

第二讲 向量的乘法

内 积

1. 内积的概念与性质
2. 内积的坐标形式

外 积

1. 外积的概念与性质
2. 外积的坐标形式

混合积

1. 混合积的概念与性质
- 2. 混合积的几何意义

内容小结

复习:

1.混合积的概念

$$\text{设 } \vec{a} = a_1\vec{i} + a_2\vec{j} + a_3\vec{k}, \quad \vec{b} = b_1\vec{i} + b_2\vec{j} + b_3\vec{k},$$

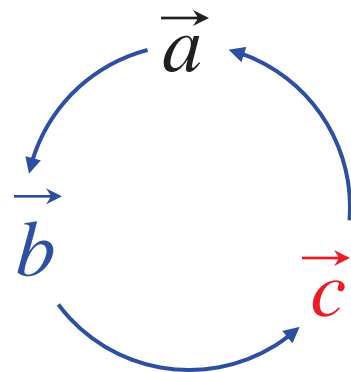
$$\vec{c} = c_1\vec{i} + c_2\vec{j} + c_3\vec{k},$$

$$[\vec{a} \ \vec{b} \ \vec{c}] = (\vec{a} \times \vec{b}) \cdot \vec{c} = \begin{vmatrix} a_1 & a_2 & a_3 \\ b_1 & b_2 & b_3 \\ c_1 & c_2 & c_3 \end{vmatrix}$$

2. 混合积的性质

(1) 轮换对称性:

$$[\vec{a} \ \vec{b} \ \vec{c}] = [\vec{b} \ \vec{c} \ \vec{a}] = [\vec{c} \ \vec{a} \ \vec{b}]$$



$$\text{即 } (\vec{a} \times \vec{b}) \cdot \vec{c} = (\vec{b} \times \vec{c}) \cdot \vec{a} = (\vec{c} \times \vec{a}) \cdot \vec{b}.$$

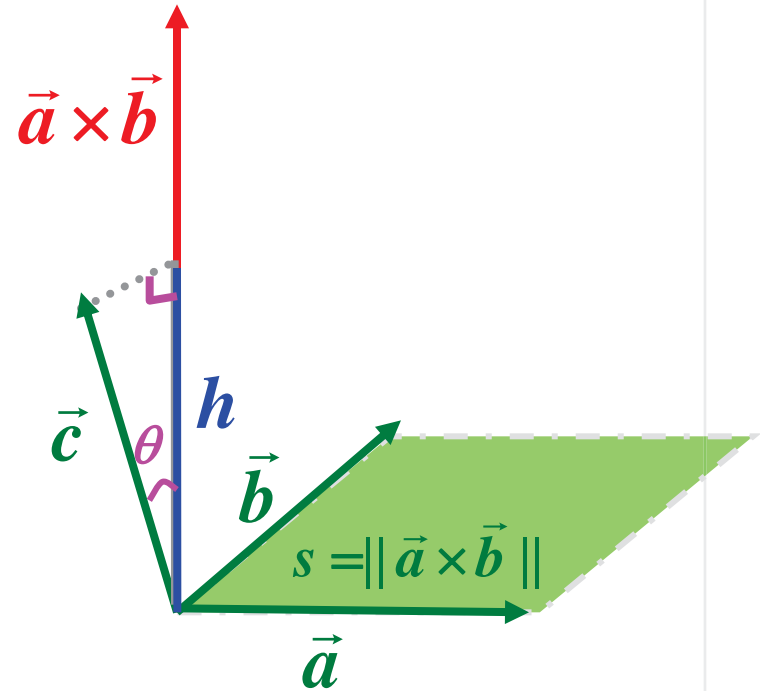
$$(2) \text{ 线性性 } (\vec{a} \times \vec{b}) \cdot (\lambda\vec{c} + \mu\vec{d}) = \lambda(\vec{a} \times \vec{b}) \cdot \vec{c} + \mu(\vec{a} \times \vec{b}) \cdot \vec{d}$$

