



- | | |
|---------------------------------------|----------|
| 1. Kreisteile, Sektoren, Winkelfelder | Seite 2 |
| 2. Streifen und Rechtecke | Seite 4 |
| 3. Spezielle Punktmengen | Seite 6 |
| 4. Ein Dreieck abbilden | Seite 10 |
| 5. Aufgaben | Seite 11 |

Datei Nr. 50037

Friedrich Buckel

Stand 19. November 2023

INTERNETBIBLIOTHEK FÜR SCHULMATHEMATIK
UND STUDIUM

<https://mathe-cd.de>

1 Kreisringe, Sektoren, Winkelfelder

a) **Kreislinie und Kreisscheibe**

Die Gleichung $|z - m| = r$ stellt die Kreislinie eines Kreises um M mit Radius r dar.

Die Ungleichung $|z - m| < r$ stellt das Innere dieses Kreises dar (offene Kreisumgebung).

Und mit $|z - m| \leq r$ erhält man Kreislinie und Kreisinneres (Kreisscheibe)

Schließlich ergibt $|z - m| > r$ das Äußere der Kreislinie / Gauß-Ebene ohne „gefüllten Kreis“.

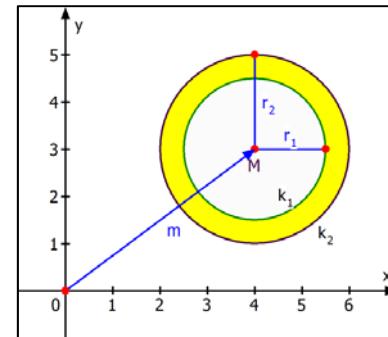
Auch diese Ungleichung beschreibt eine Kreisscheibe: $\bar{z}z + \operatorname{Re}(2z) - \operatorname{Im}(2\bar{z}) \leq 0$

b) **Ein Kreisring** wird von zwei konzentrischen Kreisen begrenzt. Die Punkte im Inneren eines Kreisrings sind Lösungen der Doppelungleichung:

$$r_1 < |z - m| < r_2$$

In diesem Falle gehören die Kreislinien als Rand des Kreisrings noch dazu:

$$r_1 \leq |z - m| \leq r_2$$



Der abgebildete (abgeschlossene) Kreisring wird beschrieben durch die Ungleichung:

$$1,5 \leq |z - (4 + 3i)| \leq 2 \quad \text{bzw.} \quad 1,5 \leq |z - 4 - 3i| \leq 2$$

c) **Einen Sektor** beschreibt man am besten durch

Polarcoordinaten, also Radius $r = \sqrt{x^2 + y^2}$

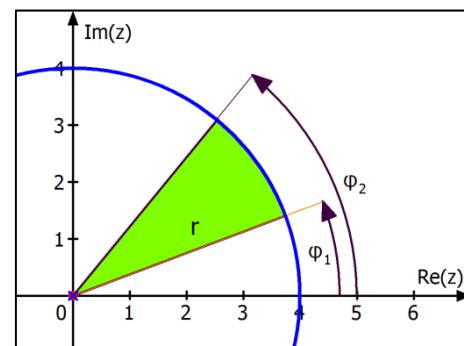
und Argument (Winkel): $\varphi = \arctan \frac{y}{x}$

Dann kann man einen Sektor durch zwei Bedingungen

beschreiben: $|z| \leq r$ und $\varphi_1 \leq \varphi \leq \varphi_2$

Der abgebildete Sektor wird z. B. so dargestellt:

$$S = \{z \mid |z| \leq 4 \text{ und } 20^\circ \leq \varphi \leq 50^\circ\}$$



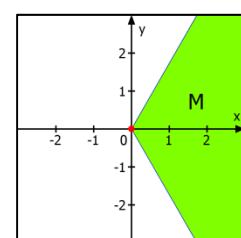
Wegen der Gleichheitszeichen stehen, gehört der Rand zur Menge dazu.

