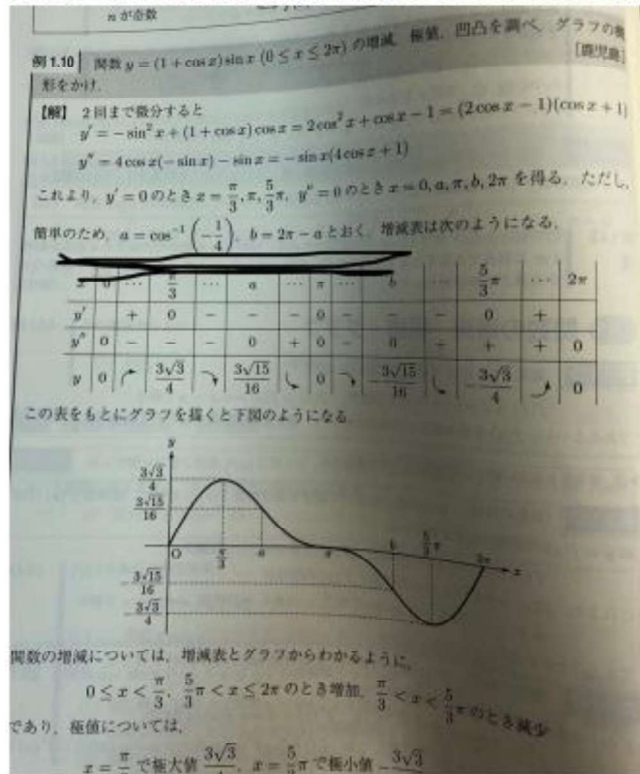




昨日 21:06

線の引いてある部分が分からないのですが、簡単のためaとbを決めるっていうのはどこから決めればいいんですか？



昨日 22:29

Teams の [013] 群馬 2022 編入学対策（数学）チーム  
 の「質問コーナー」チャンネルで  
 「フリックKeTMath」タブをクリックするとWebページにとびますので、  
 次に書くものをコピーして、「貼り付け」に貼り付け  
 （Pasteボタンは使えないかもしれませんが）、  
 「再現」を押してください。  
 「表示」を何回か押して、見るのに邪魔な点を消してください。  
 うまく見えなかったら、言ってください。

```
elementslist=[["SW", "Free", [[-0.3267, 1, -0.031]]], ["NE", "Free", [[1, 0.3121, 0.0155]]], ["T1", "Free", [[0.9374, 1, 0.0243]]], ["T2", "Free", [[1, 0.9157, 0.0259]]], ["T3", "Free", [[0.4862, 1, 0.0247]]], ["T4", "Free", [[1, 0.9755, 0.0508]]], ["AX", "Free", [[1, 0.7143, 0.0398]]], ["S11", "Free", [[0.4962, 1, 0.0333]]], ["S12", "Free", [[0.6316, 1, 0.025]]], ["S13", "Free", [[1, 0.855, 0.0285]]], ["S14", "Free", [[1, 0.7928, 0.0396]]], ["P1", "Free", [[0.8384, 1, 0.0335]]], ["Q1", "Free", [[0.5683, 1, 0.0252]]], ["P2", "Free", [[0.8389, 1, 0.0334]]], ["Q2", "Free", [[1, 0.899, 0.0438]]], ["P3", "Free", [[0.5322, 1, 0.0236]]], ["Q3", "Free", [[1, 0.7281, 0.0436]]], ["P4", "Free", [[1, 0.5492, 0.023]]], ["Q4", "Free", [[0.7244, 1, 0.0355]]], ["P5", "Free", [[1, 0.5197, 0.0253]]], ["Q5", "Free", [[0.4415, 1, 0.0356]]], ["P6", "Free", [[1, 0.7379, 0.0232]]], ["Q6", "Free", [[1, 0.798, 0.0272]]];
mpnumber=7;pr=[0.1, 0.1, 0.1, -0.2, -0.2, -0.2];
mosnumber=1;osn=[[0, 4]];
realtime=0;axf=1;unit=2.5;axunit=1.2;
textlist=["a//b", "y'=-sin(x)(4cos(x)+1)=0"];
となる点を求めています。
cos(x)=-tfr(1,4)となるxを
aとbとすると、左図で
0と書いたところから
aと書いたところまで
の角がa
0と書いたところから
ぐるっと回ってbと書いた
ところまでの角がbです。//"/,"", "", "", "-tfr(1,4)", "-1", "0"];
```

```

elementlist=[["SW", "Free", [[-0.3267, 1, -0.031]]], ["NE", "Free", [[1, 0.3121, 0.0155]]], ["T1",
"Free", [[0.9374, 1, 0.0243]]], ["T2", "Free", [[1, 0.9157, 0.0259]]], ["T3", "Free", [[0.4862, 1,
0.0247]]], ["T4", "Free", [[1, 0.9755, 0.0508]]], ["AX", "Free", [[1, 0.7143, 0.0398]]], ["S11", "Free",
[[0.4962, 1, 0.0333]]], ["S12", "Free", [[0.6316, 1, 0.025]]], ["S13", "Free", [[1, 0.855, 0.0285]]],
["S14", "Free", [[1, 0.7928, 0.0396]]], ["P1", "Free", [[0.8384, 1, 0.0335]]], ["Q1", "Free", [[0.5683,
