

动态数理微课程(I)

姜平 邱发文

2016 年 1 月 22 日

目录

第1节 软件入门	3
1.1 常见功能	3
1.2 拓展作业	6
第2节 梯子问题-轨迹构造	7
2.1 任务描述	7
2.2 技术支持	7
2.3 具体做法	8
2.4 拓展作业	9
第3节 李萨如图-空间初步	10
3.1 任务描述	10
3.2 技术支持	11
3.3 具体做法	12
3.4 拓展作业	15
第4节 圆锥曲线-颜色扫描	16
4.1 任务描述	16
4.2 技术支持	17
4.3 具体做法	18
4.4 拓展作业	21

目录	2
第5节 基础分形-迭代初步	22
5.1 任务描述	22
5.2 技术支持	22
5.3 具体做法	24
5.4 拓展作业	26

第1节 软件入门

1.1 常见功能

我们这个课程主要是依托几何画板为基础,对一些数理综合问题做些简单的探索.那么我们首先得对这个软件有一定的了解.

这个软件其实非常好上手,可以参考好多现有的教程,甚至可以直接尝试做一些问题,边用边学.我们简单的做一些介绍.

打开一个几何画板文件,左边有一列操作按钮,其中一部分是构造功能的,直接选中工具就可以做出点,圆,线,多边形.这里都是常用的构造,其他的构造功能可以通过构造菜单中的选项实现,画板中一般都符合先选择构造对象再进行构造的顺序.我们比如我们要构造一个线段的中点,那么我们可以选中一条线段,然后选择构造,中点,就可以得到中点.其实用的熟练的话我们可以利用快捷键和程序的默认效果来解决一些问题.

比如我们要解决一个任意对边形每次取中点构造出另一个多边形,反复循环下去的效果我们就可以这样操作.

作法

- 1.我们用选择多边形的工具(只要边的那种,长按多边形工具选择第三个.)给出一个多边形,最后一个点双击.
- 2.在操作刚刚完成的时候,边是在选中状态,我们用快捷键 $\text{Ctrl} + \text{M}$ 就产生了各边的中点.继续用快捷键 $\text{Ctrl} + \text{L}$ 就产生了一个新的多边形,也就是中点多边形.
- 3.反复下去,很快就得到了这个中点多边形.

关于这个多边形Qiusir曾经发表过一个描述.

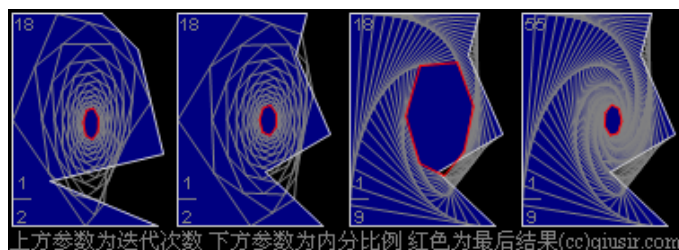


图 1.1: 求师得博客截图

多边形的任意性对应初始条件的大差异,而经过多次迭代后的结果却是趋同的,如同人的先天差异可以通过后天努力弥补一样.教育过程中的重复过程不仅不可缺少,其导致不同初始条件的趋同也是必然了.而内分比例的不同如同三百六十行行行出状元,不过这里有为成功付出代价不同的区别.“上帝”表面上有所偏心地给了不同人不同的外在,却悄悄地赋予每个人相同的努力结果.而生活中的确经常可以看到不同的人有类似成功的现象.看来人的差距并不在于初始的差异,外表的差异大多是暂时的.而最后结果的不同更多取决于中间过程的“迭代”次数,这也是“初衷不改”的耐力了.或许还可以得到这样的启发,眼下所强调的“个性发展”并不是追求表面的炯同,而是鼓励自我的“不懈迭代”,再大的个性差异的“真正发展”的结果同样是趋同的,所谓“条条大路通罗马”.实现成功的方法各异,而所追求的结果最终相同;成功道路的远近是表面的,关键要选择一条能够坚持下去的道路,而长途跋涉仅仅需要毅力是不够的,还需乐趣相伴.而前进的“迭代过程”一方面提醒“坚持才能改变”,同时也告诫要把持“改变才能不变”的尺度.

