

「複素数平面」

1 複素数

数とは？	{	自然数	$1, 2, 3, \dots$
		有理数(分数)	$\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{2}{3}, \frac{1}{4}, \dots$
		整数	$\dots, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, \dots$
		実数	$2.718, \sqrt{2}, \pi, \dots$

これらの数には、和 $+$ と積 \times という演算が定義されている。
それらの逆の演算である引き算 $-$ と割り算 \div が考えられる。

- 自然数同士の足し算 \Rightarrow 自然数

$$3 + \square = 2 \text{ (自然数の中では解なし)} \Rightarrow \square = 2 - 3 = -1 : \text{負の数}$$

- 自然数同士の掛け算 \Rightarrow 自然数

$$3 \times \square = 2 \text{ (自然数の中では解なし)} \Rightarrow \square = 2 \div 3 = \frac{2}{3} : \text{分数}$$

- 実数の2乗は0または正の実数

$$\square^2 = 2 \text{ (有理数の中では解なし)} \Rightarrow \square = \sqrt{2} : \text{無理数} (\square = -\sqrt{2} \text{ も解となる})$$

$$\square^2 = -1 \text{ (実数の中では解なし)} \Rightarrow \text{これを満たす「数」を導入し、それを } i \text{ と表して虚数単位という} (\square = -i \text{ も解となる})$$

$$\text{虚数 (imaginary number)} \longleftrightarrow \text{実数 (real number)}$$

複素数 (complex number) はこれらを含む「数」

$$2i, \sqrt{2}i, 3 + 2i, 4 - 3i, \dots$$

複素数 α とは、実数 a, b を用いて

$$\alpha = a + bi$$

と表せる「数」

a を α の実部 (real part)、 b (または bi) を α の虚部 (imaginary part) という。

- 和: $(3 + 2i) + (4 + i) = (3 + 4) + (2i + i) = 7 + 3i$

$$\alpha = a + bi, \beta = c + di \text{ のとき } \alpha + \beta = (a + c) + (b + d)i$$

- 積： $(3 + 2i)(4 + i) = 3 \cdot 4 + 3i + 2i \cdot 4 + 2i^2 = 12 + 3i + 8i - 2 = 10 + 11i$

$$\alpha = a + bi, \beta = c + di \text{ のとき } \alpha \cdot \beta = (ac - bd) + (ad + bc)i$$

- 方程式： r を正の実数とすると、 $x^2 = -r$ には2つの解 $x = \pm\sqrt{r}i$ がある。より一般に、2次方程式は複素数まで考えるといつでも解ける。

2次方程式： $ax^2 + bx + c = 0$ (a, b, c は実数で、 $a \neq 0$)

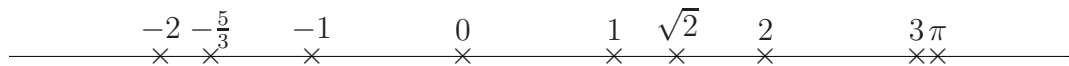
$$ax^2 + bx + c = 0 \iff a\left(x^2 + \frac{b}{a}x + \frac{b^2}{4a^2}\right) - \frac{b^2}{4a} + c = 0$$

$$\iff \left(x + \frac{b}{2a}\right)^2 = \frac{b^2 - 4ac}{(2a)^2}$$

$$x = \begin{cases} -\frac{b}{2a} \pm \frac{\sqrt{b^2 - 4ac}}{2a} & (b^2 - 4ac > 0) : 2 \text{ つの解は実数} \\ -\frac{b}{2a} & (b^2 - 4ac = 0) : 2 \text{ つの解は実数で重なっている} \\ -\frac{b}{2a} \pm \frac{\sqrt{4ac - b^2}}{2a}i & (b^2 - 4ac < 0) : 2 \text{ つの解は実数でなくて複素数} \end{cases}$$

