

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

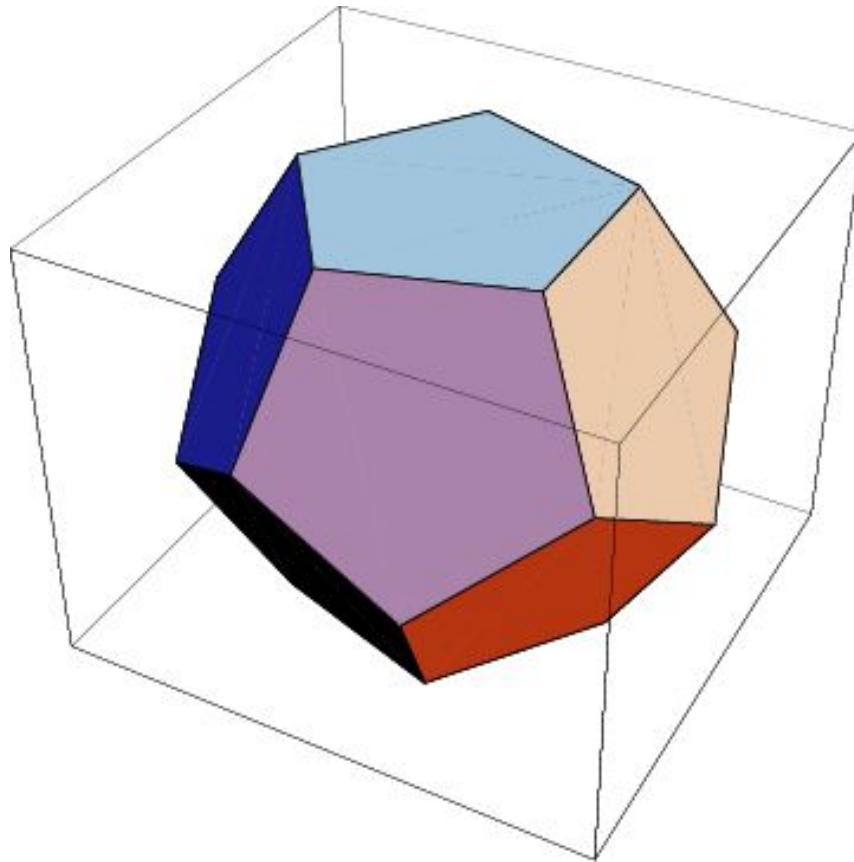
Для получения изображения додекаэдра нужно набрать

```
<<Graphics`Polyhedra`
```

```
p=Polyhedron[Dodecahedron]
```

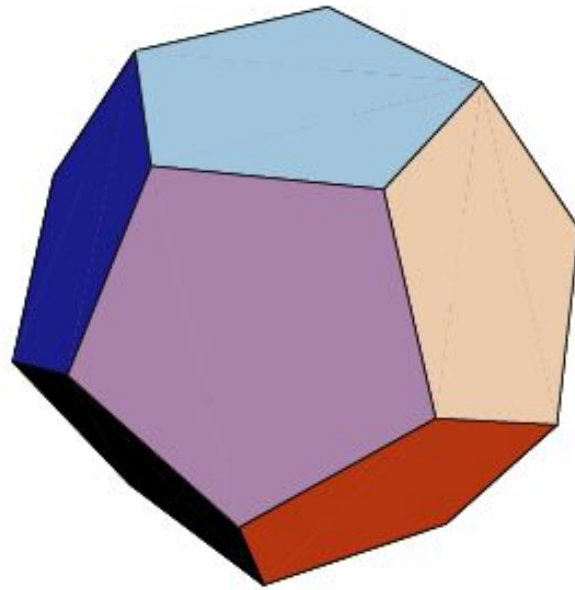
```
Show[p]
```

После этого следует нажать клавиши SHIFT и ENTER.



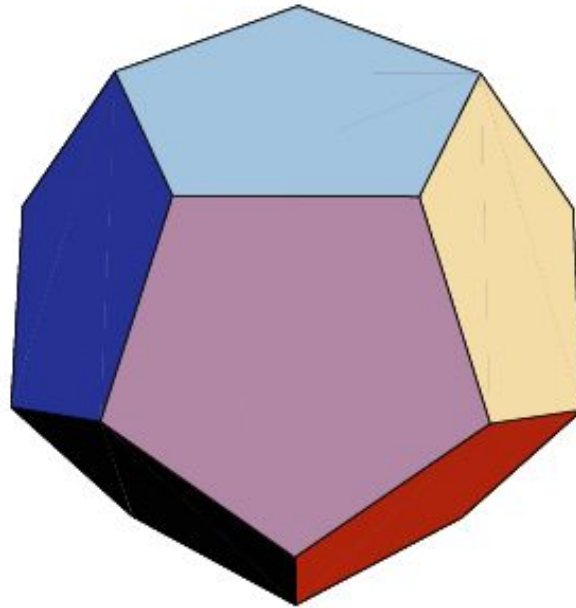
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Для того чтобы убрать куб, к команде следует добавить
Boxed->False и нажать клавиши SHIFT и ENTER



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Изображение додекаэдра можно поворачивать, задавая координаты точки, из которой мы смотрим на додекаэдр. По умолчанию предполагается точка с координатами (1.3,-2.4,2). Если вы хотите указать другую точку, то к набранной команде следует добавить, например, `ViewPoint->{0.8,-2.4,2}`



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

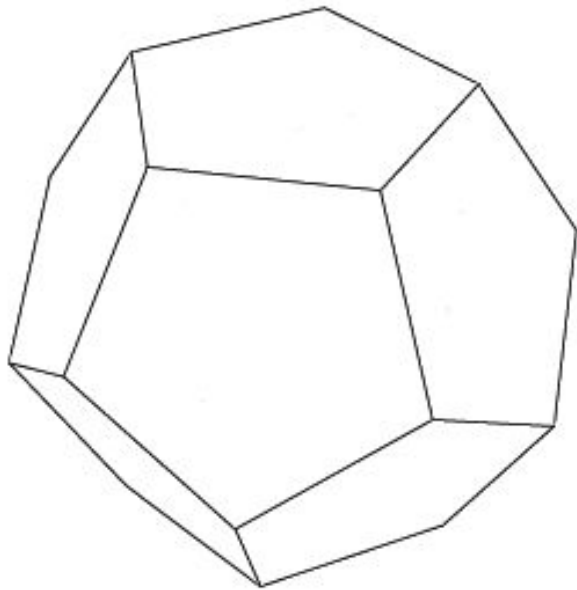
Для устранения окраски граней додекаэдра следует добавить
Shading->False. В результате получим команду

```
<<Graphics`Polyhedra`
```

```
p=Polyhedron[Dodecahedron]
```

```
Show[p,Boxed->False,Shading->False]
```