从这个例子我们可以看出来,操作技巧是只是一个侧面,另一面要积累经验.

除了构造对象之外,我们最常用的还有变换菜单,变换中用到一个操作技巧就是双击,比如要将A点以B点为中心放缩 $\frac{1}{2}$,我们可以双击B点,选择A点,从菜单中选择缩放,就会弹出对话框,然后输入 $\frac{1}{2}$,确定即可.这个标记的过程就可以通过双击实现.

还有常用的属性,往往通过右键就能够解决.比如新建参数,坐标系,更改坐标系的表格都可以从右键菜单中得到.

当然更多的操作还是依赖菜单来解决,度量菜单中往往能解决一些长度,角度的度量.比例的计算等等.这些操作凭经验就可以解决,不过也要注意操作顺序,比如度量角的时候,我们依次点选A, B, C度量出来就得到角度 $\angle ABC$,点选C, B, A就会得到角度 $\angle CBA$,这两个度数相同,但是如果我们选择右键,参数选项,单位选项卡中的方向度,就发现这两个度数变成了相反数.应用的时候就要注意区别.

还有其他例子,比如给出一条直线A, B和其上一点C,我们依次点选A, B, C,用度量,比的工具就会得到 $\frac{AC}{AB}$.是不是和你想的不一样啊!很多人会以为是 $\frac{AC}{CB}$ 或者别的组合吧,所以还要细心啊!

我们再来看看另外两个常用的菜单,数据菜单和绘图菜单.

数据菜单中,主要有新建参数,新建函数,制表和定义导函数的功能,其中新建参数或者新建函数都是比较容易的. 关于制表其实相当于抽样侦测,我们通过一个例子进行说明.

作法

- 1.绘制一个点 A ,右键单击这个点,给出横纵坐标.
- 2.此时由于坐标的给出,连带会自然产生坐标系和网格,隐藏网格.
- 3.点选 x_A, y_A ,利用数据菜单制表.
- 4.点选表格,利用菜单添加数据(或者使用右键).弹出的对话框中我们能看到两个选项,一个是添加一个新条目,另一个是当数值改变时添加,其中还给出参数可以改变添加数目 和添加的间隔时间,我们选择第二种方式.
- 5.选择之后我们用鼠标移动点,每隔一秒就会记录一个位置的坐标,自动的添加到了表格中.
- 6.记录完成后,可以使用绘制表格中的点来把表格中的数据都给作出来.绘制出来的点和表格已经脱离关联关系了,此时删除表格,点依然存在,这其实是一个损失,在很多类似 软件中,这个都是关联的. ■

导函数功能也很强大,我们给出一个函数,直接就可以得出相应的导函数,甚至包含一些比较奇怪的函数也可以我就试过 $f(x) = x^x$ 等等.大家可以自己体验一下.

还有一个功能叫定义绘图函数.这是一个很神奇的功能.

作法

- 1.首先在工具栏中选取标记工具,随意在画板中绘制一条曲线,这应该是一个图片形式.
- 2.点选图片,利用数据菜单定义绘图函数,会出现一个函数 $f(x)$: 绘图1
- 3.选择这个函数,绘制图象,我们发现得到了一个函数图象基本和绘制的图片重合,只是更加的光滑.
- 4.缩放原图片或改变原图片的位置,函数也随之发生变化. ■

我们发现其实这个功能已经把刚刚我们绘制的图象转化成了一个函数. 当然我们绘制的一定是一个函数才可以,比如我们绘制一个圆(当然很难画圆,象征一下就行),重复刚才的操作, 就会发现不同.

