

第2章 空間のベクトル

7 空間の点

① 空間の点の座標

- 1 x 軸, y 軸, z 軸上の点は, それぞれ $(a, 0, 0)$, $(0, b, 0)$, $(0, 0, c)$ と表される。
- 2 xy 平面, yz 平面, zx 平面上の点は, それぞれ $(a, b, 0)$, $(0, b, c)$, $(a, 0, c)$ と表される。

② 対称な点の座標

原点, 座標軸, 座標平面に関して, 点 (a, b, c) と対称な点の座標は次のようになる。

- 1 原点: $(-a, -b, -c)$
- 2 x 軸: $(a, -b, -c)$, y 軸: $(-a, b, -c)$, z 軸: $(-a, -b, c)$
- 3 xy 平面: $(a, b, -c)$, yz 平面: $(-a, b, c)$, zx 平面: $(a, -b, c)$

③ 原点 O と点 P の距離

原点 O と点 P (a, b, c) の距離は $OA = \sqrt{a^2 + b^2 + c^2}$

8 空間のベクトル

① 空間のベクトル

空間における有向線分で向きと大きさを表す。

空間ベクトルの和, 差, 実数倍の定義も, 平面上の場合と同様である。平面上のベクトルについて成り立つ性質は, 空間のベクトルに対してもそのまま成り立つ。

② ベクトルの分解

同じ平面上にない4点 O, A, B, C について, $\vec{OA} = \vec{a}$, $\vec{OB} = \vec{b}$, $\vec{OC} = \vec{c}$ とすると, この空間のどんなベクトル \vec{p} も, \vec{a} , \vec{b} , \vec{c} と適当な実数 s, t, u を用いて, $\vec{p} = s\vec{a} + t\vec{b} + u\vec{c}$ の形でただ1通りに表すことができる。

【参考】空間におけるこのような3つのベクトル \vec{a} , \vec{b} , \vec{c} は 1次独立 であるという。

9 ベクトルの成分

① ベクトルの成分表示

基本ベクトル $\vec{e}_1, \vec{e}_2, \vec{e}_3$ x 軸, y 軸, z 軸の正の向きと同じ向きの単位ベクトル

$$\vec{e}_1 = (1, 0, 0), \vec{e}_2 = (0, 1, 0), \vec{e}_3 = (0, 0, 1)$$

原点を O とする。 $\vec{a} = \vec{OA}$ である点 A の座標が (a_1, a_2, a_3) のとき

$$\vec{a} = a_1\vec{e}_1 + a_2\vec{e}_2 + a_3\vec{e}_3$$

$$\vec{a} = (a_1, a_2, a_3) \quad (\vec{a} \text{ の成分表示})$$

ベクトルの相等 $\vec{a} = (a_1, a_2, a_3)$, $\vec{b} = (b_1, b_2, b_3)$ について

$$\vec{a} = \vec{b} \iff a_1 = b_1, a_2 = b_2, a_3 = b_3$$

ベクトルの大きさ $\vec{a} = (a_1, a_2, a_3)$ のとき $|\vec{a}| = \sqrt{a_1^2 + a_2^2 + a_3^2}$

② 和, 差, 実数倍の成分表示

$$(a_1, a_2, a_3) + (b_1, b_2, b_3) = (a_1 + b_1, a_2 + b_2, a_3 + b_3)$$

$$(a_1, a_2, a_3) - (b_1, b_2, b_3) = (a_1 - b_1, a_2 - b_2, a_3 - b_3)$$

$$k(a_1, a_2, a_3) = (ka_1, ka_2, ka_3) \quad \text{ただし, } k \text{ は実数}$$

③ 2点 A, B とベクトル \vec{AB}

2点 A (a_1, a_2, a_3) , B (b_1, b_2, b_3) について

$$\vec{AB} = (b_1 - a_1, b_2 - a_2, b_3 - a_3)$$

$$|\vec{AB}| = \sqrt{(b_1 - a_1)^2 + (b_2 - a_2)^2 + (b_3 - a_3)^2}$$

10 ベクトルの内積

① ベクトルの内積

$\vec{a} \neq \vec{0}$, $\vec{b} \neq \vec{0}$ のとき, \vec{a} と \vec{b} のなす角を θ ($0^\circ \leq \theta \leq 180^\circ$) とすると

$$\vec{a} \cdot \vec{b} = |\vec{a}| |\vec{b}| \cos \theta$$

【注】 $\vec{a} = \vec{0}$ または $\vec{b} = \vec{0}$ のときは, \vec{a} と \vec{b} の内積を $\vec{a} \cdot \vec{b} = 0$ と定める。

