

※ 정.동역학 들어가기 전 (필수 학습 자료)

I. 함수

1. 1차 함수와 그래프(방정식): $y = ax + b$ (기울기와 y 절편)

연습 : $y = x - 1$ $y = -0.5x + 2$ 의 그래프 그리기(기울기와 y 절편, 그리고 1차 방정식 풀기)

2. 2차함수와 그래프(방정식)

연습: $y = ax^2 + bx + c$ 근의 공식 $x_1, x_2 = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2}$ 유도하기

(1) $y = x^2 - 2x - 3$ 의 그래프 그리기(정확하게), $x^2 - 2x - 3 = 0$ 방정식 풀이(그래프의 x축과 만나는 지점의 값)

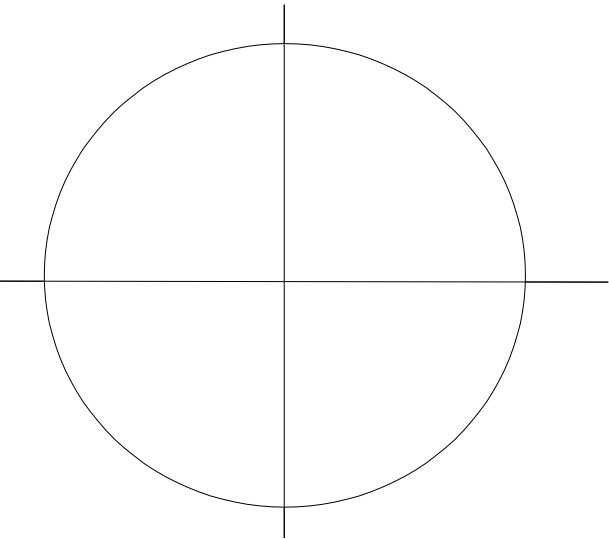
(2) $y = -x^2 + 2x - 1$ 의 그래프 그리기 및 $-x^2 + 2x - 1 = 0$ 방정식 풀이

II. 삼각함수

1. 각도의 단위

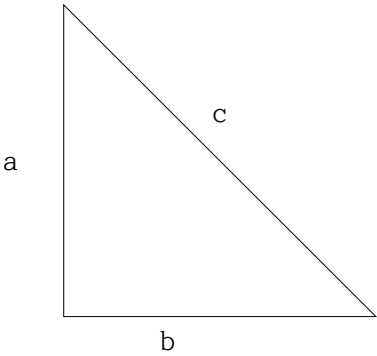
- 도(degree) :원의 중심각도는 360^0
- 라디안 (radian): 원의 중심각도는 $2 \times \pi(radian) = 2 \times 3.1415926 \text{-----}$
 π 는 무한소수이며 숫자이다. 그래서 문자로 대체하여 표시함.
- 아래 표를 완성하고 아래 원의 그림에 각도에 해당하는 반지름을 그려보세요.

중심각도 (도)	0	30	45	60	90	120	135	150	180	210	225	240	270	300	315	330	360
radian																	



2. 직각삼각형 관련 법칙: 피타고라스 정리 $a^2 + b^2 = c^2$
(예) 피타고라스 정리를 이용하여 아래 표를 완성해 보시오.

a	b	c
3	4	
5	12	
4	6	
5	8	



3. 일반 삼각형의 사인 및 코사인 법칙

$$\frac{a}{\sin A} = \frac{b}{\sin B} = \frac{c}{\sin C}$$

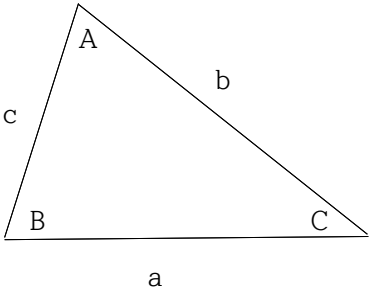
$$a^2 = b^2 + c^2 - 2bc \cos A$$

$$b^2 = c^2 + a^2 - 2ac \cos B$$

$$c^2 = a^2 + b^2 - 2ab \cos C$$

(예제) 일반 삼각형의 데이터를 보고 빈칸을 채우시오.

a	b	c	A	B	C
3	4	6			
5	12			30	
4				50	60



4. 삼각함수

※ 아래 그림 설명: 철수는 반지름이 R 인 호수 공원의 길을 $P_0(R,0)$ 에서 걷기 시작(출발점임을 반드시 명심하라)하여 호수 주위의 임의의 위치인 $P(x_p, y_p)$ 에 도달했음.

위의 이야기를 토대로하여 연습장에 아래와 같은 순서로 그림을 그려 봅니다

(1) 첫 번째로 아래 그림과 같이 x-y 축과 원점(0)인 좌표를 그립니다.