исполнение которой приведет к рисунку

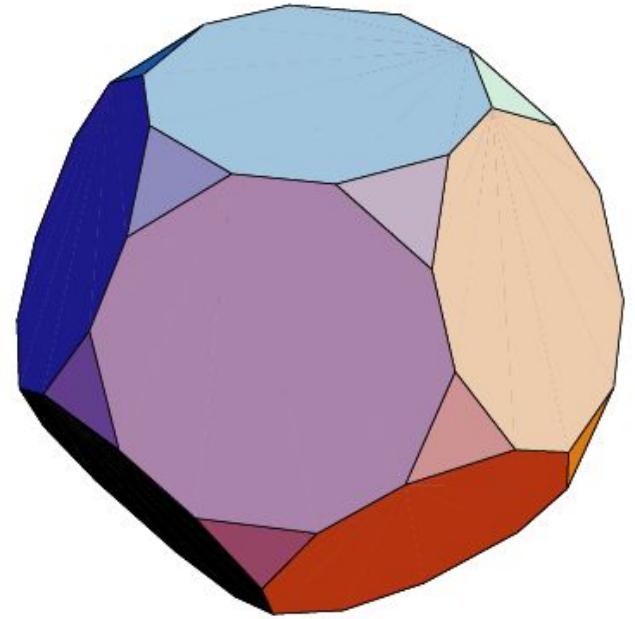


Если вместо Dodecahedron
написать соответственно
Tetrahedron, Hexahedron,
Octahedron, Icosahedron, то
получим изображения тетраэдра,
куба, октаэдра и икосаэдра.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

В программе «Математика» имеется операция “Truncate”, при которой от правильных многогранников отсекаются углы и в результате получаются полуправильные многогранники. Так, например, исполнение команды

```
<<Graphics`Polyhedra`  
p=Polyhedron[Dodecahedron]  
Show[Truncate[p],Boxed->False]
```

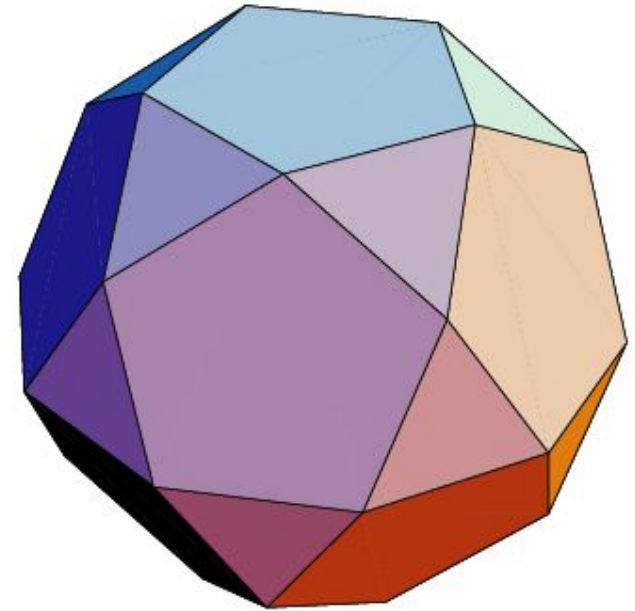
приводит к усеченному додекаэдру.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Операцию усечения можно производить с заданным коэффициентом, показывающим какая часть ребра отсекается. Так, например, если выбрать коэффициент, равным 0.5, то исполнение соответствующей команды

```
<<Graphics`Polyhedra`  
p=Polyhedron[Dodecahedron]  
Show[Truncate[p,0.5],Boxed->False]
```

приводит к икосододекаэдру.

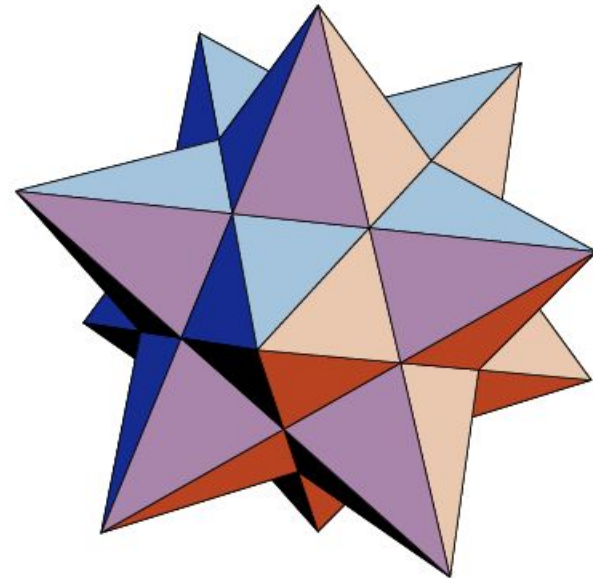


ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Помимо операции усечения, в программа «Математика» имеется операция “Stellate”, которая приводит к звездчатым многогранникам. Так, например, исполнение команды

```
<<Graphics`Polyhedra`  
p=Polyhedron[Dodecahedron]  
Show[Stellate[p,2.2],Boxed->False]
```

приводит к малому звездчатому додекаэдру.

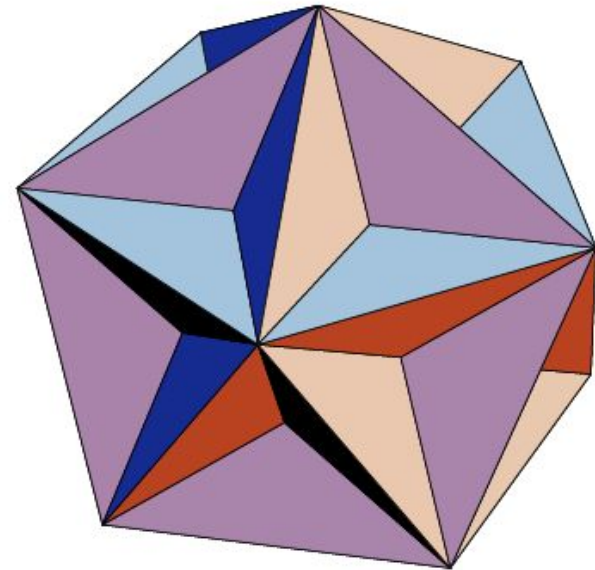


ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Операцию “Stellate” тоже можно производить с разными коэффициентами. Если коэффициент меньше единицы, то она производится вовнутрь многогранника. Например, исполнение команды

```
<<Graphics`Polyhedra`  
p=Polyhedron[Icosahedron]  
Show[Stellate[p,0.7],Boxed->False]
```

приводит к большому додекаэдру.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

