

เวกเตอร์

1. ความหมายและการเขียนเวกเตอร์

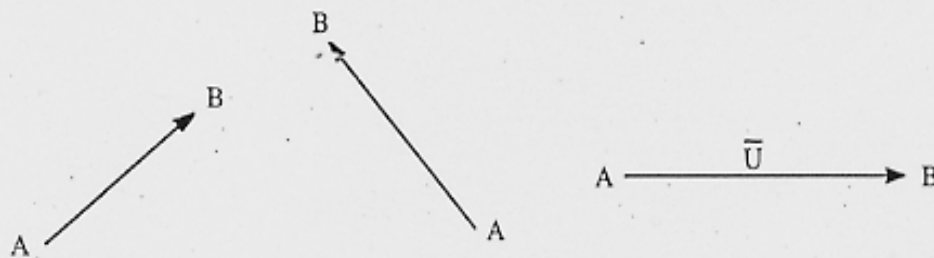
ในการกล่าวถึงปริมาณใด ๆ เราจำแนกปริมาณออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

ปริมาณสเกลาร์ (Scalar quantity) คือ ปริมาณที่ระบุเฉพาะ "ขนาด" เพียงอย่างเดียว เช่น ความกว้าง, ความยาว, เวลา, อุณหภูมิ เป็นต้น

ปริมาณเวกเตอร์ (Vector quantity) คือ ปริมาณที่ต้องบอกทั้งขนาดและทิศทางจึงจะมีความหมายครบถ้วน เป็นที่เข้าใจกันได้ อาทิเช่น บ้านของนายจิรพงษ์อยู่ห่างจากวัดคอนไปทางทิศใต้เป็นระยะทาง 2 กิโลเมตร นอกจากนี้ปริมาณเวกเตอร์ที่มักพบในวิชาฟิสิกส์บ่อย ๆ ก็มี ความเร็ว, ความเร่ง, แรงและโมเมนตัม

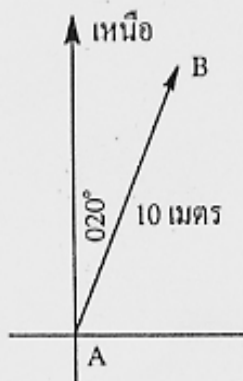
1. สัญลักษณ์แทนเวกเตอร์

ปริมาณเวกเตอร์ สามารถเขียนแทนได้ด้วย "ส่วนของเส้นตรงที่ระบุทิศทาง" โดย ความยาวของเส้นตรง แทน ขนาดของเวกเตอร์
ทิศทางของหัวลูกศร แทน ทิศทางของเวกเตอร์



สัญลักษณ์ \overrightarrow{AB} อ่านว่า เวกเตอร์ เอบี ใช้แทน เวกเตอร์จาก A ไป B เรียก A ว่า จุดเริ่มต้น และเรียก B ว่า จุดสิ้นสุด อาจใช้ \vec{U}, \vec{V} แทนเวกเตอร์ใด ๆ ก็ได้ และใช้ $|\overrightarrow{AB}|$ แทนขนาดของ \overrightarrow{AB} และ $|\vec{U}|$ แทนขนาดของ \vec{U}

2. การเขียนเวกเตอร์ในระบบ 3 ตัว (Three figure system) การเขียนแทนเวกเตอร์ในระบบ 3 ตัวนั้น ใช้การเขียนทิศทางโดยบอกขนาดของมุมที่วัดจากทิศเหนือเป็นหลัก และเป็นการวัดในทิศทางตามเข็มนาฬิกา ไปเป็นมุมตั้งแต่ 0° ถึง 360° ถ้าขนาดของมุนน้อยกว่า 100° ต้องเขียน 0 นำหน้า



เช่น AB แทนเวกเตอร์ในทิศ 020°
เป็นระยะทาง 10 เมตร

2 การเท่ากันของเวกเตอร์

นิยาม \vec{u} เท่ากับ \vec{v} ก็ต่อเมื่อ \vec{u} และ \vec{v} มีขนาดเท่ากันและมีทิศทางเดียวกัน \vec{u} เท่ากับ \vec{v} เขียนแทนด้วย $\vec{u} = \vec{v}$