2 複素数平面

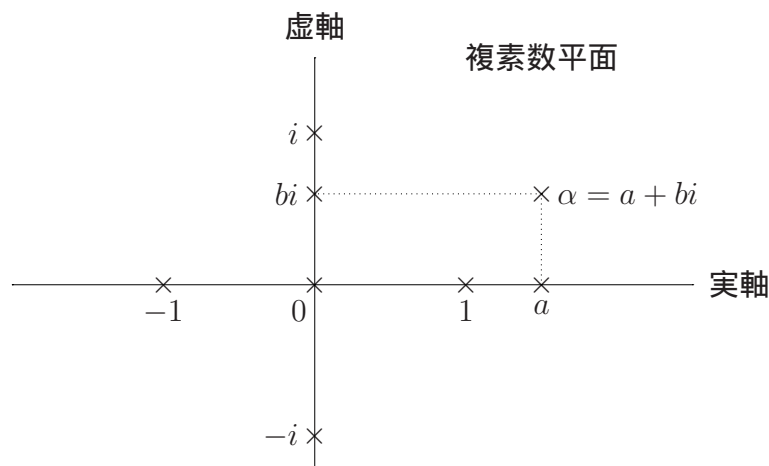
数直線：直線上に0にあたる点と単位の長さを決めて1に対応する点を定めると、直線上の「目盛り」として実数は直線上の点と対応する。



複素数平面： i は実数を表す数直線上にない。そこで x - y 平面で x -軸を実数を表す数直線と考え、 y -軸上の単位の点が i を表す点と考える。さらに $\alpha = a + bi$ という点は、平面座標が (a, b) の点に対応すると考える。

$$\text{複素数} \longleftrightarrow \text{平面上の点}, \alpha = a + bi \leftrightarrow (a, b)$$

このように考えたとき、 x 軸を実軸、 y 軸を虚軸、 x - y 平面を複素数平面という。



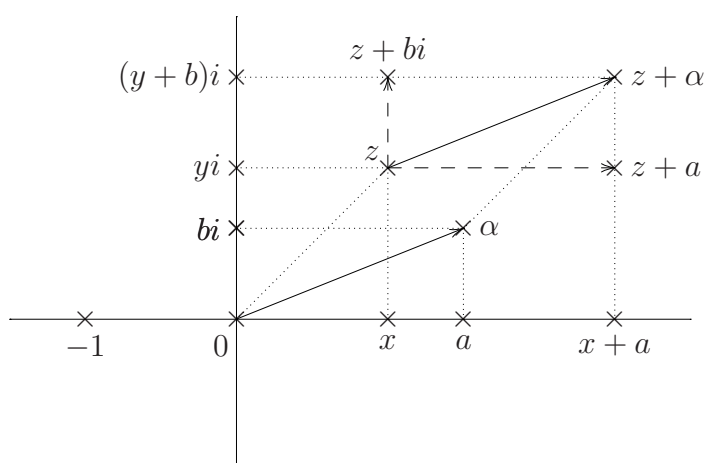
$\alpha = a + bi$ とする。複素数 $z = x + yi$ に α を加える、あるいは α 倍すると、複素数平面の点 z がどこに移るかを考えてみよう。

2.1 和

- 実数 a を加える $\Rightarrow z$ を実軸 (x 軸) の正の方向へ a だけ移動する。
- 虚数 bi を加える $\Rightarrow z$ を虚軸 (y 軸) の正の方向へ b だけ移動する。
- 複素数 $\alpha = a + bi$ を加える $\Rightarrow z$ を原点から α へ向かう方向と並行に、 0 と α を結ぶ線分の長さだけの距離の平行移動する。