S ist also abgeschlossen.

d) **Unbegrenzter Sektor (Winkelfeld)**: $M_1 = \{z \mid |\operatorname{Arg}(z)| < \frac{\pi}{3}\}$

Hier bedeutet die Betragsungleichung $-\frac{\pi}{3} < \varphi < \frac{\pi}{3} \Leftrightarrow -60^\circ < \varphi < 60^\circ$.

Da für den Radius keine Bedingung angegeben ist, kann dieser beliebig groß sein.



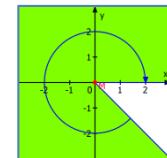
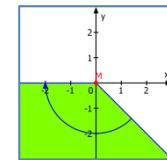
Bei Argument-Ungleichungen muss man einen Definitionsbereich für φ angeben:

Was soll etwa $\varphi > \frac{\pi}{2}$ bzw. $\varphi > 90^\circ$ bedeuten? Wenn man $\varphi \in \mathbb{R}$ zulässt, dann deckt das Winkelfeld die ganze Ebene ab, denn nach einer Umdrehung von 2π hat der Radius bereits die ganze Gauß-Ebene überstrichen. Dann ist die Ungleichung $\varphi > 90^\circ$ wirkungslos.

Beispiel 1 Wie weit soll das zu $\varphi \leq -\frac{\pi}{4}$ gehörende Winkelfeld gehen?

Bis $-\pi$? Dann heißt die Bedingung $-\pi \leq \varphi \leq -\frac{\pi}{4}$ (obere Abb.)

Oder bis -2π ? Also $-2\pi \leq \varphi \leq -\frac{\pi}{4}$ (untere Abb.)



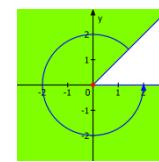
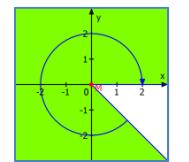
Das wird besonders dramatisch, wenn die Bedingung so lautet:

$$|\varphi| > \frac{\pi}{4} \text{ was dasselbe ist wie } " \varphi \leq -\frac{\pi}{4} \text{ oder } \varphi \geq \frac{\pi}{4}"$$

Wenn der Definitionsbereich für φ z. B. so angesetzt worden ist: $-2\pi \leq \varphi \leq 2\pi$,

dann zeigt die linke Abb. die Lösungsmenge für $\varphi \leq -\frac{\pi}{4}$ und die rechte die für $\varphi \geq \frac{\pi}{4}$.

Man achte auf den Umlaufsinn!



Die Lösungsmenge für $|\varphi| > \frac{\pi}{4}$ besteht dann aus der Vereinigung beider Mengen, und das ist dann die ganze Ebene \mathbb{C} ,

Man sieht also, dass Aufgaben ohne nähere Angaben für den Definitionsbereich von φ sinnlos sind.

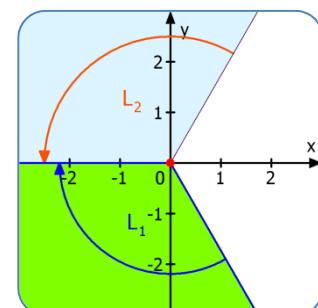
Beispiel 2: $M = \{z \mid |\operatorname{Arg}(z)| > \frac{1}{3}\pi\}$ für $\varphi \in [-\pi; \pi]$

$$|\varphi| > \frac{1}{3}\pi \Leftrightarrow \varphi < -\frac{1}{3}\pi \text{ oder } \varphi > \frac{1}{3}\pi \text{ wird unter Beachtung von } \varphi \in [-\pi; \pi] \text{ zu}$$

$$\underbrace{-\pi < \varphi < -\frac{1}{3}\pi}_{L_1} \text{ oder } \underbrace{\frac{1}{3}\pi < \varphi < \pi}_{L_2}$$

M ist die Vereinigungsmenge $M = L_1 \cup L_2$.