Gsp v5.0发布的时候就用这个功能作了一个演示,绘制一条曲线,然后函数化,然后计算其积分.效果还是很震撼的啊!

绘图菜单中我们重点说定义坐标系和标记坐标系.

作法

- 1.右键建立坐标系.
- 2.在平面内给出一个点 A ,点选 A ,利用绘图菜单,定义原点,这时会出现提示框,说您已经有一个坐标系,是否还构建一个坐标系,点击确定.
- 3.在这个坐标系内绘制一个函数 $f(x) = x^2$ 图象.
- 4.点选原坐标系的原点,通过绘图菜单标记坐标系,这样切换回原来的坐标系.在这个坐标系中绘制 $f(x) = x^2$ 的图象. ■

这些功能如果利用巧妙的话都能构造非常精彩的效果.例如用这个实现图象的平移变换就很容易.完全可以自己体会一下.其实众多的软件中,几何画板的流行程度是在中学 教师层中是最为广泛的,主要是操作便捷容易入手.所以大家要大胆尝试,边用边学,应该很快无师自通的.

1.2 拓展作业

- 1.制作一个三角形内角和是 180° 的课件.
- 2.制作一个验证梅涅劳斯定理的课件.
- 3.尝试利用两种方法画出 $f(x) = x^2 - 2x + 3(x \in [-1, 3])$ 的图象以及其导函数的图象.
- 4.制作一个由 $f(x) = x^2$ 平移变换到 $f(x) = (x - a)^2$ 的效果.

第2节 梯子问题-轨迹构造

2.1 任务描述

所谓梯子问题,是一个著名的轨迹假想实验,我们想象一个靠墙而立的梯子(一端靠在墙上,一端支在地上),这个梯子某橈上挂着一个油漆桶,当梯子顺墙滑落的时候,油漆桶的 轨迹?

2.2 技术支持

这个问题主要是依赖轨迹的构造,这只要同时选中控制轨迹运动的自由点和要构造轨迹的点,然后点选构造轨迹就可以了.

如何去让一个梯子顺墙滑倒呢?

首先我们把这个问題转化为数学描述:已知一条线段 AB , A 在 x 轴正半轴上运动, B 在 y 轴正半轴上运动.且保证线段 AB 的长度为 d (定值). 那么这个问题似乎并不困难.首先作出 x,y 轴正半轴两条射线,作出 x 轴上的自由点 A 点,给定一条线段 MN ,其长度为 d ,然后以 A 为圆心, MN 为半径画圆与 y 轴正半轴 的交点即为 B .如图2.1 接下来就只要作出中点,构造轨迹就可以了!

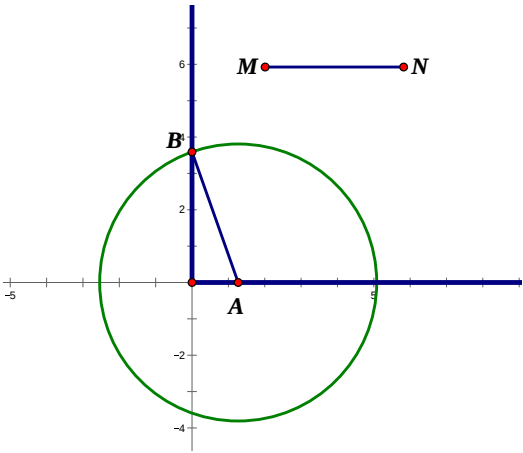


图 2.1: 梯子问题

这只是简单的实现了梯子问题,即没有推广,也不够智慧.后来又聪明学生解决了这个问题.把这个梯子“解放”到坐标系所有象限中,而且也不用硬性的交点来保证定长了.

