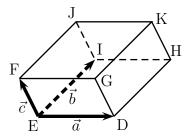
## Aufgabe 6

Gegeben sind nachfolgende drei Vektoren  $\vec{a}$ ,  $\vec{b}$  und  $\vec{c}$ :

$$\vec{a} = \begin{pmatrix} u \\ 10 \\ -5 \end{pmatrix} \qquad \vec{b} = \begin{pmatrix} 4 \\ v \\ -8 \end{pmatrix} \qquad \vec{c} = \begin{pmatrix} 11 \\ -2 \\ w \end{pmatrix}$$

- **a)** Bestimmen Sie die Parameter u, v und w so, dass die drei Vektoren paarweise zueinander senkrecht stehen!
- **b)** Ein Quader hat die Eckpunkte **D**, **E**, **F**, **G**, **H**, **I**, **J** und **K**. Die Kanten  $\overline{ED}$ ,  $\overline{EI}$  und  $\overline{EF}$  entsprechen den Vektoren  $\vec{a}$ ,  $\vec{b}$  und  $\vec{c}$ , wie im Bild nebenstehend dargestellt. Der Punkt E hat die Koordinaten E(6|20|15).
- c) Das Kantenmodell des Quaders soll auf einem Bildschirm dargestellt werden. Die Koordinaten x, y und z des dreidimensionalen Quaders werden auf dem zweidimensionalen Bildschirm mit den Koordinaten  $x_b$  und  $y_b$  abgebildet durch die Zuordnung:



$$x_b = x + 0.5z$$
 und  $y_b = y + 0.5z$ 

Berechnen Sie die Bildschirmkoordinaten aller 8 Punkte!

## Lösung:

a) Die drei Vektoren sollen paarweise aufeinander senkrecht stehen. Aus den drei Bedingungen dafür können drei Gleichungen gebildet werden.

$$\vec{a} \perp \vec{b} \Rightarrow \vec{a} \cdot \vec{b} = 0 \Rightarrow u \cdot 4 +10 \cdot v +(-5) \cdot (-8) = 0$$
  
$$\vec{a} \perp \vec{c} \Rightarrow \vec{a} \cdot \vec{c} = 0 \Rightarrow u \cdot 11 +10 \cdot (-2) +(-5) \cdot w = 0$$
  
$$\vec{b} \perp \vec{c} \Rightarrow \vec{b} \cdot \vec{c} = 0 \Rightarrow 4 \cdot 11 +v \cdot (-2) +(-8) \cdot w = 0$$

Die drei Gleichungen werden in die Normalform gebracht. Man erhält ein Lineargleichungssystem, das mit jedem beliebigen Lösungsverfahren gelöst werden kann.

Als Lösungsverfahren wähle ich willkürlich das Einsetzungsverfahren.

Gleichung (3) wird nach v umgestellt, das Ergebnis muss in **beide anderen** Gleichungen eingesetzt werden. Da v in Gleichung (2) garnicht vorkommt, muss tatsächlich nur in (1) eingesetzt werden.

$$\begin{array}{rcl}
-2v - 8w & = & -44 & | + 8w \\
-2v & = & -44 + 8w & | : (-2) \\
v & = & 22 - 4w
\end{array}$$

in (1): 
$$4u + 10 \cdot (22 - 4w) = -40$$
  
 $4u + 220 - 40w = -40 \mid -220$   
 $4u - 40w = -260$ 

Übrig gelieben ist jetzt ein Lineargleichungssysten 2. Ordnung:

$$\begin{array}{c|ccccc} \hline (1a) & 4u & -40w & = & -260 \\ (2) & 11u & -5w & = & 20 \\ \hline \end{array}$$

Die Gleichung (1a) kann gut nach u umgestellt werden.

$$4u - 40w = -260 | + 40w 
4u = 40w - 260 | : 4 
u = 10w - 65$$

Der Term wird in Gleichung (2) eingesetzt.

Dieses Ergebnis wird in die zuletzt umgestellte Gleichung (1a) eingesetzt.

$$u = 10w - 65$$

$$u = 10 \cdot 7 - 65$$

$$u = 5$$

Das Ergebnis wird in die zuerst umgestellte Gleichung (3) eingesetzt.

$$v = 22 - 4w$$

$$v = 22 - 4 \cdot 7$$

$$v = -6$$

Zusammengefasste Ergebnisse:



Mit diesen Werten lauten die drei Vektoren:

$$\vec{a} = \begin{pmatrix} 5 \\ 10 \\ -5 \end{pmatrix} \qquad \vec{b} = \begin{pmatrix} 4 \\ -6 \\ -8 \end{pmatrix} \qquad \vec{c} = \begin{pmatrix} 11 \\ -2 \\ 7 \end{pmatrix}$$