นิเสธของเวกเตอร์

นิยาม นิเสธของ \vec{u} คือเวกเตอร์ที่มีขนาดเท่ากับ \vec{u} แต่มีทิศทางตรงข้ามกับ \vec{u} เขียนแทนนิเสธของ \vec{u} ด้วย $-\vec{u}$

เวกเตอร์ศูนย์

นิยาม เวกเตอร์ศูนย์ (zero vector) คือเวกเตอร์ที่มีขนาดเท่ากับ 0 เขียนแทนด้วย $\vec{0}$

3 การบวกเวกเตอร์

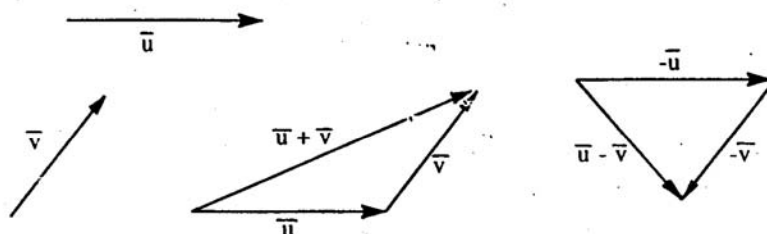
บทนิยาม ให้ \vec{u} และ \vec{v} เป็นเวกเตอร์ 2 เวกเตอร์ใด ๆ ในระนาบ เลือกจุด A ใด ๆ เป็นจุดเริ่มต้นของ \vec{u} หาจุด B ซึ่งทำให้ $\vec{AB} = \vec{u}$ และหาจุด C ซึ่งทำให้ $\vec{BC} = \vec{v}$ \vec{AC} ซึ่งเป็นเวกเตอร์ที่เกิดขึ้นใหม่ก็คือผลบวกของ \vec{AB} และ \vec{BC} และเขียนแทนด้วยสัญลักษณ์ดังนี้

$$\vec{AC} = \vec{AB} + \vec{BC}$$

นั่นคือ ถ้าให้ $\vec{w} = \vec{AC}$ จะได้ว่า

$$\vec{w} = \vec{u} + \vec{v}$$

ข้อสังเกต \vec{u}, \vec{v} เป็นเวกเตอร์ใดๆ ในระนาบ ตกกลงเขียน $\vec{u} + (-\vec{v})$ ด้วย $\vec{u} - \vec{v}$



สมบัติการบวกของเวกเตอร์

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

1. สมบัติปิด กล่าวคือ ถ้าเรานำเวกเตอร์ 2 เวกเตอร์ใดๆ ในระนาบมาบวกกัน ผลที่ได้ยังคงเป็นเวกเตอร์ในระนาบ ($\vec{u} + \vec{v}$ เป็นเวกเตอร์ในระนาบ)
2. สมบัติการสลับที่ $\vec{u} + \vec{v} = \vec{v} + \vec{u}$
3. สมบัติการเปลี่ยนกลุ่ม $(\vec{u} + \vec{v}) + \vec{w} = \vec{u} + (\vec{v} + \vec{w})$
4. สมบัติการมีเอกลักษณ์ มี $\vec{0}$ ที่ทำให้ $\vec{u} + \vec{0} = \vec{u} = \vec{0} + \vec{u}$
5. สมบัติการมีอินเวอร์ส มี $-\vec{u}$ ที่ทำให้ $\vec{u} + (-\vec{u}) = (-\vec{u}) + \vec{u} = \vec{0}$
6. สมบัติการบวกเวกเตอร์ด้วยเวกเตอร์ที่เท่ากัน ถ้า $\vec{u} = \vec{v}$ แล้ว $\vec{u} + \vec{w} = \vec{v} + \vec{w}$