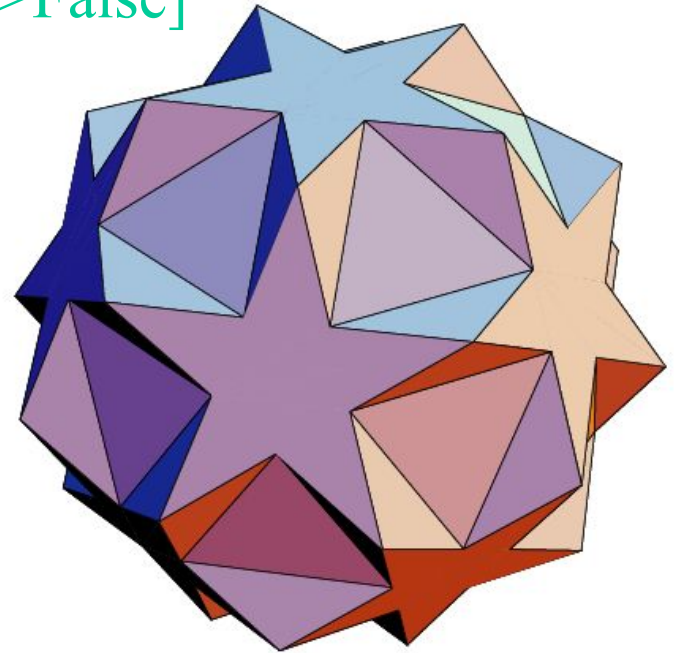
Операции “Truncate” и “Stellate” можно комбинировать. Например, команда

```
<<Graphics`Polyhedra`
```

```
p=Polyhedron[Icosahedron]
```

```
Show[Truncate[Stellate[p,0.7],0.5],Boxed->False]
```

приводит к многограннику, который называется малый битригональный икосододекаэдр.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

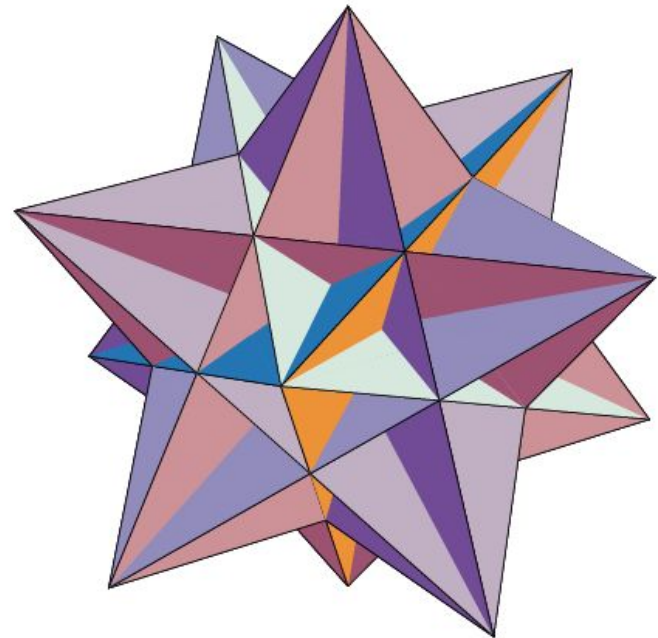
Команда

```
<<Graphics`Polyhedra`
```

```
p=Polyhedron[Dodecahedron]
```

```
Show[Stellate[Stellate[p,2.2],0.5],Boxed->False]
```

приводит к большому икосаэдру.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Для получения изображения графика функции $z = f(x,y)$ после того, как вы вошли в программу, нужно набрать

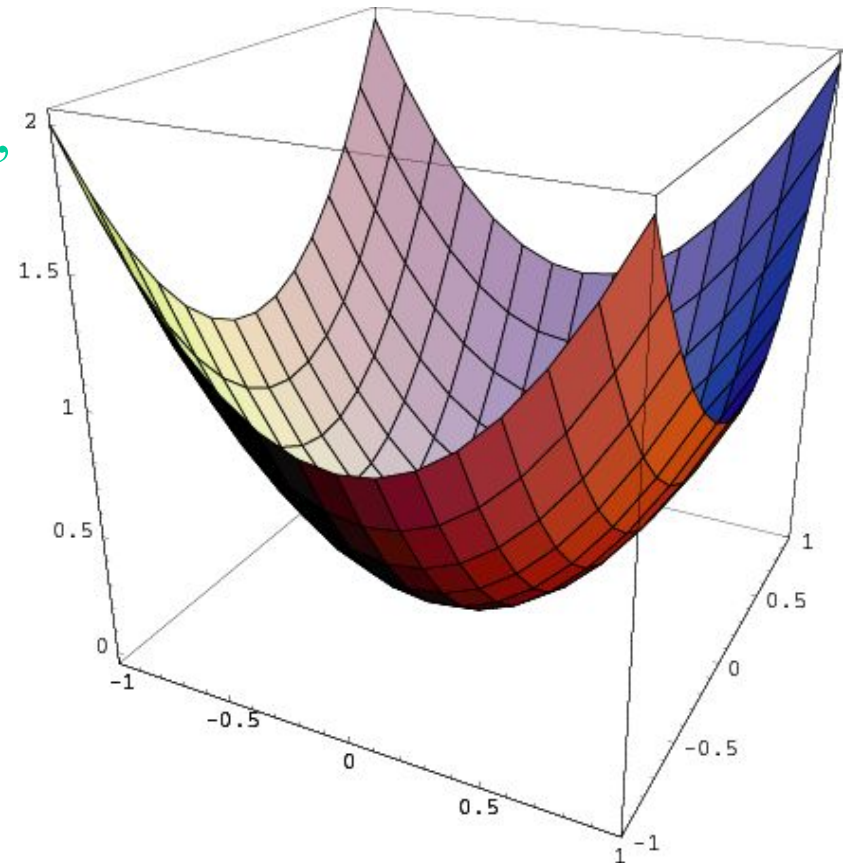
`Plot3D[f[x,y],{x,min,max},{y,min,max},BoxRatios->Automatic]`,
где `min`, `max` обозначают пределы изменения аргументов x и y .

Нажать клавиши `SHIFT` и `ENTER`.