Diese könnte man auch beschreiben durch $\frac{1}{3}\pi < \varphi < \frac{5}{3}\pi$



2 Streifen und Rechtecke

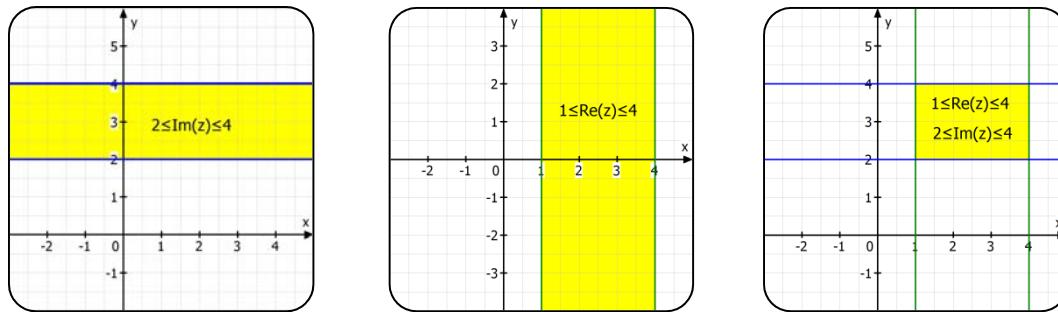
- (1) Die Ungleichung $\operatorname{Im}(z) \geq 1$ beschreibt eine **Halbebene**, die von der Parallelen zur x-Achse mit der Gleichung $y = 1$ nach unten begrenzt wird.

Man kann die Punktmenge auch durch $y \geq 1$ beschreiben. Die Punkte auf dieser Geraden gehören dazu.

- (2) Die Ungleichung $\operatorname{Re}(z) < 2$ beschreibt eine **Halbebene**, die von der Parallelen zur y-Achse mit der Gleichung $x = 2$ nach rechts begrenzt wird. Man kann die Punktmenge auch durch $x < 2$ beschreiben. Die Punkte auf dieser Geraden gehören nicht mehr dazu.

- (3) Die Ungleichung $a \leq \operatorname{Im}(z) \leq b$ beschreibt einen **Streifen**, der parallel zur x-Achse ist.
 (4) Die Ungleichung $a \leq \operatorname{Re}(z) \leq b$ beschreibt einen **Streifen**, der parallel zur x-Achse ist.

- (5) Nimmt man beide Ungleichungen zusammen, erhält man ein **Rechteck** (als Schnittmenge).



- (4) Gesucht ist $M_1 = \left\{ z \mid \operatorname{Re}\left(\frac{1}{z}\right) > 0 \right\}$

$$\text{Ausgehend von } z = x + iy \text{ folgt } \frac{1}{z} = \frac{\bar{z}}{z\bar{z}} = \frac{\bar{z}}{|z|^2} = \frac{x - iy}{\sqrt{x^2 + y^2}} = \frac{x}{\sqrt{x^2 + y^2}} - \frac{y}{\sqrt{x^2 + y^2}} \cdot i$$

$$\text{Und damit } \operatorname{Re}\left(\frac{1}{z}\right) = \frac{x}{\sqrt{x^2 + y^2}}. \text{ Die Ungleichung } \operatorname{Re}\left(\frac{1}{z}\right) > 0 \Leftrightarrow \frac{x}{\sqrt{x^2 + y^2}} > 0 \Leftrightarrow x > 0$$

M_1 stellt somit die **Halbebene** dar, die rechts von der imaginären Achse liegt.

- (5) Gesucht ist die Teilmenge $M_2 = \left\{ z \mid \operatorname{Im}\left(\frac{2}{z}\right) < 0 \right\}$

$$\text{Ausgehend von } z = x + iy \text{ folgt } \frac{2}{z} = \frac{2\bar{z}}{z\bar{z}} = \frac{2\bar{z}}{|z|^2} = 2 \frac{x - iy}{\sqrt{x^2 + y^2}} = \frac{2x}{\sqrt{x^2 + y^2}} - \frac{2y}{\sqrt{x^2 + y^2}} \cdot i$$

$$\text{Und damit } \operatorname{Im}\left(\frac{2}{z}\right) = -\frac{2y}{\sqrt{x^2 + y^2}} < 0 \Leftrightarrow -2y < 0 \Leftrightarrow y > 0.$$

M_2 stellt somit die **Halbebene** dar, die oberhalb der reellen Achse liegt.

(6) $\operatorname{Im}(\bar{z}^2) \geq 0$

Es sei $z = x + iy \Rightarrow \bar{z} = x - iy$.

