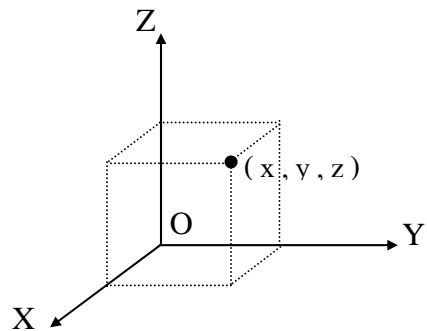
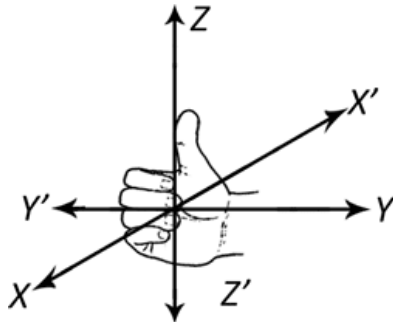


คณิตศาสตร์ บทที่ 9 เวกเตอร์ในสามมิติ

ตอนที่ 1 ระบบพิกัดฉากสามมิติ

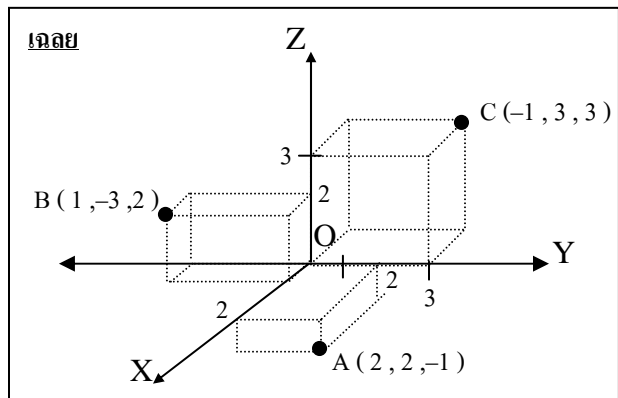


รูปภาพด้านบนนี้เป็นรูปแสดงพิกัดฉากสามมิติตามกฎมือขวา

จุด (x, y, z) คือ จุดซึ่งอยู่ห่างจากจุด O มาตามแนวแกน x เท่ากับ x หน่วย
 และ อยู่ห่างจากจุด O มาตามแนวแกน y เท่ากับ y หน่วย
 และ อยู่ห่างจากจุด O มาตามแนวแกน z เท่ากับ z หน่วย

1. จงเขียนจุด $A(2, 2, -1)$ $B(1, -3, 2)$ $C(-1, 3, 3)$ ลงในระบบพิกัดฉากสามมิติ

วิธีทำ



การหาระยะระหว่างจุด 2 จุด บนพิกัดสามมิติ

หากจุด (x_1, y_1, z_1) และ (x_2, y_2, z_2) เป็นจุดซึ่งอยู่บนพิกัด 3 มิติ ระยะห่างระหว่างจุดทั้งสองสามารถหาค่าได้จากสมการ

$$d = \sqrt{(x_1 - x_2)^2 + (y_1 - y_2)^2 + (z_1 - z_2)^2}$$

เมื่อ d คือ ระยะห่างระหว่างจุดทั้งสองนั้น

2. จงหาระยะทางระหว่างจุด A (1, 0, 3) และ B (-1, 3, 2)

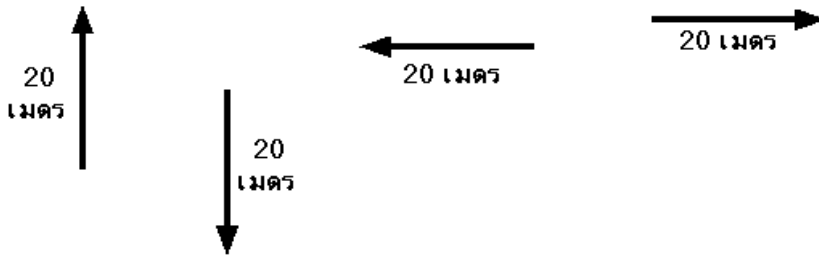
($\sqrt{14}$)

วิธีทำ



ตอนที่ 2 สัญลักษณ์แทนเวกเตอร์ การบวกเวกเตอร์ การลบเวกเตอร์ และการคูณด้วยสเกลลาร์

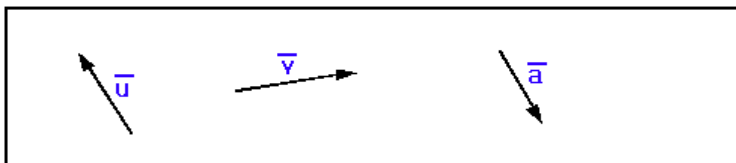
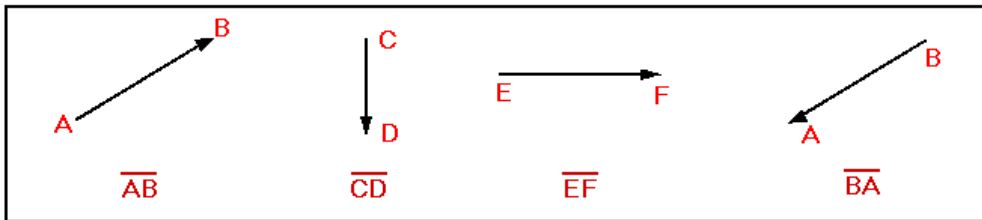
@ ปริมาณเวกเตอร์ คือ ปริมาณที่ต้องบอกทั้งขนาด และทิศทางจึงจะสมบูรณ์



@ ปริมาณสเกลลาร์ คือ ปริมาณที่บอกขนาดเพียงอย่างเดียวก็สมบูรณ์ได้

3. ข้อแตกต่างของเวกเตอร์กับสเกลลาร์ คือ

สัญลักษณ์แทนเวกเตอร์



$|\overline{AB}|$ คือ ความยาวของเวกเตอร์ AB
 $|\vec{u}|$ คือ ความยาวของเวกเตอร์ u

เวกเตอร์ศูนย์ (Zero Vector) คือ เวกเตอร์ที่มีขนาดเท่ากับ 0 เขียนแทนด้วยสัญลักษณ์ $\vec{0}$

6. จงพิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้ถูกหรือผิด

.....(1) $\vec{u} = \vec{-v}$

.....(2) ถ้า \vec{u} ขนานกับ \vec{v} แล้ว $\vec{u} = \vec{v}$

.....(3) ถ้า \vec{u} ขนานกับ \vec{v} แล้ว $|\vec{u}| = |\vec{v}|$

.....(4) ถ้า \vec{u} ขนานกับ \vec{v} แล้ว \vec{u} และ \vec{v} มีทิศทางเดียวกัน

.....(5) ถ้า $|\vec{u}| = |\vec{v}|$ แล้ว \vec{u} ขนานกับ \vec{v}

.....(6) $\vec{u} = \vec{-v}$

ตอบ 1. ✗ 2. ✗ 3. ✗ 4. ✗ 5. ✗ 6. ✗

7. จงพิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้ถูกหรือผิด

.....(1) \vec{u} ขนานกับ $-\vec{u}$

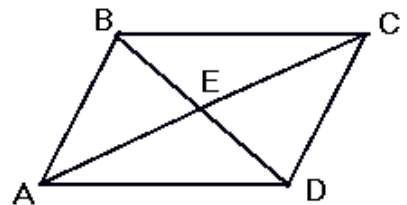
.....(2) ถ้า $\vec{u} = -\vec{u}$ แล้ว $\vec{u} = \vec{0}$

.....(3) ถ้า \vec{u} ขนานกับ \vec{v} แล้ว $\vec{u} = \vec{v}$ หรือ $\vec{u} = (-\vec{v})$

ตอบ 1. ✓ 2. ✓ 3. ✗

8. ให้ ABCD เป็นรูปสี่เหลี่ยมด้านขนาน ดังรูป
จงหาเวกเตอร์ที่เท่ากับเวกเตอร์ที่ให้ต่อไปนี้

- (1) \vec{AB} (2) \vec{BC} (3) \vec{AE}
 (4) \vec{ED} (5) $-\vec{BC}$ (6) $-\vec{AE}$



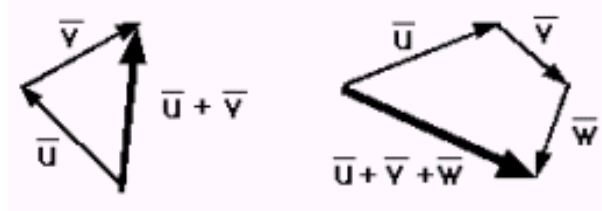
วิธีทำ

ตอบ (1) $\vec{AB} = -\vec{BA} = \vec{DC} = -\vec{CD}$
 (2) $\vec{BC} = -\vec{CB} = \vec{AD} = -\vec{DA}$
 (3) $\vec{AE} = -\vec{EA} = \vec{EC} = -\vec{CE}$
 (4) $\vec{ED} = -\vec{DE} = \vec{BE} = -\vec{EB}$
 (5) $-\vec{BC} = \vec{CB} = \vec{DA} = -\vec{AD}$
 (6) $-\vec{AE} = \vec{EA} = \vec{CE} = -\vec{EC}$