1, 0.0252]]], ["P2", "Free", [[0.8389, 1, 0.0334]]], ["Q2", "Free", [[1, 0.899, 0.0438]]], ["P3", "Free",
[[0.5322, 1, 0.0236]]], ["Q3", "Free", [[1, 0.7281, 0.0436]]], ["P4", "Free", [[1, 0.5492, 0.023]]],
["Q4", "Free", [[0.7244, 1, 0.0355]]], ["P5", "Free", [[1, 0.5197, 0.0253]]], ["Q5", "Free", [[0.4415,
1, 0.0356]]], ["P6", "Free", [[1, 0.7379, 0.0232]]], ["Q6", "Free", [[1, 0.798, 0.0272]]]];
mpnumber=7;pr=[0.1, 0.1, 0.1, -0.2, -0.2, -0.2];
mosnumber=1;osn=[[0, 4]];
realtime=0;axf=1;unit=2.5;axunit=1.2;
textlist=["a//b", "y"=-sin(x)(4cos(x)+1)=0
となる点を求めています。
cos(x)=-tfr(1,4) となる x を
a と b とすると、左図で
0 と書いたところから
a と書いたところまで
の角が a
0 と書いたところから
ぐるっと回って b と書いた
ところまでの角が b です。//", "", "", "", "-tfr(1,4)", "-1", "0"];

```

昨日 22:42

うまくいかないかもしれないので、ここにも少し書きます。  
 $y = -\sin(x)(4\cos(x)+1) = 0$  となる  $x$  の内、  
 $\cos(x) = -1/4$  となる  $x$   
を  $a$  と  $b$  としています。

スマホだと、うまくいかないようです。

昨日 22:55

```
elementslist=[["SW", "Free", [[-0.3267, 1, -0.031]]], ["NE", "Free", [[1, 0.3121, 0.0155]]], ["T1", "Free", [[0.927, 1, 0.0243]]], ["T2",  
"Free", [[1, 0.9948, 0.0262]]], ["T3", "Free", [[0.4862, 1, 0.0247]]], ["T4", "Free", [[1, 0.9755, 0.0508]]], ["AX", "Free", [[1, 0.7143,  
0.0398]]], ["S11", "Free", [[0.4962, 1, 0.0333]]], ["S12", "Free", [[0.6316, 1, 0.025]]], ["S13", "Free", [[1, 0.855, 0.0285]]], ["S14",  
"Free", [[1, 0.7928, 0.0396]]], ["P1", "Free", [[0.8384, 1, 0.0335]]], ["Q1", "Free", [[0.5683, 1, 0.0252]]], ["P2", "Free", [[0.8389, 1,  
0.0334]]], ["Q2", "Free", [[1, 0.899, 0.0438]]], ["P3", "Free", [[0.5322, 1, 0.0236]]], ["Q3", "Free", [[1, 0.7281, 0.0436]]], ["P4", "Free",  
[[1, 0.5492, 0.023]]], ["Q4", "Free", [[0.7244, 1, 0.0355]]], ["P5", "Free", [[1, 0.5197, 0.0253]]], ["Q5", "Free", [[0.4415, 1, 0.0356]]],  
["P6", "Free", [[1, 0.7379, 0.0232]]], ["Q6", "Free", [[1, 0.798, 0.0272]]];  
mpnumber=7;pr=[0.1, 0.1, 0.1, -0.2, -0.2, -0.2];  
mosnumber=1;osn=[[0, 4]];  
realtime=0;axf=1;unit=2.5;axunit=1.2;  
textlist=["a/b", "y"=-sin(x)(4cos(x)+1)=0//となる点を求めています。//cos(x)=-tfr(1,4) となる x を a と //b とすると、左図で 0 と書き//た  
ところから a と書いた//ところまでの角が a、0 と書//いたところからぐるっと回//って b と書いたところまで//の角が b です。", "", "", "", "-tfr(1,4)",  
"-1", "0"];
```

