

CHỦ ĐỀ 9. PHÉP BIẾN ĐỔI TUYẾN TÍNH – MA TRẬN CHUYỂN CƠ SỞ

Bài 1. Cho ánh xạ $T: \mathbb{R}^3 \rightarrow \mathbb{R}^2$ xác định bởi: $T(x; y; z) = (x - y + z; 2x + y)$.

- Chứng minh T là một phép biến đổi tuyến tính.
- Tìm ma trận chính tắc của phép biến đổi tuyến tính T .

Bài 2. Cho ánh xạ $T: \mathbb{R}^2 \rightarrow \mathbb{R}^3$ xác định bởi: $T(v) = xu_1 + yu_2 + (x + y)u_3$,

với $v = (x; y)$, $u_1 = (1; 0; 0)$, $u_2 = (1; 1; 0)$, $u_3 = (1; 1; 1)$.

- Chứng minh T là một biến đổi tuyến tính.
- Tìm ma trận chính tắc của phép biến đổi tuyến tính T .

Bài 3. Cho $T: \mathbb{R}^2 \rightarrow \mathbb{R}^2$ là phép biến đổi tuyến tính thỏa mãn:

$$T(1; 1) = (2; 2), \quad T(2; 0) = (0; 0).$$

- Tìm ma trận chính tắc của T .
- Tìm $T(3; 1)$.

Bài 4. Cho $\{e_1, e_2, e_3\}$ là cơ sở chính tắc của \mathbb{R}^3 và $f: \mathbb{R}^3 \rightarrow \mathbb{R}^3$ là phép biến đổi tuyến tính thỏa mãn: $f(e_1 + e_2 + e_3) = (3; 3; 3)$, $f(e_1 + 2e_2) = (4; 1; 4)$, $f(e_3) = (1; 2; 0)$.

- Tìm ma trận chính tắc của f .
- Với $v = (1; 2; 3)$, tìm $f(v)$.

Bài 5. Cho $\{e_1, e_2\}$ là cơ sở chính tắc của \mathbb{R}^2 và $f: \mathbb{R}^2 \rightarrow \mathbb{R}^2$ là một phép biến đổi

tuyến tính thỏa mãn: $f(e_1 + e_2) = \begin{bmatrix} 1 \\ 1 \end{bmatrix}$, $f(2e_1 + e_2) = \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \end{bmatrix}$.

- Tìm ma trận chính tắc của f .
- Tìm $f(3; 4)$.
- Tìm vector $u \in \mathbb{R}^2$ sao cho $f(u) = \begin{bmatrix} 2 \\ -1 \end{bmatrix}$.

Bài 6. Cho 2 cơ sở $E = \{u_1 = (1; 2); u_2 = (2; 3)\}$ và $F = \{v_1 = (1; 1); v_2 = (2; 1)\}$ của \mathbb{R}^2 .

- Tìm ma trận chuyển cơ sở từ E sang F và từ F sang E .
- Biết tọa độ của v trong cơ sở F là $(1; -1)$, tìm tọa độ của v trong cơ sở E .

Bài 7. Trong \mathbb{R}^2 , cho 2 cơ sở: $E = \left\{ u_1 = \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix}, u_2 = \begin{bmatrix} 2 \\ 3 \end{bmatrix} \right\}$, $F = \left\{ v_1 = \begin{bmatrix} 2 \\ 1 \end{bmatrix}, v_2 = \begin{bmatrix} -3 \\ 4 \end{bmatrix} \right\}$.

Biết $w = 3u_1 - 5u_2$. Tìm tọa độ của w trong cơ sở F .