

Вектори в просторі називаються напрямлений відрізок.

Нехай $A; B$ — 2 точки. На відрізку AB зафіксуємо напрямок.

Одержимо вектор, який будемо позначати \overrightarrow{AB} . A — початок вектора, B — кінець. Точкою вектор ^{позначають} однією маленькою літерою, наприклад \vec{a} .

Вектор, початок і кінець якого співпадають, називається нуль-вектором, позначається $\vec{0}$.

Вектори називаються колінеарними, якщо вони паралельні.

Вектори називаються контанарними, якщо вони паралельні одній площині. Оскільки вектор — це напрямлений відрізок, то довжиною вектора називається довжина цього відрізка. Довжина вектора \vec{a} : $|\vec{a}|$.

Два вектори вважаються рівними, якщо вони колінеарні і мають рівні довжини і напрямки.

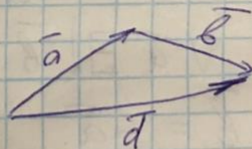
Якщо вектори можна паралельно перенести в просторі, від чого вони не змінюються.

Дії над векторами:

1. Додавання векторів:

Нехай задано вектори \vec{a} і \vec{b} .

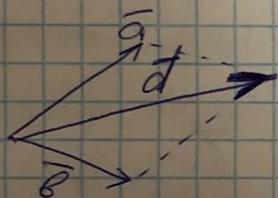
Паралельними перенесемо вектори так, щоб кінець вектора \vec{a} співпав з початком вектора \vec{b} .



Тоді під сумою $\vec{a} + \vec{b}$ буде утворено такий вектор \vec{d} , початок якого співпадає з початком вектора \vec{a} , а кінець — з кінцем вектора \vec{b} .
Для додавання векторів існує правило паралелограма:

Граємо паралелограм:

Вектори розкладають так, щоб їх кінці співпадали, до векторів добудовуємо паралелограм, його сумою $\vec{a} + \vec{b}$ є вектор \vec{d} , що знаходиться на діагоналі паралелограма, який виходить зі спільних початків. $\vec{d} = \vec{a} + \vec{b}$



Властивості
додавання:

- 1) асоціативність $(\vec{a} + \vec{b}) + \vec{c} = \vec{a} + (\vec{b} + \vec{c})$;
- 2) комутативність $\vec{a} + \vec{b} = \vec{b} + \vec{a}$;
- 3) $\forall \vec{a} : \vec{a} + \vec{0} = \vec{a}$;
- 4) $\forall \vec{a} \exists! \vec{b} : \vec{a} + \vec{b} = \vec{0}$. \vec{b} -протилежний до \vec{a} .
 $\vec{b} = -\vec{a}$. \vec{a} і $-\vec{a}$ - колінеарні, мають однакову довжину, але протилежний напрямки.

Для векторів вводиться операція віднімання, похідна від додавання

Вектор вводится за помощью противоположного вектора: $\vec{a} - \vec{b} = \vec{a} + (-\vec{b})$.

2. Множение вектора на действительное число:

Нехай \vec{a} треба помножити на дійсне число λ . $\lambda \vec{a}$ визначається однозначно наступними умовами:

1) \vec{a} і $\lambda \vec{a}$ - колінеарні;

2) довжина $|\lambda \vec{a}| = |\lambda| \cdot |\vec{a}|$;

3) $\lambda > 0$, то напрямки \vec{a} і $\lambda \vec{a}$ співпадають

$\lambda < 0$, то напрямки \vec{a} і $\lambda \vec{a}$ протилежні.

$\lambda = 0$, то $\lambda \vec{a} = \vec{0}$.

Властивості множення вектора на число:

1) $\forall \vec{a} \quad \forall \lambda, \beta \in \mathbb{R}; \quad \lambda(\beta \vec{a}) = (\lambda\beta) \vec{a}$

2) $\forall \vec{a}$: $1 \cdot \vec{a} = \vec{a}$; $0 \cdot \vec{a} = \vec{0}$; $(-1) \cdot \vec{a} = -\vec{a}$

3) дистрибутивність: $\forall \vec{a} \quad \forall \lambda, \beta \in \mathbb{R}$:

$$(\lambda + \beta) \vec{a} = \lambda \vec{a} + \beta \vec{a};$$

$$\forall \vec{a} \quad \forall \lambda \in \mathbb{R} \quad (1 \cdot \vec{a} = \vec{a}) \quad (1 \cdot \vec{a} = \vec{a})$$

Якщо базис системи векторів.