今度はどうでしょうか？

```
elementslist=[["SW", "Free", [[-0.3267, 1, -0.031]]], ["NE", "Free", [[1, 0.3121, 0.0155]]], ["T1",  
"Free", [[0.927, 1, 0.0243]]], ["T2", "Free", [[1, 0.9948, 0.0262]]], ["T3", "Free", [[0.4862, 1,  
0.0247]]], ["T4", "Free", [[1, 0.9755, 0.0508]]], ["AX", "Free", [[1, 0.7143, 0.0398]]], ["S11", "Free",  
[[0.4962, 1, 0.0333]]], ["S12", "Free", [[0.6316, 1, 0.025]]], ["S13", "Free", [[1, 0.855, 0.0285]]], ["S14", "Free", [[1, 0.7928, 0.0396]]], ["P1", "Free", [[0.8384, 1, 0.0335]]], ["Q1", "Free", [[0.5683,  
1, 0.0252]]], ["P2", "Free", [[0.8389, 1, 0.0334]]], ["Q2", "Free", [[1, 0.899, 0.0438]]], ["P3", "Free",  
[[0.5322, 1, 0.0236]]], ["Q3", "Free", [[1, 0.7281, 0.0436]]], ["P4", "Free", [[1, 0.5492, 0.023]]], ["Q4", "Free", [[0.7244, 1, 0.0355]]], ["P5", "Free", [[1, 0.5197, 0.0253]]], ["Q5", "Free", [[0.4415,  
1, 0.0356]]], ["P6", "Free", [[1, 0.7379, 0.0232]]], ["Q6", "Free", [[1, 0.798, 0.0272]]];  
mpnumber=7;pr=[0.1, 0.1, 0.1, -0.2, -0.2, -0.2];  
mosnumber=1;osn=[[0, 4]];  
realtime=0;axf=1;unit=2.5;axunit=1.2;  
textlist=["a/b", "y"=-sin(x)(4cos(x)+1)=0//となる点を求めています。//cos(x)=-tfr(1,4) とな  
る x を a と //b とすると、左図で 0 と書き//たところから a と書いた//ところまでの角  
が a、0 と書//いたところからぐるっと回//って b と書いたところまで//の角が b です。  
", "", "", "", "-tfr(1,4)", "-1", "0"];
```



0:21

うまくできました



0:31

cos (arccos(1/4)) = 1/4 になる理由 (原理?) を覚えていないのですがこれってそういうものだと覚えるやつですか？

7:20

$\cos(y)=x$  となる  $y$  を  $\arccos(x)$  と書きます。  
そうなる  $y$  はたくさんあるので、正確には、  
範囲を  $0 \leq y \leq \pi$  に限定します。  
 $y=\arccos(x) \Leftrightarrow \cos(y)=x, 0 \leq y \leq \pi$  (微分積分I教科書p.35)  
だから  $\cos(\arccos(x))=x$  となるのは当たり前です。  
そうなる角を表したかったので、  
 $\arccos(x)$  と書くことにしたというわけです。  
( $0 \leq \arccos(x) \leq \pi$  と範囲を限定していることに注意が必要になることがあるので気を付けること)

