

Vectores

Apuntes

Galindo

2021-08-11 mié

Contents

1	Definicion de magnitud	2
2	Definicion de valor escalar	2
3	Definicion de vector	2
4	Representación de un vector	2
5	Magnitud de un vector	2
6	Sistema de coordenadas rectangulares	3
7	Sistema de coordenadas polares	3
8	Convercion de sistemas de cordenadas	3
9	Vector unitario	4
10	Vectores deslizantes	5
11	Negativo de un vector	5
12	Producto punto	5
13	Producto cruz	7
14	Suma de vectores	9
15	Resta de vectores	10

1 Definicion de magnitud

Atributo de un fenómeno, cuerpo o sustancia que puede ser distinguido cualitativamente y determinado cuantitativamente. También se entiende como cantidad física formada por un número y la unidad de medida respectiva.

2 Definicion de valor escalar

Cantidad física que solo tiene magnitud. Son ejemplo de escalares: distancia, masa, tiempo, rapidez, temperatura, área, volumen, densidad, trabajo, energía, potencia y frecuencia. Los escalares pueden ser manipulados por las reglas del álgebra ordinaria. Ejemplos de estas serían:

4 m, 5 kg, 60 s, 20 m/s, 37 °C...

3 Definicion de vector

Cantidad física que tiene magnitud, dirección y sentido. Son ejemplo de vectores: la velocidad, la aceleración, la fuerza, el peso, la cantidad de movimiento, el desplazamiento, campo eléctrico y el campo magnético.(la palabra vector significa portador en latín). Ejemplos:

-4 m/s, +9.8 m/s², 500 N 30°...

Origen | Más información

4 Representación de un vector

Para representar un vector usamos la notación \vec{A} o también podemos usar negritas **A**.

5 Magnitud de un vector

Es como se le llama a la **longitud** del vector, para representar la magnitud del vector usamos dos líneas paralelas $|\vec{A}|$, posee unidades y siempre es positiva. Cuando dos vectores tienen la misma magnitud y la misma longitud se dice que son iguales independientemente si el punto de origen es otro.

$$V_r = \sqrt{x^2 + y^2 + z^2}$$

6 Sistema de coordenadas rectangulares

Es el sistema de coordenadas con el que estamos más familiarizados, donde un punto en el espacio se representa con un número en su respectivo eje, por ejemplo (1, 43, 5) corresponde a un punto ubicado en X:1, Y:43 y Z:5. Esta representación es muy fácil de operar debido a que sus componentes se pueden manipular individualmente.

7 Sistema de coordenadas polares

La representación que más se asemeja a la definición matemática de vector, ya que cuenta con un valor escalar que representa su magnitud o longitud y con un ángulo que representa su inclinación, ejemplo (10, 160) corresponde a una línea de radio 10 a 160° grados respecto al origen. Una característica muy importante de esta representación es que **NO** se pueden sumar directamente, requiere algún tipo de manipulación algebraica.

8 Convercion de sistemas de cordenadas

8.1 Polares a rectangulares

No hay mucho misterio para la conversión de polares a rectangulares, simplemente sustituimos nuestros valores en las fórmulas ¹.

$$V_x = r \sin(\theta) \quad V_y = r \cos(\theta)$$

8.2 Rectangulares a Polares

Primero para obtener el radio de nuestra coordenada:

$$V_r = \sqrt{x^2 + y^2 + z^2}$$

La segunda parte es más complicada, ya que debemos encontrar el ángulo que forma el eje x y nuestro radio la función para determinarla es la siguiente:

$$\tan^{-1}\left(\frac{y}{x}\right)$$

¹Para convertir polares a rectangulares con la fx-82MS puedes utilizar la función "rec" así "rec(10, 10):f" y de polares a rectangulares "pol(10, 10):f".

Pero esta función solo funciona para números mayores a 0 en el primer cuadrante del plano, sin embargo podemos manipular la ecuación para ajustarla a nuestro cuadrante adecuado. Otra cosa importante es que la función es discontinua eso significa que si $x = 0$ no podemos realizar la evolución de la función, sin embargo en estos casos podemos utilizar la lógica para encontrar el ángulo ¹.

Condición		Ajuste	
Eje X	Eje Y	Grados	Radianes
X>0	Y≥0	$\arctan(y/x)$	$\arctan(y/x)$
X=0	Y>0	90°	$\pi/2$
X<0		$\arctan(y/x)+180^\circ$	$\arctan(y/x)+\pi$
X=0	Y<0	270°	$3\pi/2$
x>0	Y<0	$\arctan(y/x)+360^\circ$	$\arctan(y/x)+2\pi$

Sí X=0 y Y>0 eso nos indica que el radio se encuentra exactamente sobre el eje Y apuntando hacia arriba (90°); Sí X=0 y Y<0 eso significa que el radio se encuentra exactamente sobre el eje Y pero apuntando hacia abajo (270°).