В результате на экране появится график функции $z = f(x,y)$. Например,

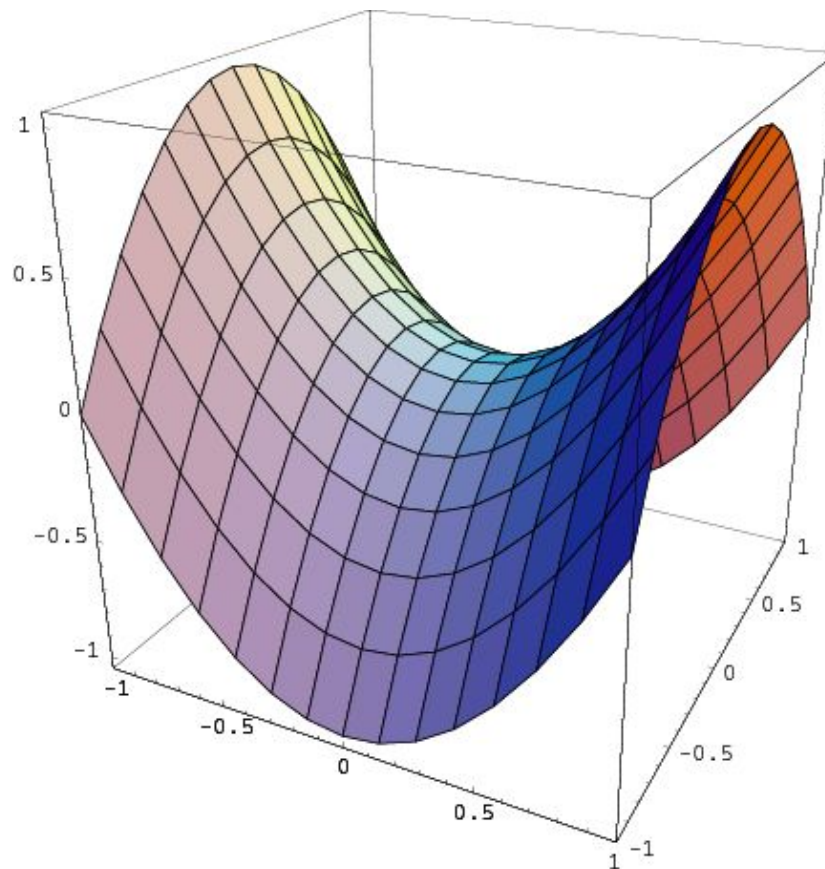
`Plot3D[x^2+y^2,{x,-1,1},{y,-1,1},
BoxRatios->Automatic]`

даст график функции $z = x^2 + y^2$,
 $-1 \leq x \leq 1$, $-1 \leq y \leq 1$.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Если вместо x^2+y^2 в предыдущей команде подставить x^2-y^2 , то получим график функции $z = x^2 - y^2$.

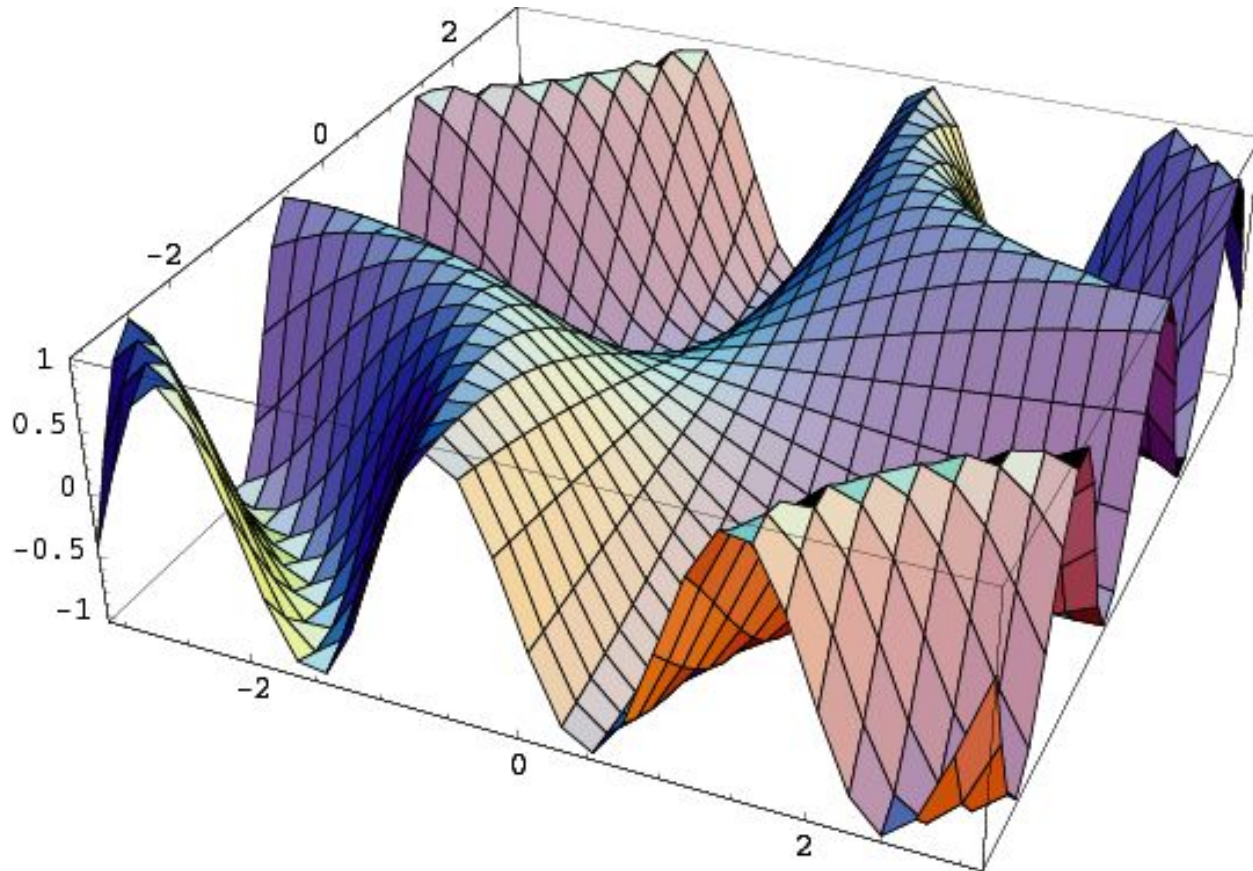


ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Команда

```
Plot3D[Sin[x*y],{x,-Pi,Pi}, {y,-Pi,Pi},BoxRatios->Automatic]
```

Приведет к графику функции $z = \sin(xy)$.

