

第3章 数学の話題

ベクトル

第4章も 数学の話題

数学は 物理学に あ として言葉

物理学で使う数学は他の授業科目でも役に立つ。
(工学A) (学内分野)

ベクトルとは何か

高校の復習

ただし表記法に注意

ベクトルの計算

ベクトルの分解 ... 単位ベクトル

位置ベクトル ... 物理学で使われる概念

休憩

3.1 スカラーとベクトル

物理学で扱かう量

{ スカラー (スカラー量)

実数 (数値のみ) で表現される

例 温度

ベクトル (ベクトル量)

大きさ (正の実数) と方向ととも

例 速度, 力

* テンソル (テンソル量)

大きさ (正の実数) とスカラー以上の

例 応力

方向とも

ベクトルの幾何学な抽象.

Q \nearrow P
 2つの点と結ぶ"矢印"
 P : ベクトルの始点
 Q : ベクトルの終点

表記の仕方

高校のとき 上付き矢印 $\vec{A}, \vec{B}, \vec{a}, \vec{b}, \dots$

この授業: 大学の講義 [大文字]
 研究者 [小文字]
 を使う $\vec{a}, \vec{b}, \vec{c}, \dots$

ベクトルの大きさ $|A| = A$, $|B| = B \dots$
 { スカラー \uparrow 絶対値 \uparrow }

3.2. ベクトルの代数

3/9

足し算, 引き算, 掛け算, 割り算

★ ベクトルとベクトルの足し算・引き算 …… **ここで解説**

ベクトルとベクトルの掛け算 2種類 内積 カ学Aの終半で扱おう

外積 …… カ学Bで扱おう

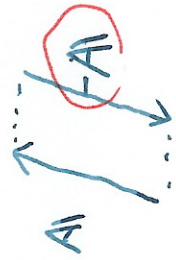
りの割り算 **×ない!**

1. 互いに平行で大きさが等しい 2つのベクトル A と B .



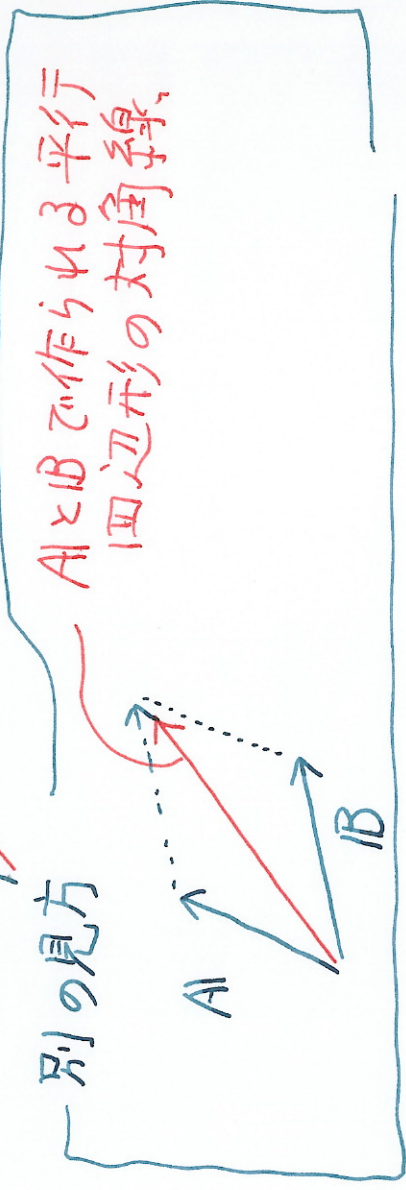
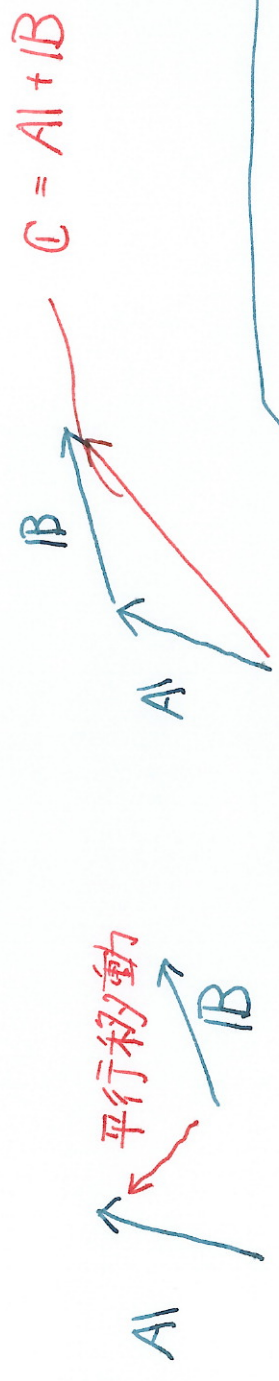
… $A = B$.