$\sqrt{x}$  や  $\log_a(x)$  など考え方は一緒です。  
 $y=\sqrt{x} \Leftrightarrow y^2=x, y \geq 0$   
 $y=\log_a(x) \Leftrightarrow a^y=x$   
だから  $(\sqrt{x})^2=x, a^{(\log_a(x))}=x$  は当たり前です。  
そうなる数を表したかったので、そう書くことにしたということです。

同じ内容ですが、「フリックKeTMath」の「貼り付けワーク」に貼り付けて、T3 を動かして見える位置にもっていき、T4 で行の幅を調整してください。  
(「再現」は押さない)  
2つに分けました。(表示できるスペースが狭いですがね)

$\cos(y)=x$  となる  $y$  を  $\cos^{-1}(x)$  と書きます。//そうなる  $y$  はたくさんあるので、正確には、//範囲を  $0 \leq y \leq \pi$  に限定します。  
// $y=\cos^{-1}(x) \Leftrightarrow \cos(y)=x, 0 \leq y \leq \pi$  (微分積分tx(l)教科書tx(p).35) //だから  $\cos(\cos^{-1}(x))=x$  となるのは  
当たり前です。//そうなる角を表したかったので、 $\cos^{-1}(x)$  と書くことにした//というわけです。(  $0 \leq \cos^{-1}(x) \leq \pi$  と範囲を限定している//  
ことに注意が必要になることがあるので気を付けること)

$\sqrt{x}$  や  $\log(a, x)$  など考え方は一緒です。// $y=\sqrt{x} \Leftrightarrow y^2=x, y \geq 0$  // $y=\log(a, x) \Leftrightarrow a^y=x$  //  
だから  $(\sqrt{x})^2=x, a^{(\log(a, x))}=x$  は当たり前です。//そうなる数を表したかったので、//そう書くことにしたということです。

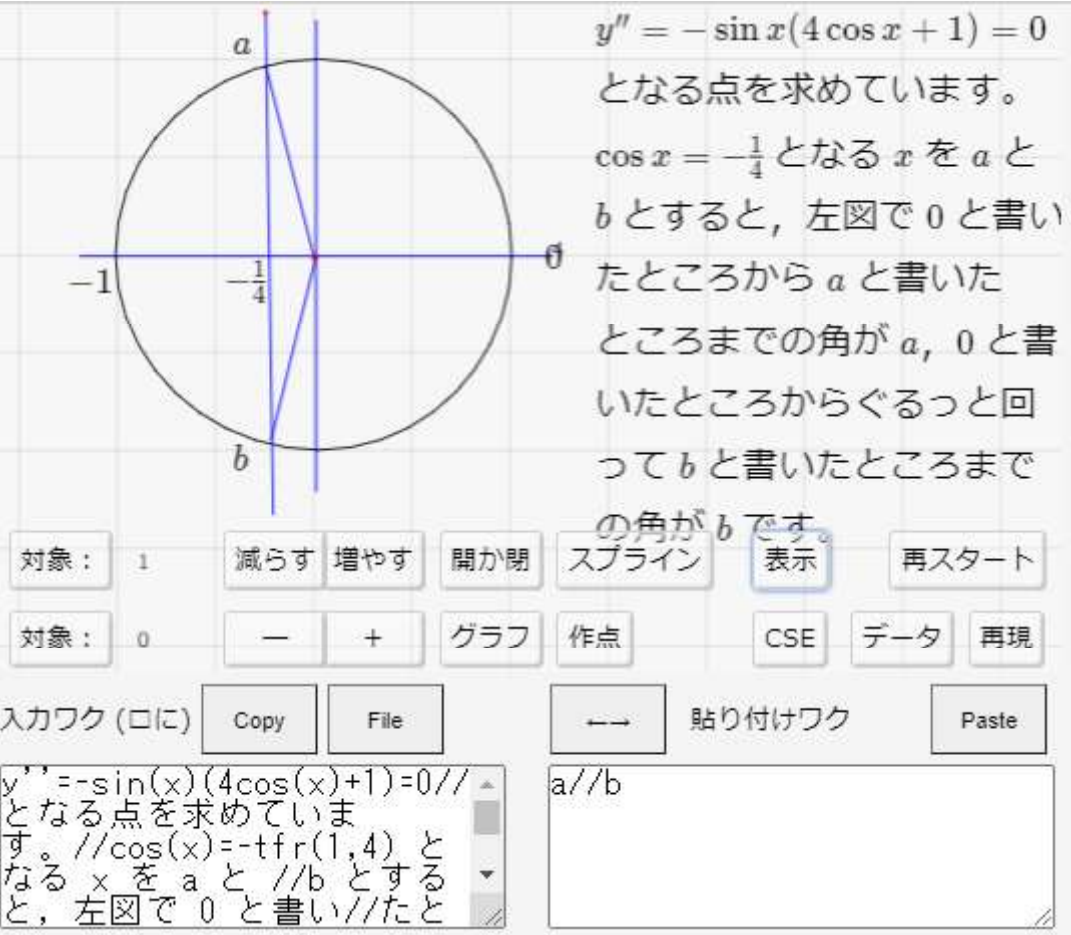
$\cos(y)=x$  となる  $y$  を  $\cos^{-1}(x)$  と書きます。//そうなる  $y$  はたくさんあるので、正確には、//範囲を  $0 \leq y \leq \pi$  に限定します。  
// $y=\cos^{-1}(x) \Leftrightarrow \cos(y)=x, 0 \leq y \leq \pi$  (微分積分 tx(l)教科書 tx(p).35) //だから  $\cos(\cos^{-1}(x))=x$  となるのは当たり前です。  
//そうなる角を表したかったので、 $\cos^{-1}(x)$  と書くことにした//というわけです。(  $0 \leq \cos^{-1}(x) \leq \pi$  と範囲を限定している//  
ことに注意が必要になることがあるので気を付けること)