การบวกเวกเตอร์

นิยาม ถ้าจุดปลายของ \vec{u} เป็นจุดเดียวกับจุดตั้งต้นของ \vec{v} แล้ว $\vec{u} + \vec{v}$ คือ เวกเตอร์ซึ่งมีจุดตั้งต้นเป็นจุดเดียวกับจุดตั้งต้นของ \vec{u} และมีจุดสิ้นสุดเป็นจุดเดียวกับจุดสิ้นสุดของ \vec{v}

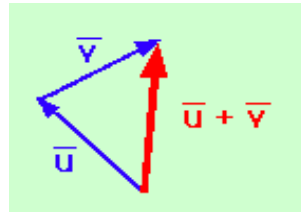
ตัวอย่าง



คุณสมบัติของการบวกเวกเตอร์

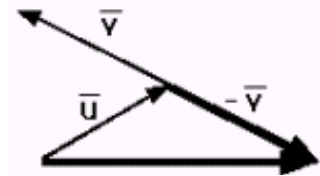
ให้ \vec{u} , \vec{v} และ \vec{w} เป็นเวกเตอร์ใดๆ ในระนาบ แล้ว

- (1) $\vec{u} + \vec{v}$ เป็นเวกเตอร์ในระนาบเดียวกับ \vec{u} , \vec{v}
- (2) $\vec{u} + \vec{v} = \vec{v} + \vec{u}$
- (3) $(\vec{u} + \vec{v}) + \vec{w} = \vec{u} + (\vec{v} + \vec{w})$
- (4) $\vec{0} + \vec{u} = \vec{u}$ และ $\vec{u} + \vec{0} = \vec{u}$
- (5) $\vec{u} + (-\vec{u}) = \vec{0}$ และ $(-\vec{u}) + \vec{u} = \vec{0}$
- (6) ถ้า $\vec{u} = \vec{v}$ แล้วจะได้ $\vec{u} + \vec{w} = \vec{v} + \vec{w}$
- (7) $\vec{u} \pm k$ ไม่มีความหมาย เมื่อ k เป็นสเกลลาร์ เช่น $\vec{u} + 8$ ไม่มีความหมาย



การลบเวกเตอร์

นิยาม ให้ \vec{u} และ \vec{v} เป็นเวกเตอร์ใดๆ ในระนาบ ผลลบของ \vec{u} และ \vec{v} เขียนแทนด้วย $\vec{u} - \vec{v}$ และ $\vec{u} + (-\vec{v})$ จะเห็นว่าการลบ ก็คือ การบวกด้วยนิเสธนั่นเอง



9. จงเขียนเวกเตอร์ PQ ให้อยู่ในรูปผลบวก ลบ ของเวกเตอร์ \vec{a} , \vec{b} หรือ \vec{c}

<p>1. </p> <p>PQ =</p>	<p>2. </p> <p>PQ =</p>	<p>3. </p> <p>PQ =</p>	<p>4. </p> <p>PQ =</p>
------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------

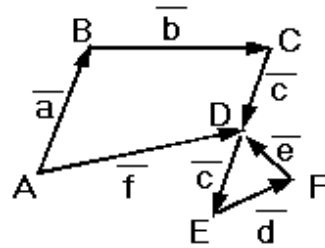
ตอบ 1) $\vec{a} + \vec{b}$ 2) $\vec{a} + \vec{b} + \vec{c}$ 3) $\vec{a} - \vec{b}$ 4) $\vec{a} - \vec{b} + \vec{c}$

10. จากรูปจงเขียนเวกเตอร์

\overline{AB} , \overline{BD} , \overline{CA} , \overline{DB} , \overline{AF} , \overline{FA} , \overline{AE} และ \overline{EA}

ในรูปของเวกเตอร์ \overline{a} , \overline{b} , \overline{c} , \overline{d} , \overline{e} หรือ \overline{f}

วิธีทำ



ตอบ $\overline{AB} = \overline{a}$

$\overline{BD} = \overline{b} + \overline{c} = -\overline{a} + \overline{f}$

$\overline{CA} = \overline{c} - \overline{f} = -\overline{b} - \overline{a}$

$\overline{DB} = -\overline{c} - \overline{b} = -\overline{f} + \overline{a}$

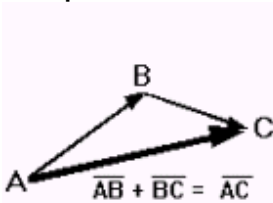
$\overline{AF} = \overline{f} - \overline{e} = \overline{a} + \overline{b} + \overline{c} - \overline{e} = \overline{f} + \overline{c} + \overline{d}$

$\overline{FA} = \overline{e} - \overline{f} = \overline{e} - \overline{c} - \overline{b} - \overline{a} = -\overline{f} - \overline{c} - \overline{d}$

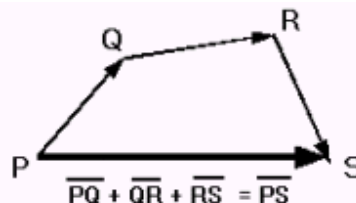
$\overline{AE} = \overline{f} + \overline{c} = \overline{a} + \overline{b} + 2\overline{c} = \overline{f} - \overline{e} - \overline{d}$

$\overline{EA} = -\overline{c} - \overline{f} = \overline{d} + \overline{e} + \overline{f} = -2\overline{c} - \overline{b} - \overline{a} = \overline{d} + \overline{e} - \overline{c} - \overline{b} - \overline{a}$

ข้อสังเกต



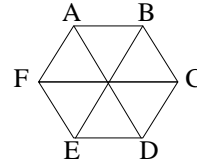
~~$\overline{AB} + \overline{BC} = \overline{AC}$~~



~~$\overline{PQ} + \overline{QR} + \overline{RS} = \overline{PS}$~~

11. จากรูปหกเหลี่ยมด้านเท่ามุมเท่า ข้อใดต่อไปนี้ ไม่ ถูกต้อง

1. $\overline{AB} + \overline{BC} = \overline{AC}$
2. $\overline{AE} + \overline{ED} = \overline{AB} + \overline{BD}$
3. $\overline{AF} + \overline{FE} + \overline{ED} = \overline{AC} + \overline{CD}$
4. $\overline{AC} + \overline{CD} + \overline{DE} = \overline{AF} + \overline{FD}$



(ข้อ 4)

วิธีทำ

12. กำหนดจุด A, B, C, D, E และ F บนระนาบ จงพิจารณาข้อความต่อไปนี้

- (ก) $\overline{DC} + \overline{BA} + \overline{CB} + \overline{AD} = \overline{0}$
- (ข) $\overline{AB} + \overline{DE} + \overline{BC} + \overline{EF} + \overline{CA} + \overline{FD} = \overline{0}$
- (ค) $\overline{AB} - \overline{DC} + \overline{BC} - \overline{FE} + \overline{DE} - \overline{AF} \neq \overline{0}$

ข้อใดต่อไปนี้ถูกต้อง

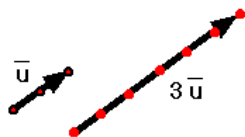
1. ข้อความ (ก)–(ค) ถูกเพียง 1 ข้อ
2. ข้อความ (ก)–(ค) ถูกเพียง 2 ข้อ
3. ข้อความ (ก)–(ค) ถูกทุกข้อ
4. ข้อความ (ก)–(ค) ผิดทุกข้อ (ข้อ 2)

วิธีทำ

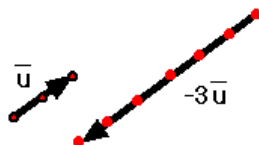
การคูณเวกเตอร์ด้วยสเกลาร์

นิยาม ให้ a เป็นจำนวนจริงและ \vec{u} เป็นเวกเตอร์ ผลคูณระหว่าง a และ \vec{u} เป็นเวกเตอร์ที่เขียนแทนด้วย $a \vec{u}$

โดยที่ 1) ถ้า $a > 0$ แล้ว $a \vec{u}$ จะมีขนาดเท่ากับ $a |\vec{u}|$ และมีทิศทางเดียวกับ \vec{u}



2) ถ้า $a < 0$ แล้ว $a \vec{u}$ จะมีขนาดเท่ากับ $|a| |\vec{u}|$ และมีทิศตรงกันข้ามกับ \vec{u}