2.3 具体做法

作法

- 1.新建一个画板文件,右键方形网格给出坐标系.
- 2.在坐标系中以原点 O 为圆心画出一个圆.并在其上任取一个点 A .连接 AO 并取中点 B .
- 3.过 B 作 y 轴的平行线 l ,将线段 OA 关于 l 对称.这样就很快就得到一个靠在坐标系中的梯子.
- 4.标记中点,构造轨迹即可.如图2.2

这里主要运用了一个几何性质就轻松的完成了这个工作.将知识与技术完美的融合为一体了.其实完成了这个工作,探索还远远没有完成.

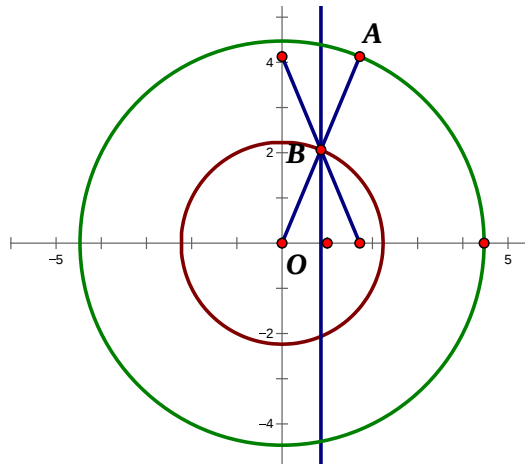


图 2.2: 梯子问题

比如我们可以把中点推广到任意一点,我们可以利用刚才的结果.

作法

- 1.新建一个画板文件,右键方形网格给出坐标系.
- 2.在坐标系中以原点 O 为圆心画出一个圆.并在其上任取一个点 A .连接 AO 并取中点 B .
- 3.过 B 作 y 轴的平行线 l ,将线段 OA 关于 l 对称.这样就很快就得到一个靠在坐标系中的梯子.
- 4.隐藏多余的点和线,只留下点 A 和"梯子".用点工具在"梯子"上任取一个点 C ,这样就得到了梯子上任意一点.

5.构造这个 C 点关于 A 的轨迹.得到一个椭圆.尝试拖动 C 点,会发现这个轨迹随之发生变化. ■

我们还可以做很多的研究,比如处于好奇,我们不去做那个点的轨迹,而是作出线段的轨迹,这样就形成了一个包络,如图2.3.或者我们把梯子和 A 点形成的三角形 $A'O'A$ 的重心.追踪这个重心的轨迹就居然得到一个圆,如图2.4.这个几何性质是不是很神奇!我们还可以继续这个研究,看你还能有什么发现.

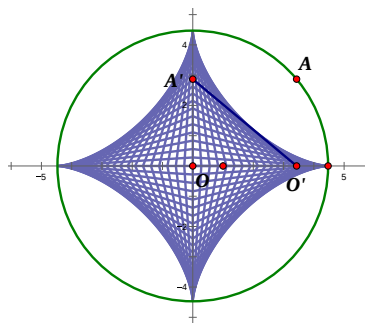


图 2.3: 梯子包络

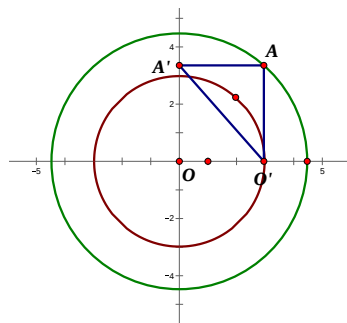


图 2.4: 重心轨迹

2.4 拓展作业

1.梯子问题中的三角形 $A'O'A$ 的垂心,外心,内心构造出来,并且描绘其轨迹.

2.将坐标轴换为两条相交直线(非直角坐标),利用梯子问题的做法(依然按照垂直时构造,只这时的梯子端点不一定保证在两条直线上了),观察轨迹的变化情况.

3.将这个定长线段问题推广到圆锥曲线上的定长线段中点轨迹问题.