② 内積と成分

$\vec{a} = (a_1, a_2, a_3)$, $\vec{b} = (b_1, b_2, b_3)$ とする。

$$1 \quad \vec{a} \cdot \vec{b} = a_1b_1 + a_2b_2 + a_3b_3$$

以下, $\vec{a} \neq \vec{0}$, $\vec{b} \neq \vec{0}$ とする。

2 \vec{a} と \vec{b} のなす角を θ ($0^\circ \leq \theta \leq 180^\circ$) とすると

$$\cos \theta = \frac{\vec{a} \cdot \vec{b}}{|\vec{a}| |\vec{b}|} = \frac{a_1b_1 + a_2b_2 + a_3b_3}{\sqrt{a_1^2 + a_2^2 + a_3^2} \sqrt{b_1^2 + b_2^2 + b_3^2}}$$

3 垂直条件

$$\vec{a} \perp \vec{b} \iff \vec{a} \cdot \vec{b} = 0 \iff a_1b_1 + a_2b_2 + a_3b_3 = 0$$

③ 内積の性質

平面上のベクトルの場合と同様に, 次のことが成り立つ。

- 1 $\vec{a} \cdot \vec{a} = |\vec{a}|^2$
- 2 $\vec{a} \cdot \vec{b} = \vec{b} \cdot \vec{a}$
- 3 $(\vec{a} + \vec{b}) \cdot \vec{c} = \vec{a} \cdot \vec{c} + \vec{b} \cdot \vec{c}$
- 4 $\vec{a} \cdot (\vec{b} + \vec{c}) = \vec{a} \cdot \vec{b} + \vec{a} \cdot \vec{c}$
- 5 $(k\vec{a}) \cdot \vec{b} = \vec{a} \cdot (k\vec{b}) = k(\vec{a} \cdot \vec{b})$ ただし, k は実数

11 ベクトルの図形への応用

① 位置ベクトル

平面上のベクトルの場合と同様に, 次のことが成り立つ。

- 1 2点 A (\vec{a}) , B (\vec{b}) に対して $\vec{AB} = \vec{b} - \vec{a}$
- 2 2点 A (\vec{a}) , B (\vec{b}) に対して, 線分 AB を $m:n$ に内分する点, $m:n$ に外分する点の位置ベクトルは, それぞれ

$$\text{内分} \dots \frac{n\vec{a} + m\vec{b}}{m+n}, \quad \text{外分} \dots \frac{-n\vec{a} + m\vec{b}}{m-n}$$

とくに, 線分 AB の中点の位置ベクトルは $\frac{\vec{a} + \vec{b}}{2}$

- 3 3点 A (\vec{a}) , B (\vec{b}) , C (\vec{c}) を頂点とする $\triangle ABC$ の重心 G の位置ベクトル \vec{g} は

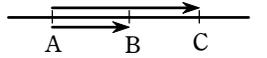
$$\vec{g} = \frac{\vec{a} + \vec{b} + \vec{c}}{3}$$

② 一直線上にある点

2点 A, B が異なるとき

点 C が直線 AB 上にある

$$\iff \vec{AC} = k\vec{AB} \text{ となる実数 } k \text{ がある}$$



③ 同じ平面上にある点 (2 は発展)

一直線上にない3点 A, B, C と点 P について

- 1 点 P が平面 ABC 上にある

$$\iff \vec{CP} = s\vec{CA} + t\vec{CB} \text{ となる実数 } s, t \text{ がある}$$

- 2 点 P (\vec{p}) が3点 A (\vec{a}) , B (\vec{b}) , C (\vec{c}) の定める平面 ABC 上にある

$$\iff \vec{p} = s\vec{a} + t\vec{b} + u\vec{c}, s+t+u=1 \text{ となる実数 } s, t, u \text{ がある}$$