3) ถ้า $a = 0$ แล้ว $a \vec{u} = \vec{0}$



คุณสมบัติของการคูณเวกเตอร์ด้วยสเกลาร์

ให้ \vec{u} และ \vec{v} เป็นเวกเตอร์ใดๆ a และ b เป็นจำนวนจริง แล้ว

- (1) $a \vec{u}$ เป็นเวกเตอร์
- (2) $a(b \vec{u}) = (ab) \vec{u} = b(a \vec{u})$
- (3) $(a+b) \vec{u} = a\vec{u} + b\vec{u}$
- (4) $a(\vec{u} + \vec{v}) = a\vec{u} + a\vec{v}$
- (5) $1 \vec{u} = \vec{u}$

13. กำหนด เป็นดังรูป
จงหาเวกเตอร์ต่อไปนี้



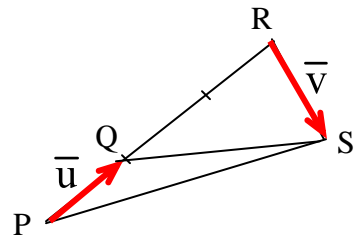
- 1. $2\vec{u}$
- 2. $-3\vec{u}$
- 3. $0\vec{u}$

ตอบ 1. 2. 3. $\vec{0}$

14. จากรูปจงเขียนเวกเตอร์ต่อไปนี้ ให้อยู่ใน

รูป \vec{u} หรือ \vec{v} กำหนด $\vec{PR} = 3\vec{u}$

- 1. \vec{QR}
- 2. \vec{PS}
- 3. \vec{SQ}



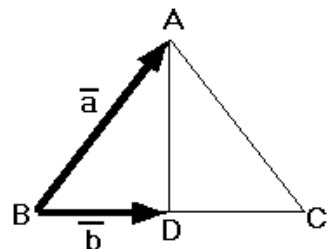
วิธีทำ

ตอบ 1. $2\vec{u}$ 2. $3\vec{u} + \vec{v}$ 3. $-\vec{v} - 2\vec{u}$

15. ในรูป $\triangle ABC$ เส้น AD เป็นเส้นมัธยฐาน $\vec{BA} = \vec{a}$

และ $\vec{BD} = \vec{b}$ จงหาว่า \vec{CA} คือข้อใด

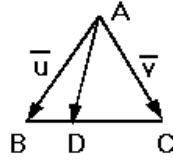
- 1. \vec{a}
- 2. $\vec{a} - \vec{b}$
- 3. $\vec{a} - 2\vec{b}$
- 4. $\vec{a} + 2\vec{b}$ (ข้อ 3)



วิธีทำ

18. จากรูป $|\overline{BD}| : |\overline{DC}| = 1 : 2$ จงเขียน

\overline{AD} ในเทอมของ \overline{u} และ \overline{v} ($\frac{2}{3}\overline{u} + \frac{1}{3}\overline{v}$)



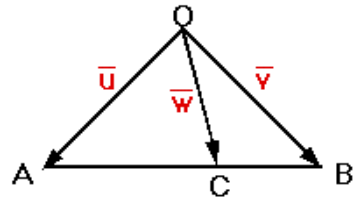
วิธีทำ

19. จงหา \overline{w} ในรูปของ \overline{u} กับ \overline{v} เมื่อกำหนด

ให้ C เป็นจุดบน AB และ C อยู่ห่างจากจุด

A เป็นระยะทาง $\frac{2}{3}$ ของระยะ AB

- | | |
|---|--|
| 1. $\overline{w} = \overline{u} + \frac{2}{3}\overline{v}$ | 2. $\overline{w} = \frac{1}{3}\overline{u} + \frac{2}{3}\overline{v}$ |
| 3. $\overline{w} = \frac{2}{3}\overline{u} - \frac{1}{3}\overline{v}$ | 4. $\overline{w} = -\frac{2}{3}\overline{u} - \frac{1}{3}\overline{v}$ |



(ข้อ 2.)

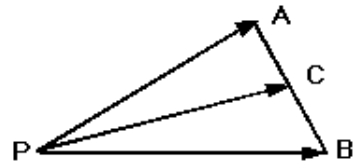
วิธีทำ

20. AB เป็นส่วนของเส้นตรง P เป็นจุดใดๆ ที่ไม่อยู่บนส่วน

ของ AB แบ่งครึ่ง AB ที่จุด C ลาก PA , PC และ PB

ข้อความต่อไปนี้ ข้อที่ถูกต้องคือ

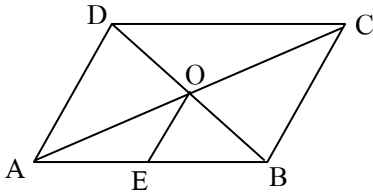
- | | |
|---|---|
| 1. $\overrightarrow{PC} = 4(\overrightarrow{PA} - \overrightarrow{PB})$ | 2. $\overrightarrow{PC} = 2(\overrightarrow{PA} + \overrightarrow{PB})$ |
| 3. $2\overrightarrow{PC} = (\overrightarrow{PA} + \overrightarrow{PB})$ | 4. $4\overrightarrow{PC} = (\overrightarrow{PA} + \overrightarrow{PB})$ |



(ข้อ 3.)

วิธีทำ

21.



กำหนด ABCD เป็นรูปสี่เหลี่ยมด้านขนานเส้นทแยงมุม AC และ BD ตัดกันที่จุด O ลาก OE แบ่ง AB ที่ E ออกเป็น $AE : EB = 2 : 3$

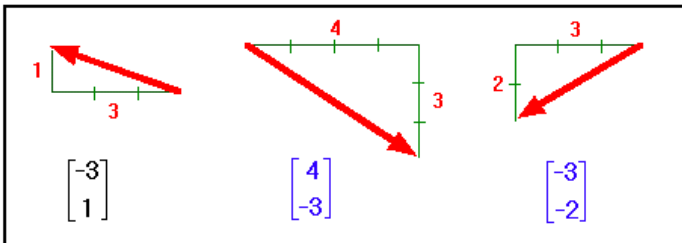
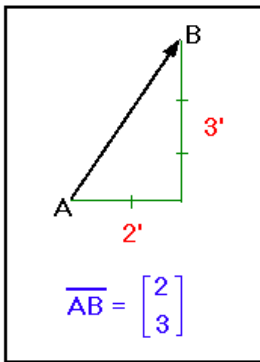
กำหนดให้ $\overline{AB} = \vec{u}$, $\overline{AD} = \vec{v}$ จงเขียน \overline{OE} ในเทอมของ \vec{u} และ \vec{v} $(-\frac{1}{10} \vec{u} - \frac{1}{2} \vec{v})$

วิธีทำ



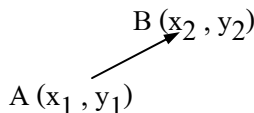
ตอนที่ 3 เวกเตอร์ในระบบพิกัดฉาก

กรณีสองมิติ



และเมื่อ (x_1, y_1) และ (x_2, y_2) เป็นจุดตั้งต้น และจุดปลายของเวกเตอร์ \overline{AB} ใดๆ แล้ว

จะได้ว่า $\overline{AB} = \begin{bmatrix} x_2 - x_1 \\ y_2 - y_1 \end{bmatrix}$



22. จงวาดรูปคร่าวๆ ของเวกเตอร์ต่อไปนี้

1. $\begin{bmatrix} 2 \\ 3 \end{bmatrix}$

2. $\begin{bmatrix} -4 \\ 1 \end{bmatrix}$

3. $\begin{bmatrix} 2 \\ -4 \end{bmatrix}$

4. $\begin{bmatrix} -2 \\ -5 \end{bmatrix}$

วิธีทำ

23. กำหนด A (1, 2) และ B = (3, 4) จงหา \overline{AB}

$$\begin{pmatrix} 2 \\ 2 \end{pmatrix}$$

วิธีทำ

24. กำหนด P(-5, 1) และ Q = (3, -2) จงหา \overline{PQ}

$$\begin{pmatrix} 8 \\ -3 \end{pmatrix}$$

วิธีทำ

25. กำหนด C(-2, -3) และ D(5, 6) จงหา \overline{CD} และ \overline{DC}

$$\begin{pmatrix} 7 \\ 9 \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} -7 \\ -9 \end{pmatrix}$$

วิธีทำ

26. กำหนด A(1, 2) , B(2, 3) และ C(5, 6) จงหา $\overline{AB} + \overline{BC}$

$$\begin{pmatrix} 4 \\ 4 \end{pmatrix}$$

วิธีทำ

27(มข 36) จงหาเวกเตอร์ที่มีจุดเริ่มต้นที่ (0, 0) มีความยาว 4 หน่วย และทำมุม -30° กับแกน x

$$\begin{pmatrix} 2\sqrt{3} \\ -2 \end{pmatrix}$$

วิธีทำ

กรณีสามมิติ

เวกเตอร์ในระบบพิกัดฉากสามมิติ จะเขียนอยู่ในรูป $\begin{bmatrix} x \\ y \\ z \end{bmatrix}$