4 การคูณเวกเตอร์ด้วยสเกลาร์

นิยาม กำหนด \vec{u} และ $m \in \mathbb{R}$ นิยามเวกเตอร์ $m\vec{u}$ ดังนี้

- 1) ถ้า $m > 0$ แล้ว $m\vec{u}$ เป็นเวกเตอร์ที่มีขนาดเท่ากับ $m|\vec{u}|$ และมีทิศทางเดียวกับ \vec{u}
- 2) ถ้า $m < 0$ แล้ว $m\vec{u}$ เป็นเวกเตอร์ที่มีขนาดเท่ากับ $|m||\vec{u}|$ และมีทิศทางตรงข้ามกับ \vec{u}
- 3) ถ้า $m = 0$ แล้ว $m\vec{u} = \vec{0}$

สมบัติของการคูณเวกเตอร์ด้วยสเกลาร์

ถ้า \vec{u}, \vec{v} เป็นเวกเตอร์ใด ๆ ในระนาบ m, n เป็นจำนวนจริงใด ๆ

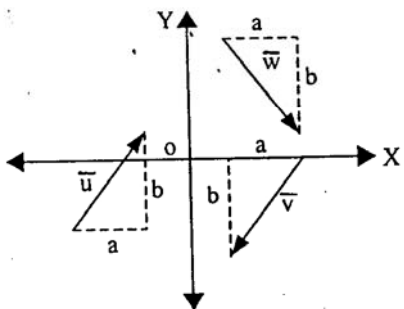
1. $m\vec{u}$ เป็นเวกเตอร์
2. $1\vec{u} = \vec{u}$
3. $m(n\vec{u}) = (mn)\vec{u}$
4. $m(\vec{u} + \vec{v}) = m\vec{u} + m\vec{v}$
5. $(m + n)\vec{u} = m\vec{u} + n\vec{u}$

ทฤษฎีบทที่สำคัญเกี่ยวกับการคูณเวกเตอร์ด้วยสเกลาร์

- | | |
|--------------|---|
| ทฤษฎีบทที่ 1 | กำหนด $\vec{u} \neq \vec{0}$ และ $\vec{v} \neq \vec{0}$ เป็นเวกเตอร์ใด ๆ บนระนาบ \vec{u} ขนานกับ \vec{v} ก็ต่อเมื่อมีจำนวนจริง m ซึ่ง $\vec{u} = m\vec{v}$ |
| ทฤษฎีบทที่ 2 | กำหนด $\vec{u} \neq \vec{0}, \vec{v} \neq \vec{0}, \vec{u}$ ไม่ขนานกับ \vec{v} และ $m, n \in \mathbb{R}$
ถ้า $m\vec{u} + n\vec{v} = \vec{0}$ แล้วจะได้ว่า $m = 0$ และ $n = 0$ |
| ทฤษฎีบทที่ 3 | ถ้า $\vec{u} \neq \vec{0}, \vec{v} \neq \vec{0}, \vec{u}$ ไม่ขนานกับ \vec{v} และ \vec{w} เป็นเวกเตอร์ใด ๆ
จะได้ว่า \vec{w} สามารถเขียนอยู่ในรูป $\vec{w} = m\vec{u} + n\vec{v}$ โดยที่ $m, n \in \mathbb{R}$ |

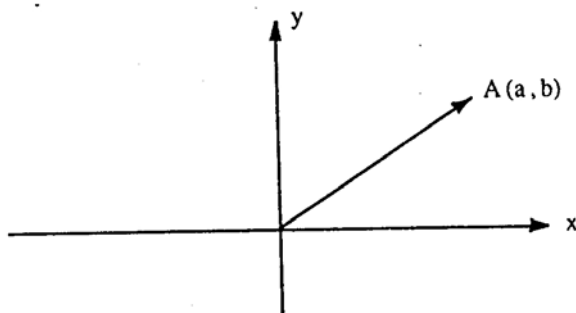
5. เวกเตอร์ในระบบแกนมุมฉาก

ความหมายและสัญลักษณ์ที่ใช้ในระบบแกนมุมฉาก



จากรูปเราเรียก \vec{u} ว่า $\begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix}$ เพราะจากจุดเริ่มต้นไปทางขวา a หน่วย และขึ้นข้างบนอีก b หน่วย
 เรียก \vec{v} ว่า $\begin{bmatrix} -a \\ -b \end{bmatrix}$ เพราะจากจุดเริ่มต้นไปทางซ้าย a หน่วย และลงข้างล่างอีก b หน่วย
 เรียก \vec{w} ว่า $\begin{bmatrix} a \\ -b \end{bmatrix}$ เพราะจากจุดเริ่มต้นไปทางขวา a หน่วย และลงข้างล่างอีก b หน่วย