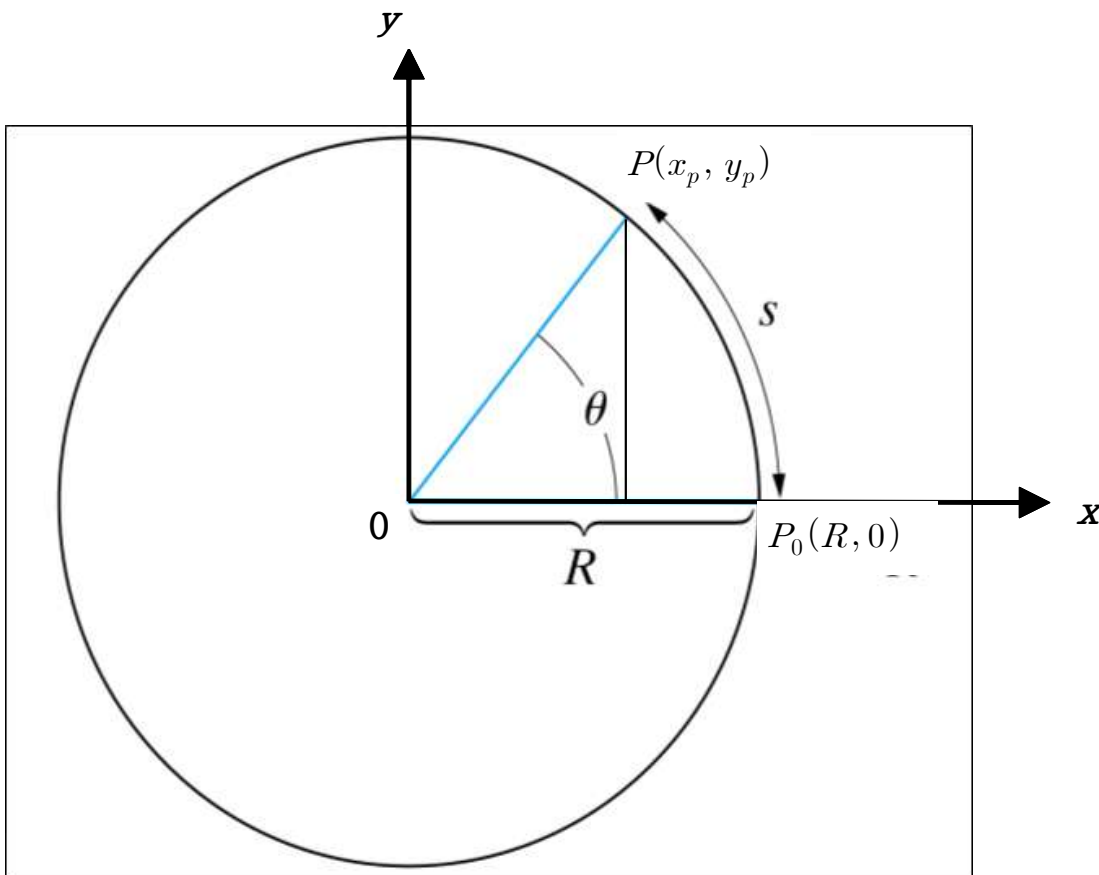
(2) 두 번째로 컴파스로 지름 20cm 원($R = 10cm$)을 그립니다.

(3) 세 번째로 각도기를 이용하여 $\theta = 30^\circ$ 인 지점에 $P(x_p, y_p)$ 를 찍어봅니다

(4) 네 번째로 자를 이용하여 가능한 정확하게 x_p 와 y_p 를 측정해 봅니다.

(5) 위의 각도표에 나타난 다양한 각도에 대해서 시도해 본다.

- 주의 $P(x_p, y_p)$ 는 좌표값으로 원점을 중심으로 각도에 따라서 +/- 값을 분명하게 구분해야한다.



(2) 삼각함수의 정의(definition) : ※ 정의는 그렇게 하기로 한 약속이다. 고로 임의로 바꿀 수 있는 것이 아니다. (예) 신호등에서 파란불은 가고 빨간불은 선다.

- $\cos\theta = \frac{x}{R}$: $P_0(R,0)$ 에서 걷기 시작(출발점임)하여 벌려진 각도 θ 에 대한 cos 값은 그 위치에서의 원의 반지름 값 R에 대한 x 좌표값의 비율이다.(반드시 1보다 작아짐)

- $\sin\theta = \frac{y}{R}$: $P_0(R,0)$ 에서 걷기 시작(출발점임)하여 벌려진 각도 θ 에 대한 sin 값은 그 위치에서의 원의 반지름 값 R에 대한 y 좌표값의 비율이다.

- $\tan\theta = \frac{y}{x} = \frac{\sin\theta}{\cos\theta}$: $P_0(R,0)$ 에서 걷기 시작(출발점임)하여 벌려진 각도 θ 에 대한 tan 값은 그

위치에서의 x 좌표값에 대한 y 좌표값의 비율이다. 이는 $\tan\theta = \frac{\sin\theta}{\cos\theta} = \frac{y/R}{x/R} = \frac{y}{x}$ 이다.

- 중심각도 θ 에 대해서 아래 표를 완성해 보세요.

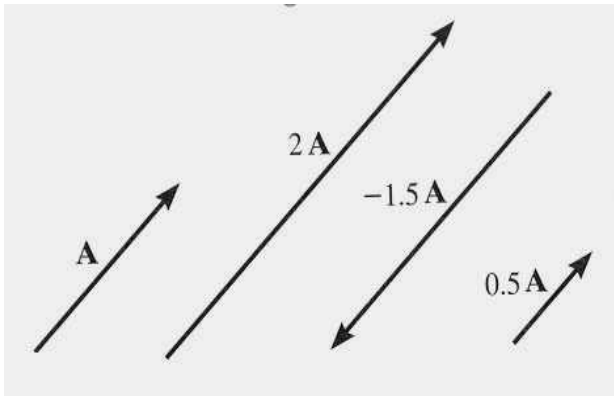
[illegible]

IV. 벡터(크기와 방향이 있는 물리량)

1. 벡터의 표시법

1-1. 그림으로 표시하기(직선과 화살표로 그림.)

그림에서 직선의 길이는 그 벡터 물리량의 크기를 나타내고 기울어진 정도와 화살표가 방향을 나타낸다.



(좌측 그림 설명) $2A$ 는 A 의 길이에 2배이며 같은 방향
 $-1.5A$ 는 A 의 길이에 1.5배이며 완전 반대방향
 $0.5A$ 는 A 의 길이에 절반이고 같은 방향.