เมื่อ x คือ ความยาวตามแนวแกน x จากจุดเริ่มต้น

y คือ ความยาวตามแนวแกน y จากจุดเริ่มต้น

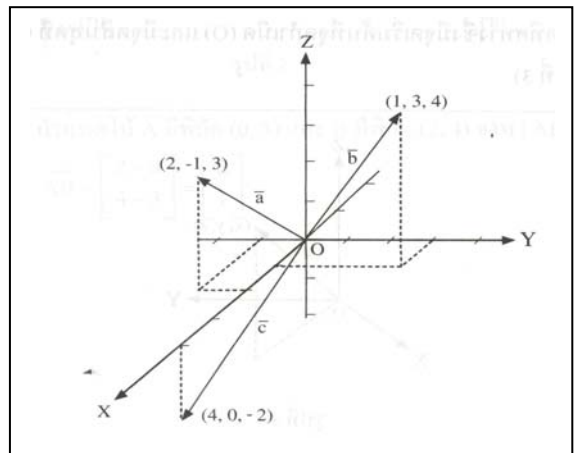
z คือ ความยาวตามแนวแกน z จากจุดเริ่มต้น

เมื่อ (x_1, y_1, z_1) และ (x_2, y_2, z_2) เป็นจุดตั้งต้นและจุดปลายของ \overline{AB} ใดๆ แล้ว

จะได้ว่า $\overline{AB} = \begin{bmatrix} x_2 - x_1 \\ y_2 - y_1 \\ z_2 - z_1 \end{bmatrix}$

28. จงเขียนเวกเตอร์ต่อไปนี้ในระบบพิกัดฉาก $\vec{a} = \begin{bmatrix} 2 \\ -1 \\ 3 \end{bmatrix}$, $\vec{b} = \begin{bmatrix} 1 \\ 3 \\ 4 \end{bmatrix}$ และ $\vec{c} = \begin{bmatrix} 4 \\ 0 \\ -2 \end{bmatrix}$

วิธีทำ



29. ให้ P มีพิกัดเป็น $(3, 4, -4)$ และ Q มีพิกัดเป็น $(5, 0, 7)$ จงหาค่า \overline{PQ}

วิธีทำ

$$\begin{bmatrix} 2 \\ -4 \\ 11 \end{bmatrix}$$

บทนิยาม	เวกเตอร์ในระบบพิกัดฉากสองมิติ	เวกเตอร์ในระบบพิกัดฉากสามมิติ
การเท่ากัน	$\begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} c \\ d \end{bmatrix}$ ก็ต่อเมื่อ $a = c$ และ $b = d$	$\begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} d \\ e \\ f \end{bmatrix}$ ก็ต่อเมื่อ $a = d$, $b = e$ และ $c = f$
การบวกเวกเตอร์	$\begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} c \\ d \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a + c \\ b + d \end{bmatrix}$	$\begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} d \\ e \\ f \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a + d \\ b + e \\ c + f \end{bmatrix}$
การลบเวกเตอร์	$\begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix} - \begin{bmatrix} c \\ d \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a - c \\ b - d \end{bmatrix}$	$\begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix} - \begin{bmatrix} d \\ e \\ f \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a - d \\ b - e \\ c - f \end{bmatrix}$
การคูณเวกเตอร์ด้วยสเกลาร์	$\alpha \begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \alpha a \\ \alpha b \end{bmatrix}$ เมื่อ α เป็นจำนวนจริงใดๆ	$\alpha \begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \alpha a \\ \alpha b \\ \alpha c \end{bmatrix}$
เวกเตอร์ศูนย์	เวกเตอร์ศูนย์คือ $\begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix}$	เวกเตอร์ศูนย์คือ $\begin{bmatrix} 0 \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix}$

30. จงหาเวกเตอร์ต่อไปนี้

- 1) $\begin{bmatrix} 2 \\ 3 \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} 4 \\ 5 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 6 \\ 8 \end{bmatrix}$
- 2) $\begin{bmatrix} 9 \\ 8 \end{bmatrix} - \begin{bmatrix} 7 \\ 8 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 2 \\ 0 \end{bmatrix}$
- 3) $\begin{bmatrix} -3 \\ -4 \end{bmatrix} + 2 \begin{bmatrix} 3 \\ 4 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 3 \\ 4 \end{bmatrix}$

31. กำหนดให้ $\vec{a} = \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \\ 4 \end{bmatrix}$, $\vec{b} = \begin{bmatrix} 3 \\ 4 \\ 2 \end{bmatrix}$ จงหา $\vec{a} + 2\vec{b}$ $\begin{pmatrix} 7 \\ 10 \\ 8 \end{pmatrix}$

วิธีทำ

32. กำหนด $\vec{CD} = \begin{bmatrix} -3 \\ 1 \end{bmatrix}$ และ $C(2, 3)$ จงหา D $(-1, 4)$

วิธีทำ

33. กำหนด $\vec{EF} = \begin{bmatrix} -2 \\ -5 \end{bmatrix}$ และ $F(3, -4)$ จงหา E $(5, 1)$

วิธีทำ

34. กำหนด $A(-1, 3)$, $B(x, y)$, $C(4, 6)$ และ $\vec{AB} = \begin{bmatrix} -5 \\ 4 \end{bmatrix}$ จงหาเวกเตอร์ \vec{BC}

1. $\vec{BC} = \begin{bmatrix} 10 \\ 1 \end{bmatrix}$ 2. $\vec{BC} = \begin{bmatrix} -10 \\ 1 \end{bmatrix}$ 3. $\vec{BC} = \begin{bmatrix} 10 \\ -1 \end{bmatrix}$ 4. $\vec{BC} = \begin{bmatrix} -10 \\ -1 \end{bmatrix}$ (ข้อ 3)

วิธีทำ

เวกเตอร์หนึ่งหน่วย

เวกเตอร์หนึ่งหน่วย คือ เวกเตอร์ที่มีความยาวหนึ่งหน่วย

ในระบบพิกัดฉากสองมิติ เวกเตอร์หนึ่งหน่วยที่ควรรู้จักได้แก่ $\vec{i} = \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \end{bmatrix}$ และ $\vec{j} = \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \end{bmatrix}$

ควรทราบว่า $\begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix} = a\vec{i} + b\vec{j}$

38. $\overline{OA} = \begin{bmatrix} 1 \\ 4 \end{bmatrix}$, $\overline{OB} = \begin{bmatrix} 3 \\ 2 \end{bmatrix}$ O เป็นจุดกำเนิดในระบบแกนมุมฉาก จงหา \overline{AB} ในรูป
ของ \overline{i} และ \overline{j} (2 \overline{i} - 2 \overline{j})

วิธีทำ

39. ถ้า $\overline{OA} = \begin{bmatrix} 0 \\ 10 \end{bmatrix}$; $\overline{OB} = \begin{bmatrix} 18 \\ 22 \end{bmatrix}$ P เป็นจุดๆ หนึ่ง บน AB จงหา \overline{OP}

เมื่อ $\overline{AP} : \overline{PB} = 1 : 3$

1. $12\overline{i} + 18\overline{j}$ 2. $\frac{54}{7}\overline{i} + \frac{15}{7}\overline{j}$ 3. $3\overline{i} + 17\overline{j}$ 4. $\frac{9}{2}\overline{i} + 13\overline{j}$ (ข้อ 4)

วิธีทำ

เวกเตอร์ที่ขนานกัน

ถ้า $\begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix}$ ขนานกับ $\begin{bmatrix} c \\ d \end{bmatrix}$ จะได้ว่า $\frac{a}{b} = \frac{c}{d}$

และ ถ้า $\begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix}$ ขนานกับ $\begin{bmatrix} d \\ e \\ f \end{bmatrix}$ จะได้ว่า $a:b:c = d:e:f$

40. เวกเตอร์ต่อไปนี้เวกเตอร์ใดบ้างที่ขนานกัน

$$\begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} 2 \\ 1 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} -8 \\ -4 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} 9 \\ 3 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} 1 \\ 3 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} 7 \\ 0 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} 8 \\ 0 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} 2 \\ 4 \end{bmatrix}$$

วิธีทำ

$$\begin{pmatrix} -8 \\ -4 \end{pmatrix} \text{ขนานกับ} \begin{pmatrix} 2 \\ 1 \end{pmatrix}, \quad \begin{pmatrix} 2 \\ 4 \end{pmatrix} \text{ขนานกับ} \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \end{pmatrix}, \quad \begin{pmatrix} 7 \\ 0 \end{pmatrix} \text{ขนานกับ} \begin{pmatrix} 8 \\ 0 \end{pmatrix}$$

