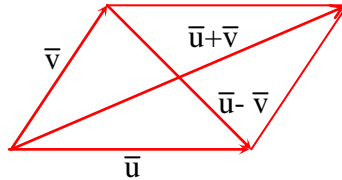


เวกเตอร์

1. เวกเตอร์ในระนาบ

1. การบวกและการลบเวกเตอร์

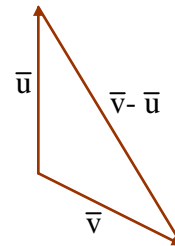
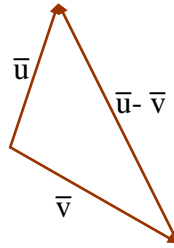
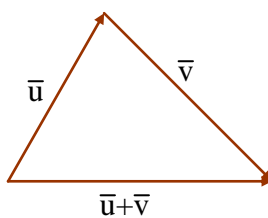


$|\vec{u} + \vec{v}| > |\vec{u} - \vec{v}|$ เมื่อ \vec{u} ทำมุมแหลมกับ \vec{v}

$|\vec{u} + \vec{v}| = |\vec{u} - \vec{v}|$ เมื่อ \vec{u} ตั้งฉากกับ \vec{v}

$|\vec{u} + \vec{v}| < |\vec{u} - \vec{v}|$ เมื่อ \vec{u} ทำมุมป้านกับ \vec{v}

2. ขนาดของเวกเตอร์



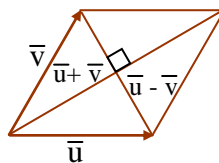
$$|\vec{u} + \vec{v}| \leq |\vec{u}| + |\vec{v}|$$

$$|\vec{u} - \vec{v}| \geq ||\vec{u}| - |\vec{v}||$$

$$|\vec{u} + \vec{v}| \geq ||\vec{u}| - |\vec{v}||$$

$$|\vec{u} - \vec{v}| \leq |\vec{u}| + |\vec{v}|$$

3. สี่เหลี่ยมด้านขนานที่เป็นสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน



จะได้ $(\vec{u} + \vec{v}) \perp (\vec{u} - \vec{v})$ ก็ต่อเมื่อ $|\vec{u}| = |\vec{v}|$

4. $\vec{AB} = -\vec{BA}$ แต่ $|\vec{AB}| = |\vec{BA}|$ เรียก \vec{BA} ว่านิเสธของ \vec{AB}

5. เรียก $\vec{0}$ ว่าเวกเตอร์ศูนย์ เช่น $\vec{AA} = \vec{BB} = \vec{CC} = \vec{0}$ โดย $|\vec{0}| = 0$

6. $\vec{AB} = \vec{c}$ ก็ต่อเมื่อ เวกเตอร์ทั้งสองมีขนาดเท่ากันและมีทิศทางเดียวกัน

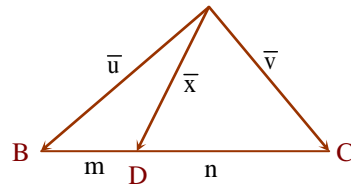
7. $a\vec{u}$ เป็นเวกเตอร์ที่มีขนาด $|a||\vec{u}|$ และมีทิศขนานกับ \vec{u}

8. **ทฤษฎีที่ 1** สำหรับ $\vec{u}, \vec{v} \neq \vec{0}$ และ \vec{u} ขนานกับ \vec{v} ก็ต่อเมื่อ $\vec{u} = a\vec{v}$ โดย $a \in \mathbb{R}$

ทฤษฎีที่ 2 สำหรับ $\vec{u}, \vec{v} \neq \vec{0}$ และ \vec{u} ไม่ขนานกับ \vec{v} ถ้า $a\vec{u} + b\vec{v} = \vec{0}$ แล้ว $a = 0$ และ $b = 0$

9. เวกเตอร์หนึ่งสามารถเขียนในรูปของอีก 2 เวกเตอร์ได้ ถ้าเวกเตอร์ทั้งสองนั้นไม่ขนานกัน และไม่เท่ากับเวกเตอร์ศูนย์ ($\vec{0}$)

