

Chap7 —3

向量的数量积和向量积

7.3.1 向量的数量积

➤ 数量积

若 $a = (a_1, a_2, a_3)$, $b = (b_1, b_2, b_3)$, 定义

$$a \cdot b = a_1 b_1 + a_2 b_2 + a_3 b_3$$

为向量 \vec{a} , \vec{b} 的**数量积**或**内积**

➤ 运算律

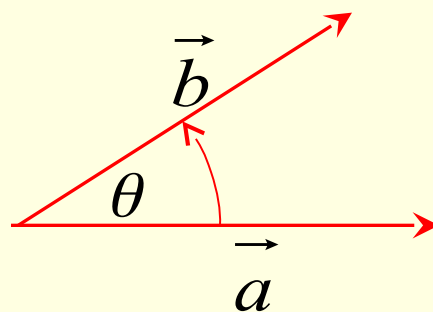
$$(1) \vec{a} \cdot \vec{b} = \vec{b} \cdot \vec{a} \quad (\text{交换律})$$

$$(2) (\lambda \vec{a}) \cdot \vec{b} = \lambda(\vec{a} \cdot \vec{b}) \quad (\text{结合律})$$

$$(3) \vec{a} \cdot (\vec{b} + \vec{c}) = \vec{a} \cdot \vec{b} + \vec{a} \cdot \vec{c} \quad (\text{分配律})$$

➤ 向量的夹角

将向量 \vec{a} , \vec{b} 平移到同一起点, 表示它们的有向线段间的夹角 θ ($0 \leq \theta \leq \pi$) 称为向量 \vec{a} 与 \vec{b} 的夹角, 记为 (\vec{a}, \vec{b})



零向量与任一向量的夹角规定为任意的, 可根据需要取 0 到 π 之间的任何值

若 $(\vec{a}, \vec{b}) = \frac{\pi}{2}$, 称向量 \vec{a} 与 \vec{b} 正交, 记为 $\vec{a} \perp \vec{b}$

显然 $\vec{a} \wedge \vec{b} = 0, \pi \iff \vec{a} // \vec{b}$

定理

$$\vec{a} \cdot \vec{b} = \left| \vec{a} \right| \left| \vec{b} \right| \cos(\vec{a} \wedge \vec{b})$$

用内积表示模和夹角

若 $a = (a_1, a_2, a_3), b = (b_1, b_2, b_3)$

$$\left| \vec{a} \right| = \sqrt{\vec{a} \cdot \vec{a}} = \sqrt{a_1^2 + a_2^2 + a_3^2}$$

$$\cos(\vec{a} \wedge \vec{b}) = \frac{\vec{a} \cdot \vec{b}}{\left| \vec{a} \right| \left| \vec{b} \right|} = \frac{a_1 b_1 + a_2 b_2 + a_3 b_3}{\sqrt{a_1^2 + a_2^2 + a_3^2} \sqrt{b_1^2 + b_2^2 + b_3^2}}$$

$$(\vec{a} \perp \vec{b} \xleftrightarrow{\text{充分必要条件}} \vec{a} \cdot \vec{b} = 0)$$

例 若 $a = (4, 7, -1)$, $b = (-1, 2, 2)$, 试求
 $a \cdot b$ 与 $\vec{a} \wedge \vec{b}$ 与 (a, b)

例 若向量 $a + 3b$ 垂直于向量 $7a - 5b$
 且向量 $a - 4b$ 垂直于向量 $7a - 2b$, 试求
 a, b 的夹角

显然

$$\vec{i} = (1, 0, 0), \quad \vec{j} = (0, 1, 0), \quad \vec{k} = (0, 0, 1)$$

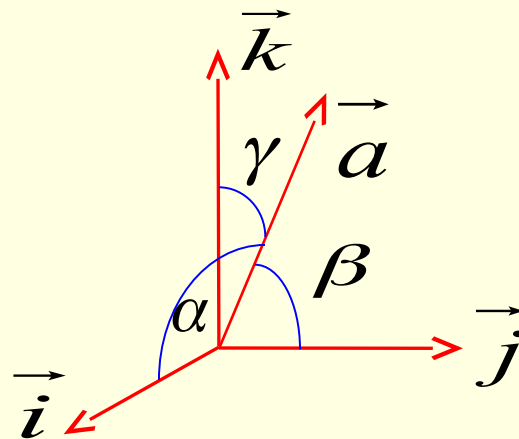
是两两正交的，故称为**标准正交基**

➤ 方向余弦

$$\text{方向角} \quad \alpha = (\vec{a}, \vec{i}) \quad \beta = (\vec{a}, \vec{j}) \quad \gamma = (\vec{a}, \vec{k})$$