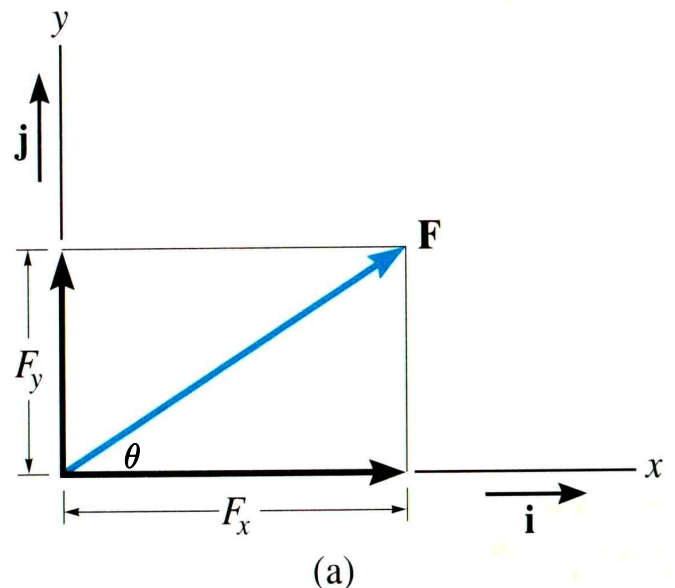
(우측그림 설명)

보통 힘 벡터는 영문 Force의 첫글자 'F'를 인용함. 파란색 직선(화살표)으로 나타난 힘 벡터 F 는 x 방향의 성분 ' F_x '와 y 방향의 성분 ' F_y '가 합하여져 있다.

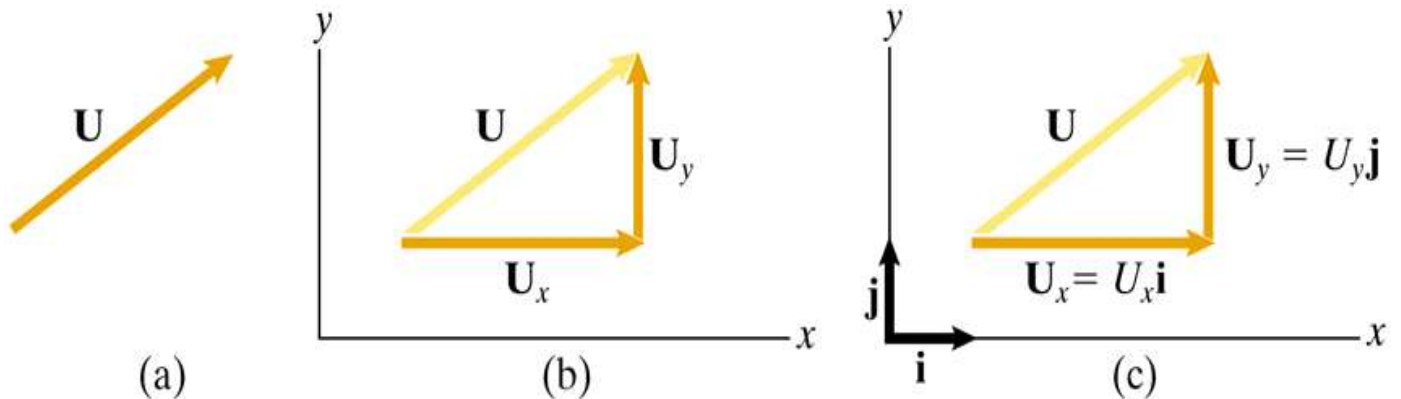
그림에서 'i'는 $+x$ 방향이면서 크기가 '1'인 벡터이고 'j'는 $+y$ 방향이면서 크기가 '1'인 벡터로 이를 단위벡터라고 한다.

고로 수식으로 벡터를 표현하면 $F = F_x i + F_y j$ 로 표현할 수 있다.

그림에서 파란색의 벡터 F 의 길이가 크기이며 방향은 $+x$ 축과 파란색의 벡터 F 가 이루는 각도 θ 이다.



- 그림으로 표시하기(x - y 좌표축 이용 : 가장 중요하고 가장 먼저 해야 할 일)

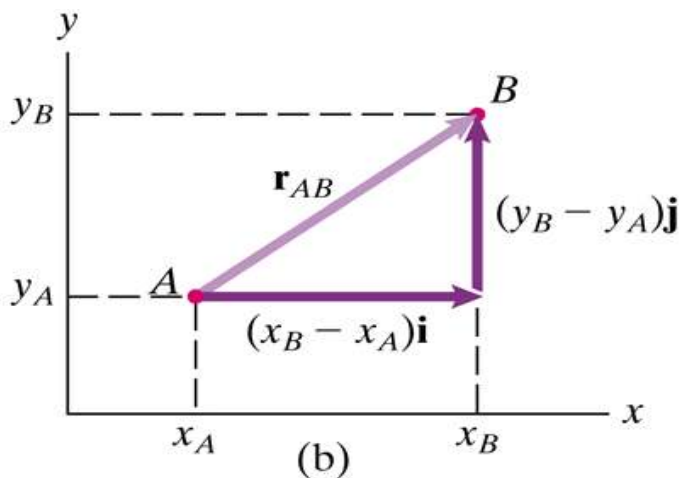
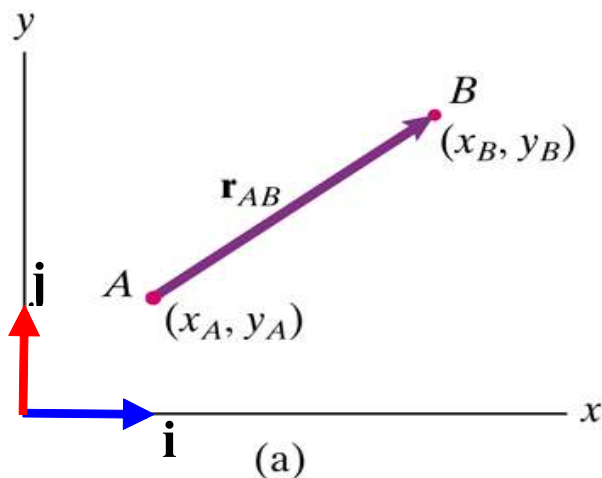


1-2. 문자로 이름 붙이기 : 표시방법 \vec{r} \vec{v} \vec{a} r v a A (두꺼운 글씨체)

※ 교과서 저자에 따라서 다르게 표현

1-3. 수식으로 표기(성분으로 나타낸 벡터) : 계산상의 방법으로 가장 많이 적용해야하는 방법

- 대표적인 도구와 방법은 x-y 좌표축 이용



$$\vec{r}_{AB} = (x_B - x_A)\vec{i} + (y_B - y_A)\vec{j}$$

(예) $(x_B, y_B) = (4, 3)$ 이고 $(x_A, y_A) = (1, 1)$ 이면 이 때 \vec{r}_{AB} 를 계산해 보시오.

