



Einführung in Matlab

3. Matrizen

Prof. Dr. Christiane Zarfl, Dipl.-Inf. Willi Kappler, Prof. Dr. Olaf
Cirpka



- wie Sie in Matlab mit Vektoren rechnen.
- wie Sie Ergebnisse/Daten in 2D-Grafiken darstellen.
- wie Sie durch Scripte/Programme Befehlsfolgen wiederverwertbar machen.

Wie kann ich mit Matrizen rechnen?

Und wie kann ich 3D-Grafiken erstellen?



- rechnen Sie sicher mit Matrizen.
- können Sie lineare Gleichungssysteme durch in Matlab implementierte Matrizenfunktionen einfach berechnen.
- können Sie zweidimensionale Daten darstellen:
 - in einer 3D-Abbildung
 - in einem Oberflächenplot (“Höhenlinien”)



- Matrizen sind zweidimensionale Zahlenfelder, die man wie Tabellen schreiben kann.
- Matrizen sind nützlich für:
 - die Beschreibung tensorieller Eigenschaften (z.B. optischer Brechungsindex, magnetische Suszeptibilität, Spannungstensor).
 - die Formulierung linearer Gleichungssysteme.
 - die Diskretisierung zweidimensionaler Daten



$$\begin{aligned}3x_1 + 4x_2 - 2x_3 &= 4 \\ -1x_1 + 2x_2 + 8x_3 &= -1 \\ 2x_1 - 5x_3 &= 3\end{aligned}$$

- In Matrix-Vektor Schreibweise: $Ax = b$, Formales Lösen: $x = A^{-1}b$
- Definition von Matrix A in Matlab:
- $A = [3, 4, -2; -1, 2, 8; 2, 0, -5];$, Semikolon in eckiger Klammer: neue Zeile
- Definition von Spaltenvektor b in Matlab:
- $b = [4; -1; 3];$, Semikolon in eckiger Klammer: neue Zeile



- Invertieren der Matrix A mit `inv(A)` : $x = \text{inv}(A) * b$
- Das Invertieren einer Matrix ist “numerisch teuer” als das Lösen eines einzelnen Gleichungssystems.
- Hierfür hat Matlab den Backslash: $x = A \setminus b$ bedeutet “löse $Ax = b$ nach x ”



- Transponieren = Vertauschen von Zeilen und Spalten
- Wird in Matlab mit einem Apostroph hinter der Variable durchgeführt
- Bsp.: Definiere b als Zeilenvektor und wandle es in Spaltenvektor um:
- `b = [4, -1, 3]; b = b'`, (Ein Gleichheitszeichen ist eine Zuweisung)
- **Achtung!** Das Gleichungssystem $Ax = b$ kann nur gelöst werden, wenn
 - A eine quadratische, invertierbare Matrix ist (die Determinante ist nicht null oder A hat vollen Rang)
 - b , ein Spaltenvektor, hat die selbe Zeilenanzahl wie Matrix A
 - 90% der Fehler in Anwendungen der linearen Algebra (Vektor- und Matrixrechnungen) sind falsche Dimensionierungen, meistens wegen fehlender Transponierung



- Der Zugriff auf einzelne Elemente wird durch runde Klammern angegeben: $A(3, 2)$ gibt mir den Inhalt des Elements in der **dritten Zeile** und **zweiten Spalte** von Matrix A .
- Ein Doppelpunkt als Index heißt “alle” (s. `doc colon`):
 - $A(2, :)$ gibt alle Werte der **2. Zeile** aus (das ist ein Zeilenvektor)
 - $A(:, 1)$ gibt alle Werte der **1. Spalte** aus (das ist ein Spaltenvektor)
- Man kann auch Werte eines bestimmten Elementes einer Matrix zuweisen: $A(3, 2) = 7$ weist dem Element in der dritten Zeile und zweiten Spalte den Wert 7 zu.



- Eine absolute leere Matrix (keine Zeilen, keine Spalten) kann durch leere eckige Klammern erzeugt werden:
 - `B = [];` erzeugt eine leere Matrix
 - `A(:, 1) = []` bewirkt, dass die erste Spalte von Matrix A gelöscht wird
- `size(A)` gibt die Dimension der Matrix wieder. Das Ergebnis ist ein Vektor `[Zeilenzahl, Spaltenzahl]`



- `zeros(2)` : ergibt eine 2×2 Nullmatrix
- `zeros(2, 4)` : ergibt eine 2×4 Nullmatrix
- `eye(3)` : ergibt eine 3×3 Einheitsmatrix (Einsen auf der Hauptdiagonalen)
- `ones(3)` : ergibt eine 3×3 Matrix aus lauter Einsen
- `rand(2, 3)` : ergibt eine 2×3 Matrix mit Zufallszahlen (gleichverteilt zwischen 0 und 1)
- ...



Geben Sie folgende Matrix ein:

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 3 & 5 \\ 2 & 0 & 1 \\ 2 & 4 & 6 \end{pmatrix}$$

Was ist das Ergebnis der folgenden Anweisungen? (Überlegen Sie, bevor Sie mit Matlab rechnen.)