12 座標空間における図形

① 2点間の距離と内分点・外分点

2点 A (a_1, a_2, a_3) , B (b_1, b_2, b_3) について

- 1 A, B 間の距離は $AB = \sqrt{(b_1 - a_1)^2 + (b_2 - a_2)^2 + (b_3 - a_3)^2}$
- 2 線分 AB を $m:n$ に内分する点の座標は

$$\left(\frac{na_1 + mb_1}{m+n}, \frac{na_2 + mb_2}{m+n}, \frac{na_3 + mb_3}{m+n} \right)$$

線分 AB を $m:n$ に外分する点の座標は

$$\left(\frac{-na_1 + mb_1}{m-n}, \frac{-na_2 + mb_2}{m-n}, \frac{-na_3 + mb_3}{m-n} \right)$$

② 座標平面に平行な平面の方程式

点 A $(a, 0, 0)$ を通り, yz 平面に平行な平面の方程式は $x = a$ [x 軸に垂直]

点 B $(0, b, 0)$ を通り, xz 平面に平行な平面の方程式は $y = b$ [y 軸に垂直]

点 C $(0, 0, c)$ を通り, xy 平面に平行な平面の方程式は $z = c$ [z 軸に垂直]

③ 球面の方程式

- 1 点 (a, b, c) を中心とする半径 r の球面の方程式は

$$(x-a)^2 + (y-b)^2 + (z-c)^2 = r^2$$

とくに, 原点を中心とする半径 r の球面の方程式は

$$x^2 + y^2 + z^2 = r^2$$

- 2 一般形 $x^2 + y^2 + z^2 + kx + ly + mz + n = 0$ (ただし, $k^2 + l^2 + m^2 - 4n > 0$)

これは点 $(-\frac{k}{2}, -\frac{l}{2}, -\frac{m}{2})$ を中心とする半径 $\frac{\sqrt{k^2 + l^2 + m^2 - 4n}}{2}$ の球面を表す。

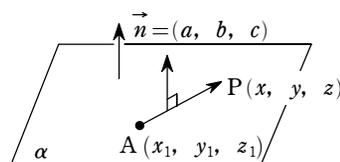
発展 平面の方程式, 直線の方程式

1 平面の方程式

空間において, 平面 α 上の点を $P(\vec{p})$ とする。

- 1 点 $A(\vec{a})$ を通り, ベクトル \vec{n} に垂直な平面 α を, ベクトル方程式で表すと, $\vec{n} \cdot \overrightarrow{AP} = 0$ より

$$\vec{n} \cdot (\vec{p} - \vec{a}) = 0 \quad \dots\dots \textcircled{1}$$



$A(x_1, y_1, z_1)$, $P(x, y, z)$, $\vec{n} = (a, b, c)$ とすると, 平面 α の方程式は $a(x - x_1) + b(y - y_1) + c(z - z_1) = 0$ (① をベクトルの成分で表す)

- 2 一般形 $ax + by + cz + d = 0$

これはベクトル $\vec{n} = (a, b, c)$ に垂直な平面を表す。

2 直線の方程式

空間において, 直線 g 上の点を $P(\vec{p})$ とし, t を実数とする。

点 $A(\vec{a})$ を通りベクトル \vec{d} に平行な直線 g のベクトル方程式は

$$\vec{p} = \vec{a} + t\vec{d} \quad (\vec{d} \text{ は直線 } g \text{ の方向ベクトル})$$

$A(x_1, y_1, z_1)$, $P(x, y, z)$, $\vec{d} = (l, m, n)$ とすると

$$\begin{aligned} (x, y, z) &= (x_1, y_1, z_1) + t(l, m, n) \\ &= (x_1 + lt, y_1 + mt, z_1 + nt) \end{aligned}$$

したがって

$$x = x_1 + lt, \quad y = y_1 + mt, \quad z = z_1 + nt \quad \dots\dots \textcircled{1} \quad (\text{直線 } g \text{ の媒介変数表示})$$

参考 ① において, $lmn \neq 0$ のとき t を消去すると, 次の直線の方程式が得られる。

$$\frac{x - x_1}{l} = \frac{y - y_1}{m} = \frac{z - z_1}{n}$$