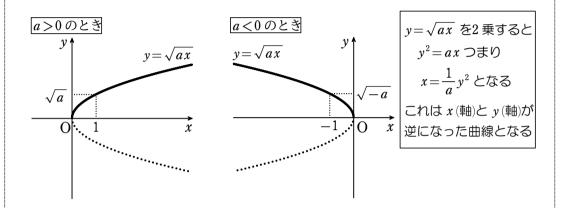
## 関数と極限【無理関数とそのグラフ】 p.82~84

## 【内容目標】無理関数の特徴を理解してグラフをかけるようになろう!

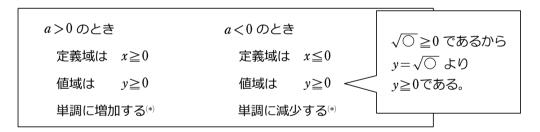
 $\sqrt{x}$  ,  $\sqrt{3x+1}$  のように,根号の中に文字を含む式を **無理式** といい,x についての無理式で表された関数を,x の **無理関数** という。

特に断りがない場合,無理関数の定義域は,根号の中を正または0にする実数全体である

一般に、無理関数  $v=\sqrt{ax}$  のグラフは、下の図のようになる。



無理関数  $y = \sqrt{ax}$  については、次のことがいえる。



一般に、 $a \succeq 0$  のとき  $\sqrt{ax+b} = \sqrt{a\left(x+\frac{b}{a}\right)}$  であるから、 $y = \sqrt{ax+b}$  は  $y = \sqrt{a(x-p)}$  の形に変形できる。 一般に、無理関数  $y = \sqrt{a(x-p)}$  について、次のことが成り立つ。

## 無理関数のグラフと性質

- 1 無理関数  $y = \sqrt{a(x-p)}$  のグラフは,  $y = \sqrt{ax}$  のグラフを x 軸方向に p だけ平行移動したものである。
- 2 a > 0 のとき、定義域は  $x \ge p$ 、値域は  $y \ge 0$  であり、a < 0 のとき、定義域は  $x \le p$ 、値域は  $y \ge 0$  である。

練習6)次の関数のグラフをかけ。また、その定義域、値域を求めよ。

- $(1) \quad y = \sqrt{2x}$
- $(2) \quad y = -\sqrt{2x} \qquad (3) \quad y = \sqrt{-2x}$

練習7)次の関数のグラフをかけ。また、その定義域、値域を求めよ。

- (1)  $y = \sqrt{x-1}$  (2)  $y = \sqrt{-2x+4}$  (3)  $y = -\sqrt{3x+3}$

## 関数と極限【無理関数とそのグラフ】 p.82~84

練習6)次の関数のグラフをかけ。また、その定義域、値域を求めよ。

- (1)  $v = \sqrt{2x}$
- $(2) \quad y = -\sqrt{2x}$
- (3)  $v = \sqrt{-2x}$

解説

(1) 定義域 2*x*≥0  $\therefore x \ge 0$ 

**値域** *y*≥0

x=1 のとき

(2) 定義域 2*x*≥0

(3) 定義域 -2x≥0

 $\therefore x \ge 0$ 

1

定義域は(√ の中身)≥0

 $y \leq 0$ 值域

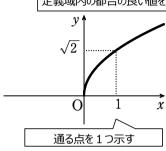
値域は  $-\sqrt{\leq}0$ 

 $\therefore x \leq 0$ 值域  $y \ge 0$ 

なので y≤0

x

定義域内の都合の良い値を



 $v=\sqrt{2}$  なので

 $-\sqrt{2}$ 1

*y* †

 $\mathbf{O}$ 

練習7)次の関数のグラフをかけ。また、その定義域、値域を求めよ。

- (1)  $v = \sqrt{x-1}$
- (2)  $y = \sqrt{-2x+4}$
- (3)  $v = -\sqrt{3x+3}$

解説

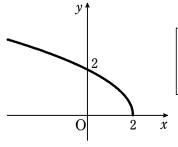
(1) 定義域は ( $\sqrt{\phantom{a}}$  の中身) $\geq 0$ 定義域は  $x-1 \ge 0$  $\therefore x \ge 1$ 値域は y≥0

x=2 のとき y=1 なので 図のようになる。

O

 $y = \sqrt{x}$ O このグラフは,  $y=\sqrt{x}$  の グラフをx軸方向に1だけ 平行移動したもの

- (2) 変形すると  $y = \sqrt{-2(x-2)}$ 定義域は $-2(x-2) \ge 0$  $x-2\geq 0$   $\sharp i) x\leq 2$ , 値域は  $y \ge 0$  である。
- (3) 変形すると  $y = -\sqrt{3(x+1)}$ 定義域は $3(x+1) \ge 0$  $x+1 \ge 0 \ \$ \$\text{\$\downarrow\$} 0 \ \ \$\text{\$\downarrow\$} 0 \ \ \ \$\text{\$\downarrow\$} -1, 値域は  $y \le 0$  である。



y軸と交わるときは y切片を求めておく (通る点は y 切片で代替)

