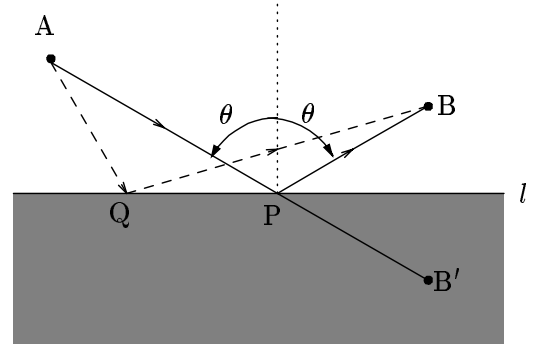
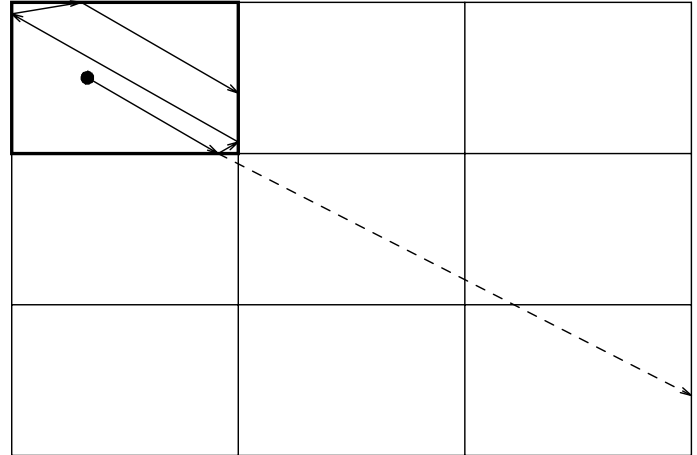


トレ - ニング

- 1 点 A から平らな鏡に入射する光線は最短距離を通過して観測点 B に到達する (このことを一般化してハミルトンの原理と呼ばれている.) 鏡面上で反射する点 P の位置を求めよ. また, 点 P を通る鏡面に垂直な線 (法線) と AP のなす角 (入射角) と PB のなす角 (反射角) が等しくなることも確かめよ. †



- 2 ビリヤ - ド台の壁で, 玉が入射角と反射角が等しくなるように衝突を続け, 面との摩擦も無視できる理想的な運動を考える. 玉が 4 隅にある玉受けネットに落ちないように打ち出せば, 長方形の運動領域をまんべんなく, 永遠に運動し続ける (これをエルゴ - ド運動と言う.) ことを, 作図によって議論せよ. あなたの持っている計算機で, もし図が描けるなら, これを実行できるプログラムを作って調べてみよ. ‡



† 1 の答: A, B を含む鏡の垂直断面を考える. この断面と鏡の交わる直線を l とおく. 点 B' を l に関する B の鏡映とすると, AB' と l の交点, すなわち,

$$P = \overline{AB'} \cap l$$

とする点が P で, 道筋 APB が最短路である. なんとすれば,
 l 上の P とは異なる任意の点 Q に対して, 鏡映は距離を一定に保つから, $QB = QB'$, したがって,

$$AQ + QB = AQ + QB'$$

また, $PB = PB'$ だから,

$$AP + PB = AP + PB'$$

A, P, B' は一直線上にあり, A, Q, B' は一直線上にないから,

$$AP + PB' < AQ + QB'$$

したがって,

$$AP + PB < AQ + QB$$

Q が任意の点であるということは, 道筋 APB がど道筋 AQB よりも短いということである.

入射角と反射角が等しいことは, 鏡映が BP が l となす角も保存して $B'P$ に移すことから, 証明できる.

‡ 2 の答: ビリヤ - ド台の壁で囲まれた長方形を各辺で鏡映を繰り返して, 無限に広がる格子を考える. 玉のたどる経路を反射点で次々と鏡映すれば, 玉は上図のように直線運動を続けることになる. この直線は, 経路が格子点を横切らない限り, 長方形内の任意の点の何度目かの鏡映点を必ず通過する.