(과일 바구니 예)

이를 좀 더 쉽게 설명하고자 예를 들어보기로 한다.

F 라는 과일 바구니 안에 사과 4개와 배가 3개 들어있다고 한다. 이를 표와 그래프 그리고 수식으로 나타낸다고 해봅시다.

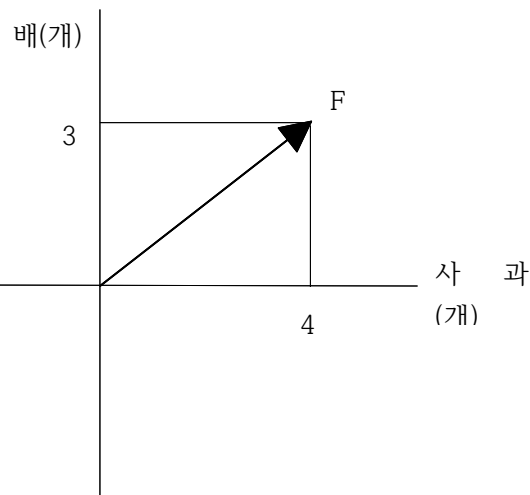
<표>

과일 바구니	사과(개)	배(개)
F	4	3

<그래프> 과일 주머니 F를 벡터적인 표기(직선과 화살표)로 나타내고 우측과 같이 x축을 사과, y축을 배로 나타내면 과일주머니 F의 끝지점에서 수직으로 내려그은 선이 x 축과 만나는 지점이 '4'로 4개의 사과가 과일 주머니에 있다는 의미를 갖게 된다. 같은 방법으로 F의 끝지점에서 수평으로 그은 선이 y 축과 만나는 지점은 '3'으로 3개의 배가

과일 주머니에 있다는 의미를 갖게 된다.

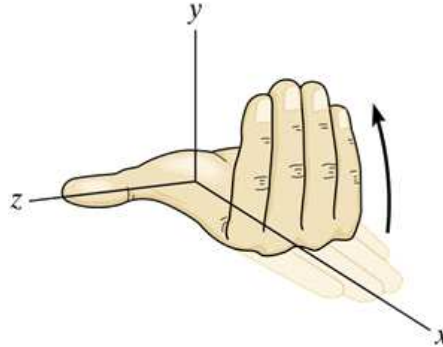
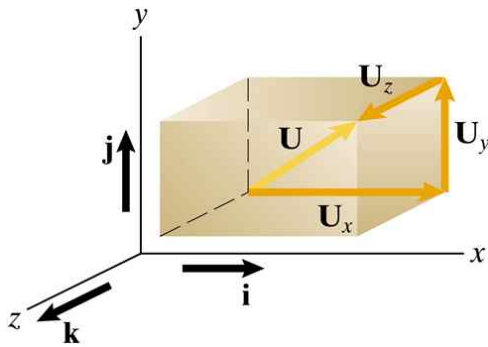
<수식> $F = 4\text{사과} + 3\text{배 (단위:개)}$



(예) 만일 과일 주머니 F에서 사과 1개와 배 1개를 빼서 먹어 버리면 이는 수식으로 어떻게 계산할 수 있을까요

(연습1) $\vec{r}_A = 2\vec{i} + 2\vec{j}$, $\vec{r}_B = 6\vec{i} + 5\vec{j}$ 를 x-y 좌표계에 그림으로 그리고 다음을 계산하고 그림으로 연산을 수행하시오. $\vec{r}_C = \vec{r}_A + \vec{r}_B$, $\vec{r}_D = \vec{r}_B - \vec{r}_A$, $\vec{r}_E = \vec{r}_B - 2\vec{r}_A$ 그리고 크기와 x 축과 이루는 각도를 구하시오.

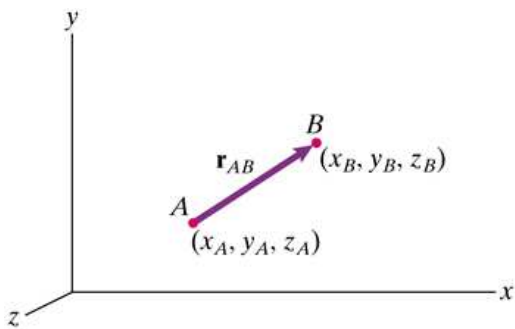
2. 직교좌표계 설정 방법(오른손 법칙) 및 3차원 벡터



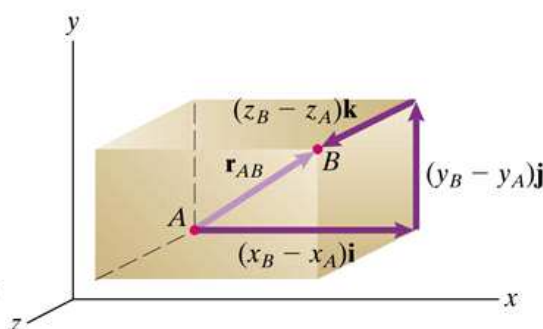
$$\mathbf{U} = U_x \mathbf{i} + U_y \mathbf{j} + U_z \mathbf{k} \quad |\mathbf{U}| = \sqrt{U_x^2 + U_y^2 + U_z^2}$$

3. 위치 벡터

$$\mathbf{r}_{AB} = (x_B - x_A)\mathbf{i} + (y_B - y_A)\mathbf{j} + (z_B - z_A)\mathbf{k}$$



(a)



(b)

(연습) $\vec{r}_A = \vec{i} + \vec{j} + \vec{k}$, $\vec{r}_B = -2\vec{i} + \vec{j} - 3\vec{k}$ 를 x-y 좌표계에 그림으로 그리고 다음을 계산하고 그림으로 연산을 수행하시오. $\vec{r}_C = \vec{r}_A + \vec{r}_B$, $\vec{r}_D = \vec{r}_B - \vec{r}_A$, $\vec{r}_E = \vec{r}_B - 2\vec{r}_A$ 그리고 크기와 x축과 이루는 각도를 구하시오.