Más Información

9 Vector unitario

Es un vector cuya magnitud es igual a uno, pero con la misma dirección que un vector dado, se denota frecuentemente con un acento circunflejo \hat{r} . Para determinar el vector tenemos que dividir nuestro vector entre el valor de su módulo² (o magnitud). Ejemplo:

$$A = (32, 43, 32)$$

$$|A| = 62.43$$

$$\left(\frac{32}{62.43}, \frac{43}{62.43}, \frac{32}{62.43}\right)$$

$$\hat{A} = (0.51, 0.68, 0.51)$$

²Ninguno de los valores es mayor a 1, así podemos verificar que sea un vector unitario.

10 Vectores deslizantes

Son aquellos vectores que pueden moverse sobre su línea de acción sin cambiar su magnitud y dirección.

11 Negativo de un vector

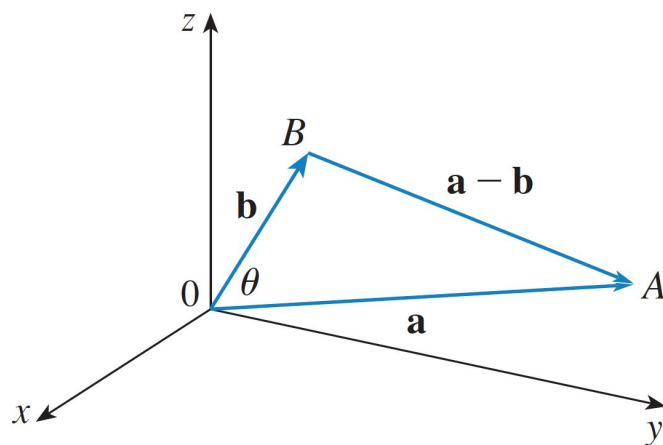
Se define el negativo de un vector como aquel que sumado con el vector original, da como resultante cero. El negativo de un vector posee la misma magnitud que el vector original, pero apunta en dirección opuesta ($+180^\circ$).

$$A = (10, 50)$$

$$-A = (10, 180)$$

12 Producto punto

También conocido como producto escalar o producto interno, es una operación que convierte dos vectores de igual dimensión y retorna un solo número:



$$\mathbf{a} \cdot \mathbf{b} = a_1 b_1 + a_2 b_2 + a_3 b_3$$

$$\mathbf{a} \cdot \mathbf{b} = |\mathbf{a}| |\mathbf{b}| \cos(\theta)$$

Más Información

12.1 Propiedades

$$\mathbf{a} \cdot \mathbf{b} = |\mathbf{a}|^2$$

$$\mathbf{a} \cdot \mathbf{b} = \mathbf{b} \cdot \mathbf{a}$$

$$\mathbf{a} \cdot (\mathbf{b} + \mathbf{c}) = \mathbf{a} \cdot \mathbf{b} + \mathbf{a} \cdot \mathbf{c}$$

$$(\mathbf{c}\mathbf{a}) \cdot \mathbf{b} = \mathbf{c}(\mathbf{a} \cdot \mathbf{b}) = \mathbf{a} \cdot (\mathbf{c}\mathbf{b})$$

$$\mathbf{0} \cdot \mathbf{a} = 0$$

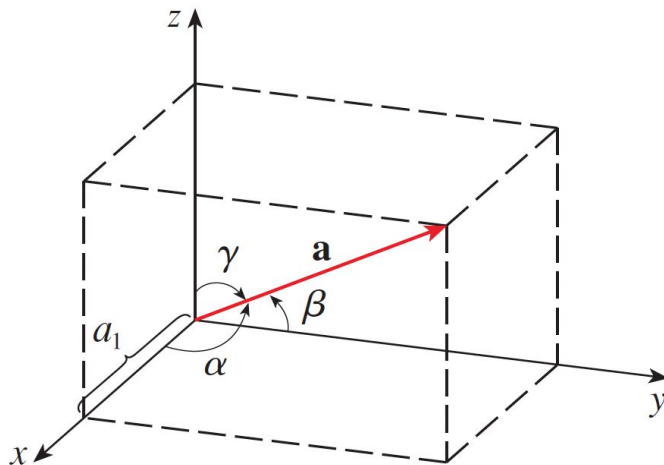
12.2 Aplicaciones

Una de las propiedades del producto punto es ayudarnos a calcular los ángulos directores; Los cosenos directores son aquellos ángulos que forma el