$\sqrt{x}$  や  $\log(a, x)$  など考え方は一緒です。// $y=\sqrt{x} \Leftrightarrow y^2=x, y \geq 0$  // $y=\log(a, x) \Leftrightarrow a^y=x$  //  
だから  $(\sqrt{x})^2=x, a^{(\log(a, x))}=x$  は当たり前です。//そうなる数を表したかったので、//そう書くことにしたということです。



10:18  
ありがとうございます。

最初のもの





後の1つ目

$\cos y = x$  となる  $y$  を  $\cos^{-1}x$  と書きます。

そうなる  $y$  はたくさんあるので、正確には、  
範囲を  $0 \leq y \leq \pi$  に限定します。

$y = \cos^{-1}x \iff \cos y = x, 0 \leq y \leq \pi$  (微分積分I教科書p.35)  
だから  $\cos(\cos^{-1}x) = x$  となるのは当たり前です。

そうなる角を表したかったので、 $\cos^{-1}x$  と書くことにした  
というわけです。(  $0 \leq \cos^{-1}x \leq \pi$  と範囲を限定している  
ことに注意が必要になることがあるので気を付けること)

対象: 減らす 増やす 開か閉 スプライン 表示 再スタート

対象: 0 - + グラフ 作点 CSE データ 再現

入力ワク (□に) Copy File 貼り付けワク Paste

た//というわけです。(0 (leg)cos(-1,x)(leg)pi と範囲を限定している//ことに注意が必要になることがあるので気を付けること)

後の2つ目

$\sqrt{x}$  や  $\log_a x$  などとも考え方は一緒です。

$y = \sqrt{x} \iff y^2 = x, y \geq 0$

$y = \log_a x \iff a^y = x$

だから  $(\sqrt{x})^2 = x$ ,  $a^{\log_a x} = x$  は当たり前です。

そうなる数を表したかったので、

そう書くことにしたということです。

対象: 減らす 増やす 開か閉 スプライン 表示 再スタート

対象: 0 - + グラフ 作点 CSE データ 再現

入力ワク (口に) Copy File 貼り付けワク Paste

$a^y=x$ //だから  $(\text{sq}(x))^2=x$ ,  
 $a^{(\log(a,x))}=x$  は当たり前  
です。//そうなる数を表した  
かったので、//そう書くこと  
にしたということです。