4. 벡터의 스칼라곱(내적: scalar product=dot product=inner product)

(정의) $\mathbf{U} \cdot \mathbf{V} = |\mathbf{U}| |\mathbf{V}| \cos \theta$: 두 벡터의 크기(그림 상 벡터의 길이)와 두 벡터 사이의 각도값에 대한 \cos 값을 모두 곱한 결과로 스칼라 즉 크기만 존재함.)

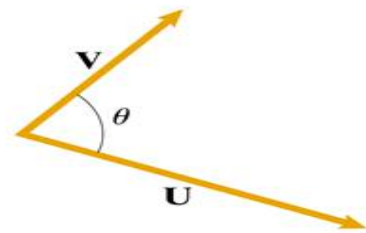
(연산 관계) $\mathbf{U} \cdot \mathbf{V} = \mathbf{V} \cdot \mathbf{U}$ (교환해서 계산해도 동일)

$a(\mathbf{U} \cdot \mathbf{V}) = (a\mathbf{U}) \cdot \mathbf{V} = \mathbf{U} \cdot (a\mathbf{V})$ (상수값을 곱한 결과)

$\mathbf{U} \cdot (\mathbf{V} + \mathbf{W}) = \mathbf{U} \cdot \mathbf{V} + \mathbf{U} \cdot \mathbf{W}$ (전개식 관계)



(a)



(b)

4-1. 단위 벡터에 의한 벡터의 내적 계산

우측 그림에서 보이는 두 벡터 \vec{F} 와 \vec{P} 의 사잇각(θ)에 대하여 단위벡터를 이용하여 내적을 계산한다.

먼저 두 벡터를 수식화 하면 아래와 같다.

$$(1) \vec{F} = F_x \vec{i} + F_y \vec{j}, F_x = F \cos \alpha, F_y = F \sin \alpha$$

여기에서 F 는 벡터 \vec{F} 의 크기(길이)이고 α 는 x축과 벡터 \vec{F} 가 이루는 각도이다.

$$(2) \vec{P} = P_x \vec{i} + P_y \vec{j}, P_x = P \cos \beta, P_y = P \sin \beta$$

여기에서 P 는 벡터 \vec{P} 의 크기(길이)이고 β (점선)는 x축과 벡터 \vec{P} 가 이루는 각도이다.

$$|\vec{P}| = P = \sqrt{P_x^2 + P_y^2}$$

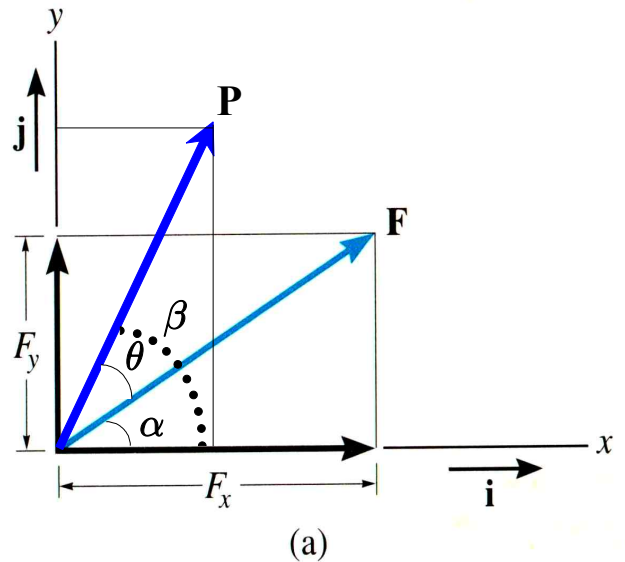
$$|\vec{F}| = F = \sqrt{F_x^2 + F_y^2}$$

$$(3) \mathbf{P} \cdot \mathbf{F} = |\vec{P}| |\vec{F}| \cos \theta = (P_x \vec{i} + P_y \vec{j}) \cdot (F_x \vec{i} + F_y \vec{j}) = P_x F_x + P_y F_y \text{ 된다.}$$

(4) 위의 (3)의 결과로부터 두 벡터의 사잇각(θ)에 대한 결과를 얻을 수 있다.

$$\cos \theta = \frac{P_x F_x + P_y F_y}{|\vec{P}| |\vec{F}|} = \frac{P_x F_x + P_y F_y}{\sqrt{P_x^2 + P_y^2} \sqrt{F_x^2 + F_y^2}}$$

※ 근거



(a)

$$\mathbf{i} \cdot \mathbf{i} = |\mathbf{i}| |\mathbf{i}| \cos(0) = (1)(1)(1) = 1,$$

$$\mathbf{i} \cdot \mathbf{j} = |\mathbf{i}| \cdot |\mathbf{j}| \cdot \cos(90^\circ) = (1)(1)(0) = 0$$

$\mathbf{i} \cdot \mathbf{i} = 1$	$\mathbf{i} \cdot \mathbf{j} = 0$	$\mathbf{i} \cdot \mathbf{k} = 0$
$\mathbf{j} \cdot \mathbf{i} = 0$	$\mathbf{j} \cdot \mathbf{j} = 1$	$\mathbf{j} \cdot \mathbf{k} = 0$
$\mathbf{k} \cdot \mathbf{i} = 0$	$\mathbf{k} \cdot \mathbf{j} = 0$	$\mathbf{k} \cdot \mathbf{k} = 1$

