

$$\vec{v} = (v_x, v_y)$$

$$\vec{u} = u_x \vec{e}_x + u_y \vec{e}_y$$

$$\vec{v} = v_x \vec{e}_x + v_y \vec{e}_y$$

Först kolla
räknelagar

$$u \otimes (v + w) = \\ = u \otimes v + u \otimes w$$

Kolla att detta
stämmer!

$$(\overline{a\vec{u}}) \cdot \overline{\vec{v}} = \overline{a\vec{u} \cdot \vec{v}}$$

Da får vi

$$\overline{\vec{u}} \cdot \overline{\vec{v}} = (\overrightarrow{u_x e_x + u_y e_y})$$

$$\cdot (\overrightarrow{v_x e_x + v_y e_y})$$

$$= u_x v_x \overrightarrow{e_x \cdot e_x} + (u_x v_y + u_y v_x) \overrightarrow{e_x \cdot e_y} +$$

$$u_y v_y e_y \cdot e_y$$

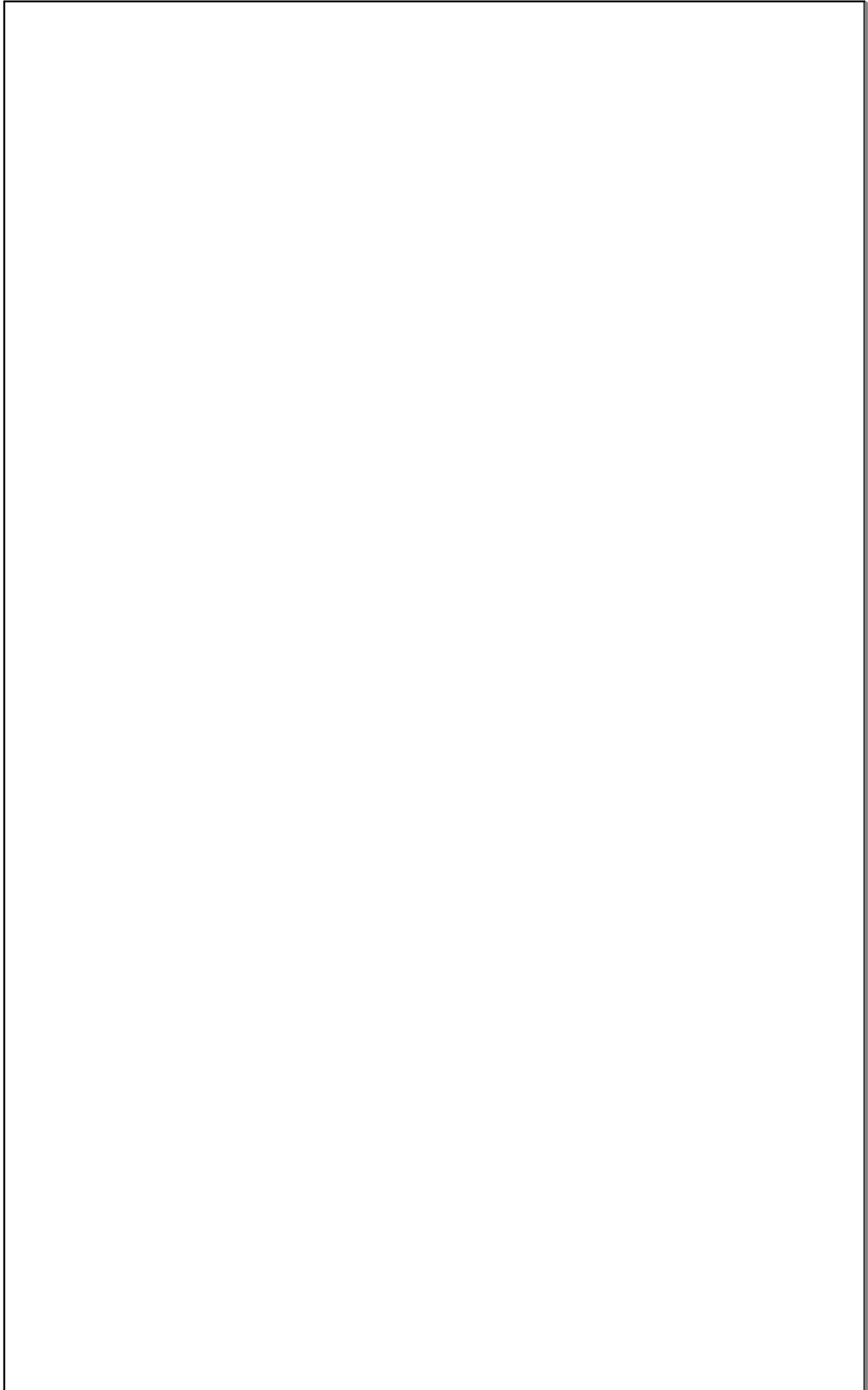
Men:

$$e_x \cdot e_x = 1 \cdot 1 \cdot 1 = 1$$

$$e_x \cdot e_y = 1 \cdot 1 \cdot 0 = 0$$

$$e_y \cdot e_y = 1 \cdot 1 \cdot 1 = 1$$

$$u \cdot v = u_x v_x + u_y v_y$$



nov 3-09:44