Uhol vektorov. Skalárne násobenie vektorov

<u>Definícia</u>: Ak $\mathbf{u} = AB$ a $\mathbf{v} = AC$, tak konvexný uhol BAC (< 180°) nazývame **uhol vektorov** \mathbf{u} a \mathbf{v} (ozn. φ). Uhol nie je definovaný, ak aspoň jeden z vektorov je nulový. Ak \mathbf{u} a \mathbf{v} sú nenulové vektory, ktoré zvierajú uhol φ, tak **skalárnym súčinom nazývame číslo**

$$\mathbf{u} \cdot \mathbf{v} = |\mathbf{u}| \cdot |\mathbf{v}| \cdot \cos \phi$$
.

Ak aspoň jeden z vektorov je nulový, tak ich skalárny súčin je 0.

Poznámka:

Skalárny súčin vektorov je jediná operácia s vektormi, kde výsledkom nie je vektor ale skalár (konštanta).

Skalár (slovník c. slov) je veličina dostatočne určená svojou číselnou hodnotou (čas, dĺžka, objem, energia a pod.); je to opak vektora.

VETA (o skalárnom súčine) : V ortonormálnej sústave súradníc v rovine pre každé dva vektory $\mathbf{u}[u_1,u_2]$ a $\mathbf{v}[v_1,v_2]$ platí :

$$u.v = u_1.v_1 + u_2.v_2.$$

V ortonormálnej sústave súradníc **v priestore** pre každé 2 vektory $\mathbf{u}[u_1,u_2,u_3]$ a $\mathbf{v}[v_1,v_2,v_3]$ platí : $\mathbf{u}.\mathbf{v} = \mathbf{u}_1.\mathbf{v}_1 + \mathbf{u}_2.\mathbf{v}_2 + \mathbf{u}_3.\mathbf{v}_3$.

Dôkaz (v rovine):

Podľa kosínusovej vety : $a^2 = b^2 + c^2 - 2.b.c.\cos \varphi$ $|BC|^2 = |\mathbf{u}|^2 + |\mathbf{v}|^2 - 2.|\mathbf{u}|.|\mathbf{v}|.\cos \varphi$

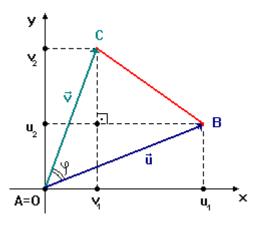
-2**.u.v**

$$\mathbf{u.v} = \frac{1}{2} (|\mathbf{u}|^2 + |\mathbf{v}|^2 - |\mathbf{BC}|^2)$$

Po dosadení súradníc:

 $\mathbf{u.v} = \frac{1}{2} [u_1^2 + u_2^2 + v_1^2 + v_2^2 - (u_1 - v_1)^2 - (u_2 - v_2)^2]$

Po úprave : $\mathbf{u.v} = u_1.v_1 + u_2.v_2$



Použitie skalárneho súčinu:

VETA (o uhle vektorov):

Pre veľkosť uhla φ nenulových vektorov **u** a **v** platí : $\cos \varphi = \frac{\mathbf{u} \cdot \mathbf{v}}{|\mathbf{u}| \cdot |\mathbf{v}|}$

 $\underline{\text{Dôsledok}}$: nenulové vektory u a v sú na seba kolmé práve vtedy, keď u.v = 0.

Z definície skalárneho súčinu a z vlastností funkcie kosínus vyplýva:

- u.v > 0 práve vtedy, ak uhol vektorov u a v je **ostrý.**
- u.v = 0 práve vtedy, ak uhol vektorov u a v je **pravý.**
- u.v < 0 práve vtedy, ak uhol vektorov u a v je **tupý.**