- 두 벡터의 내적

$$\begin{aligned} \mathbf{U} \cdot \mathbf{V} &= (U_x \mathbf{i} + U_y \mathbf{j} + U_z \mathbf{k}) \cdot (V_x \mathbf{i} + V_y \mathbf{j} + V_z \mathbf{k}) \\ &= U_x V_x (\mathbf{i} \cdot \mathbf{i}) + U_x V_y (\mathbf{i} \cdot \mathbf{j}) + U_x V_z (\mathbf{i} \cdot \mathbf{k}) \\ &\quad + U_y V_x (\mathbf{j} \cdot \mathbf{i}) + U_y V_y (\mathbf{j} \cdot \mathbf{j}) + U_y V_z (\mathbf{j} \cdot \mathbf{k}) \\ &\quad + U_z V_x (\mathbf{k} \cdot \mathbf{i}) + U_z V_y (\mathbf{k} \cdot \mathbf{j}) + U_z V_z (\mathbf{k} \cdot \mathbf{k}) \end{aligned}$$

$$\mathbf{U} \cdot \mathbf{V} = U_x V_x + U_y V_y + U_z V_z$$

$$\mathbf{U} \cdot \mathbf{V} = |\mathbf{U}| |\mathbf{V}| \cos \theta \quad \Rightarrow \quad \cos \theta = \frac{\mathbf{U} \cdot \mathbf{V}}{|\mathbf{U}| |\mathbf{V}|} = \frac{U_x V_x + U_y V_y + U_z V_z}{|\mathbf{U}| |\mathbf{V}|}$$

(연습) $\vec{r}_A = 2\vec{i} + 2\vec{j}$, $\vec{r}_B = 6\vec{i} + 5\vec{j}$ 의 내적 $\vec{r}_A \cdot \vec{r}_B$ 를 구하고 두 벡터의 이루는 사잇각을 구하기.

(연습) $\vec{r}_A = \vec{i} + \vec{j} + \vec{k}$, $\vec{r}_B = -2\vec{i} + \vec{j} - 3\vec{k}$ 의 내적을 구하고 두 벡터의 사잇각을 구하시오.

5. 벡터의 벡터 곱

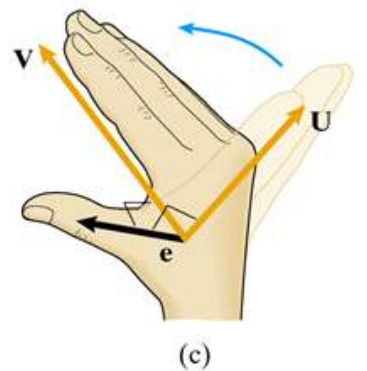
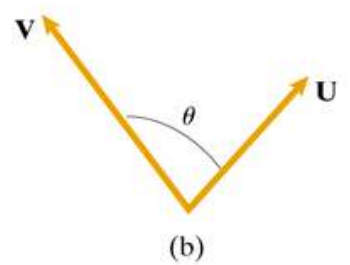
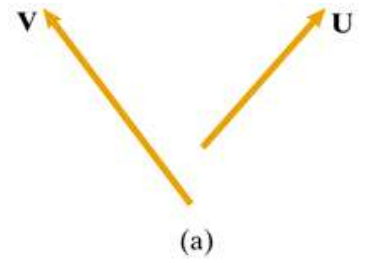
(외적: vector product=cross product=outer product)

(정의) $\mathbf{U} \times \mathbf{V} = |\mathbf{U}| |\mathbf{V}| \sin \theta \mathbf{e}$

(\mathbf{e} : 벡터 \mathbf{U} , \mathbf{V} 모두에 수직인 단위벡터)

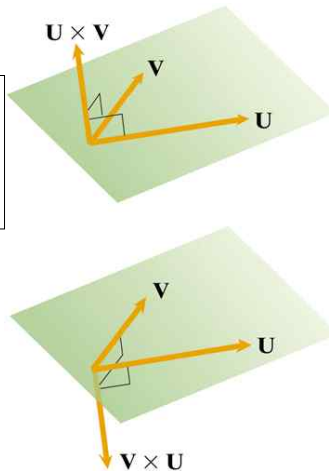
[설명] 두 벡터의 벡터곱(외적)은 두 벡터의 크기(길이)와 사잇각의 sin 값을 곱한 값에 또 다른 벡터가 되며 그 결과 벡터의 방향을 아래와 같이 결정한다.

단위벡터 \mathbf{e} 의 방향을 결정하는 오른손 법칙: 즉 두 벡터를 오른손으로 \mathbf{U} 를 먼저 그리고 그 후에 \mathbf{V} 를 감싸 쥐었을 때 엄지 손가락의 방향이 단위벡터 \mathbf{e} 의 방향이다.



$$\mathbf{U} \times \mathbf{V} = -\mathbf{V} \times \mathbf{U}$$

우측 그림은 벡터 곱의 순서가 바뀌면 계산 결과의 벡터의 방향은 정반대 즉 +/-의 관계



$$a(\mathbf{U} \times \mathbf{V}) = (a\mathbf{U}) \times \mathbf{V} = \mathbf{U} \times (a\mathbf{V})$$

a 는 상수값으로 상수배로 계산함.

$$\mathbf{U} \times (\mathbf{V} + \mathbf{W}) = (\mathbf{U} \times \mathbf{V}) + (\mathbf{U} \times \mathbf{W})$$

전개하면 각각의 벡터곱의 합이 됨.