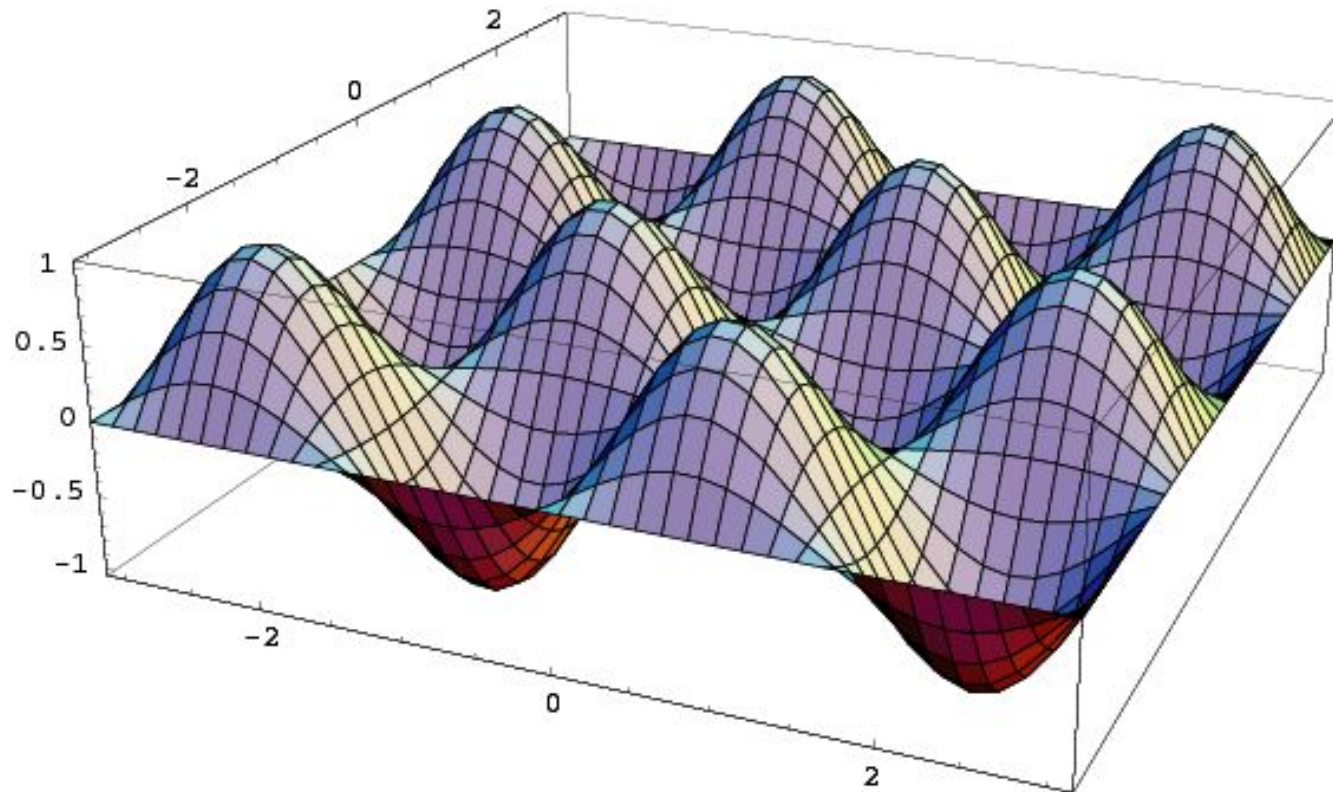


ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Команда

```
Plot3D[Sin[x]*Sin[y], {x,-Pi,Pi}, {y,-Pi,Pi},BoxRatios->Automatic]
```

Приведет к графику функции $z = \sin(x)\sin(y)$.

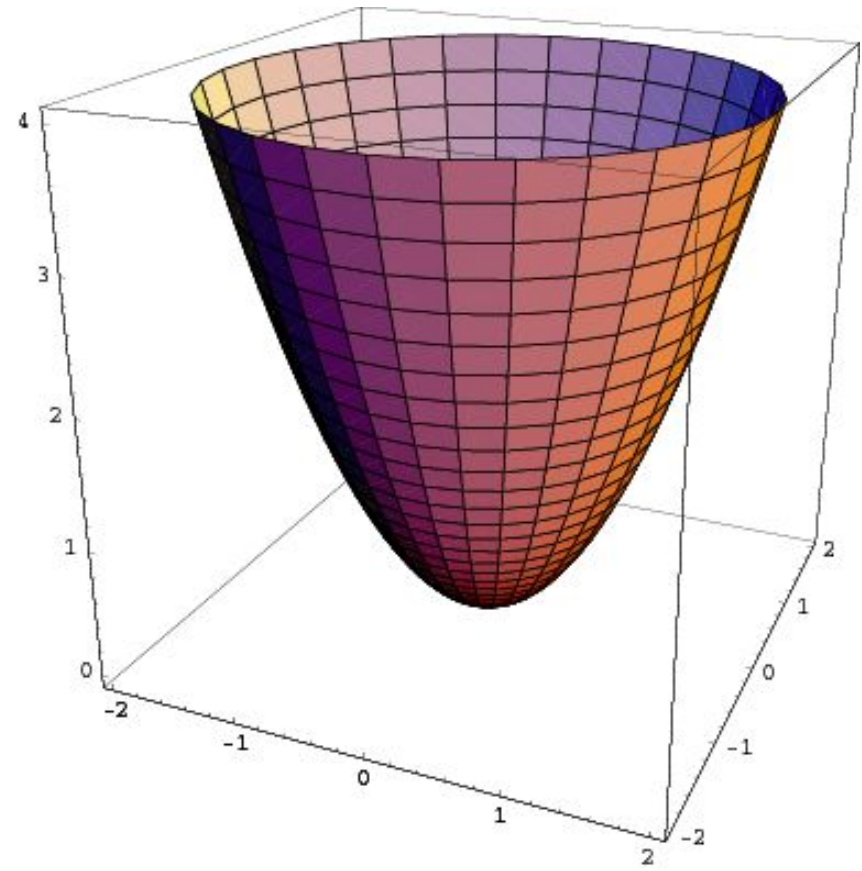


ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Программа «Математика» позволяет получать изображения не только поверхностей, заданных уравнением $z = f(x,y)$, но и поверхностей вращения. Наиболее простой такой поверхностью является параболоид вращения, получающийся вращением графика функции $z = x^2$ вокруг оси Oz . Для получения поверхности вращения следует набрать

`<<Graphics`SurfaceOfRevolution``
и нажать клавиши SHIFT и ENTER.

Далее набрать
`SurfaceOfRevolution[x^2, {x,0,2},`
`BoxRatios-> Automatic,`
`ViewPoint-> {1,-2,1}, PlotPoints->30]`
и снова нажать SHIFT и ENTER.



