

# mathjax 公式无法识别渲染

作者: [zjp](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1614050108846>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

版本: v 1.0.3

之前写的公式, 用 mathjax 引擎渲染结果是正常的, 然而最新版本识别不了 (未修改内容)。

tex 代码

$(\mathbf{a} + \mathbf{b})^2 = \mathbf{a}^2 + 2\mathbf{a}|\mathbf{b}|\cos(\mathbf{a}, \mathbf{b}) + \mathbf{b}^2$ , 把向量放置在三角形图形中得到余弦定

$|\mathbf{OB}|^2 = |\mathbf{OA}|^2 + |\mathbf{AB}|^2 + 2|\mathbf{OA}||\mathbf{AB}|\cos\angle A'$ , 其中  $\angle A'$  是  $\mathbf{OA}$  转到  $\mathbf{AB}$  的角度, 注意是  $\angle A$  的外角, 特别地,  $\mathbf{OA}$  与  $\mathbf{AB}$  垂直得到勾股定理。

链滴渲染:

$(\mathbf{a} + \mathbf{b})^2 = \mathbf{a}^2 + 2\mathbf{a}|\mathbf{b}|\cos(\mathbf{a}, \mathbf{b}) + \mathbf{b}^2$ , 把向量放置在三角形图形中得到余弦定理:

$|\mathbf{OB}|^2 = |\mathbf{OA}|^2 + |\mathbf{AB}|^2 + 2|\mathbf{OA}||\mathbf{AB}|\cos\angle A'$ , 其中  $\angle A'$  是  $\mathbf{OA}$  转到  $\mathbf{AB}$  的角, 注意是  $\angle A$  的外角, 特别地,  $\mathbf{OA}$  与  $\mathbf{AB}$  垂直时得到勾股定理。

## 思源内 mathjax 渲染

$(\mathbf{a} + \mathbf{b})^2 = \mathbf{a}^2 + 2\mathbf{a}|\mathbf{b}|\cos(\mathbf{a}, \mathbf{b}) + \mathbf{b}^2$ , 把向量放置在三角形图形中得到余弦定理:

$|\mathbf{OB}|^2 = |\mathbf{OA}|^2 + |\mathbf{AB}|^2 + 2|\mathbf{OA}||\mathbf{AB}|\cos\angle A'$ , 其中  $\angle A'$  是  $\mathbf{OA}$  转到  $\mathbf{AB}$  的角度, 注意是  $\angle A$  的外角, 特别地,  $\mathbf{OA}$  与  $\mathbf{AB}$  垂直时得到勾股定理。

## 在线思源 mathjax 渲染



### 代数

代数是研究数、数量、关系、结构与代数方程 (组) 的通用解法及其性质的数学分支。

初等代数一般在中学时讲授, 中心内容是解代数方程, 介绍代数的基本思想: 研究当我们对数字作加法或乘法时会发生什么, 以及了解变量的概念和如何建立多项式并找出它们的根。

代数的研究对象不仅是数字, 而是各种抽象化的结构。在其中我们只关心各种关系及其性质, 而对于“数本身是什么”这样的问题并不关心。常见的代数结构类型有群、环、域、模、线性空间等。

代数就是用字母代替数进行运算。不关心具体数值的运算, 只关心它们的运算规律, 把算术推广到比具体的数更抽象的对象 (运算规则)。

eg:

$(a + b)^2 = a^2 + 2ab + b^2$  中的字母 a, b 不仅可以代表数, 还可以同时代表方向: 乘积  $a^2$ 、 $ab$ 、 $b^2$  解释为向量内积

$(\mathbf{a} + \mathbf{b})^2 = \mathbf{a}^2 + 2\mathbf{a}|\mathbf{b}|\cos(\mathbf{a}, \mathbf{b}) + \mathbf{b}^2$ , 把向量放置在三角形图形中得到余弦定理:

$|\mathbf{OB}|^2 = |\mathbf{OA}|^2 + |\mathbf{AB}|^2 + 2|\mathbf{OA}||\mathbf{AB}|\cos\angle A'$ , 其中  $\angle A'$  是  $\mathbf{OA}$  转到  $\mathbf{AB}$  的角度, 注意是  $\angle A$  的外角, 特别地,  $\mathbf{OA}$  与  $\mathbf{AB}$  垂直时得到勾股定理。



默认mathjax，刚进去部分内容渲染失败，用katex渲染成功，切回mathjax渲染成功；再次刷新之后部分内容渲染失败。

$(\mathbf{a} + \mathbf{b})^2 = |\mathbf{a}|^2 + 2|\mathbf{a}||\mathbf{b}| \cos(\mathbf{a}, \mathbf{b}) + |\mathbf{b}|^2$ ，把向量放置在三角形图形中得到余弦定理：

$|OB|^2 = |OA|^2 + |AB|^2 + 2|OA||AB| \cos \angle A'$ ，其中 $\angle A'$ 是 $OA$ 转到 $AB$ 的角度，注意是 $\angle A$ 的外角，特别地， $OA$ 与 $AB$ 垂直时得到勾股定理。

## 思源/在线思源 内 katex 渲染

$(\mathbf{a} + \mathbf{b})^2 = |\mathbf{a}|^2 + 2|\mathbf{a}||\mathbf{b}| \cos(\mathbf{a}, \mathbf{b}) + |\mathbf{b}|^2$ ，把向量放置在三角形图形中得到余弦定理：

$|OB|^2 = |OA|^2 + |AB|^2 + 2|OA||AB| \cos \angle A'$ ，其中 $\angle A'$ 是 $OA$ 转到 $AB$ 的角度，注意是 $\angle A$ 的外角，特别地， $OA$ 与 $AB$ 垂直时得到勾股定理。

## typora 内 mathjax 渲染

$(\mathbf{a} + \mathbf{b})^2 = |\mathbf{a}|^2 + 2|\mathbf{a}||\mathbf{b}| \cos(\mathbf{a}, \mathbf{b}) + |\mathbf{b}|^2$ ，把向量放置在三角形图形中得到余弦定理：

{: id="20210219131423-kgm5jf5" updated="20210223105247"}

$|OB|^2 = |OA|^2 + |AB|^2 + 2|OA||AB| \cos \angle A'$ ，其中 $\angle A'$ 是 $OA$ 转到 $AB$ 的角度，注意是 $\angle A$ 的外角，特别地， $OA$ 与 $AB$ 垂直时得到勾股定理。

{: id="20210219134734-il500sj"}