

## 單元 A8：矩陣

### 特定目標：

1. 學習矩陣的概念及運算。
2. 學習二階方陣及三階方陣的性質和運算及其行列式。
3. 矩陣在二維幾何上的應用。

38

內容	時間分配	教學建議
8.1 矩陣及其運算	4	教師應介紹一個有 $m$ 行和 $n$ 列矩陣的通式，即 $m \times n$ 矩陣。學生應清楚矩陣的運算：加法、減法、乘法和純量乘法及其性質。一般來說，對於矩陣 $A$ 和 $B$ ， $AB \neq BA$ ，教師應予以解釋。教師應介紹以下各名詞：零矩陣、單位矩陣和倒置矩陣。
8.2 二階及三階方陣	9	<p>教師應定義方陣和其行列式，並清楚指出奇異矩陣和非奇異矩陣的概念及應用。學生應能計算矩陣的行列式和求出非奇異矩陣的逆矩陣，並知道下列有關逆矩陣和行列式的性質：</p> <p>A. 逆矩陣的性質</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) 一矩陣的逆矩陣是唯一的。</li> <li>(ii) 一矩陣存在逆矩陣當且僅當它是非奇異。</li> <li>(iii) 若 <math>A</math> 為非奇異，則 <math>AB = 0</math> 蘊涵 <math>B = 0</math>。</li> <li>(iv) 若 <math>A</math> 為非奇異，則 <math>AB = AC</math> 蘊涵 <math>B = C</math>。</li> <li>(v) 若 <math>A</math>、<math>B</math> 為非奇異，<math>\lambda</math> 為非零純量及 <math>n</math> 為正整數，則 <math>AB</math>、<math>A^{-1}</math>、<math>A^t</math>、<math>\lambda A</math>、<math>A^n</math> 為非奇異及           <math display="block">(AB)^{-1} = B^{-1}A^{-1}</math> <math display="block">(A^{-1})^{-1} = A</math> <math display="block">(A^t)^{-1} = (A^{-1})^t</math> <math display="block">(\lambda A)^{-1} = \lambda^{-1}A^{-1}</math> <math display="block">(A^n)^{-1} = (A^{-1})^n</math> </li> </ul> <p>B. 行列式的性質</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) 若一行列式中有兩行（或兩列）全等或成比例，則此行列式的值是零。</li> <li>(ii) 若一行列式中有兩行（或兩列）互換，則此行列式的數值不變但符號改變。</li> </ul>

39

內容	時間分配	教學建議
8.3 於二維幾何的應用	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>(iii) 若一行列式的行換作列（或列換作行），則其值不變，即是 <math>\det A^t = \det A</math> 或 <math> A^t  =  A </math>。</li> <li>(iv) 若將一行列式中任何一行（或列）的每一分子乘以同一數，則其值亦乘以此一數。</li> <li>(v) 兩同階方陣乘積的行列式等於該兩方陣行列式的乘積，即是 <math>\det AB = \det A \cdot \det B</math> 或 <math> AB  =  A   B </math>。</li> </ul> <p>學生應熟悉以矩陣表示一點和一向量；及反射、旋轉、放大、位移、平移及其合成的矩陣表示法。下列各例為部分以 <math>2 \times 2</math> 矩陣表示的變換：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) 對直線 <math>y = (\tan \theta)x</math> 的反射，以矩陣           <math display="block">A = \begin{pmatrix} \cos 2\theta &amp; \sin 2\theta \\ \sin 2\theta &amp; -\cos 2\theta \end{pmatrix}</math> 表示。</li> <li>(ii) 繞原點旋轉 <math>\phi</math> 角，以矩陣           <math display="block">B = \begin{pmatrix} \cos \phi &amp; -\sin \phi \\ \sin \phi &amp; \cos \phi \end{pmatrix}</math> 表示。</li> <li>(iii) 對原點以比例因子 <math>k \neq 0</math> 放大，以矩陣           <math display="block">C = \begin{pmatrix} k &amp; 0 \\ 0 &amp; k \end{pmatrix}</math> 表示。</li> <li>(iv) 以因數 <math>k</math> 平行於 <math>x</math> 一軸位移，以矩陣           <math display="block">D = \begin{pmatrix} 1 &amp; k \\ 0 &amp; 1 \end{pmatrix}</math> 表示。</li> </ul> <p>對於 (iii) 及 (iv)，應討論對形狀和面積的影響。教師應對學生解釋清楚在上述各種變換下，所有滿足 <math>T \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} x' \\ y' \end{pmatrix}</math>，其中 <math>T</math> 代表一種變換，的每一點 <math>P(x, y)</math> 都會轉到一新點 <math>P'(x', y')</math>。熟習各變換的合成對學生明白矩陣乘積很重要。</p>