2. あるベクトル A と同じ大きさを持ち, 逆向きのベクトルは



$-A$.

3. ある2つのベクトル A と B の和を C とする。

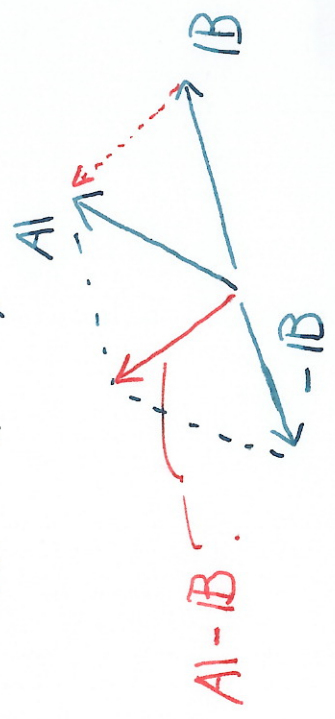


$A + B = B + A$ も図からわかる。

4. ある2つのベクトル A と B の差 $A - B$.

ベクトルの微分の基礎

$A + (-B)$ と考える



別の見方



5. $|A| = |B|$ とき $\rightarrow |A - B| = 0$ ↑

ゼロベクトル

大きさがゼロ. 向きは定義できない!
しはしば^{ゼロ} 0 と書いてしまう場合
が多い!

6. ベクトルのスカラー倍.

P : スカラー量

A : ベクトル量

$P|A| \dots$ ベクトル

大きさは $|PA|$

向き: A と同じ $P > 0$

A と逆. $P < 0$

他の代数法則. 講義ノート P.22 参照

可換則

結合則

分配則

} スカラー量どうしの足し引き算で成り立つものは
ベクトルどうしでも成り立つ.

3.3 単位ベクトル.

大きさが1のベクトルを単位ベクトル.

あるベクトル A ... 大きさ A

↳ A と同じ方向を向いていて大きさが1のベクトル (A と同じ方向を向く単位ベクトル)