方向余弦

$$\cos \alpha, \cos \beta, \cos \gamma$$



若向量 $\vec{a} = (a_1, a_2, a_3)$,

方向余弦的表示

$$\cos \alpha = \frac{a_1}{\sqrt{a_1^2 + a_2^2 + a_3^2}}$$

$$\cos \beta = \frac{a_2}{\sqrt{a_1^2 + a_2^2 + a_3^2}}$$

$$\cos \gamma = \frac{a_3}{\sqrt{a_1^2 + a_2^2 + a_3^2}}$$

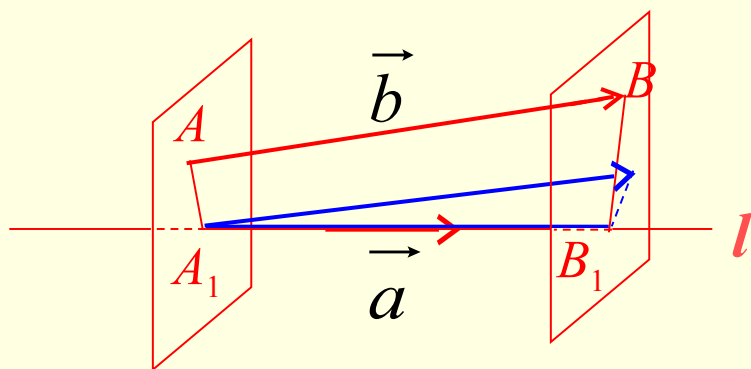
$$\Rightarrow \quad \blacksquare \quad \cos^2 \alpha + \cos^2 \beta + \cos^2 \gamma = 1$$

■ \vec{a} 单位化后，三个坐标就是其方向余弦

➤ 向量的投影

若 $\vec{a} \neq 0$, 向量 \vec{b} 在 \vec{a} 上的投影

$$b_{\vec{a}} \stackrel{\text{def}}{=} |\vec{b}| \cos(\angle \vec{a}, \vec{b}) \quad (\text{实数})$$



图中 l 上的 A_1B_1 的长度是投影的绝对值

向量 $\vec{A_1B_1}$ 称为 \vec{b} 在 \vec{a} 的投影向量, 记为 $\text{Prj}_{\vec{a}} \vec{b}$

$$\text{Prj}_{\vec{a}} \vec{b} = b_{\vec{a}} \vec{a}^0$$

➤ 数量积的几何解释

$$a \cdot b = |a| b_a^{\rightarrow} \quad (\text{投影的放大或缩小})$$

$$\text{当 } |a| = 1, \quad \vec{a} \cdot \vec{b} = b_a^{\rightarrow}$$

因此

$$b_a^{\rightarrow} = b \cdot a^0$$

例 向量 $a = (2, -2\sqrt{2}, -2)$, $b = (3, -12, 4)$

求 \vec{a} 的模和方向余弦及 \vec{b} 在 \vec{a} 上的投影

➤ 一个物理解释

物体在力 F 作用下沿直线从点 M_1 移动到点 M_2 ，力 F 所作的功为 W

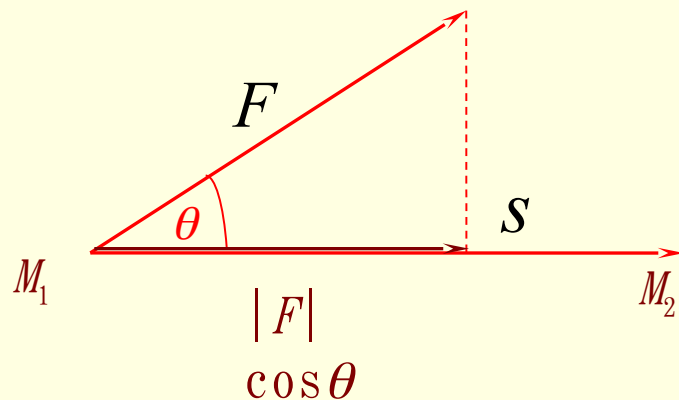
位移 $s = M_1M_2$

F 在位移 s 方向分量

$$|F| \cos \theta$$

从而

$$W = |F| \cos \theta |s| \Rightarrow$$



$$W = F \cdot s$$

H.W

习题 7

13 (2) (3)