內容	時間分配	教學建議
40		<p>例： 先對直線 <math>y = (\tan \theta)x</math> 反射跟著繞原點旋轉 <math>\phi</math> 角的結果，正如上文所提及，可以乘積 <math>BA</math> 表示，其中 <math>BA \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} x' \\ y' \end{pmatrix}</math>。留意此乘積是由右至左解釋為：先應用變換 <math>A</math> 再應用變換 <math>B</math>。</p> <p>如下的合成變換亦可提出： 例： 以方程組 <math>\begin{cases} x' = y + 2 \\ y' = -x + 4 \end{cases}</math>，其矩陣表示法為 <math display="block">\begin{pmatrix} x' \\ y' \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 0 &amp; 1 \\ -1 &amp; 0 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 2 \\ 4 \end{pmatrix}</math> 的變換。</p> <p>矩陣 <math>\begin{pmatrix} 0 &amp; 1 \\ -1 &amp; 0 \end{pmatrix}</math> 代表變換是對原點順時針方向旋轉 <math>90^\circ</math>。因此，它可視為一旋轉再跟著平移。若以 <math>(3, 1)</math> 為定點，此變換可視作為對 <math>(3, 1)</math> 順時針方向旋轉 <math>90^\circ</math>。</p>
	21	

## 單元 A9：二元及三元綫性方程組

### 特定目標：

1. 利用高斯消去法解綫性方程組。
2. 認識解的存在性及唯一性。

內容	時間分配	教學建議
9.1 高斯消去法及梯陣式	5	<p>適合下列兩個性質的矩陣稱為梯陣式：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 首 <math>k</math> 行非零；其餘各行為零。</li> <li>(2) 每一非零行的第一個非零元素為 1，並出現在前一行第一個非零元素的右列。</li> </ol> <p>例： 以下 <math>5 \times 8</math> 矩陣是梯陣式：</p> $\begin{pmatrix} 0 & 1 & * & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 1 & * & * & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & * & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \end{pmatrix}$ <p>學生應懂得利用高斯消去法解二元及三元的綫性方程組，方法就是利用行的基本運算將一矩陣變為梯陣式。</p> <p>例： 解方程組 <math>\begin{cases} x_1 + 2x_2 + x_3 = 2 \\ 3x_1 + x_2 - 2x_3 = 1 \\ 4x_1 - 3x_2 - x_3 = 3 \\ 2x_1 + 4x_2 + 2x_3 = 4 \end{cases}</math></p> <p>增廣矩陣</p> $\begin{pmatrix} 1 & 2 & 1 & 2 \\ 3 & 1 & -2 & 1 \\ 4 & -3 & -1 & 3 \\ 2 & 4 & 2 & 4 \end{pmatrix} \sim \begin{pmatrix} 1 & 2 & 1 & 2 \\ 0 & -5 & -5 & -5 \\ 0 & -11 & -5 & -5 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{pmatrix}$ $\sim \begin{pmatrix} 1 & 2 & 1 & 2 \\ 0 & 1 & 1 & 1 \\ 0 & -11 & -5 & -5 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{pmatrix} \sim \begin{pmatrix} 1 & 0 & -1 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & 1 \\ 0 & 0 & 1 & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{pmatrix}$