Dann ist $\operatorname{Im}(\bar{z}^2) = \operatorname{Im}((x - iy)^2) = \operatorname{Im}(x^2 - 2ixy + i^2y^2) = \operatorname{Im}(x^2 - 2ixy - y^2) = -2xy$

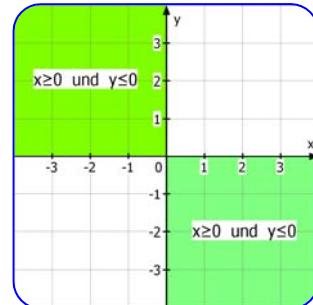
Also ist $\operatorname{Im}(\bar{z}^2) \geq 0 \Leftrightarrow -2xy \geq 0 \Leftrightarrow xy \leq 0$

1. Lösung: $x \geq 0$ und $y \leq 0$ d.h.

Alle Punkte im 4. Quadranten einschließlich Rand.

2. Lösung: $x \leq 0$ und $y \geq 0$ d.h.

Alle Punkte im 2. Quadranten einschließlich Rand.



(7) a) $|\operatorname{Re}(z)| + |\operatorname{Im}(z)| = 3$

Es sei $z = x + i \cdot y$, dann lautet die Ungleichung $|x| + |y| = 3$

Weil $|x| \geq 0$ und $|y| \geq 0$ sind, muss $|x| \leq 3 \Leftrightarrow -3 \leq x \leq 3$ sein, dasselbe gilt für y .

Aus $|y| = -|x| + 3$ leitet man folgendes her:

1. Fall: Wenn $x \geq 0$ ist, dann folgt $|y| = -x + 3 \Rightarrow y = \begin{cases} -x + 3 \\ x - 3 \end{cases}$

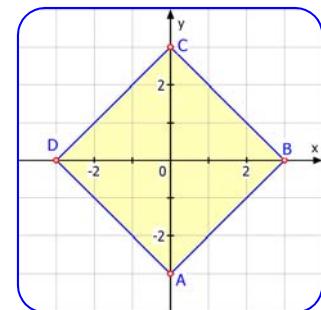
2. Fall: Wenn $x < 0$ ist, dann folgt $|y| = x + 3 \Rightarrow y = \begin{cases} x + 3 \\ -x - 3 \end{cases}$

Die Lösungsmenge ist die Quadratlinie

$A(0 | -3), B(3 | 0), C(0 | 3), D(-3 | 0)$

b) $|\operatorname{Re}(z)| + |\operatorname{Im}(z)| \leq 3$ bedeutet $|x| + |y| \leq 3$.

Der Unterschied zu Teilaufgabe a) liegt nur darin, dass auch alle inneren Quadratpunkte zur Lösungsmenge gehören: Sie ist ein „gefülltes Quadrat“.



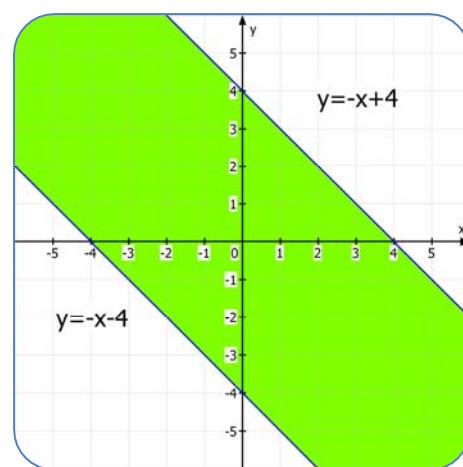
(8) $|\operatorname{Re}(z)| + |\operatorname{Im}(z)| \leq 4$

Schreibt man $z = x + iy$, dann lautet diese Ungleichung $|x + y| \leq 4 \Leftrightarrow -4 \leq x + y \leq 4$.

d. h. $-4 - x \leq y \leq 4 - x$

Gesucht ist also die Fläche zwischen

$y = -x - 4$ und $y = -x + 4$



3 Spezielle Punktmengen

- (1) Welche komplexen Zahlen lösen die Gleichung $\operatorname{Im}(3z + 2\bar{z}) = 1$?