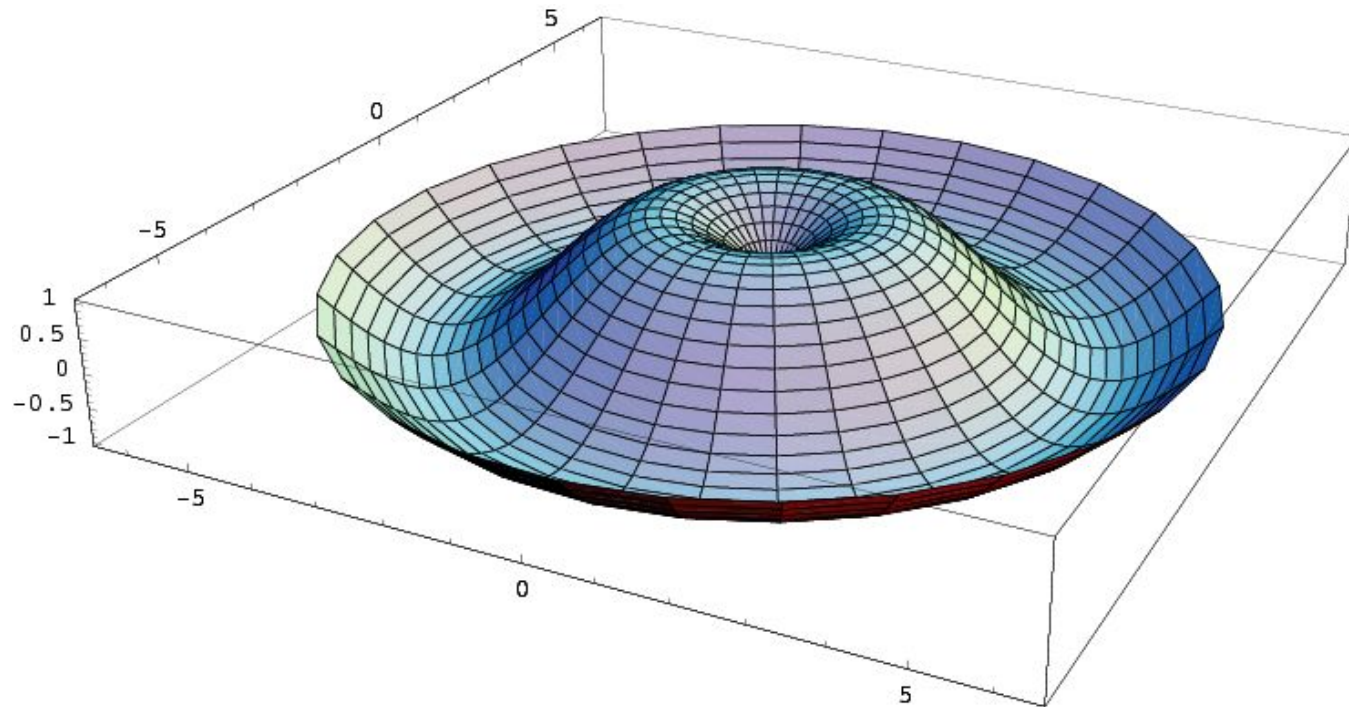
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Для получения поверхности вращения графика функции $z = \sin x$ вокруг оси Oz следует набрать

`<<Graphics`SurfaceOfRevolution``

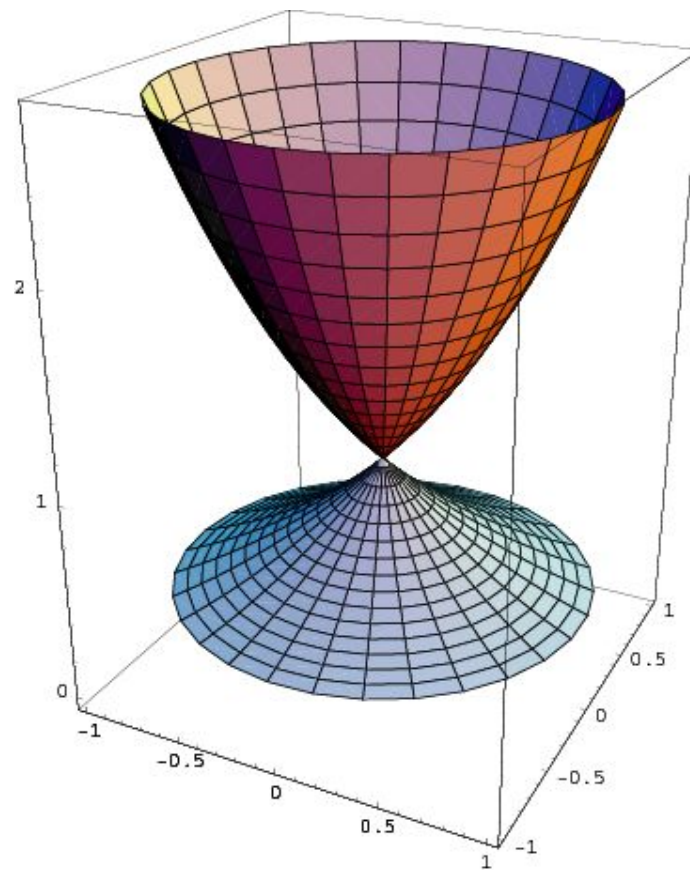
и нажать клавиши SHIFT и ENTER. Далее набрать
`SurfaceOfRevolution[Sin[x], {x, 0, Pi}, BoxRatios-> Automatic,`
`ViewPoint-> {1, -2, 1}, PlotPoints-> 30];`

и снова нажать SHIFT и ENTER.



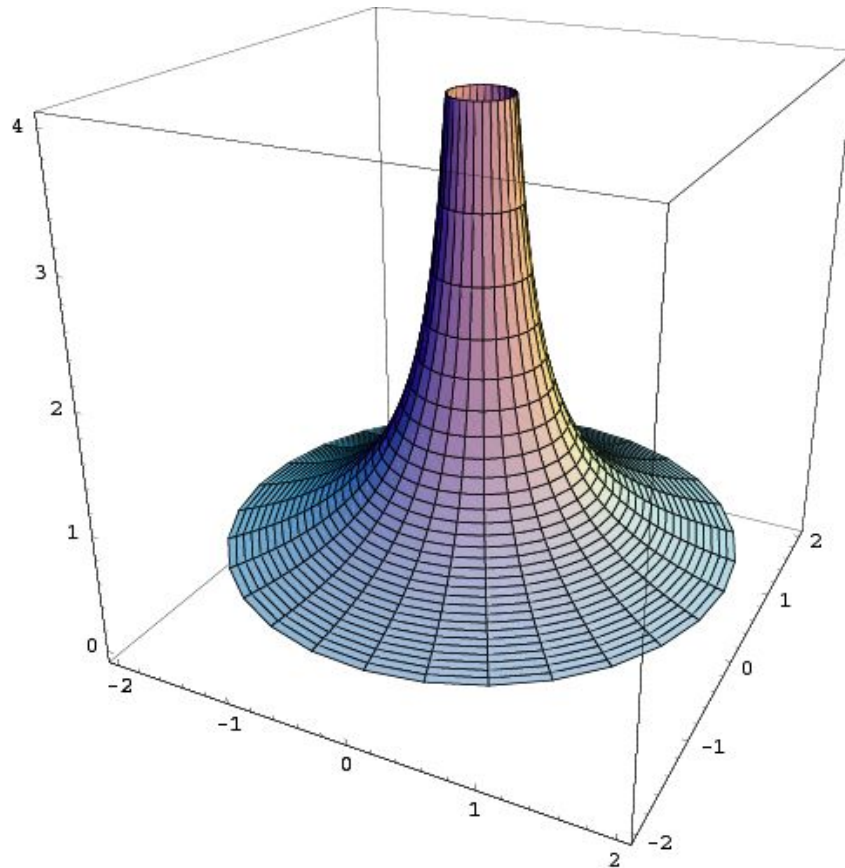
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Если вместо $\text{Sin}[x]$ в предыдущей команде набрать $\text{Exp}[x]$ и в качестве пределов изменения x поставить $\{x,-1,1\}$, то получится поверхность вращения графика функции $z = e^x$.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Если вместо $\text{Sin}[x]$ подставить $1/x$ и пределы изменения x взять от 0,25 до 2, то получим поверхность вращения, изображенную на рисунке.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Вращать можно не только одну, но и несколько кривых. При этом можно отдельно указать ось вращения.