14 (提示: $|a + b|^2 = (a + b, a + b) = \cdots$)

17 18(1)

20 21

7.3.2 向量的向量积

➤ 向量积

若 $\vec{a} = (a_1, a_2, a_3), \vec{b} = (b_1, b_2, b_3)$, 定义

$$\vec{a} \times \vec{b} \stackrel{\text{def}}{=} (a_2 b_3 - a_3 b_2, a_3 b_1 - a_1 b_3, a_1 b_2 - a_2 b_1)$$

称为向量 \vec{a}, \vec{b} 的向量积或外积

可表达为

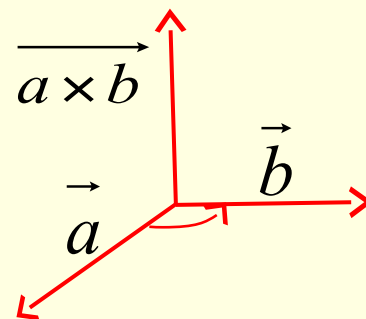
$$\vec{a} \times \vec{b} = \left(\begin{vmatrix} a_2 & a_3 \\ b_2 & b_3 \end{vmatrix}, \begin{vmatrix} a_3 & a_1 \\ b_3 & b_1 \end{vmatrix}, \begin{vmatrix} a_1 & a_2 \\ b_1 & b_2 \end{vmatrix} \right) = \begin{vmatrix} i & j & k \\ a_1 & a_2 & a_3 \\ b_1 & b_2 & b_3 \end{vmatrix}$$

➤ 几何意义

$$\left| \vec{a} \times \vec{b} \right| = \left| \vec{a} \right| \left| \vec{b} \right| \sin(\angle \vec{a}, \vec{b})$$

\vec{a}, \vec{b} 为邻边
平行四边形的面积

外积 $\vec{a} \times \vec{b}$ 方向与 \vec{a}, \vec{b}
均正交，且成右手系



■ 当 $a = (a_1, a_2), b = (b_1, b_2)$ 为二维向量

以 a, b 为邻边的平
行四边形的面积为

$$A = \left\| \begin{vmatrix} a_1 & a_2 \\ b_1 & b_2 \end{vmatrix} \right\|$$

➤ 运算律

$$(1) \quad a \times b = -b \times a$$

$$(2) \quad (\lambda a) \times b = a \times (\lambda b) = \lambda(a \times b)$$

$$(3) \quad (a + b) \times c = a \times c + b \times c$$

容易验证_

$$i \times i = 0, \quad j \times j = 0, \quad k \times k = 0$$

$$\vec{i} \times \vec{j} = \vec{k}, \quad \vec{j} \times \vec{k} = \vec{i}, \quad \vec{k} \times \vec{i} = \vec{j}$$

➤ 向量的混合积

$$\vec{a} \times \vec{b} \cdot \vec{c} \text{ 记为 } [\vec{a}, \vec{b}, \vec{c}]$$

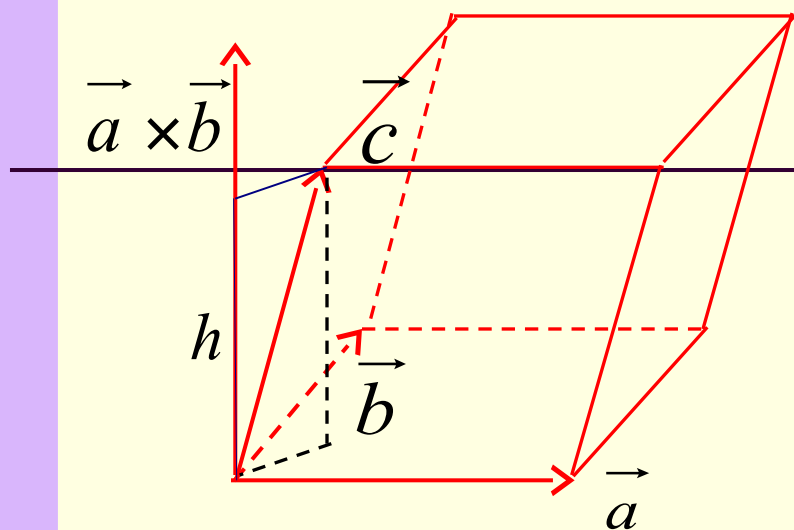
根据内积定义

$$[\vec{a}, \vec{b}, \vec{c}] = \left| \vec{a} \times \vec{b} \right| \left| \vec{c} \right| \cos(\vec{a} \times \vec{b}, \vec{c})$$