1. เวกเตอร์ในตำแหน่งมาตรฐาน



เวกเตอร์ในตำแหน่งมาตรฐาน คือ เวกเตอร์ในระบบแกนมุมฉากที่มีจุดเริ่มต้นอยู่ที่จุดกำเนิด $(0, 0)$ จุดปลายอยู่ที่ $A(a, b)$ ใด ๆ ดังรูป เราสามารถเขียน $\vec{OA} = \begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix}$

2. การเท่ากันของเวกเตอร์ในระบบแกนมุมฉาก

บทนิยาม กำหนด $\vec{u} = \begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix}, \vec{v} = \begin{bmatrix} m \\ n \end{bmatrix}$ เป็นเวกเตอร์ในระบบแกนมุมฉาก $\vec{u} = \vec{v}$ ก็ต่อเมื่อ $a = m$ และ $b = n$

3. นิเสธของเวกเตอร์ในระบบแกนมุมฉาก

$$\text{บทนิยาม} \quad \text{ถ้า } \vec{u} = \begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix} \text{ นิเสธของ } \vec{u} \text{ คือ } -\vec{u} = \begin{bmatrix} -a \\ -b \end{bmatrix}$$

4. การบวกเวกเตอร์ในระบบแกนมุมฉาก

$$\begin{aligned} \text{บทนิยาม} \quad \vec{u} &= \begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix} \text{ และ } \vec{v} = \begin{bmatrix} c \\ d \end{bmatrix} \\ \vec{u} + \vec{v} &= \begin{bmatrix} a + c \\ b + d \end{bmatrix} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{ข้อตกลง} \quad \vec{u} - \vec{v} &= \vec{u} + (-\vec{v}) \\ \vec{u} - \vec{v} &= \begin{bmatrix} a - c \\ b - d \end{bmatrix} \end{aligned}$$

5. การคูณเวกเตอร์ในระบบแกนมุมฉากด้วยสเกลาร์

$$\begin{aligned} \text{บทนิยาม} \quad \vec{u} &= \begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix} \text{ และ } k \text{ เป็นจำนวนจริงใด ๆ} \\ k\vec{u} &= \begin{bmatrix} ka \\ kb \end{bmatrix} \end{aligned}$$

6. การขนานกันของเวกเตอร์ในระบบแกนมุมฉาก

$$\begin{aligned} \text{บทนิยาม} \quad \text{สำหรับ } \vec{u} \neq \vec{0}, \vec{v} \neq \vec{0} \\ \vec{u} = \begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix} \quad \vec{v} = \begin{bmatrix} c \\ d \end{bmatrix} \\ \vec{u} \parallel \vec{v} \text{ ก็ต่อเมื่อ } ad = bc \end{aligned}$$

7. ขนาดของเวกเตอร์ในระบบแกนมุมฉาก

“ขนาดของเวกเตอร์ใด ๆ คือ ความยาวของส่วนของเส้นตรงที่ระบุทิศทางที่แทนเวกเตอร์นั้น”

ถ้า \vec{AB} เป็นเวกเตอร์ในระบบแกนมุมฉาก $A(x_1, y_1)$ และ $B(x_2, y_2)$

$$\text{จะได้ } \vec{AB} = \begin{bmatrix} x_2 - x_1 \\ y_2 - y_1 \end{bmatrix}$$

$$\therefore |\vec{AB}| = \sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2}$$

$$\text{และถ้า } x_2 - x_1 = a \text{ และ } y_2 - y_1 = b \text{ จะได้ } \vec{AB} = \begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix}$$