41. เวกเตอร์ต่อไปนี้เวกเตอร์ใดบ้างที่ขนานกัน

$$\begin{bmatrix} 1 \\ 2 \\ 1 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} 0 \\ 3 \\ -2 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} -2 \\ -4 \\ -2 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} 1 \\ 1 \\ 2 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} 0 \\ -3 \\ -2 \end{bmatrix} \quad \left(\begin{bmatrix} 1 \\ 2 \\ 1 \end{bmatrix} \text{ขนานกับ} \begin{bmatrix} -2 \\ -4 \\ -2 \end{bmatrix} \right)$$

วิธีทำ

42. ให้ $\vec{u} = a\vec{i} - 2\vec{j}$ และ $\vec{v} = 2\vec{i} - 3\vec{j}$ จงหาค่า a เมื่อ \vec{u} ขนานกับ \vec{v} (4/3)

วิธีทำ

43(มข 33) ถ้า A(4, -1) , B(m, m) และ C(1, 2) เป็นจุด 3 จุด ในระบบแกนมุมฉาก และ

$$\overline{AB} = a\overline{AC} \text{ เมื่อ } a \text{ เป็นจำนวนจริง ซึ่ง } a \neq 0 \text{ แล้ว } m = \dots\dots\dots \left(\frac{3}{2} \right)$$

วิธีทำ

46. จงหาขนาดของเวกเตอร์ต่อไปนี้ $\begin{bmatrix} 1 \\ 1 \\ 3 \end{bmatrix}$, $\begin{bmatrix} 3 \\ -1 \\ 2 \end{bmatrix}$, $\begin{bmatrix} -4 \\ 0 \\ -1 \end{bmatrix}$ $(\sqrt{11}, \sqrt{14}, \sqrt{17})$

วิธีทำ

47. ถ้า $\vec{u} = a\vec{i} + 12\vec{j}$ และ $|\vec{u}| = 13$ จงหา a (± 5)

วิธีทำ

48(En 39) กำหนดให้ ABC เป็นสามเหลี่ยมมี D เป็นจุดบนด้าน AB ซึ่งแบ่ง AB เป็นอัตราส่วน $\overline{AD} : \overline{DB} = 3 : 2$ และ $\overline{CA} = 3\vec{i} - 2\vec{j}$ และ $\overline{CB} = 2\vec{i} + 3\vec{j}$ แล้ว $|\overline{CD}|$ เท่ากับข้อใด

1. $\frac{9}{5}$ 2. $\frac{11}{5}$ 3. $\frac{13}{5}$ 4. $\frac{14}{5}$ (ข้อ 3)

วิธีทำ

เวกเตอร์ที่มีความยาว k หน่วย และมีทิศทางเดียวกับ \vec{u}	$= \frac{+k}{ \vec{u} } \vec{u}$	
เวกเตอร์ที่มีความยาว k หน่วย และมีทิศทางตรงข้ามกับ \vec{u}	$= \frac{-k}{ \vec{u} } \vec{u}$	
เวกเตอร์ที่มีความยาว k หน่วย และขนานกับ \vec{u}	$= \frac{\pm k}{ \vec{u} } \vec{u}$	

49. ถ้าเวกเตอร์ \overline{AB} มีจุดเริ่มต้นที่ A(-2, 1) และมีจุดสิ้นสุดที่ B(1, 2) แล้วเวกเตอร์ซึ่งยาว $\sqrt{40}$ หน่วย และมีทิศทางเดียวกับเวกเตอร์ \overline{AB} คือ $\left(\begin{matrix} 6 \\ 2 \end{matrix} \right)$

วิธีทำ

50. จงหาเวกเตอร์ที่มีขนาด 3 หน่วย และมีทิศตรงกันข้ามกับเวกเตอร์ $\begin{bmatrix} 2 \\ 4 \end{bmatrix}$ $\left(- \begin{bmatrix} 6/\sqrt{20} \\ 12/\sqrt{20} \end{bmatrix} \right)$

วิธีทำ

- 51(มข 41) กำหนด $u = -\bar{i} + 2\bar{j}$ และ $v = \bar{i} + 3\bar{j}$

จงหาเวกเตอร์หน่วยที่มีทิศทางตรงข้ามกับเวกเตอร์ $3\bar{u} - \bar{v}$ $\left(\frac{4}{5}\bar{i} - \frac{3}{5}\bar{j} \right)$

วิธีทำ

52(มข 35) จงหาเวกเตอร์ที่มีขนาด 4 หน่วย และขนานกับผลบวกของเวกเตอร์

$$\bar{a} = \begin{bmatrix} 2 \\ -\sqrt{3} \end{bmatrix} \quad \text{และ} \quad \bar{b} = \begin{bmatrix} -1 \\ 0 \end{bmatrix} \quad \left(\begin{bmatrix} 2 \\ -2\sqrt{3} \end{bmatrix} \quad \text{และ} \quad \begin{bmatrix} -2 \\ 2\sqrt{3} \end{bmatrix} \right)$$

วิธีทำ

53. \overline{AB} มีจุดเริ่มต้นที่ $A(1, 2, 0)$ และ จุดปลายที่ $B(-2, 3, 1)$ จงหาเวกเตอร์หนึ่งหน่วยที่มีทิศทางเดียวกับ \overline{AB} ในรูปของ $\bar{i}, \bar{j}, \bar{k}$ $\left(-\frac{3}{\sqrt{11}}\bar{i} + \frac{1}{\sqrt{11}}\bar{j} + \frac{1}{\sqrt{11}}\bar{k} \right)$

วิธีทำ

บทนิยาม โคไซน์แสดงทิศทางของ \bar{u} เมื่อ $\bar{u} = \begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix}$

คือ จำนวนสามจำนวนเรียงลำดับดังนี้ $\frac{a}{|\bar{u}|}, \frac{b}{|\bar{u}|}, \frac{c}{|\bar{u}|}$ โดยที่ $|\bar{u}| \neq 0$

ตอนที่ 5 ผลคูณเชิงสเกลลาร์

นิยาม ผลคูณเชิงสเกลลาร์ของ \vec{u} และ \vec{v} เขียนแทนด้วย $\vec{u} \cdot \vec{v}$

ถ้า $\vec{u} = \begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix}$ และ $\vec{v} = \begin{bmatrix} c \\ d \end{bmatrix}$ จะได้ว่า $\vec{u} \cdot \vec{v} = ac + bd$

ถ้า $\vec{u} = \begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix}$ และ $\vec{v} = \begin{bmatrix} d \\ e \\ f \end{bmatrix}$ จะได้ว่า $\vec{u} \cdot \vec{v} = ad + be + cf$

56. ถ้า $\vec{u} = 2\vec{i} + 3\vec{j}$ และ $\vec{v} = -3\vec{i} + 4\vec{j}$ จงหา $\vec{u} \cdot \vec{v}$ (8)

วิธีทำ

57. ให้ $\vec{a} = \begin{bmatrix} 4 \\ 1 \\ -2 \end{bmatrix}$ และ $\vec{b} = \begin{bmatrix} 1 \\ -2 \\ -3 \end{bmatrix}$ จงหา $\vec{a} \cdot \vec{b}$ (8)

วิธีทำ

58. ให้ $\vec{u} = \begin{bmatrix} 3 \\ 4 \end{bmatrix}$, $\vec{v} = \begin{bmatrix} 2 \\ 1 \end{bmatrix}$ และ $\vec{w} = \begin{bmatrix} 1 \\ 3 \end{bmatrix}$ จงหาค่าของ

- 1) $\vec{u} \cdot \vec{v}$ 2) $\vec{u} \cdot \vec{u}$ 3) $\vec{u} \cdot (\vec{v} + \vec{w})$ 4) $(\vec{u} \cdot \vec{v}) + \vec{w}$ 5) $(\vec{u} \cdot \vec{v}) \cdot \vec{w}$

วิธีทำ

ตอบ 1) 10 2) 25 3) 25 4) ไม่มีนิยาม 5) ไม่มีนิยาม

สมบัติที่สำคัญของผลคูณเชิงสเกลาร์

1. ให้ \vec{u} , \vec{v} และ \vec{w} เป็นเวกเตอร์ใดๆ ในสองมิติ หรือสามมิติ และ a เป็นสเกลาร์จะได้ว่า

$$1.1 \quad \vec{u} \cdot \vec{v} = \vec{v} \cdot \vec{u}$$

$$1.2 \quad \vec{u} \cdot (\vec{v} + \vec{w}) = \vec{u} \cdot \vec{v} + \vec{u} \cdot \vec{w}$$

$$1.3 \quad a(\vec{u} \cdot \vec{v}) = (a\vec{u}) \cdot \vec{v} = \vec{u} \cdot (a\vec{v})$$

$$1.4 \quad \vec{0} \cdot \vec{u} = 0$$

$$1.5 \quad \vec{u} \cdot \vec{u} = |\vec{u}|^2$$

$$1.6 \quad \vec{i} \cdot \vec{i} = \vec{j} \cdot \vec{j} = \vec{k} \cdot \vec{k} = 1$$

$$\vec{i} \cdot \vec{j} = \vec{i} \cdot \vec{k} = \vec{j} \cdot \vec{k} = 0$$

2. ถ้า θ เป็นมุมระหว่าง \vec{u} และ \vec{v} ซึ่ง $0 \leq \theta \leq 180^\circ$ แล้ว $\vec{u} \cdot \vec{v} = |\vec{u}||\vec{v}| \cos \theta$