5-1. 단위 벡터에 의한 벡터의 외적 계산

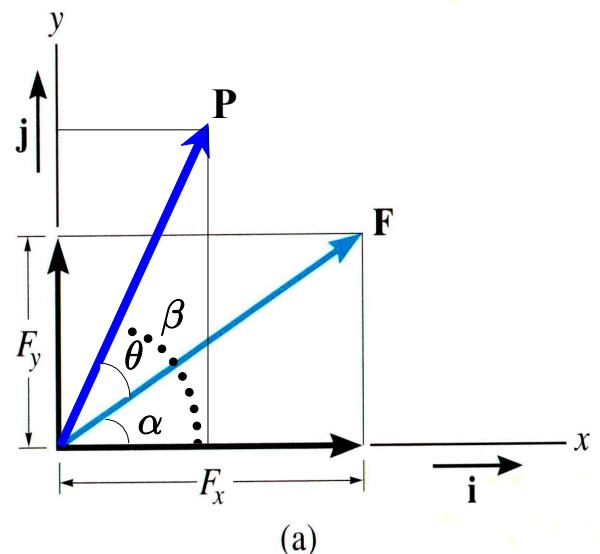
우측 그림에서 보이는 두 벡터 \vec{F} 와 \vec{P} 의 사잇각(θ)에 대하여 먼저 두 벡터를 수식화 하면 아래와 같다.

$$(1) \vec{F} = F_x \vec{i} + F_y \vec{j}, F_x = F \cos \alpha, F_y = F \sin \alpha$$

여기에서 F 는 벡터 \vec{F} 의 크기(길이)이고 α 는 x축과 벡터 \vec{F} 가 이루는 각도이다.

$$(2) \vec{P} = P_x \vec{i} + P_y \vec{j}, P_x = P \cos \beta, P_y = P \sin \beta$$

여기에서 P 는 벡터 \vec{P} 의 크기(길이)이고 β (점선)는 x축과 벡터 \vec{P} 가 이루는 각도이다.



$$|\vec{P}| = P = \sqrt{P_x^2 + P_y^2}, \quad |\vec{F}| = F = \sqrt{F_x^2 + F_y^2}$$

$$\begin{aligned} (3) \quad \mathbf{P} \times \mathbf{F} &= (|\vec{P}| |\vec{F}| \sin \theta) \vec{e} = (P_x \vec{i} + P_y \vec{j}) \times (F_x \vec{i} + F_y \vec{j}) \\ &= (P_x F_x)(\vec{i} \times \vec{i}) + (P_x F_y)(\vec{i} \times \vec{j}) + (P_y F_x)(\vec{j} \times \vec{i}) + (P_y F_y)(\vec{j} \times \vec{j}) \\ &= (P_x F_y)(\vec{i} \times \vec{j}) + (P_y F_x)(\vec{j} \times \vec{i}) = (P_x F_y - P_y F_x) \vec{k} \end{aligned}$$

F×P

$$\begin{aligned} &= (|\vec{F}| |\vec{P}| \sin \theta) \vec{e}_m = (F_x \vec{i} + F_y \vec{j}) \times (P_x \vec{i} + P_y \vec{j}) \\ &= (F_x P_x)(\vec{i} \times \vec{i}) + (F_x P_y)(\vec{i} \times \vec{j}) + (F_y P_x)(\vec{j} \times \vec{i}) + (F_y P_y)(\vec{j} \times \vec{j}) \\ &= (F_x P_y)(\vec{i} \times \vec{j}) + (F_y P_x)(\vec{j} \times \vec{i}) = (F_x P_y - F_y P_x) \vec{k} \end{aligned}$$

고로 $\mathbf{P} \times \mathbf{F} = -(\mathbf{F} \times \mathbf{P})$

※[계산 근거]

(1) 단위벡터 $\vec{i}, \vec{j}, \vec{k}$ 의 외적

$\vec{i} \times \vec{j} = (|\vec{i}| |\vec{j}| \sin \theta) \vec{e}$ 여기서 \vec{e} 는 단위벡터 즉 크기가 1이고 \vec{i} (x축)와 \vec{j} (y축)에 수직이면서 오른손 법칙을 따르는 방향이다. 아래 직교좌표계에서 보면 결과적으로 \vec{e} 의 방향은 +z 축 방향이며 그 방향의 단위벡터는 \vec{k} 가 된다.

$$\vec{i} \times \vec{i} = (|\vec{i}| |\vec{i}| \sin \theta) \vec{e} = [1 \times 1 \sin(0^\circ)] \vec{k} = 0$$

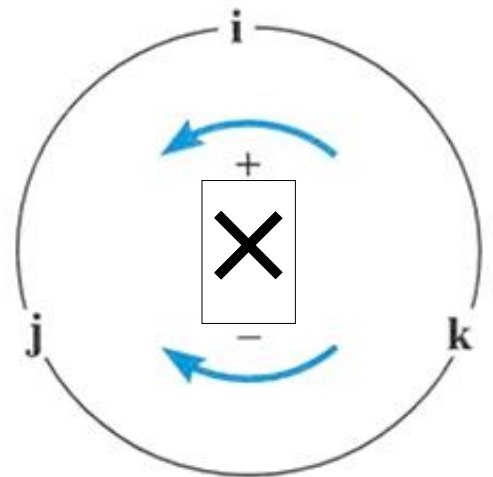
$$\vec{i} \times \vec{j} = (|\vec{i}| |\vec{j}| \sin \theta) \vec{e} = [1 \times 1 \sin(90^\circ)] \vec{k}$$

$$\vec{i} \times \vec{k} = (|\vec{i}| |\vec{k}| \sin \theta) \vec{e} = [1 \times 1 \sin(90^\circ)] (-\vec{j})$$

$$\mathbf{i} \times \mathbf{i} = \mathbf{0} \quad \mathbf{i} \times \mathbf{j} = \mathbf{k} \quad \mathbf{i} \times \mathbf{k} = -\mathbf{j}$$

$$\mathbf{j} \times \mathbf{i} = -\mathbf{k} \quad \mathbf{j} \times \mathbf{j} = \mathbf{0} \quad \mathbf{j} \times \mathbf{k} = \mathbf{i}$$

$$\mathbf{k} \times \mathbf{i} = \mathbf{j} \quad \mathbf{k} \times \mathbf{j} = -\mathbf{i} \quad \mathbf{k} \times \mathbf{k} = \mathbf{0}$$