Es sei $z = x + iy$, dann folgt: $3z + 2\bar{z} = 3x + 3iy + 2x - 2iy = 5x + iy$
und es ist $\operatorname{Im}(3z + 2\bar{z}) = y$

Lösungen sind alle komplexen Zahlen mit $y = 1$.

Das ist geometrisch gesehen eine Parallele zur reellen Achse (x-Achse).

- (2) Welche Menge M ist gegeben durch $M = \{z \in \mathbb{C} \mid z\bar{z} + 4 \cdot \operatorname{Re}(z) = 16\}$ mit $\operatorname{Re}(z) = \operatorname{Im}(z)$?

Es sei $z = x + iy$, dann folgt: $z\bar{z} = (x + iy)(x - iy) = x^2 + y^2$
Damit wird die Gleichung $z\bar{z} + 4 \cdot \operatorname{Re}(z) = 16$ zu $x^2 + y^2 + 4x = 16$ (*)
Quadratische Ergänzung: $(x^2 + 4x + 4) + y^2 = 16 + 4 \Leftrightarrow (x + 2)^2 + y^2 = 20$

Diese Gleichung stellt einen **Kreis** um $M(-2 | 0)$ mit Radius $\sqrt{20}$ dar.

Die Zusatzbedingung lautet $\operatorname{Re}(z) = \operatorname{Im}(z) \Leftrightarrow x = y$.

Ersetzt man damit y in (*), folgt: $2x^2 + 4x - 16 = 0 \Leftrightarrow x^2 + 2x - 8 = 0$
 $x_{1,2} = \frac{-2 \pm \sqrt{4 + 32}}{2} = \frac{-2 \pm 6}{2} = \begin{cases} 2 \\ -4 \end{cases}$

Wegen $y = x$ erhält man diese Lösungen: $M = \{2 + 2i; -4 - 4i\}$

Das sind die Schnittpunkte des Kreises mit der 1. Winkelhalbierenden.

- (3) $(\operatorname{Im}(z+i))^2 \geq |z-1|^2 - 3$ Es sei $z = x + iy$, Dann erhält man

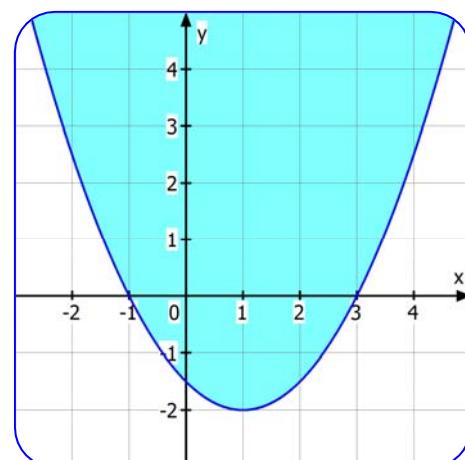
$$\text{L.S.: } [\operatorname{Im}(z+i)]^2 = [\operatorname{Im}(x+i(y+1))]^2 = (y+1)^2$$

$$\text{R.S.: } |z-1|^2 - 3 = |x+iy-1|^2 - 3 = (x-1)^2 + y^2 - 3$$

$$\begin{aligned} \text{Zusammengesetzt: } & (y+1)^2 \geq (x-1)^2 + y^2 - 3 \\ & y^2 + 2y + 1 \geq (x-1)^2 + y^2 - 3 \\ & 2y + 1 \geq (x-1)^2 - 3 \\ & 2y \geq (x-1)^2 - 4 \\ & y \geq \frac{1}{2}(x-1)^2 - 2 \end{aligned}$$

$y = \frac{1}{2}(x-1)^2 - 2$ ist die Scheitelform einer Parabel mit dem

Scheitel $S(1 | -2)$. Die Lösungsmenge ist daher die
Punktmenge auf und oberhalb dieser Parabel.



$$(4) \quad \frac{\operatorname{Im}(z)}{\operatorname{Re}(z)} < \operatorname{Im}\left(\frac{1}{z} - \frac{1}{2\bar{z}}\right)$$

usw.