第3节 李萨如图-空间初步

3.1 任务描述

二维的Lissajous曲线,按照数学定义是

$$\begin{cases} x = a \sin(\theta) \\ y = b \sin(n\theta + \varphi) \end{cases} \quad (1)$$

其中 $n \geq 1, \varphi \in [0, \frac{\pi}{2}]$ 如果换成是几何描述的话,就是两个简谐振动的交叉.如图3.1, 我们简单描述一下这个做法:

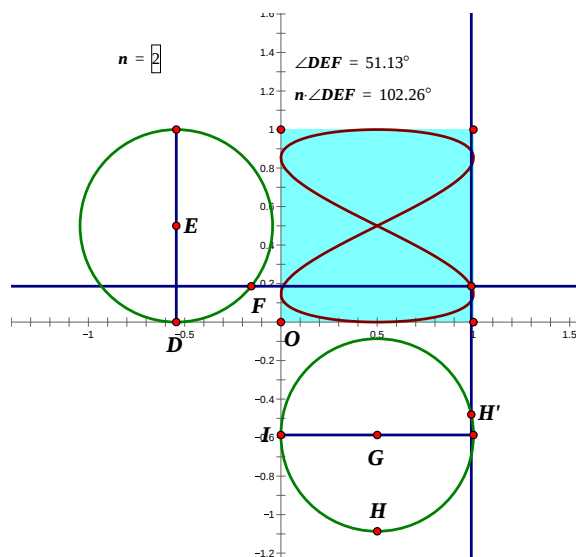


图 3.1: 简谐振动叠加

作法 1.建立坐标系,拉大单位1点,在第一象限内画出过 $(0, 0), (1, 0), (1, 1), (0, 1)$ 四个点的正方形,作为我们显示Lissajous图的区域.

2.在第四象限和第二象限化出两条长度为1的线段,并以这个线段为直径画出两个圆 $\odot E$ 和 $\odot G$.

3.给出第二象限的圆 $\odot E$ 上任意一点 F ,度量圆周角 $\angle DEF$,并将角度单位改为方向角.

4.给出参数 n ,赋值为2,计算 $n \cdot \angle DEF$,并在 $\odot G$ 中将 G 正下方的圆上的点 H ,按照 $n \cdot \angle DEF$ 旋转至 H' 点.

5.过 F, H' 分别作各自直径的垂线交于一点,这个交点关于 F 的轨迹就是Lissajous图. ■

当然如果使用代数方法是比较容易的.

作法

- 1.新建两个函数 $f(x) = \sin(x), g(x) = \sin(2x)$.
- 2.运用菜单绘制,绘制参数曲线,然后点选 $f(x), g(x)$,并给出范围 $(0, 2\pi)$.
- 3.很多时候即使是标记了参数范围也只能得到一小段曲线,那么可以拖动曲线上的箭头把曲线显示完整. ■

这个效果和示波器的显示是很一致的.我们今天要完成的Lissajous图要比这个稍微复杂一些,我我们要完成的是一个空间的Lissajous图. 拿个具体的方程来说我们要完成一条空间曲线的绘制,他的方程为

$$\begin{cases} x = \cos(5\theta) \\ y = \sin(3\theta) \\ z = \sin(\theta) \end{cases}$$

其中 $\theta \in [0, 2\pi]$

3.2 技术支持

这个工作要有一个三维坐标系的支持.

我们这里不给出三维坐标系的制作,而直接给出一个三维坐标系应用.

打开立体几何工具文件.这个工具的开发提供了很多的功能,我们只是利用其中一小部分,如果深入研究可以参考作者给出的相关说明.

我们主要是要在坐标系中描绘一个点,比如 $(\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{1}{4})$.

作法 1.双击点 O 作为放缩中心,点选坐标系中的 x 点,按照 $\frac{1}{2}$ 进行放缩,得到 x' ,同样放缩出 y', z' 点.

2.过 x' 作 Oy 的平行线, 过 y' 作 Ox 的平行线,作出两条线的交点设为 A .

