

Übungsbetreuung: Matthias Kerner (matthias.kerner@kit.edu) (Raum: 12/16)

Aufgabe 1: Generatoren von Drehungen

6P

Für quadratische Matrizen $A \in \mathbb{R}^{n \times n}$ lässt sich die Exponentialfunktion

$$\exp(A) = e^A = \sum_{k=0}^{\infty} \frac{A^k}{k!} \quad (1)$$

definieren, in Analogie zur Exponentialfunktion für reelle Zahlen. Hierbei ist $A^0 = \mathbb{1}$ die Einheitsmatrix.

- (a) **3P** Zeigen Sie, dass sich die Drehmatrix in zwei Dimensionen schreiben lässt als $R(\varphi) = e^{\varphi\tau}$, mit

$$\tau = \left. \frac{d}{d\varphi} R(\varphi) \right|_{\varphi=0} = \begin{pmatrix} 0 & 1 \\ -1 & 0 \end{pmatrix}.$$

Man bezeichnet die Matrix τ daher auch als Generator der Drehung.

- (b) **3P** Die Matrizen τ_i von Übungsblatt 4, Aufgabe 4b sind Generatoren für Drehungen um die Koordinatenachsen \vec{e}_i im dreidimensionalen Raum, es gilt also $R_i(\varphi) = e^{\varphi\tau_i}$. Wir betrachten folgende Verkettung von Rotationen:

$$T = R_y(-\beta)R_x(-\alpha)R_y(\beta)R_x(\alpha).$$

Entwickeln Sie die Transformation T für kleine Winkel α, β bis zur ersten nichttrivialen Ordnung, also bis zur Ordnung, bei der zum ersten Mal eine Abhängigkeit von α, β auftritt. In welche Richtung zeigt die Drehachse der resultierenden Rotation?

Hinweis: Nutzen Sie die Reihendarstellung in Gleichung (1) und Ihre Kenntnisse von Übungsblatt 4, ohne die Matrizen $R_i(\varphi)$ explizit zu berechnen. Bei der Entwicklung werden Terme bis zur 2. Ordnung benötigt.

Aufgabe 2: Partielle Ableitungen

3P

Gegeben ist die Funktion $F(\lambda, \omega, t) = e^{-\lambda t} \cos \omega t$. Berechnen Sie die partiellen Ableitungen

$$\frac{\partial F}{\partial \lambda}, \quad \frac{\partial F}{\partial t}, \quad \frac{\partial F}{\partial \omega} \quad \text{sowie} \quad \frac{\partial^2 F}{\partial \lambda \partial t} \quad \text{und} \quad \frac{\partial^2 F}{\partial t \partial \lambda}$$

und zeigen Sie, dass es bei den zweiten Ableitungen auf die Reihenfolge der Differentiation nicht ankommt.

Aufgabe 3: Drehung um eine Achse

8P

Eine allgemeine Drehung $R(\vec{\alpha})$ im Raum kann durch die Angabe eines einzigen Vektors $\vec{\alpha}$ festgelegt werden. Der Betrag $\alpha = |\vec{\alpha}|$ ist der Drehwinkel und der Einheitsvektor $\hat{\alpha} = \vec{\alpha}/\alpha$ die Achse, um die die Drehung erfolgen soll.

- (a) 3P Zeigen Sie, dass Sie bei Rotation eines Vektors \vec{r} um $\vec{\alpha}$ den Vektor

$$\vec{r}' = \vec{r} \cos \alpha + (1 - \cos \alpha) \frac{\vec{r} \cdot \vec{\alpha}}{\alpha^2} \vec{\alpha} + \frac{\sin \alpha}{\alpha} \vec{\alpha} \times \vec{r}$$

erhalten. *Hinweis:* Zerlegen Sie in Komponenten parallel und senkrecht zu $\vec{\alpha}$.

- (b) 2P Die inverse Drehung ist offenbar die Drehung um $-\vec{\alpha}$: $R(\vec{\alpha})^{-1} = R(-\vec{\alpha})$. Zeigen Sie mit der Darstellung aus (a) explizit, dass

$$R(-\vec{\alpha})R(\vec{\alpha})\vec{r} = \vec{r}.$$

- (c) 2P Bestimmen Sie ausgehend von dem Ausdruck in Aufgabenteil (a) die Komponenten $R(\vec{\alpha})_{ij}$ der Drehmatrix, so dass $\vec{r}' = R(\vec{\alpha})\vec{r}$. Geben Sie die Drehmatrix R für die Rotation um eine der Koordinatenachsen an. Wie und weshalb unterscheidet sich diese Matrix von der Drehmatrix $D_i(\alpha)$ aus der Vorlesung?

- (d) 1P Leiten Sie die Gleichung

$$\text{Sp}(R(\vec{\alpha})) = 1 + 2 \cos \alpha$$

her, wobei die Spur $\text{Sp}(A) := \sum_i A_{ii}$ einer Matrix A die Summe ihrer Diagonalelemente bezeichnet.

Aufgabe 4: Polarkoordinaten

3P

Vektoren im \mathbb{R}^2 lassen sich mit Hilfe der Polarkoordinaten r, φ schreiben als

$$\vec{r} = \begin{pmatrix} r \cos \varphi \\ r \sin \varphi \end{pmatrix}.$$

- (a) 2P Berechnen Sie die Einheitsvektoren \vec{e}_r und \vec{e}_φ , die gegeben sind durch

$$\vec{e}_r = \frac{\partial \vec{r}}{\partial r} / \left| \frac{\partial \vec{r}}{\partial r} \right| \quad \text{und} \quad \vec{e}_\varphi = \frac{\partial \vec{r}}{\partial \varphi} / \left| \frac{\partial \vec{r}}{\partial \varphi} \right|.$$

- (b) 1P Zeigen Sie, dass \vec{e}_r und \vec{e}_φ senkrecht aufeinander stehen.