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

8. เวกเตอร์หนึ่งหน่วย

“เวกเตอร์หนึ่งหน่วย คือ เวกเตอร์ที่มีขนาดหนึ่งหน่วย”

$$\text{สรุป } \vec{u} = \begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix}$$

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

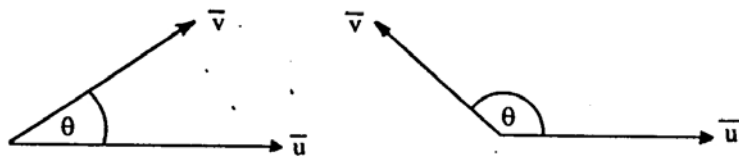
เวกเตอร์หนึ่งหน่วยที่มีทิศทางเดียวกันกับ \vec{u} คือ $\frac{1}{\sqrt{a^2 + b^2}} \begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix}$

เวกเตอร์หนึ่งหน่วยที่มีทิศทางตรงข้ามกับ \vec{u} คือ $-\frac{1}{\sqrt{a^2 + b^2}} \begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix}$

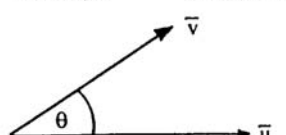
นั่นคือ เวกเตอร์หนึ่งหน่วยที่ขนานกับ \vec{u} คือ $\pm \frac{1}{|\vec{u}|} \vec{u}$

6. ผลคูณเชิงสเกลาร์ (Scalar Product or Dot Product)

บทนิยาม กำหนด $\vec{u} \neq \vec{0}; \vec{v} \neq \vec{0}$ เป็นเวกเตอร์สองเวกเตอร์ที่มีจุดเริ่มต้นร่วมกัน มุมระหว่างเวกเตอร์ \vec{u} กับ \vec{v} หมายถึง มุมบวกที่เล็กที่สุด ที่วัดจากเวกเตอร์หนึ่งไปยังอีกเวกเตอร์หนึ่ง



บทนิยาม กำหนด \vec{u}, \vec{v} เป็นเวกเตอร์สองเวกเตอร์ที่ทำมุม θ ต่อกัน ดังรูป



กำหนด $\vec{u} \cdot \vec{v} = |\vec{u}| |\vec{v}| \cos \theta$
และเรียก $\vec{u} \cdot \vec{v}$ ว่าผลคูณเชิงสเกลาร์ของ \vec{u} กับ \vec{v}

บทนิยาม กำหนด $\vec{i} = \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \end{bmatrix}$; $\vec{j} = \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \end{bmatrix}$
 $\vec{u} = a\vec{i} + b\vec{j}$ และ $\vec{v} = c\vec{i} + d\vec{j}$
 $\vec{u} \cdot \vec{v} = ac + bd$