(มุมระหว่างเวกเตอร์ หมายถึง มุมที่ไม่ใช่มุมกลับ ซึ่งมีแขนของมุมเป็นรังสีที่ขนาน และมีทิศทางเดียวกันกับเวกเตอร์ทั้งสอง)

3. ถ้า \vec{u} และ \vec{v} เป็นเวกเตอร์ที่ไม่ใช่เวกเตอร์ศูนย์ \vec{u} ตั้งฉากกับ \vec{v} ก็ต่อเมื่อ $\vec{u} \cdot \vec{v} = 0$

59. ให้ \vec{u} เป็นเวกเตอร์ที่มีความยาว 12 หน่วย และ \vec{v} เป็นเวกเตอร์ซึ่งยาวหนึ่งหน่วย และ \vec{v} ทำมุม 60° กับ \vec{u} จงหา $\vec{u} \cdot \vec{v}$ (6)

วิธีทำ

60(มข 38) กำหนดให้ $A(2, -1)$, $B(-2, 2)$ เป็นจุด 2 จุด และ C เป็นอีกจุดหนึ่งที่ทำให้ \overline{AC} เป็นเวกเตอร์หนึ่งหน่วย \overline{AC} ทำมุม 60° กับ \overline{AB} จงหา $(\overline{AB}) \cdot (\overline{AC})$ (2.5)

วิธีทำ

61. กำหนด $\vec{u} = \vec{i} + 3\vec{j}$ และ $\vec{v} = -\vec{i} + 2\vec{j}$ แล้วมุมระหว่าง \vec{u} กับ \vec{v} เป็นเท่าใด

1. 30°

2. 45°

3. 60°

4. 90°

(ข้อ 2)

วิธีทำ

62. จงหามุมระหว่างเวกเตอร์ต่อไปนี้ $\vec{u} = 3\vec{i} + 2\vec{j}$ และ $\vec{v} = 9\vec{i} + 6\vec{j}$ (0°)

วิธีทำ

63. จงหาค่าของมุมระหว่างเวกเตอร์ $\vec{u} = 2\vec{i} + \vec{j} - \vec{k}$ และ $\vec{v} = \vec{i} + 2\vec{j} + 4\vec{k}$

วิธีทำ

64. เวกเตอร์ในข้อใดเป็นเวกเตอร์ที่ตั้งฉากซึ่งกันและกัน

$$1) \begin{bmatrix} 2 \\ 3 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} 3 \\ -2 \end{bmatrix} \quad 2) \begin{bmatrix} 2 \\ 6 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} -1 \\ 3 \end{bmatrix} \quad 3) \begin{bmatrix} 2 \\ -2 \\ 1 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \\ 2 \end{bmatrix} \quad 4) \begin{bmatrix} 2 \\ 1 \\ 2 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} 2 \\ -2 \\ 2 \end{bmatrix}$$

วิธีทำ

65. จงหาค่า a ที่ทำให้เวกเตอร์ $\begin{bmatrix} 1 \\ a \end{bmatrix}$ ตั้งฉากกับเวกเตอร์ $\begin{bmatrix} -1 \\ 6 \end{bmatrix}$ (1/6)

วิธีทำ

66(มข 37) ให้ $\bar{A} = 3\bar{i} - 4\bar{j}$ จงหาเวกเตอร์หนึ่งหน่วยที่ตั้งฉากกับ \bar{A} $\left(\begin{bmatrix} 4/5 \\ 3/5 \end{bmatrix} \text{ และ } \begin{bmatrix} -4/5 \\ -3/5 \end{bmatrix} \right)$

วิธีทำ

67(En 41/2) ให้ $\vec{u} = a\vec{i} + b\vec{j}$ โดย $a > 0$ ถ้า \vec{u} ตั้งฉากกับเวกเตอร์ $-\vec{i} + 2\vec{j}$ แล้วมุมระหว่างเวกเตอร์ \vec{u} กับเวกเตอร์ $3\vec{i} - \vec{j}$ (มุมแหลม) มีขนาดกี่องศา (45⁰)

วิธีทำ

ควรทราบเพิ่มเติม

$$1) \quad |\vec{u} + \vec{v}|^2 = |\vec{u}|^2 + |\vec{v}|^2 + 2\vec{u} \cdot \vec{v}$$

$$2) \quad |\vec{u} - \vec{v}|^2 = |\vec{u}|^2 + |\vec{v}|^2 - 2\vec{u} \cdot \vec{v}$$

$$3) \quad |\vec{u} + \vec{v}|^2 + |\vec{u} - \vec{v}|^2 = 2|\vec{u}|^2 + 2|\vec{v}|^2$$

$$4) \quad |\vec{u} + \vec{v}|^2 - |\vec{u} - \vec{v}|^2 = 4\vec{u} \cdot \vec{v}$$

$$5) \quad (\vec{u} + \vec{v}) \cdot (\vec{u} - \vec{v}) = |\vec{u}|^2 - |\vec{v}|^2$$

68. กำหนด $|\vec{u}| = 13$, $|\vec{v}| = 2$ และ $|\vec{u} + \vec{v}| = 14$ ค่าของ $\vec{u} \cdot \vec{v}$ คือข้อใด

1. -26

2. 26

3. -11.5

4. 11.5

(ข้อ 4)

วิธีทำ

72(En 42/1) ถ้า $|\vec{u} + \vec{v}| = 5\sqrt{2}$ และ $|\vec{u} - \vec{v}| = \sqrt{26}$ แล้ว $\vec{u} \cdot \vec{v}$ เท่ากับข้อใดต่อไปนี้

1. 3

2. 6

3. 8

4. 12

(ข้อ 2)

วิธีทำ

73. กำหนด $|\vec{u}| = 4$, $|\vec{v}| = 3$ และ \vec{u} ตั้งฉากกับ \vec{v} จงหา $|\vec{u} - \vec{v}|$ (5)

วิธีทำ

74. กำหนด $|\vec{u}| = 15$, $|\vec{v}| = 8$ และ \vec{u} ตั้งฉากกับ \vec{v} จงหา $|\vec{u} + \vec{v}|$ (17)

วิธีทำ

ตอนที่ 6 ผลคูณเชิงเวกเตอร์

บทนิยาม ผลคูณเชิงเวกเตอร์ของเขียนแทนด้วย $\vec{u} \times \vec{v}$ อ่านว่า เวกเตอร์ยูครอสเวกเตอร์วี

$$\text{ถ้า } \vec{u} = \begin{bmatrix} a_1 \\ a_2 \\ a_3 \end{bmatrix} \quad \text{และ} \quad \vec{v} = \begin{bmatrix} b_1 \\ b_2 \\ b_3 \end{bmatrix}$$

$$\text{แล้ว } \vec{u} \times \vec{v} = \begin{bmatrix} a_2 b_3 - a_3 b_2 \\ a_3 b_1 - a_1 b_3 \\ a_1 b_2 - a_2 b_1 \end{bmatrix}$$

$$\text{หรือ } \vec{u} \times \vec{v} = \begin{vmatrix} a_2 & a_3 \\ b_2 & b_3 \end{vmatrix} \vec{i} - \begin{vmatrix} a_1 & a_3 \\ b_1 & b_3 \end{vmatrix} \vec{j} + \begin{vmatrix} a_1 & a_2 \\ b_1 & b_2 \end{vmatrix} \vec{k}$$

75. จงหา $\vec{u} \times \vec{v}$ เมื่อกำหนด

- 1) $\vec{u} = -\vec{i} + 3\vec{k}$, $\vec{v} = \vec{i} + 3\vec{j} + 4\vec{k}$ ($-9\vec{i} + 7\vec{j} - 3\vec{k}$)
- 2) $\vec{u} = 2\vec{i} - 3\vec{j}$, $\vec{v} = \vec{i} - 5\vec{j}$ ($-7\vec{k}$)
- 3) $\vec{u} = 2\vec{i} + 3\vec{k}$, $\vec{v} = \vec{i} + 5\vec{k}$ ($-7\vec{j}$)