10. ความสัมพันธ์ระหว่าง \vec{x} กับ \vec{u} และ \vec{v} เมื่อ $|BD| : |DC| = m : n$



$$\vec{x} = \frac{m\vec{v} + n\vec{u}}{m+n} \text{ ใช้อย่างได้}$$

2. เวกเตอร์ในระบบแกนมุมฉาก

1. ถ้า $A(x_1, y_1)$ และ $B(x_2, y_2)$ จะได้ $\vec{AB} = \begin{bmatrix} x_2 - x_1 \\ y_2 - y_1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix} = a\vec{i} + b\vec{j}$ เมื่อ $\vec{i} = \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \end{bmatrix}$

$$\text{และ } \vec{j} = \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \end{bmatrix}$$

2. $|\vec{AB}| = \sqrt{a^2 + b^2}$

3. ถ้า $\begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix}$ มีจุดเริ่มต้นที่ $(0, 0)$ แล้วจะมีจุดสิ้นสุดที่ (a, b)

4. ความชันของ $\begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix} = \frac{b}{a}$

5. ถ้า $\begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix}$ ขนานกับ $\begin{bmatrix} c \\ d \end{bmatrix}$ จะได้ $\frac{b}{a} = \frac{d}{c}$

6. ถ้า $\begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix}$ ตั้งฉากกับ $\begin{bmatrix} c \\ d \end{bmatrix}$ จะได้ $\frac{b}{a} \cdot \frac{d}{c} = -1$

7. เวกเตอร์ หนึ่งหน่วยของ $\vec{u} = \frac{\vec{u}}{|\vec{u}|}$

8. นิยาม เมื่อ $\vec{u} = x_1\vec{i} + y_1\vec{j}$ และ $\vec{v} = x_2\vec{i} + y_2\vec{j}$ จะได้ $\vec{u} \cdot \vec{v} = x_1x_2 + y_1y_2$

9. ถ้า \vec{u}, \vec{v} และ \vec{w} เป็นเวกเตอร์ จะได้ $\vec{u} \cdot (\vec{v} + \vec{w}) = \vec{u} \cdot \vec{v} + \vec{u} \cdot \vec{w}$

10. ถ้า θ เป็นระหว่าง \vec{u} กับ \vec{v} แล้ว $\vec{u} \cdot \vec{v} = |\vec{u}||\vec{v}|\cos\theta$ เมื่อ $0^\circ \leq \theta \leq 180^\circ$

11. ถ้า \vec{u} ตั้งฉากกับ \vec{v} แล้ว $\vec{u} \cdot \vec{v} = 0$

12. ถ้า θ เป็นระหว่าง \vec{u} กับ \vec{v} จะหา θ ได้จาก $\cos\theta = \frac{\vec{u} \cdot \vec{v}}{|\vec{u}||\vec{v}|}$

$$13. \vec{u} \cdot \vec{u} = |\vec{u}|^2$$

$$14. |\vec{u} + \vec{v}|^2 = |\vec{u}|^2 + |\vec{v}|^2 + 2\vec{u} \cdot \vec{v} \\ = |\vec{u}|^2 + |\vec{v}|^2 + 2|\vec{u}||\vec{v}|\cos\theta$$

$$15. |\vec{u} - \vec{v}|^2 = |\vec{u}|^2 + |\vec{v}|^2 - 2\vec{u} \cdot \vec{v} \\ = |\vec{u}|^2 + |\vec{v}|^2 - 2|\vec{u}||\vec{v}|\cos\theta$$

16. โพรเจกชันของ \vec{u} บน \vec{v} ยาว $\frac{\vec{u} \cdot \vec{v}}{|\vec{v}|}$ หน่วย

17. โพรเจกชันเวกเตอร์ของ \vec{u} บน \vec{v} ยาว $(\vec{u} \cdot \vec{v}) \frac{\vec{v}}{|\vec{v}|^2}$

18. เวกเตอร์หนึ่งหน่วยที่มีทิศเดียวกับ $\vec{u} = \frac{\vec{u}}{|\vec{u}|}$ และถ้ามีทิศตรงข้ามกับ $\vec{u} = -\frac{\vec{u}}{|\vec{u}|}$

19. เวกเตอร์หนึ่งหน่วยที่ตั้งฉากกับ \vec{u} คือ $\pm \frac{(b\vec{i} - a\vec{j})}{\sqrt{a^2 + b^2}}$ เมื่อ $\vec{u} = a\vec{i} + b\vec{j}$

20. เวกเตอร์ที่มีทิศตรงข้ามกับ $\vec{u} - \vec{v}$ แต่ขนาดเท่า $\vec{u} + \vec{v}$ คือ $\frac{|\vec{u} + \vec{v}|(\vec{v} - \vec{u})}{|\vec{v} - \vec{u}|}$