Например, выполнение команды

```
<<Graphics`SurfaceOfRevolution`
```

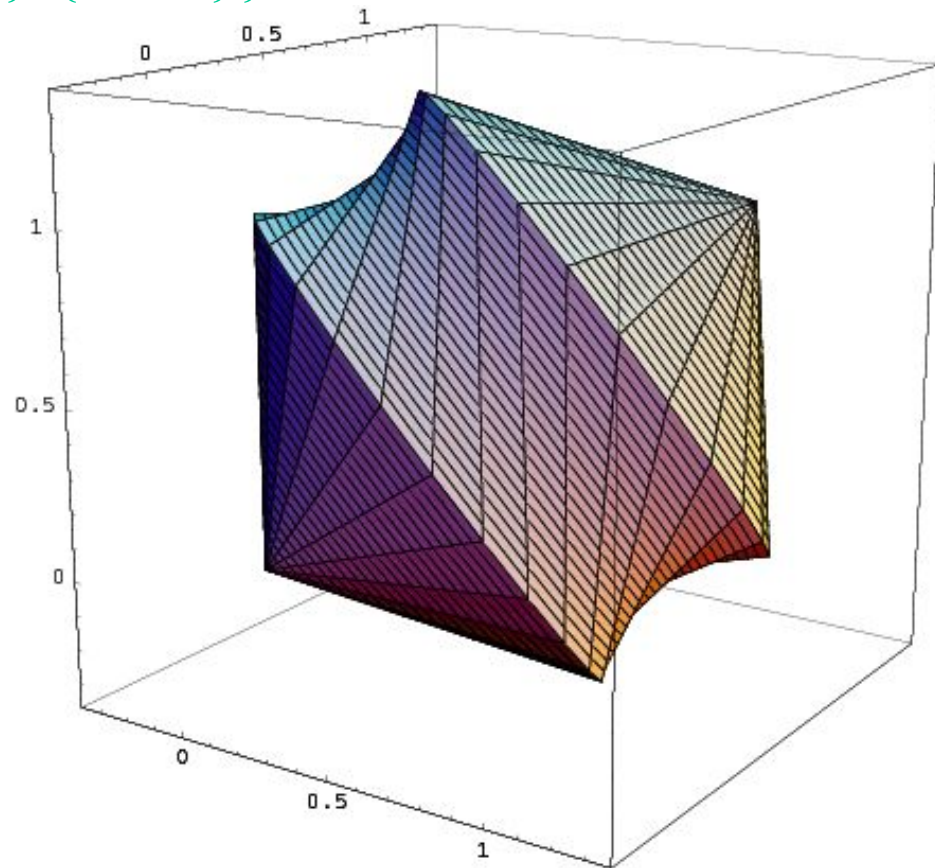
```
SurfaceOfRevolution[{{1,0,x},{x,0,0},{1,1,x}},
```

```
{x,0,1}, RevolutionAxis->{1,1,1},
```

```
BoxRatios-> Automatic,
```

```
ViewPoint->{2,-3,1},PlotPoints->25]
```

приведет к поверхности вращения куба вокруг его диагонали.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Некоторые поверхности программа «Математика» имеет в своей памяти. Так, если набрать

```
<<Graphics`Shapes`
```

и нажать клавиши SHIFT и ENTER, то подгрузится пакет, содержащий некоторые стандартные поверхности.

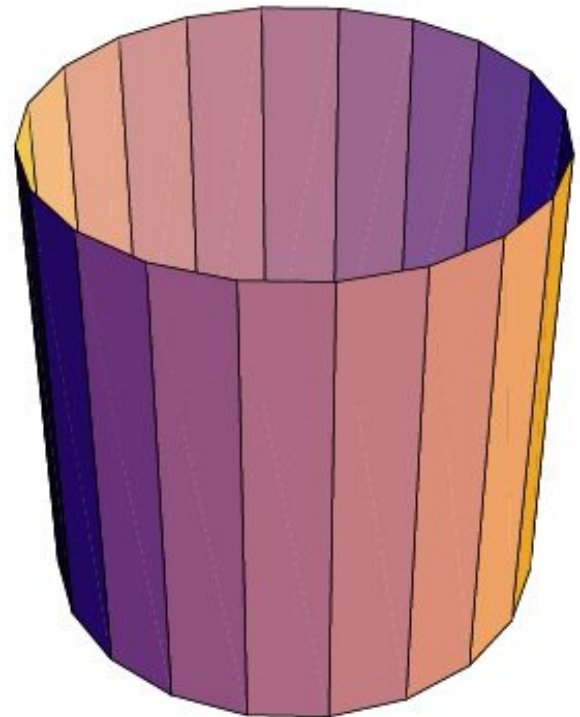
Если далее набрать

```
Show[Graphics3D[Cylinder[]],
```

```
Boxed->False],
```

и снова нажать SHIFT и ENTER,

то в результате получим изображение боковой поверхности цилиндра.