วิธีทำ

สมบัติที่สำคัญของผลคูณเชิงเวกเตอร์

1. กำหนด \vec{u} , \vec{v} , \vec{w} เป็นเวกเตอร์ใด ๆ ในสามมิติ และ k เป็นจำนวนจริงใด ๆ

$$1.1 \vec{u} \times \vec{v} = -(\vec{v} \times \vec{u})$$

$$1.2 (\vec{u} + \vec{v}) \times \vec{w} = (\vec{u} \times \vec{w}) + (\vec{v} \times \vec{w})$$

$$1.3 \vec{u} \times (\vec{v} + \vec{w}) = (\vec{u} \times \vec{v}) + (\vec{u} \times \vec{w})$$

$$1.4 \vec{u} \times (k\vec{v}) = k(\vec{u} \times \vec{v})$$

$$1.5 (k\vec{u}) \times \vec{v} = k(\vec{u} \times \vec{v})$$

$$1.6 \vec{u} \times \vec{u} = \vec{0}$$

$$1.7 \vec{i} \times \vec{j} = \vec{k}, \quad \vec{j} \times \vec{k} = \vec{i}, \quad \vec{k} \times \vec{i} = \vec{j}$$

2. ให้ \vec{u} , \vec{v} , \vec{w} เป็นเวกเตอร์ใด ๆ ในสามมิติ จะได้ว่า $\vec{u} \cdot (\vec{v} \times \vec{w}) = (\vec{u} \times \vec{v}) \cdot \vec{w}$

3. ถ้า $\vec{u} \neq \vec{0}$ และ $\vec{v} \neq \vec{0}$ จะได้ว่า $|\vec{u} \times \vec{v}| = |\vec{u}||\vec{v}| \sin \theta$

เมื่อ θ เป็นมุมระหว่าง \vec{u} และ \vec{v} , $0^\circ \leq \theta \leq 180^\circ$

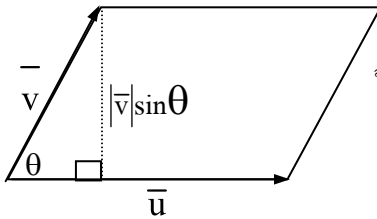
4. ให้ \vec{u} และ \vec{v} เป็นเวกเตอร์ในสามมิติ ซึ่งไม่ใช่เวกเตอร์ศูนย์และไม่ขนานกัน

จะได้ว่า $\vec{u} \times \vec{v}$ ตั้งฉากกับ \vec{u} และ \vec{v}

76. ให้ $\vec{a} = 2\vec{i} - \vec{j}$, $\vec{b} = 2\vec{i} + \vec{j} + \vec{k}$ จงหาค่าของ sine ของมุมระหว่าง \vec{a} และ \vec{b} (0.84)

วิธีทำ

การใช้เวกเตอร์ในการหาพื้นที่ของรูปสี่เหลี่ยมด้านขนาน



จากรูป θ เป็นมุมระหว่าง \vec{u} กับ \vec{v}
 $|\vec{v}|\sin\theta$ คือ ส่วนสูงของรูปสี่เหลี่ยมด้านขนาน

ดังนั้น $\text{พื้นที่สี่เหลี่ยมด้านขนาน} = \text{ฐาน} \times \text{สูง} = |\vec{u}| |\vec{v}| \sin\theta = |\vec{u} \times \vec{v}|$

77. จงหาพื้นที่ของรูปสี่เหลี่ยมด้านขนาน ABCD เมื่อ

$$\overline{AB} = \vec{i} + 3\vec{j} + 4\vec{k} \quad \text{และ} \quad \overline{AD} = 3\vec{i} - 2\vec{j} + \vec{k} \quad (11\sqrt{3})$$

วิธีทำ

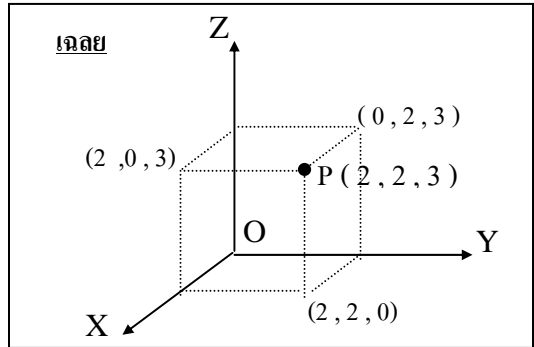
78. จงหาพื้นที่ของรูปสามเหลี่ยมที่มีจุดยอดเป็น A (1, -1, 3) , B (2, 3, -2) และ C(1, 1, 5)

ตามลำดับ ($\sqrt{83}$)

วิธีทำ

2. จงหาภาพฉายของจุด P (2 , 2 , 3) บนระนาบ XY , YZ และ XZ

วิธีทำ



4. จงพิจารณาว่า รูปสามเหลี่ยมที่มีจุดยอดที่ A(1 , 2 , 1) , B(-3 , 7 , 9) และ C(11 , 4 , 2) เป็นรูปสามเหลี่ยมชนิดใด (หน้าจั่ว)

7. จงเขียนส่วนของเส้นตรงที่มีทิศทางแทนปริมาณเวกเตอร์ต่อไปนี้

(การกำหนดทิศทางจะกำหนดโดยบอกค่าของมุมที่วัดจากทิศเหนือตามเข็มนาฬิกาไปยังทิศที่ต้องการ ค่าของมุม จะอยู่ระหว่าง 0° ถึง 360° ถ้าค่าของมุมต่ำกว่า 100° จะเขียนศูนย์นำทุกครั้ง ระบบที่ใช้เรียกว่า **three figure system**)

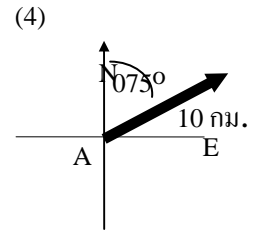
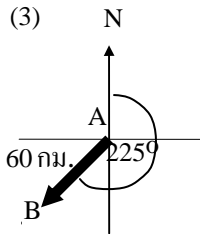
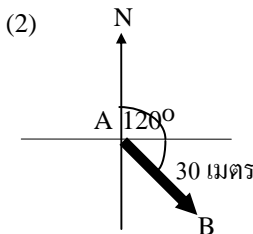
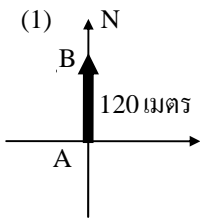
(1) 120 เมตร ในทิศเหนือ

(2) 30 เมตร ในทิศ 120°

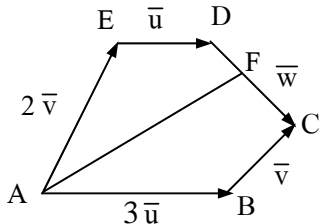
(3) 60 กิโลเมตร ในทิศ 225°

(4) 10 กิโลเมตร ในทิศ 075°

ตอบ



21.



จากรูป กำหนดให้ $\vec{ED} = \vec{u}$, $\vec{BC} = \vec{v}$, $\vec{AB} = 3\vec{u}$
 $\vec{AE} = 2\vec{v}$ และ $\vec{DC} = \vec{w}$ ถ้า F เป็นจุดกึ่งกลางของ
 CD จงเขียน \vec{AF} ในรูป \vec{u} และ \vec{v}

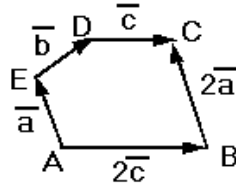
$(2\vec{u} + \frac{3}{2}\vec{v})$

27(En 35) ให้ ABCD เป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส และ M , N เป็นจุดกึ่งกลางของด้าน BC และ CD ตามลำดับให้ $\vec{u} = \vec{AM}$ และ $\vec{v} = \vec{AN}$ แล้ว \vec{AB} เท่ากับข้อใดต่อไปนี้

1. $\frac{3}{2}\vec{u} - \frac{1}{2}\vec{v}$ 2. $\frac{3}{2}\vec{u} - \vec{v}$ 3. $\frac{2}{3}\vec{u} - \frac{1}{2}\vec{v}$ 4. $\frac{4}{3}\vec{u} - \frac{2}{3}\vec{v}$ (ข้อ 4)

28. จากรูปกำหนดให้

จงเขียน \overline{AC} และ \overline{CD}
 ในรูปของ \overline{a} และ \overline{b}



($2\overline{b}$, $\overline{a}-\overline{b}$)

29. น้อยเดินทางไปทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือเป็นระยะทาง 5 กิโลเมตร แล้วเดินทางต่อไปทางทิศตะวันตกเฉียงเหนือเป็นระยะทาง 5 กิโลเมตร ดังนั้นเขาจะอยู่ห่างจากจุดตั้งต้นเท่าใด และอยู่ในทิศทางใดของจุดตั้งต้น ($\sqrt{50}$)

47. ถ้า \overline{OA} , \overline{OB} แทนเวกเตอร์ $\begin{bmatrix} 3 \\ 2 \end{bmatrix}$ และ $\begin{bmatrix} 1 \\ 5 \end{bmatrix}$ ตามลำดับ O เป็นจุดกำเนิดในระบบแกน