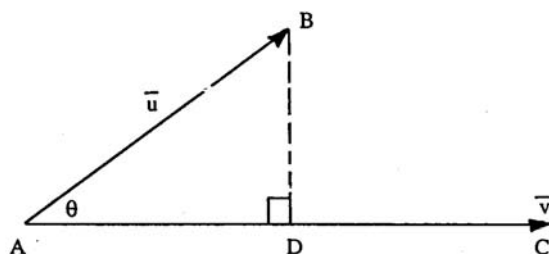
สมบัติของผลคูณเชิงสเกลาร์

กำหนด $\vec{u}, \vec{v}, \vec{w}$ เป็นเวกเตอร์ใด ๆ ในระนาบ k เป็นจำนวนจริง

- $\vec{u} \cdot \vec{v} = \vec{v} \cdot \vec{u}$
- $\vec{u} \cdot (\vec{v} + \vec{w}) = (\vec{u} \cdot \vec{v}) + (\vec{u} \cdot \vec{w})$
- $a(\vec{u} \cdot \vec{v}) = (a\vec{u}) \cdot \vec{v} = \vec{u} \cdot (a\vec{v})$
- $\vec{u} \cdot \vec{u} = |\vec{u}|^2$
- ถ้า $\vec{u} \neq \vec{0}$ และ $\vec{v} \neq \vec{0}$ แล้ว $\vec{u} \cdot \vec{v} = 0$ ก็ต่อเมื่อ \vec{u} ตั้งฉากกับ \vec{v}
- ถ้า \vec{u} ขนานกับ \vec{v} และมีทิศทางเดียวกัน $\vec{u} \cdot \vec{v} = |\vec{u}| |\vec{v}|$
- $|\vec{u} + \vec{v}|^2 = |\vec{u}|^2 + |\vec{v}|^2 + 2\vec{u} \cdot \vec{v}$
- $|\vec{u} - \vec{v}|^2 = |\vec{u}|^2 + |\vec{v}|^2 - 2\vec{u} \cdot \vec{v}$

7. บทประยุกต์ของผลคูณเชิงสเกลาร์

1. เวกเตอร์โปรเจกชันของ \vec{u} บน \vec{v}



$$\text{จากรูป } \vec{AB} = \vec{u}$$

$$\vec{AC} = \vec{v}$$

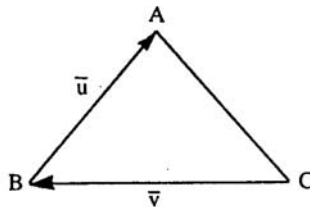
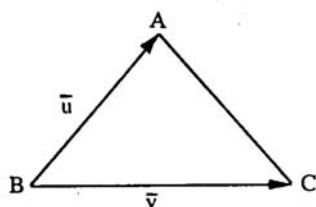
$BD \perp AC$ ที่ D

เรียก \vec{AD} ว่า เวกเตอร์โปรเจกชันของ \vec{u} บน \vec{v}

$$\vec{AD} = \frac{(\vec{u} \cdot \vec{v})}{|\vec{v}|^2} \cdot \vec{v}$$

2. พื้นที่รูปสามเหลี่ยมที่มีเวกเตอร์ \vec{u} กับ \vec{v} เป็นด้าน 2 ด้าน

กำหนด ABC เป็นสามเหลี่ยม ที่มี \vec{u}, \vec{v} ประกอบเป็นด้าน 2 ด้าน ดังรูป



$$\text{พื้นที่สามเหลี่ยม } ABC = \frac{1}{2} \sqrt{(\vec{u} \cdot \vec{u})(\vec{v} \cdot \vec{v}) - (\vec{u} \cdot \vec{v})^2}$$

