

114-2 第 20 屆文化脈絡中的數學

5 月 19 日課後筆記分享

- 機械四張同學試將 Nabla 算子作用在四元數上，還原了它更多的性質

一、筆記

• 實數是什麼？是數線上的一個點，所有點的集合

• 複數有實數沒有的運算性質：
 三一律 \Rightarrow 在一個數線上，給定一方向，複數沒有大於小於的觀念 ($z+1 \neq$ 無意義)

• 令 2 個 unit circle 上的複數 $u = a+bi, v = c+di$
 複數的絕對值才有大、小於。
 $\frac{u}{v} = \frac{a+bi}{c+di} = \frac{(a+bi)(c-di)}{(c^2+d^2)} = \frac{|u|}{|v|} [\cos(\alpha-\beta) + i \sin(\alpha-\beta)] = \frac{r}{s} e^{i(\alpha-\beta)}$
 在平面上比實數可以用來計算的 (即複數)

$$= \frac{1}{c^2+d^2} [(a+bi)(c-di)]$$

 內積 行列式 (有向面積)

• 高斯嘗試把平面數 ($a+bi$) 推廣到空間數 ($a+bi+cj$) 但失敗 \Rightarrow 不符合內部一致性等

• 漢丁爾頓發展了「四元數」: $u+ai+bj+ck$, 若 $b=c=0 \Rightarrow$ 降維成複數
 若 $b=c=0 \Rightarrow$ 降維成實數
 定義 i, j, k 相乘的規則: 純量這項是必需的

$i^2 = -1, j^2 = -1, k^2 = -1$
 $ij = k, jk = i, ki = j$
 $ji = -k, kj = -i, ik = -j$
 不滿足交換律 \Rightarrow 在此之前，數學裡沒有不滿足交換律的乘法
 其實就是外積的符立則

• 四元數的除法 \Rightarrow 無以倒數，保留：結合、分配律
 共軛四元數: $p' = u - ai - bj - ck$ 拋棄：交換律
 絕對值: $pp' = u^2 + a^2 + b^2 + c^2 = |p|^2$

則四元數倒數 $\frac{1}{p} = \frac{p'}{|p|^2}$

• 一直到 Maxwell 整合電磁學，才第一次出現了「非四元數不能解」的問題：

Maxwell 方程組

$$\begin{cases} \vec{\nabla} \cdot \vec{E} = \frac{\rho}{\epsilon_0} \\ \vec{\nabla} \cdot \vec{B} = 0 \\ \vec{\nabla} \times \vec{E} = -\frac{\partial \vec{B}}{\partial t} \\ \vec{\nabla} \times \vec{B} = \mu_0 \vec{j} + \mu_0 \epsilon_0 \frac{\partial \vec{E}}{\partial t} \end{cases}$$

• 黑維塞把四元數簡化，只保留 Maxwell 方程組會用到的部份 \Rightarrow 變空間向量 $ax+by+cz$
 拋棄實數項
 但空間向量不屬於數學中任何一個體系：
 ① 不相容於 real number
 ② 不成代數體系 (內積非向量，是純量)
 ③ 不滿足結合律 ($\vec{i} \times \vec{j} = \vec{k}, \vec{i} \times (\vec{j} \times \vec{k}) = \vec{0}$)
 ④ 無消去律 (外積不保持非零)
 後來，空間向量自成一個體系叫 (Vector Analysis)

經由這此自己實際操作一次四元數的運算展開，我第一個想法是覺得很神奇，因為我一開始預期是只有要教散度和旋度，但最後的結果是不只散度和旋度，連“gradient”都出現在了展開後的式子，這也再次表現了我真的很先入為主的把純量與向量切割開來，但其實四元數裡本來就同時包含純量與向量。我第二個想法是感覺我更了解向量場、No. 6、向量微積分這些math概念，真正自己算過一次四元數後才体会到原來這些知識是全部串在一起的，但同時我也体会到，四元數的運算真的非常麻煩、耗時，遠不如把gradient、散度、旋度等概念拆開來的易學，因此我最大的感悟是，四元數就觀念學習、統整來說，非常好，內容很完整，但如果是實務上應用的話，四元數未必是好的選擇，因其效率實在是不佳，在學習時易使人「失焦」而忽略了真正要學的內容。因此我會說四元數是一套好的「教材」，但不是好的「工具」。

(後面還有)

● 企管四張同學延伸到無窮集合的寓言故事

上課重點

延伸.

實數 : Real Number, 填滿了幾何數線, 數線上的任一點都對應了一個實數。



統計學上之定義

離散 : (Discrete) 可數無限/有限, 資料取值可用 1, 2, 3,
一個一個列舉出來, \Rightarrow 使用 PMF 機率質量函數

連續 : 不可數無限。無論像是身高、體重、時間皆是, 只要工具無限精準, 它的數值可以在某個區間有無限可能 \Rightarrow 使用 PDF

聯想 : 探討實數的悖論 (希爾伯特旅館悖論)

一間擁有無限多間的旅館, 此時已經客滿了 (每個整數間都有人)

(一) 來了一位新客人 : 1 號房 \rightarrow 2 號房 ; 2 號房 \rightarrow 3 號房, 以此類推
每人都搬到 $(n+1)$ 號房, 結果空出一號房, 順利入住。 (無限 + 1 = 無限)

(二) 來了無窮位客人, 搭乘一輛無限巴士 : 請原本的客人搬到自己
房間號的 2 倍 ($n \rightarrow 2n$), 結果所有房客都進入了「偶數房」
空出了所有奇數房, 給無窮多位的新客人順利入住。

(無限 + 無限 = 無限)

但是, 如果今天來了一輛「連續型實數巴士」, 裡面坐著

$0 \sim 1$ 之間所有實數點的客人, 但旅館就算騰出再多奇數、翻
倍再多次亦無用。因為實數的不可數無限是更高階的無限。

複數整理: 複數揭開了二維平面旋轉的秘密。→ 數學家嘗試尋找三維空間數，→ 高斯嘗試用3個元素 $(a+bi+cj)$ 鍛羽而歸 → 漢彌爾頓跨越直覺，用4個元素(四元數) 成功稱霸三維空間的旋轉(四元數在現代極其重要，它是今天 3D 遊戲動畫引擎、VR 虛擬實境、以及太空船/無人機計算 3D 空間旋轉時最核心的數學工具。

上課公式解釋意義

$$\begin{matrix} (a) \\ (b) \end{matrix} u = a + bi \quad \begin{matrix} (c) \\ (d) \end{matrix} v = c + di = \frac{(a+bi)(c-di)}{c^2+d^2} = \frac{(ac+bd) + (bc-ad)i}{c^2+d^2}$$

\rightarrow 向量內積 (實部) \rightarrow 向量外積 (虛部)
 $(|v|^2) \rightarrow$ 向量 v 長度之平方

歐拉公式(極式)

$$\frac{r}{s} e^{i(\alpha-\beta)} = \frac{|u|}{|v|} \left(\cos(\alpha-\beta) + i \sin(\alpha-\beta) \right)$$

\rightarrow 伸縮 旋 轉

代數運算 & 空間幾何旋轉融為一體

四元數脈絡 漢彌爾頓發明了偉大但太複雜的 四元數(對當時而言) → 馬克士威用四元數寫出電磁學公式，但太難理解 → 吉布斯 & 黑維塞嫌四元數太難用，聯手把四元數拆開，閹割純量部份 → 提煉出更好用的現代向量分析。