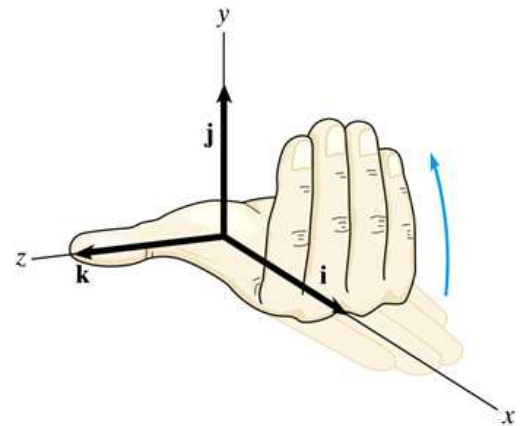
반시계방향으로 벡터곱을 수행하면 '+'
시계방향으로 수행하면 '-' 결과가 된다.

$$\begin{aligned}
 \mathbf{U} \times \mathbf{V} &= (U_x \mathbf{i} + U_y \mathbf{j} + U_z \mathbf{k}) \times (V_x \mathbf{i} + V_y \mathbf{j} + V_z \mathbf{k}) \\
 &= U_x V_x (\mathbf{i} \times \mathbf{i}) + U_x V_y (\mathbf{i} \times \mathbf{j}) + U_x V_z (\mathbf{i} \times \mathbf{k}) \\
 &\quad + U_y V_x (\mathbf{j} \times \mathbf{i}) + U_y V_y (\mathbf{j} \times \mathbf{j}) + U_y V_z (\mathbf{j} \times \mathbf{k}) \\
 &\quad + U_z V_x (\mathbf{k} \times \mathbf{i}) + U_z V_y (\mathbf{k} \times \mathbf{j}) + U_z V_z (\mathbf{k} \times \mathbf{k})
 \end{aligned}$$

$$\mathbf{U} \times \mathbf{V} = (U_y V_z - U_z V_y) \mathbf{i} - (U_x V_z - U_z V_x) \mathbf{j} + (U_x V_y - U_y V_x) \mathbf{k}$$

※ 행렬식으로 3차원 벡터의 벡터곱(외적) 계산법

$$\mathbf{U} \times \mathbf{V} = \begin{vmatrix} \mathbf{i} & \mathbf{j} & \mathbf{k} \\ U_x & U_y & U_z \\ V_x & V_y & V_z \end{vmatrix}$$

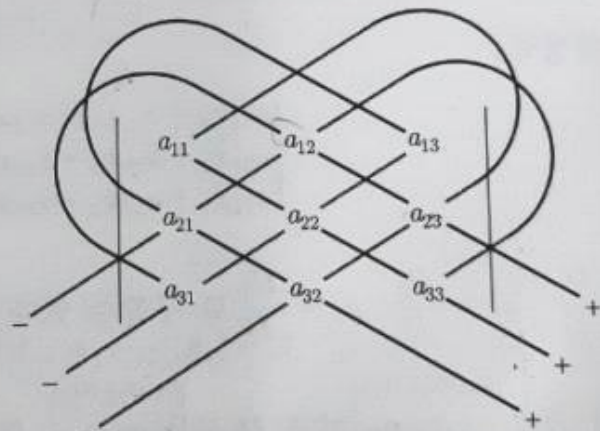
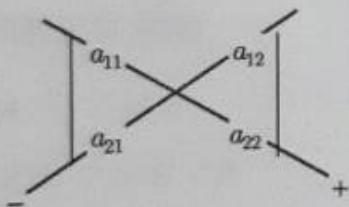


[참고 인용]연립방정식-행렬식의 크레이머(Cramer's .. : 네이버블로그 (naver.com))

$$(2) \ A = \begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{pmatrix} \text{의 행렬식}$$

$$D(A) = \begin{vmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{vmatrix}$$

$$= a_{11}a_{22}a_{33} + a_{12}a_{23}a_{31} + a_{13}a_{21}a_{32} - (a_{13}a_{22}a_{31} + a_{12}a_{21}a_{33} + a_{11}a_{23}a_{32})$$



(연습) $\vec{r}_A = 2\vec{i} + 2\vec{j}$, $\vec{r}_B = 6\vec{i} + 5\vec{j}$ 의 내적 $\vec{r}_A \times \vec{r}_B$ 를 구하시오.

(연습) $\vec{r}_A = \vec{i} + \vec{j} + \vec{k}$, $\vec{r}_B = -2\vec{i} + \vec{j} - 3\vec{k}$ 의 외적을 구하시오.

V. 미적분 기초

정의 : $\frac{dy}{dx} = \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{f(x + \Delta x) - f(x)}{\Delta x}$

(1) 다항식 $y = f(x) = x^n$ 의 미·적분

- 미분 : $\frac{dy}{dx} = nx^{n-1}$

- 적분 : $F(x) = \int x^n dx = \frac{1}{n+1} x^{n+1} + C(\text{적분상수})$

(연습) $y = x^3 - 2x^2 + 6x - 7$, $y = \sqrt{x} - \frac{1}{\sqrt{x}}$ 의 미분과 적분

(2) 삼각함수 미·적분

- $f(\theta) = \sin\theta$, $\frac{df(\theta)}{d\theta} = \cos\theta$ $g(\theta) = \cos\theta$, $\frac{dg(\theta)}{d\theta} = -\sin\theta$

- 적분은 반대

(3) 매개함수의 미분

- $y = f(x)$, $x = g(t)$ 일 경우 $\frac{dy}{dt} = \frac{df(x)}{dx} \cdot \frac{dx}{dt} = \frac{df(x)}{dx} \cdot \frac{dg(t)}{dt}$

(연습) $y = f(x) = x^3 - 2x^2 + \sqrt{x}$, $x = g(t) = t\sqrt{t}$ 일 때 $\frac{dy}{dt}$ (y를 t에 대해서 미분)를 구하

시오

(연습) $f(\theta) = \cos^2\theta$ $g(\theta) = \frac{1}{\sqrt{\sin\theta}}$ 의 θ 에 대한 미분 그리고 시간 t 에 대한 미분

(연습) $f(\theta) = \cos^2\theta\sin\theta - \frac{1}{\sin\theta}$, $\theta = t^2$ $\frac{df}{dt}$ 를 구하시오.