แบบฝึกประสบบการณ เวกเตอร์

1. กำหนดให้ ABC เป็นสามเหลี่ยม มี D เป็นจุดบนด้าน AB ซึ่งแบ่ง AB เป็นอัตราส่วน $|\vec{AD}| : |\vec{DB}| = 3 : 2$ และ $\vec{CA} = 3\vec{i} - 2\vec{j}$, $\vec{CB} = 2\vec{i} + 3\vec{j}$ แล้ว $|\vec{CD}|$ เท่ากับข้อใดต่อไปนี้ (Ent คณิต กข 2537)
 1. $\frac{9}{5}$
 2. $\frac{11}{5}$
 3. $\frac{13}{5}$
 4. $\frac{14}{5}$
2. กำหนดให้ A, B และ C คือจุดที่มีพิกัดเป็น $(-5, 0)$, $(3, 6)$ และ $(\frac{2}{5}, -\frac{1}{5})$ ตามลำดับ ถ้า D(a, b) เป็นจุดที่ทำให้ \vec{CD} มีทิศทางเดียวกับ \vec{AB} และขนาดของ \vec{CD} เท่ากับ 2 แล้ว a + b เท่ากับข้อใดต่อไปนี้ (Ent คณิต กข 2538)
 1. 3
 2. 6
 3. $\frac{29}{5}$
 4. $\frac{71}{5}$
3. กำหนด $A(1, -1)$, $B(5, -4)$ และ $P(2, 3)$ เป็นจุดในระนาบ XY ถ้า Q เป็นจุดในระนาบ XY ที่ $\vec{PQ} = 2\vec{AB}$ แล้ว $\vec{AP} \cdot \vec{BQ}$ เท่ากับข้อใดต่อไปนี้ (Ent คณิต กข 2540)
 1. -9
 2. -1
 3. 9
 4. 1
4. กำหนดให้ O เป็นจุดกำเนิด $\vec{OA} = 3\vec{i} + 4\vec{j}$, $\vec{OB} = 5\vec{i} - 2\vec{j}$ จากจุด A ลากเส้นตรงไปตั้งฉากกับ OI ที่จุด D แล้ว \vec{OD} คือข้อใดต่อไปนี้ (Ent คณิต 1/2 2542)
 1. $\frac{7}{\sqrt{29}}(5\vec{i} - 2\vec{j})$
 2. $\frac{7}{29}(5\vec{i} - 2\vec{j})$
 3. $\frac{8}{\sqrt{29}}(5\vec{i} - 2\vec{j})$
 4. $\frac{8}{29}(5\vec{i} - 2\vec{j})$
5. ให้ A, B, C เป็นจุดในระนาบ และ O เป็นจุดกำเนิด โดยที่ $\vec{OA} = 3\vec{i} - 2\vec{j}$ และ $\vec{OB} = 2\vec{i} + 5\vec{j}$ ถ้า $\vec{AC} = \vec{AB}$ แล้ว $|\vec{OC}|^2$ มีค่าเท่ากับข้อใดต่อไปนี้ (Ent คณิต 1/1 2544)
 1. $\frac{113}{9}$
 2. $\frac{98}{9}$
 3. $\frac{193}{9}$
 4. $\frac{153}{9}$
6. เวกเตอร์ใดต่อไปนี้ขนานกับเส้นตรงซึ่งสัมผัสกับวงกลม $x^2 + y^2 - 4x + 6y - 12 = 0$ ที่จุด $(6, 0)$ (Ent คณิต กข 2536)
 1. $3\vec{i} + 4\vec{j}$
 2. $3\vec{i} - 4\vec{j}$
 3. $5\vec{i} - 3\vec{j}$
 4. $5\vec{i} + 3\vec{j}$
7. 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 $\cos\theta$ มีค่าเท่ากับข้อใดต่อไปนี้ (Ent คณิต 1/2 2544)
 1. $\frac{-2}{\sqrt{5}}$
 2. $\frac{-2}{\sqrt{10}}$
 3. $\frac{2}{\sqrt{5}}$
 4. $\frac{2}{\sqrt{10}}$
8. กำหนดให้ A และ B คือจุด $(-10, 0)$ และ $(2, 4)$ ตามลำดับ แบ่งส่วนของเส้นตรง AB ที่จุด C ด้วยอัตราส่วน $\frac{|\vec{AC}|}{|\vec{CB}|} = \frac{1}{3}$ ถ้า O คือจุดกำเนิด แล้วโคไซน์ ของมุม COB มีค่าเท่ากับข้อใดต่อไปนี้ (Ent คณิต กข 2541)
 1. $\frac{-2}{\sqrt{10}}$
 2. $\frac{-1}{\sqrt{10}}$
 3. $\frac{1}{\sqrt{10}}$
 4. $\frac{2}{\sqrt{10}}$
9. ให้ $\vec{u} = \vec{i} + 3\vec{j}$, $\vec{v} = 2\vec{i} + \vec{j}$ ถ้า θ เป็นมุมระหว่าง $(\vec{u} + \vec{v})$ และ $(\vec{u} - \vec{v})$ แล้ว $\cos\theta$ มีค่าเท่ากับข้อใดต่อไปนี้ (Ent คณิต 1/1 2543)
 1. $\frac{1}{\sqrt{5}}$
 2. $\frac{2}{\sqrt{5}}$
 3. $\frac{1}{5}$
 4. $\frac{2}{5}$