vector con los ejes coordenados. Partiendo de que $\mathbf{a} \cdot \mathbf{b} = |\mathbf{a}||\mathbf{b}| \cos(\theta)$ eso significa que podemos despejar el ángulo entre dos vectores:

$$\cos(\alpha) = \frac{\mathbf{a} \cdot \mathbf{i}}{|\mathbf{a}||\mathbf{i}|}$$

Sí sustituimos \mathbf{i} con un vector unitario sobre uno de los ejes coordenados podemos determinar los ángulos con respecto a cada uno de los ejes:



$$\cos(\alpha) = \frac{a_x}{|\mathbf{a}|} \quad \cos(\beta) = \frac{a_y}{|\mathbf{a}|}$$

$$\cos(\gamma) = \frac{a_z}{|\mathbf{a}|}$$

Más información

13 Producto cruz

Producto vectorial o producto vectorial de Gibbs, Es una operación entre dos vectores y da como resultado un vector perpendicular a los vectores que

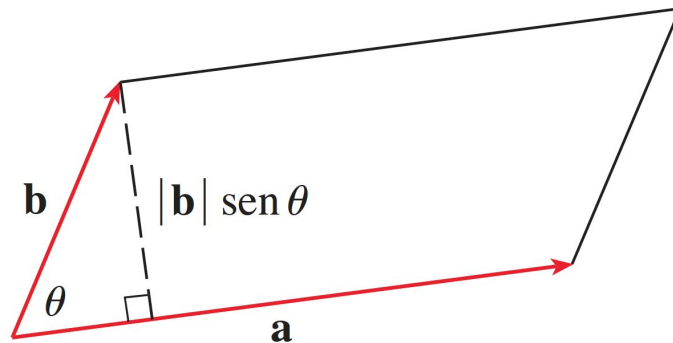
se multiplican:

$$\mathbf{a} \times \mathbf{b} = \begin{cases} a_2b_3 - a_3b_2 \\ a_3b_1 - a_1b_3 \\ a_1b_2 - a_2b_1 \end{cases}$$

Más información

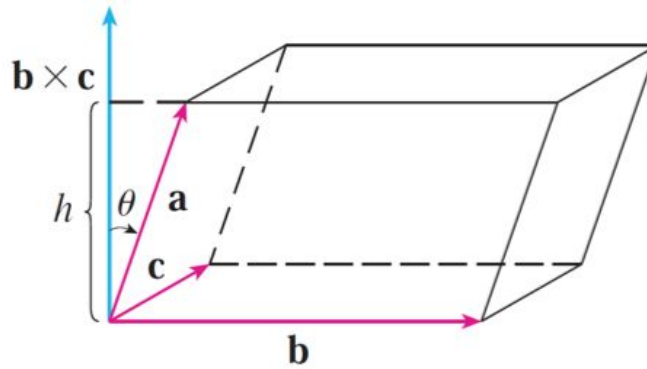
13.1 Aplicaciones

Área de un paralelogramo: La extensión del producto cruz es igual al área del paralelogramo determinado por \mathbf{a} y \mathbf{b} .



$$|\mathbf{a}|(|\mathbf{b}| \text{sen}(\theta)) = |\mathbf{a} \times \mathbf{b}|$$

Volumen de un paralelepípedo: Se puede determinar el volumen de un paralelepípedo calculando la magnitud de su triple producto escalar:



$$V = |\mathbf{a} \cdot (\mathbf{b} \times \mathbf{c})|$$

14 Suma de vectores

La forma más sencilla de sumar vectores es sin duda aprovecharnos de las propiedades del sistema de coordenadas rectangulares, hay que recordar que las coordenadas polares **NO** se pueden sumar directamente pero las rectangulares si.

Pasamos nuestros vectores de polares a rectangulares y sumamos sus coordenadas polares:

Polar	Eje x	Eje y
(100, 50°)	64.28	76.60
(70, 0°)	70	0
(50, 120°)	-25.00	43.30
(35, 200°)	-32.89	-11.97
Suma total	76.38	107.93

El vector resultante seria

$$(76.28, 107.93)$$

por último podemos cambiar su representación nuevamente a polar, sí el ejercicio lo requiere.

Más información

15 Resta de vectores

La resta de vectores es simplemente la suma de un vector más otro vector opuesto $A + (-B)$.