$z + \alpha$ は、 α , 原点, z をこの順に平行四辺形の3頂点とする残りの頂点になる。

$$z \mapsto z + \alpha = (x + yi) + (a + bi)$$



2.2 積

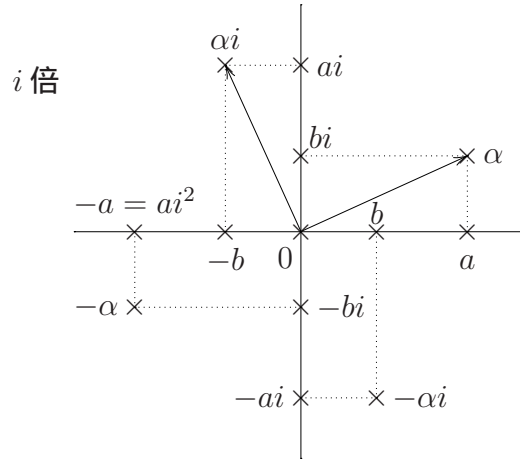
- 正の実数 a を掛ける \Rightarrow 原点を始点として z を結ぶ半直線上で、原点からの距離が a 倍された点に移動する。
- -1 を掛ける $\Rightarrow z$ は原点を中心にして 180 度回転した位置に移動する。
これを2回続けておこなうと、 $(-1)^2$ 倍、すなわち 1 倍することになり、 360 度回転となって、もとの位置から動かない ($360 = 180 \times 2$)
- 虚数単位 i を掛ける $\Rightarrow z$ は原点を中心にして 90 度反時計回りに回転した位置に移動する。

これを2回続けておこなうと、 i^2 倍、すなわち -1 倍することになり、 180 度回転

これを3回続けておこなうと、 i^3 倍、すなわち $-i$ 倍することになり、 270 度回転

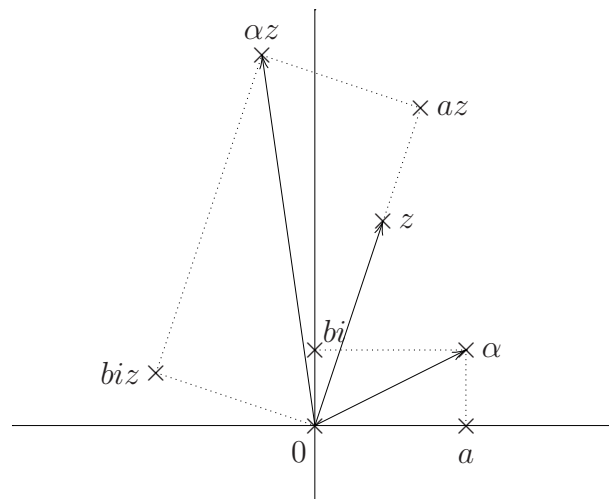
これを4回続けておこなうと、 i^4 倍、すなわち 1 倍することになり、 360 度回転となって、もとの位置から動かない

*	$\times i$	$\times i^2$	$\times i^3$	$\times i^4$
a	$\mapsto ai$	$\mapsto ai^2 = -a$	$\mapsto ai^3 = -ai$	$\mapsto ai^4 = a$
bi	$\mapsto bi^2 = -b$	$\mapsto bi^3 = -bi$	$\mapsto bi^4 = b$	$\mapsto bi^5 = bi$
α	$\mapsto \alpha i$	$\mapsto \alpha i^2 = -\alpha$	$\mapsto \alpha i^3 = -\alpha i$	$\mapsto \alpha i^4 = \alpha$



- $\alpha = a + bi$ を掛ける \Rightarrow 原点を中心に x 軸の正の方向が α の方向になるまで (角度 $\alpha\theta a$ だけ) 回転し、さらに「原点から α までの長さ」倍だけ原点を中心に相似拡大した位置に移動する。

$a > 0, b > 0$ のときの図



- 0, a, α, bi も 0, $az, \alpha z, biz$ も辺の長さの比が $a : b$ の長方形の 4 頂点なので
- a : (0 と α を結ぶ線分の長さ)
- = (0 と z を結ぶ線分の長さの a 倍) : (0 と αz を結ぶ線分の長さ)
- 0 と αz を結ぶ線分の長さ
- = (0 と z を結ぶ線分の長さ) \times (0 と α を結ぶ線分の長さ)

注意. $(\alpha i)z = i(\alpha z)$, $(\alpha i^2)z = i^2(\alpha z)$, $(\alpha i^3)z = i^3(\alpha z)$ となるので、 α が他の象限にあるときも上の結果から分かる。