3. 混合积的几何意义

$$|[\vec{a} \ \vec{b} \ \vec{c}]| = |(\vec{a} \times \vec{b}) \cdot \vec{c}|$$

$$= \|\vec{a} \times \vec{b}\| \cdot |\text{Prj}_{\vec{a} \times \vec{b}} \vec{c}|$$

$$= S h = V$$



3. 混合积的几何意义

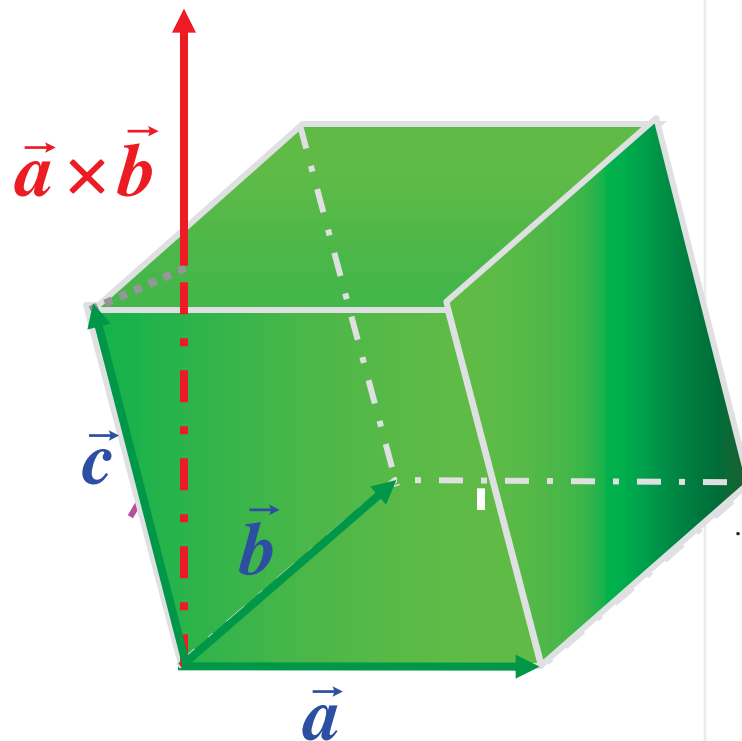
$$|[\vec{a} \ \vec{b} \ \vec{c}]| = |(\vec{a} \times \vec{b}) \cdot \vec{c}|$$

$$= \|\vec{a} \times \vec{b}\| \cdot |\text{Pr j}_{\vec{a} \times \vec{b}} \vec{c}|$$

$$= S h = V$$

三向量 \vec{a} 、 \vec{b} 、 \vec{c} 共面

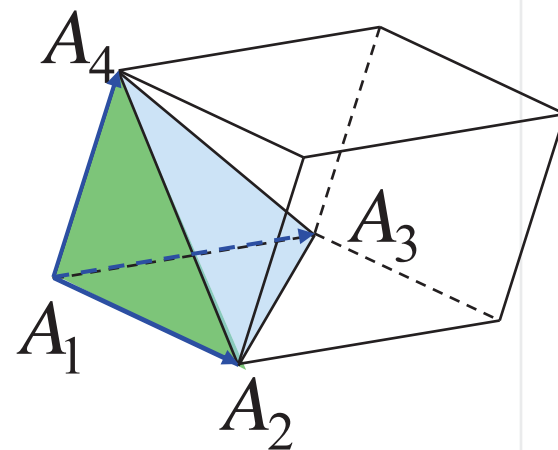
$$\Leftrightarrow [\vec{a} \ \vec{b} \ \vec{c}] = 0.$$



例 已知一四面体的顶点 $A_k(x_k, y_k, z_k)$ ($k=1, 2, 3, 4$)
求该四面体体积.

解 已知四面体的体积等于以向量 $\overrightarrow{A_1A_2}, \overrightarrow{A_1A_3}, \overrightarrow{A_1A_4}$
为棱的平行六面体体积的 $\frac{1}{6}$, 故

$$V = \frac{1}{6} \left| [\overrightarrow{A_1A_2} \quad \overrightarrow{A_1A_3} \quad \overrightarrow{A_1A_4}] \right|$$
$$= \frac{1}{6} \begin{vmatrix} x_2 - x_1 & y_2 - y_1 & z_2 - z_1 \\ x_3 - x_1 & y_3 - y_1 & z_3 - z_1 \\ x_4 - x_1 & y_4 - y_1 & z_4 - z_1 \end{vmatrix}$$



主要内容

混合积的几何意义

练习. 证明四点 $A(1,1,1), B(4,5,6), C(2,3,3), D(10,15,17)$ 共面.

解 因

$$\begin{aligned} & [\vec{AB} \ \vec{AC} \ \vec{AD}] \\ &= \begin{vmatrix} 3 & 4 & 5 \\ 1 & 2 & 2 \\ 9 & 14 & 16 \end{vmatrix} = 0 \end{aligned}$$

故 A, B, C, D 四点共面.