**b)** Für die Bestimmung der Eckpunkte ordne ich jedem Eckpunkt D bis K des Quaders einen sogenannten "Aufvektor"  $\vec{D}$  bis  $\vec{K}$  zu. Das ist der Vektor, der vom Koordinatenursprung bis zum jeweiligen Eckpunkt reicht. Zum gegebenen Punkt E(6|20|15) gehört dann der Aufvektor  $\vec{E}$ :

$$\vec{E} = \left(\begin{array}{c} 6\\20\\15 \end{array}\right)$$

Mit diesen Vektoren ergeben sich die zugehörigen Punkte nur durch Umändern der Schreibweise der Komponenten als Koordinaten.

$$\vec{D} = \vec{E} + \vec{a} = \begin{pmatrix} 6 \\ 20 \\ 15 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 5 \\ 10 \\ -5 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 11 \\ 30 \\ 10 \end{pmatrix} \implies D(11|30|10)$$

$$\vec{F} = \vec{E} + \vec{c} = \begin{pmatrix} 6 \\ 20 \\ 15 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 11 \\ -2 \\ 7 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 17 \\ 18 \\ 22 \end{pmatrix} \implies F(17|18|22)$$

$$\vec{G} = \vec{F} + \vec{a} = \begin{pmatrix} 17 \\ 18 \\ 22 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 5 \\ 10 \\ -5 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 22 \\ 28 \\ 17 \end{pmatrix} \implies G(22|28|17)$$

$$\vec{H} = \vec{D} + \vec{b} = \begin{pmatrix} 11 \\ 30 \\ 10 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 4 \\ -6 \\ -8 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 15 \\ 24 \\ 2 \end{pmatrix} \implies H(15|24|2)$$

$$\vec{I} = \vec{E} + \vec{b} = \begin{pmatrix} 6 \\ 20 \\ 15 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 4 \\ -6 \\ -8 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 10 \\ 14 \\ 7 \end{pmatrix} \implies I(10|14|7)$$

$$\vec{J} = \vec{F} + \vec{b} = \begin{pmatrix} 17 \\ 18 \\ 22 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 4 \\ -6 \\ -8 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 21 \\ 12 \\ 14 \end{pmatrix} \implies J(21|12|14)$$

$$\vec{K} = \vec{G} + \vec{b} = \begin{pmatrix} 22 \\ 28 \\ 17 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 4 \\ -6 \\ -8 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 26 \\ 22 \\ 9 \end{pmatrix} \implies K(26|22|9)$$

**c)** Zur besseren Unterscheidung erhalten die Bildschirmpunkte zu den Punkten D bis K den Index b, also  $D_b$  bis  $K_b$ .

$$\begin{cases}
x_{Db} = 11 + 0.5 \cdot 10 = 16 \\
y_{Db} = 30 + 0.5 \cdot 10 = 35
\end{cases} \Rightarrow D_b(16|35)$$

$$\begin{cases}
x_{Eb} = 6 + 0.5 \cdot 15 = 13.5 \\
y_{Eb} = 20 + 0.5 \cdot 15 = 27.5
\end{cases} \Rightarrow E_b(13.5|27.5)$$

$$\begin{cases}
x_{Fb} = 17 + 0.5 \cdot 22 = 28 \\
y_{Fb} = 18 + 0.5 \cdot 22 = 29
\end{cases} \Rightarrow F_b(28|29)$$

$$\begin{cases}
x_{Gb} = 22 + 0.5 \cdot 17 = 30.5 \\
y_{Gb} = 28 + 0.5 \cdot 17 = 36.5
\end{cases} \Rightarrow G_b(30.5|36.5)$$

$$\begin{cases}
x_{Hb} = 15 + 0.5 \cdot 2 = 16 \\
y_{Hb} = 24 + 0.5 \cdot 2 = 25
\end{cases} \Rightarrow H_b(16|25)$$

$$\begin{cases}
x_{Ib} = 10 + 0.5 \cdot 7 = 13.5 \\
y_{Ib} = 14 + 0.5 \cdot 7 = 17.5
\end{cases} \Rightarrow I_b(13.5|17.5)$$

$$\begin{cases}
x_{Jb} = 21 + 0.5 \cdot 14 = 28 \\
y_{Jb} = 12 + 0.5 \cdot 14 = 19
\end{cases} \Rightarrow J_b(28|19)$$

$$\begin{cases}
x_{Kb} = 26 + 0.5 \cdot 9 = 30.5 \\
y_{Kb} = 22 + 0.5 \cdot 9 = 26.5
\end{cases} \Rightarrow K_b(30.5|28.5)$$

Nebenstehend ist das Bild dargestellt, dass sich bei der Darstellung auf dem Bildschirm ergibt.

Anmerkung: Diese Angabe gehört nicht mehr zu eigentlichen Lösung, sie dient nur zur Veranschaulichung des Ergebnisses.