`B = A'`

`A(1, :)`

`A(:, 3)`

`A(2, 2)`

`B(2, 2)`

`B(3, 2)`

`size(A), size(B)`



Ersetzen Sie in einer 3×4 Matrix B mit Zufallszahlen das erste Element in der ersten Zeile durch 0 und streichen Sie die gesamte zweite Spalte von B .



Erzeugen Sie eine 2×5 Matrix A mit Zufallszahlen. Bilden Sie daraus:

- 1 eine Matrix B , die aus den ersten drei Spalten von A besteht
- 2 eine Matrix C , die aus der zweiten und vierten Spalte von A besteht

Finden Sie die dazu nötigen Anweisungen mit `help colon` und `help paren` selbst heraus.



- $A+B$, $A-B$, $A*B$ bezeichnen die Matrizenaddition, -subtraktion und -multiplikation.
- **Achtung!** $A*B$ ist wirklich eine Matrixmultiplikation, die elementweise Multiplikation ist $A.*B$
- Vergleiche:
 - $[1 \ 2; -2 \ 5] .* [3 \ 6; 0 \ -1]$
 - $[1 \ 2; -2 \ 5] * [3 \ 6; 0 \ -1]$

(Fortsetzung nächste Folie)



- Für **quadratische** Matrizen:
- `det(A)` ist die Determinante der Matrix A
- `eig(A)` berechnet die Eigenwerte
- `inv(A)` ist die Inverse der Matrix
- Ein kleiner Test der Operationen:
 - `A = rand(3)`
 - `det(A)`
 - `e = eig(A), prod(e)`
 - `iA = inv(A)`
 - `1/det(iA)`



Sei $A = \text{eye}(3,3)$, $B = [1 \ 2 \ 3; 4 \ 5 \ 6; 7 \ 8 \ 9]$. Was ist das Ergebnis von:

$$A+B$$

$$A*2$$

$$A/2$$

$$B.^2$$

$$A.*B$$

$$A*B$$

Überlegen Sie, bevor Sie mit Matlab rechnen!



Lösen Sie das Gleichungssystem:

$$x + 4y + 6z = 5$$

$$3x - z = 7$$

$$2x + 7y - 3z = 1$$



- Aufgabe: Visualisierung einer Funktion $z = f(x, y)$, die von zwei Koordinaten abhängt
- Beispiel: $z = \cos(x \star y)$
- Herangehensweise:
 - 1 Erzeuge ein regelmäßiges Gitter von x - und y -Werten (Vektoren X und Y)
 - 2 Führe elementweise Berechnung von z durch (erzeuge eine Matrix Z mit den z -Werten zu jedem x, y -Paar)
 - 3 Plote die Daten mit speziellen Befehlen



In Matlab:

① Regelmäßiges Gitter:

- Erzeuge Vektoren der regelmäßigen x- und y-Werte:

```
xvec = [-3:0.1:3]; yvec = [-3:0.1:3];
```

- Erzeuge hieraus ein regelmäßiges Gitter mit `meshgrid`:

```
[X,Y] = meshgrid(xvec,yvec);
```

② Jetzt *elementweise* Berechnung: `Z = cos(X.*Y);`



- 3D-Visualisierung als Gitternetz: `mesh`

```
1 xvec = [-3:0.1:3]; yvec = [-3:0.1:3];  
2 [X,Y] = meshgrid(xvec,yvec);  
3 Z = cos(X.*Y);  
4 mesh(X,Y,Z); % s. auch "doc mesh"  
5 xlabel('x'); ylabel('y'); zlabel('z');
```

- 3D-Visualisierung als Oberfläche: `surf`

```
1 xvec = [-3:0.1:3]; yvec = [-3:0.1:3];  
2 [X,Y] = meshgrid(xvec,yvec);  
3 Z = cos(X.*Y);  
4 surf(X,Y,Z); % s. auch "doc surf"  
5 xlabel('x'); ylabel('y'); zlabel('z');
```

- Testen Sie, was `shading interp` bewirkt



2D-Visualisierung mit Isolinen und -flächen: `contour` und `pcolor`

- Erzeugen einer Karte mit 50 Höhenlinien: z.B.:

```
contour(X,Y,Z,50);
```

- Erzeugen einer Karte mit gefüllten Flächen, die Höhenwerte darstellen:

```
pcolor(X,Y,Z); shading interp
```

- Eine Farblegende gibt es mit `colorbar`



Stellen Sie die lineare Funktion $z = -0.4x - 0.8y + 3$ für $0 \leq x \leq 5$ und $0 \leq y \leq 5$ graphisch dar.

Um welche Art von Fläche handelt es sich?



Stellen Sie die Funktion $z = x^2 + y^2$ für $-3 \leq x \leq 3$ und $-3 \leq y \leq 3$ graphisch dar.

Verwenden Sie `subplot` um mehrere Darstellungsmöglichkeiten in einer Grafik zu vergleichen



- Wie kann ich häufig vorkommende Berechnungen/Abläufe automatisieren?