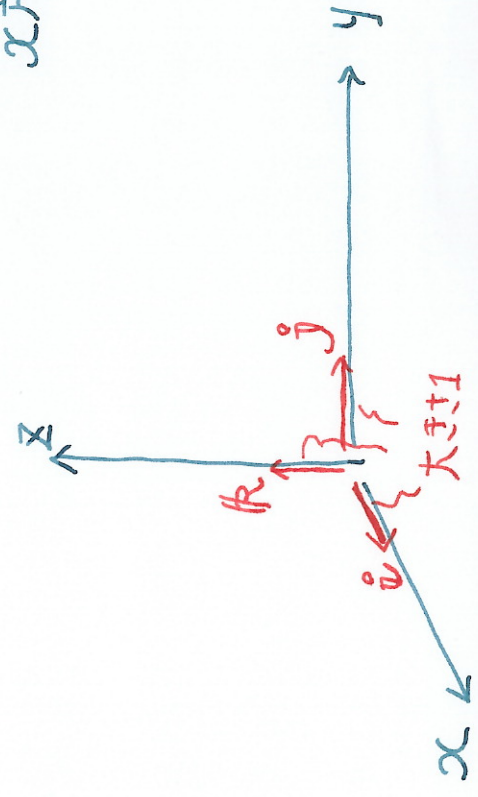
$$\hat{A} \equiv \frac{A}{|A|}$$

特に重要な単位ベクトル

デカルト座標系の単位ベクトル

慣例的に $\hat{i}, \hat{j}, \hat{k}$

x 方向 y 方向 z 方向 の単位ベクトル



3.4 ベクトルの分解

~~$\vec{A} = (A_x, A_y, A_z)$: 成分表示~~ ... 高校のとき

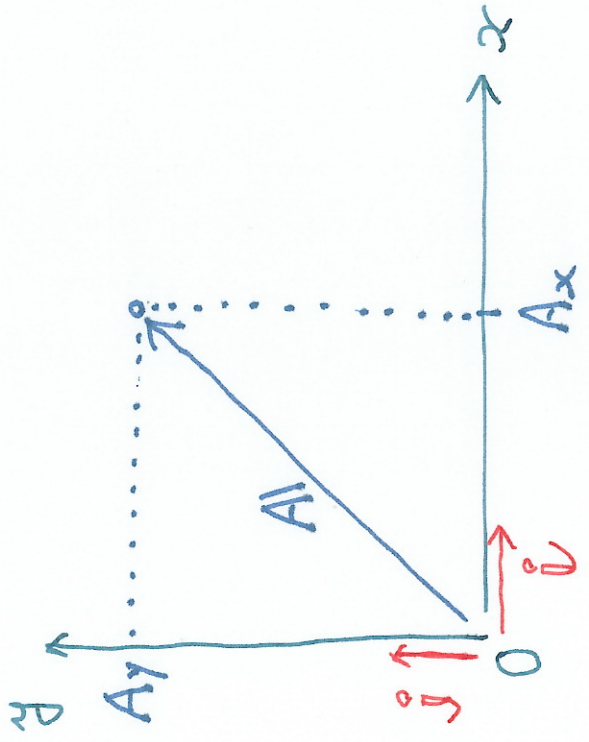
$\star A = A_x \hat{i} + A_y \hat{j} + A_z \hat{k}$... この授業. 研究者

デカルト座標系における A の分解.

Point: "単位ベクトルまで含めて書く."

ベクトルの微分のときに必要.

例 ス次元で解説



$$A = A_x \hat{i} + A_y \hat{j}$$

ベクトルの大きさ

$$|A| = A = \sqrt{A_x^2 + A_y^2}$$

$$A = A_x \hat{i} + A_y \hat{j} + A_z \hat{k}$$

$$\text{の大きさは } |A| = A = \sqrt{A_x^2 + A_y^2 + A_z^2}$$

... ピタゴラスの定理より

A と B の 和 成分: スカラー

$$A = A_x \hat{i} + A_y \hat{j} + A_z \hat{k}$$

$$B = B_x \hat{i} + B_y \hat{j} + B_z \hat{k}$$

$$A + B = (A_x + B_x) \hat{i} + (A_y + B_y) \hat{j} + (A_z + B_z) \hat{k}$$

スカラー倍 (スカラー \cdot)

$$P A = P A_x \hat{i} + P A_y \hat{j} + P A_z \hat{k}$$

$A = B$ なら

$$A_x = B_x, \quad A_y = B_y$$

$A_z = B_z$... 各成分どうしが等しい!

3.5 位置ベクトル

9/9

物体の時々刻々の位置 $(x(t), y(t), z(t))$ をベクトルを使って表現しておく。後々便利になる。

位置ベクトル

$$\mathbf{r}(t) = x(t)\mathbf{i} + y(t)\mathbf{j} + z(t)\mathbf{k}$$

省略することがある

速度：ベクトル
 加速度：ベクトル
 を導入。

\mathbf{r} : 位置ベクトル
 \downarrow 微分
 \mathbf{v} : 速度
 \downarrow 微分
 \mathbf{a} : 加速度