Базисом системи векторів a_1, a_2, \dots, a_m називається така її підсистема $a_{i_1}, a_{i_2}, \dots, a_{i_r}$ ш:

- 1) це підсистема лінійно незалежна
- 2) всі вектори системи лінійно виражаються через цю підсистему

Якщо ранг системи векторів

Кожній n системі векторів a_1, a_2, \dots, a_m .
Візьмемо всі лінійно незалежні підсистеми і серед них обираємо ту, що складається з найбільшого числа векторів.
Кількість векторів в цій підсистемі називається рангом.

Для ранга системи векторів називають максимальну кількість лінійно незалежних векторів.

Для системи векторів лінійно незалежна, то її ранг = кількості векторів.

Если система линейно зависима, то $\text{rang} > \text{число векторов}$

Для бесконечных рангов систем используют следующую теорему:

Т1. (Фро ранга)

Вся система векторов $a_1, a_2, \dots, a_n = \tau \Leftrightarrow$

\Leftrightarrow в этой системе имеет место линейная зависимость $\exists \tau$ векторов, через эту линейную зависимость все векторы системы.

Зам. Число векторов в базисе системы = ранг этой системы

Т2. Если до системы векторов дописать вектор, который линейно выражается через эту систему, то ранг системы не увеличивается.

Если в эту систему добавить вектор, который линейно выражается через них, то ранг не увеличивается.

При элементарных преобразованиях системы векторов называется преобразованием k -го вектора.

1) дописывание вектора на нулевой член

2) добавление до вектора i -ного вектора системы.

Т3. Элементарные преобразования не изменяют ранг системы.

$$A(-4; -5)$$

$$5x + 3y - 4 = 0$$

$$3x + 8y + 13 = 0$$

(3)

$$\frac{x+4}{5} = \frac{y+5}{3}$$

$$\frac{x+4}{3} = \frac{y+5}{8}$$

$$3x + 12 = 5y + 25$$

$$8x + 32 = 3y + 15$$

$$3x - 5y - 13 = 0$$

$$8x - 3y + 17 = 0$$

$$\begin{cases} 3x - 5y - 13 = 0 \\ 3x + 8y + 13 = 0 \end{cases}$$

$$\begin{cases} 8x - 3y + 17 = 0 \\ 5x + 3y - 4 = 0 \end{cases}$$

$$-13y = -26$$

$$13x = 13$$

$$\frac{y}{13} = \frac{2}{13}$$

$$\frac{x}{13} = \frac{1}{13}$$

$$\frac{x+4}{3} = \frac{y+5}{8}$$

$$8x + 32 = 3y + 15$$

$$8x - 3y + 17 = 0$$

$$\frac{x+4}{5} = \frac{y+5}{3}$$

$$3x + 12 = 5y + 25$$

$$3x - 5y - 13 = 0$$

$$\frac{x-1}{-2} = \frac{y+3}{5}$$

$$5x - 5 = -2y + 6$$

$$5x + 2y - 11 = 0$$

(4)

$$\begin{pmatrix} 1 & -2 & 3 & -4 & | & 4 \\ 0 & 1 & -1 & 1 & | & -3 \\ 1 & 3 & 0 & -3 & | & 1 \\ 0 & -7 & 3 & 1 & | & -3 \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} 1 & -2 & 3 & -4 & | & 4 \\ 0 & 1 & -1 & 1 & | & -3 \\ 0 & 5 & -3 & 1 & | & -3 \\ 0 & -7 & 3 & 1 & | & -3 \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} 1 & -2 & 3 & -4 & | & 4 \\ 0 & 1 & -1 & 1 & | & -3 \\ 0 & 0 & 2 & -4 & | & 12 \\ 0 & 0 & -4 & 8 & | & -24 \end{pmatrix}$$

$$\sim \begin{pmatrix} 1 & -2 & 3 & -4 & | & 4 \\ 0 & 1 & -1 & 1 & | & -3 \\ 0 & 0 & 2 & -4 & | & 12 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & | & 0 \end{pmatrix}$$

$$x_1 - 2x_2 + 3x_3 - 4x_4 = 4$$

$$x_2 - x_3 + x_4 = -3$$

$$2x_3 - 4x_4 = 12$$

$$x_3 = 6 + 2x_4$$

$$x_2 = -3 + x_3 - x_4 = x_4 + 3$$

$$x_1 = 4 + 4x_4 - 15 - 6x_4 + 2x_4 + 4$$

$$= -8$$