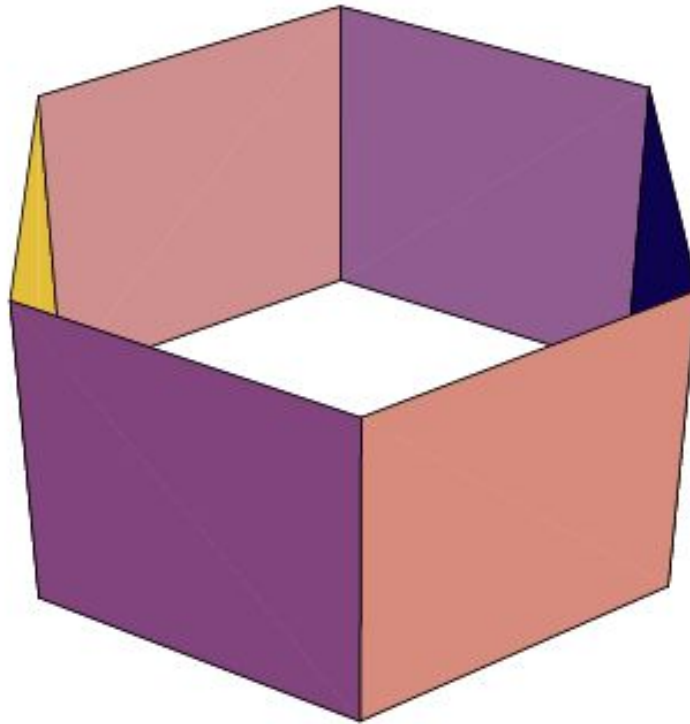
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

В квадратных скобках можно указать величину радиуса основания, высоты и числа вершин многоугольника в основании цилиндра.

Например, исполнение команды

```
Show[Graphics3D[Cylinder[2,1,6]],Boxed->False]
```

приводит к боковой поверхности прямой шестиугольной призмы.

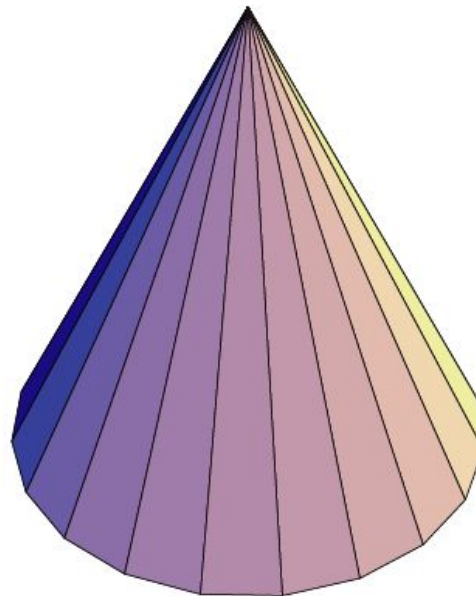


ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Если вместо слова `Cylinder`, написать слово `Cone`, т.е. набрать

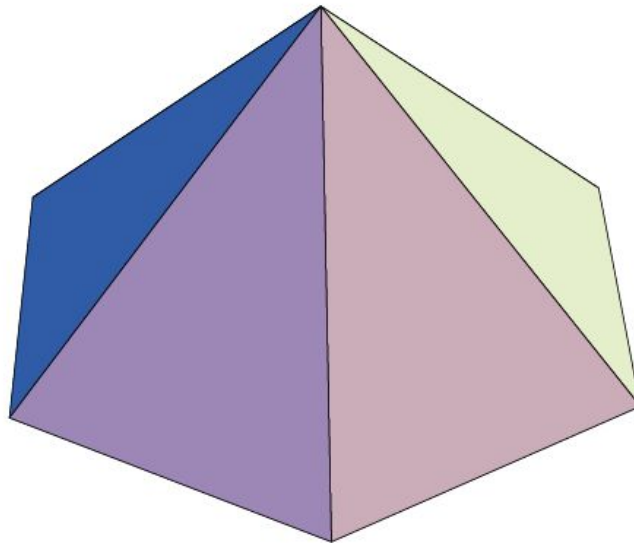
```
Show[Graphics3D[Cone[]],Boxed->False]
```

и снова нажать `SHIFT` и `ENTER`, то в результате получим изображение поверхности конуса.



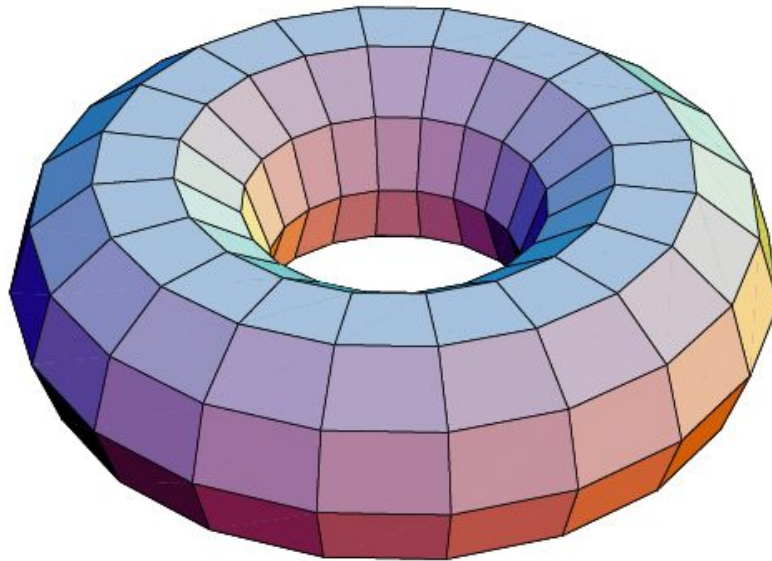
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

В квадратных скобках можно указать величину радиуса основания, высоты и числа вершин многоугольника в основании конуса. Например, исполнение команды `Show[Graphics3D[Cone[2,1,6]],Boxed->False]` приводит к поверхности прямой шестиугольной пирамиды.



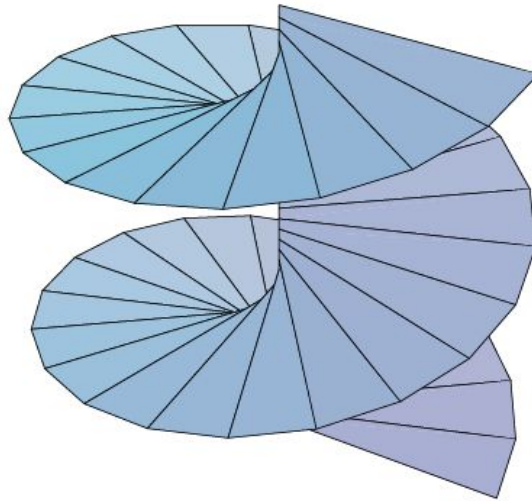
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Если вместо слова Cone, написать слово Torus, т.е. набрать
`Show[Graphics3D[Torus[]],Boxed->False]`
и снова нажать SHIFT и ENTER, то в результате получим
изображение поверхности тора, поверхности, напоминающей
баранку или бублик.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Если вместо слова `Torus`, написать слово `Helix`, т.е. набрать `Show[Graphics3D[Helix[]],Boxed->False]` и снова нажать `SHIFT` и `ENTER`, то в результате получим изображение поверхности, которая называется геликоидом, и напоминает винтовую лестницу.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ «МАТЕМАТИКА»

Если вместо Helix, написать MoebiusStrip, то получим
изображения листа Мебиуса.