➤ 混合积的几何意义

$$\text{由于 } \left| \vec{c} \right| \cos(\vec{a} \times \vec{b}, \vec{c}) = c_{\vec{a} \times \vec{b}}$$

$$\Rightarrow [\vec{a}, \vec{b}, \vec{c}] = \left| \vec{a} \times \vec{b} \right| c_{\vec{a} \times \vec{b}}$$



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

是以 $\vec{a}, \vec{b}, \vec{c}$ 为同顶点三条
棱的平行六面体的体积

向量混合积的坐标表示

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

例 求与向量 $\vec{a} = (1, 0, -2)$, $\vec{b} = (1, 3, -4)$

均正交的单位向量 \vec{c} , 且求以 $\vec{a}, \vec{b}, \vec{c}$ 为同顶点
三条棱的平行六面体的体积

➤ 几个结论

(1) $\vec{a}, \vec{b}, \vec{c}$ 成右手系, $[\vec{a}, \vec{b}, \vec{c}] > 0$

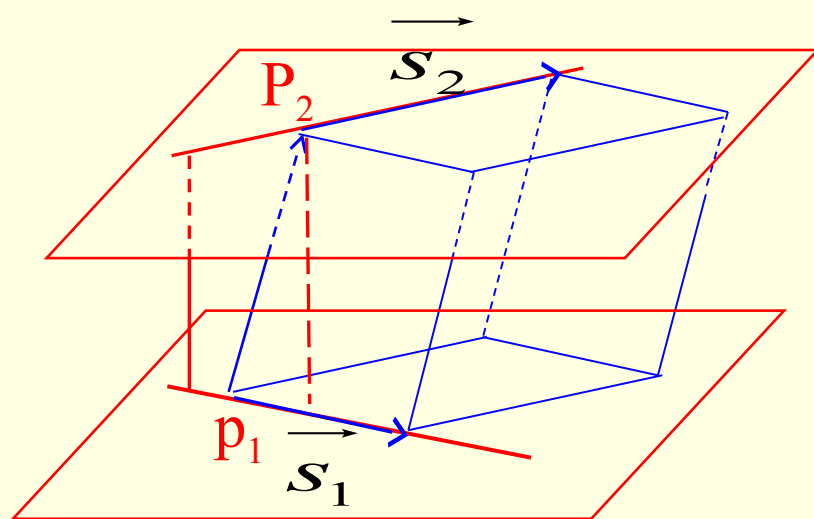
$\vec{a}, \vec{b}, \vec{c}$ 成左手系, $[\vec{a}, \vec{b}, \vec{c}] < 0$

(2) $\vec{a}, \vec{b}, \vec{c}$ 共面 $\xleftrightarrow{\text{充分必要条件}} [\vec{a}, \vec{b}, \vec{c}] = 0$

$$(3) \quad \vec{a} \times \vec{b} \cdot \vec{c} = \vec{b} \times \vec{c} \cdot \vec{a} = \vec{c} \times \vec{a} \cdot \vec{b} \\ = \vec{c} \cdot \vec{a} \times \vec{b} = \vec{a} \cdot \vec{b} \times \vec{c} = \vec{b} \cdot \vec{c} \times \vec{a}$$

例 试判别 $A(1,0,2), B(3,-1,1), C(0,-2,-1),$
 $D(-1,2,3)$ 是否共面? 若不共面, 求以这四点为
顶点的四面体的体积

例 设 l_1 与 l_2 是异面直线, l_1 过点 P_1 , 方向与向量 \vec{s}_1 平行, l_2 过点 P_2 , 方向与向量 \vec{s}_2 平行, 试求 l_1 与 l_2 之间的距离.



$$d = \frac{|[\vec{s}_1, \vec{s}_2, \vec{P_1P_2}]|}{|\vec{s}_1 \times \vec{s}_2|}$$

$$= \frac{|\vec{s}_1 \times \vec{s}_2 \cdot \vec{P_1P_2}|}{|\vec{s}_1 \times \vec{s}_2|}$$

H.W

习题 7

22 (2)(3) 23

24 25 26 28