

美しさには理由がある。パート2 (※数学小説「第1章4節」の続編)

点と平面の距離の公式については、
$$D = \frac{|ax_0 + by_0 + cz_0 + d|}{\sqrt{a^2 + b^2 + c^2}}$$
で普段数学に親しんでいる人にとっては、もっとも感動的であると思われる。

『つまり点と平面の距離は、ある平面と定点を通る平行な平面との幅を法線ベクトル(垂直)の大きさ(単位)で割って求まる。』という事である。

この距離の公式はn次元ベクトル空間でも当然成り立ち、
$$D = \frac{|ax_0 + by_0 + cz_0 + \dots + \delta|}{\sqrt{a^2 + b^2 + c^2 + \dots}}$$
で表せる。

証) ある平面 : $ax + by + cz + \dots + \delta = 0$

定点を通る平行な平面 : $a(x - x_0) + b(y - y_0) + c(z - z_0) + \dots = 0$ より

$$\begin{array}{r} ax + by + cz + \dots + \delta = 0 \\ -) a(x - x_0) + b(y - y_0) + c(z - z_0) + \dots = 0 \\ \hline \end{array}$$

この2つの平面の幅(関数)は、 $ax_0 + by_0 + cz_0 + \dots + \delta = 0$ となる。

この左辺はすでに定数であり、絶対値が幅となる。

つまり、幅は $|ax_0 + by_0 + cz_0 + \dots + \delta|$ で、これを基準となる単位で割る。なぜなら、例えば $2x + 3y + 4 = 0$ は、 $4x + 6y + 8 = 0$ と同じであり、正確な大きさは垂直な法線ベクトルを単位としなくてはならない。したがって、法線ベクトル (a, b, c, \dots) の大きさを割ると

$$D = \frac{|ax_0 + by_0 + cz_0 + \dots + \delta|}{\sqrt{a^2 + b^2 + c^2 + \dots}}$$
 が得られるのである。 //

この「点と平面の距離」の直観は、別に示した「分点公式」の直観と非常によく似ていると思われる。

やはり美しいものには必ず何か理由があるものと確信する。次に具体的な証明を3次元空間で示したい。

定点 (x_0, y_0, z_0) と平面 $ax + by + cz + d = 0$ の距離の公式を示す。

証)

$$\left\{ \begin{array}{l} ax + by + cz + d = 0 \quad \dots \text{ある平面} \\ \frac{x - x_0}{a} = \frac{y - y_0}{b} = \frac{z - z_0}{c} = t \quad \dots \text{定点を通る平面に垂直な直線} \end{array} \right.$$

を解くと

平面上に、定点と垂直な位置にある共有点が求まる。

$x = at + x_0, y = bt + y_0, z = ct + z_0$ を平面に代入して、

$a(at + x_0) + b(bt + y_0) + c(ct + z_0) + d = 0$ より、

$-t(a^2 + b^2 + c^2) = ax_0 + by_0 + cz_0 + d$...媒介変数 t による幅(関数)となる。

$$t = \frac{-(ax_0 + by_0 + cz_0 + d)}{a^2 + b^2 + c^2} \quad \text{により、共有点は次のようになる。}$$

$$\left(\frac{-a(ax_0 + by_0 + cz_0 + d)}{a^2 + b^2 + c^2} + x_0, \frac{-b(ax_0 + by_0 + cz_0 + d)}{a^2 + b^2 + c^2} + y_0, \frac{-c(ax_0 + by_0 + cz_0 + d)}{a^2 + b^2 + c^2} + z_0 \right)$$

よって、2点間の距離の公式から、定点とある平面の距離は

$$\begin{aligned} D^2 &= \frac{a^2(ax_0 + by_0 + cz_0 + d)^2}{(a^2 + b^2 + c^2)^2} + \frac{b^2(ax_0 + by_0 + cz_0 + d)^2}{(a^2 + b^2 + c^2)^2} + \frac{c^2(ax_0 + by_0 + cz_0 + d)^2}{(a^2 + b^2 + c^2)^2} \\ &= \frac{(ax_0 + by_0 + cz_0 + d)^2}{(a^2 + b^2 + c^2)} \quad \text{により} \end{aligned}$$

$$D = \frac{|ax_0 + by_0 + cz_0 + d|}{\sqrt{a^2 + b^2 + c^2}} \quad \text{となる。} \quad //$$

先に述べたとおり、これは一般に n 次元においても同様に証明ができる。

よって、一般に

$$D = \frac{|ax_0 + by_0 + cz_0 + \dots + \delta|}{\sqrt{a^2 + b^2 + c^2 + \dots}} \quad \text{が成り立つ。}$$