มุมฉาก จงหา \overline{AB} , \overline{BA} ($\overline{AB} = \begin{bmatrix} -2 \\ 3 \end{bmatrix}$ และ $\overline{BA} = \begin{bmatrix} 2 \\ -3 \end{bmatrix}$)

49. เวกเตอร์ที่มีจุดเริ่มต้นที่จุดกำเนิดและมีจุดสิ้นสุดไปยังจุดที่แบ่งส่วนของเส้น AB ออกเป็นอัตราส่วน 2 : 1 เมื่อให้ A และ B มีพิกัด เป็น (1, 3) กับ (4, -3) คือ

1. $3\overline{i} - \overline{j}$ 2. $-3\overline{i} + \overline{j}$ 3. $3\overline{i} + \overline{j}$ 4. $-3\overline{i} - \overline{j}$ (ข้อ 1)

55. ให้ $\overline{p} = \begin{bmatrix} -2 \\ 1 \end{bmatrix}$ $\overline{q} = \begin{bmatrix} 3 \\ -2 \end{bmatrix}$ และ $\overline{a} = \begin{bmatrix} 5 \\ -4 \end{bmatrix}$

จงหาค่าของสเกลลาร์ h , k เมื่อ $\overline{a} = h\overline{p} + k\overline{q}$

1. h = 1 , k = 2 2. h = 3 , k = 4
 3. h = 2 , k = 3 4. h = 4 , k = 5 (ข้อ 3)

60(มข 32) เวกเตอร์ $\overline{u} = 2\overline{i} + 4\overline{j}$ และ $\overline{v} = (m+n)\overline{i} + (3m-n)\overline{j}$ ถ้า m และ n ที่ทำให้เวกเตอร์ \overline{v} มีขนาดเป็น 2 เท่าของเวกเตอร์ \overline{u} และมีทิศทางตรงกันข้ามกับทิศทางของเวกเตอร์ \overline{u} คือ $m = \dots\dots\dots$, $n = \dots\dots\dots$ ($m = -3$ และ $n = -1$)

65. กำหนดให้ $\overline{u} = 3\overline{i} + 4\overline{j}$ และ $\overline{v} = 8\overline{i} + 6\overline{j}$ เวกเตอร์ที่มีทิศทางไปทางเดียวกันกับ \overline{u} และมีขนาดเท่ากับ \overline{v} คือ

1. $6\overline{i} - 8\overline{j}$ 2. $6\overline{i} + 8\overline{j}$ 3. $4\overline{i} + 3\overline{j}$ 4. $4\overline{i} - 3\overline{j}$ (ข้อ 2)

66. กำหนดให้ $\vec{u} = 2\vec{i} + 2\vec{j}$ และ $\vec{v} = -4\vec{i} + 4\vec{j}$ \vec{w} เป็นเวกเตอร์ที่มีทิศทางเดียวกับ \vec{u} แต่มีขนาดเท่ากับ \vec{v} แล้ว จงหาค่าของ $|\vec{u} + \vec{v} + \vec{w}|$

1. 8 2. 10 3. $\sqrt{104}$ 4. $\sqrt{109}$ (ข้อ 3)

69. จงหาโคไซน์แสดงทิศทางของเวกเตอร์ที่มีจุดเริ่มต้นที่ P (0, 3, 5) และจุดสิ้นสุดที่ Q (-1, 5, 2) $(-\frac{1}{\sqrt{14}}, \frac{2}{\sqrt{14}}, \frac{3}{\sqrt{14}})$

74(En 36) กำหนดให้ $\vec{u} = \begin{bmatrix} 2 \\ -5 \end{bmatrix}$, $\vec{v} = \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix}$ ถ้า $\vec{u} \cdot \vec{w} = -11$, $\vec{v} \cdot \vec{w} = 8$ แล้ว $|\vec{w} - \vec{v}|$ มีค่าเท่ากับข้อใดต่อไปนี้

1. $\sqrt{2}$ 2. $\sqrt{3}$ 3. $\sqrt{5}$ 4. $\sqrt{7}$ (ข้อ 1)

79(En 43/1) ให้ $\vec{u} = \vec{i} + 3\vec{j}$, $\vec{v} = 2\vec{i} + \vec{j}$ เป็น θ เป็นมุมระหว่าง $(\vec{u} + \vec{v})$ และ $(\vec{u} - \vec{v})$ แล้ว $\cos\theta$ มีค่าเท่ากับข้อใดต่อไปนี้

1. $\frac{1}{\sqrt{5}}$ 2. $\frac{2}{\sqrt{5}}$ 3. $\frac{1}{5}$ 4. $\frac{2}{5}$ (ข้อ 1)

80. จงหาค่าของมุมระหว่างเวกเตอร์ $\vec{u} = \vec{i} + 2\vec{j} - \vec{k}$ และ $\vec{v} = -\vec{i} + \vec{j} + 4\vec{k}$

85(En 32) กำหนดให้ $\vec{u} = a\vec{i} + b\vec{j}$ โดยที่ $b > 0$ ถ้าเวกเตอร์ \vec{u} ตั้งฉากกับเวกเตอร์ $\vec{i} - 2\vec{j}$ และมุม θ เป็นมุมเวกเตอร์ \vec{u} ทำกับเวกเตอร์ $\vec{i} + \vec{j}$ แล้ว $9 \tan \theta$ เท่ากับข้อใด

1. 1 2. 2 3. 3 4. 4 (ข้อ 3)

8(En 44/2) กำหนดจุด A(1, 1) , B(4, 10) , C(7, 9) และ D เป็นจุดที่อยู่บนด้าน AB

โดยที่ $\frac{|\vec{AD}|}{|\vec{AB}|} = \frac{2}{3}$ ถ้า θ คือมุมระหว่าง \vec{CA} และ \vec{DC} แล้ว $\cos\theta$ คือค่าในข้อใดต่อไปนี้

1. $\frac{-2}{\sqrt{5}}$ 2. $\frac{-2}{\sqrt{10}}$ 3. $\frac{2}{\sqrt{5}}$ 4. $\frac{2}{\sqrt{10}}$ (ข้อ 1)

9(En 45/1) กำหนดจุด P(-1, 2) , R(3, 3) , O(0, 0) และ Q เป็นจุดบนส่วนของเส้นตรง \overline{PR} โดยที่ $|\vec{PQ}| = \frac{1}{3}|\vec{PR}|$ ถ้า A (x, y) เป็นจุดในควอดรันต์ที่ 2 ที่ทำให้ \vec{OA} ตั้งฉากกับ \vec{OQ} และ $|\vec{OA}| = 5$ หน่วย แล้ว $x + y$ เท่ากับข้อใดต่อไปนี้

1. $\frac{-6}{\sqrt{10}}$ 2. $\frac{-6}{\sqrt{2}}$ 3. $\frac{6}{\sqrt{10}}$ 4. $\frac{6}{\sqrt{2}}$ (ข้อ 2)

89. กำหนด $|\vec{u}| = 6$, $|\vec{v}| = 8$ และ $|\vec{u} - \vec{v}| = 2\sqrt{37}$ ถ้า θ เป็นมุมระหว่าง \vec{u} และ \vec{v} แล้ว ข้อใดต่อไปนี้ถูกต้อง (ข้อ 2)

1. $\theta = 90^\circ$ 2. $\theta = 120^\circ$ 3. $\theta = 135^\circ$ 4. $\theta = 150^\circ$

90. ให้ $\vec{u} - \vec{v} - \vec{w} = \vec{0}$ และ $|\vec{u}| = 10$, $|\vec{v}| = 6$, $|\vec{w}| = 14$ มุมระหว่างเวกเตอร์ \vec{u} และ \vec{v} คือ

1. $\frac{\pi}{6}$ 2. $\frac{\pi}{4}$ 3. $\frac{\pi}{3}$ 4. $\frac{2\pi}{3}$ (ข้อ 4)

92(En 35) ถ้า $|\vec{u}| = 4$, $|\vec{v}| = 3$ และ $|\vec{u} + \vec{v}| = 6$ แล้ว $|\vec{u} - \vec{v}|$ เท่ากับข้อใดต่อไปนี้

1. 1 2. $\sqrt{14}$ 3. $\sqrt{11}$ 4. $\frac{11}{2}$ (ข้อ 2)

101. จงหาปริมาตรของทรงสี่เหลี่ยมด้านขนานที่มี \vec{u} , \vec{v} และ \vec{r} ดังนี้

- 1) $\vec{u} = \vec{i} + \vec{k}$, $\vec{v} = \vec{i} + \vec{j}$, $\vec{r} = \vec{j} + \vec{k}$
 2) $\vec{u} = 2\vec{i} + 3\vec{j} - 4\vec{k}$, $\vec{v} = \vec{i} - \vec{j} + \vec{k}$, $\vec{r} = \vec{i} + \vec{j} + 2\vec{k}$