10. ถ้า \vec{u} และ \vec{v} ทำมุมกัน 60° และ $|\vec{u} + \vec{v}| = \sqrt{37}$, $|\vec{u} - \vec{v}| = \sqrt{13}$ แล้ว $|\vec{u}| + |\vec{v}|$ มีค่าเท่ากับ
ข้อใดต่อไปนี้ (Ent คณิต 1/2 2542)

1. 5 2. 7 3. $\sqrt{37}$ 4. $\sqrt{50}$

11. ให้ \vec{u} และ \vec{v} เป็นเวกเตอร์ และ θ เป็นมุมระหว่าง \vec{u} และ \vec{v}

ถ้า $\vec{u} + \vec{v}$ ตั้งฉากกับ $\vec{u} - 2\vec{v}$ และ

$\vec{u} + 2\vec{v}$ ตั้งฉากกับ $2\vec{u} - \vec{v}$ และ $|\vec{u}| = \sqrt{2}$ แล้ว $\cos \theta$ มีค่าเท่ากับข้อใดต่อไปนี้

(Ent คณิต 1/2 2543)

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

12. กำหนดให้ $|\vec{u}| = \frac{\sqrt{2}}{2}$, $|\vec{u} + \vec{v}| = 5$, $|\vec{u} - \vec{v}| = 4$ ถ้า θ เป็นมุมระหว่าง \vec{u} และ \vec{v} แล้ว θ
อยู่ในช่วงใดต่อไปนี้ (Ent คณิต 1/2 2544)

1. $(0, \frac{\pi}{6})$ 2. $(\frac{\pi}{6}, \frac{\pi}{4})$ 3. $(\frac{\pi}{4}, \frac{\pi}{3})$ 4. $(\frac{\pi}{3}, \frac{\pi}{2})$

13. กำหนดให้ $\vec{u}, \vec{v}, \vec{w}$ เป็นเวกเตอร์ซึ่งมีสมบัติ $|\vec{u}| = |\vec{w}|$ และ $|\vec{u} - \vec{v}| = |\vec{v} + \vec{w}|$ ถ้ามุมระหว่าง
 \vec{u} และ \vec{v} เท่ากับ $\frac{\pi}{5}$ แล้วมุมระหว่าง \vec{v} และ \vec{w} เท่ากับข้อใดต่อไปนี้ (Ent คณิต กข 2537)

1. 0 2. $\frac{2\pi}{3}$ 3. $\frac{\pi}{3}$ 4. $\frac{\pi}{5}$

14. ถ้า $\vec{u} \cdot \vec{v} = 5$, $|\vec{u}| = 2$ แล้วมุมระหว่าง \vec{u} และ \vec{v} เป็น 60 องศา แล้ว $|\vec{u} + \vec{v}|$ เท่ากับข้อใด
ต่อไปนี้ (Ent คณิต กข 2539)

1. 7 2. 12 3. $\sqrt{29}$ 4. $\sqrt{39}$

15. กำหนดให้ $|\vec{u} - \vec{v}| = 3$ และ $\vec{u} \cdot \vec{v} = -2$ จงพิจารณาข้อความต่อไปนี้

ก. $\vec{u} + \vec{v}$ เป็นเวกเตอร์หนึ่งหน่วย

ข. $|\vec{u}|^2 + |\vec{v}|^2 = 3$

ข้อใดต่อไปนี้ถูก (Ent คณิต 1/1 2543)

1. ก. ถูก และ ข. ถูก 2. ก. ถูก และ ข. ผิด
3. ก. ผิด และ ข. ถูก 4. ก. ผิด และ ข. ผิด

เฉลยแบบฝึกประสบการณ์ เวกเตอร์

- | | | | |
|----|---|-----|---|
| 1. | 3 | 9. | 1 |
| 2. | 1 | 10. | 2 |
| 3. | 3 | 11. | 1 |
| 4. | 2 | 12. | 2 |
| 5. | 1 | 13. | 3 |
| 6. | 2 | 14. | 4 |
| 7. | 1 | 15. | 2 |
| 8. | 2 | | |