3.标记向量 Oz' ,按照这个向量平移得到 $A'. A'$ 点即为所求. ■

这样我们就能得到坐标系中的单点了.理论上讲只要提供单点就可以把多面体构造出来.

但是这样构造的多面体的面和线都没有虚实效果,其实是伪3D.不过这里我们就不再苛求细节,入门操作为主.

3.3 具体做法

作法 1.打开三维坐标系文件,在编辑菜单中选”参数”,在打开的对话框中将角度的度量单位改为弧度(因为本次作图的函数中涉及三角函数).

2.定义好三个函数

$$f(x) = \cos 5x$$
$$g(x) = \sin 3x$$
$$h(x) = \sin x$$

并给出一个通过圆给出的角度 $\angle ABC$,将其标记改为 t .

计算 $f(t), g(t), h(t)$.

如图3.2所示.

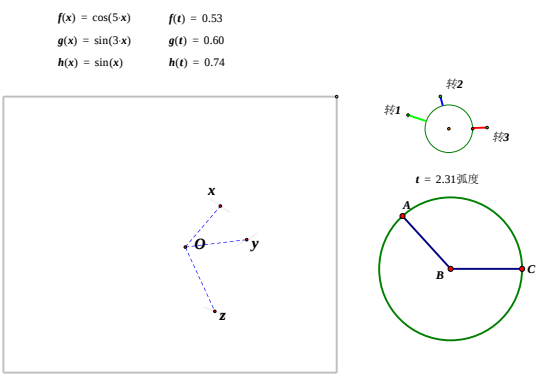


图 3.2: 准备步骤

3.标记三为坐标的中心 O ,将 X, Y, Z 按照放缩 $f(t), g(t), h(t)$,得到 X', Y', Z'

过 X' 做 OY 的平行线与过 Y' 做 OX 的平行线,交于点 D .

将 D 点按照向量 OZ' 平移,得到一个点 D' .

效果如图3.3所示.

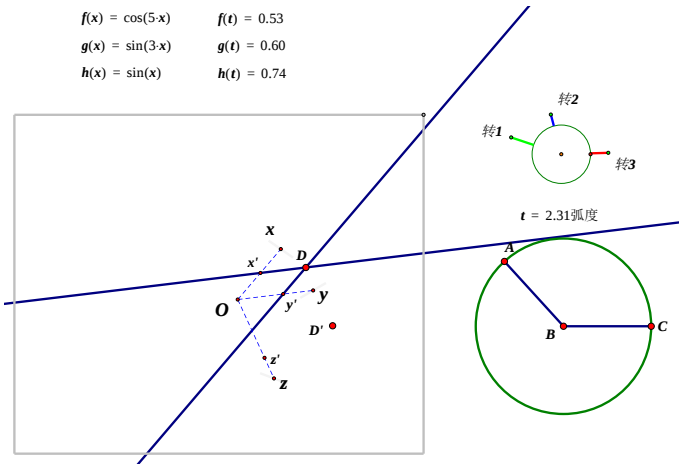


图 3.3: 描绘空间点

作关于 A 的 D' 的轨迹就可以了,隐藏不必要点.主要的轨迹就完成了! ■

简单转动一下,看看立体效果,整体应该还不错,但是实际上可能缺少参照立方体所以感觉立体感不强,我们再加上一些辅助的措施.

我们可以将 $h(x)$ 修改为 $h(x) = 0$ 的话,观察一下得到的结果如图3.4所示. . 明白了原理我们可以继续Lissajous图的制作.

作法

- 4.首先将 $h(x)$ 改回到 $h(x) = \sin(x)$.
- 5.在坐标系中绘制出 $(1, 1, 1)$ 点,并利用这个点对称作出以 O 为中心,2为棱长的正方体.(这个步骤实现的方法有很多,主要是靠平移旋转等变换来完

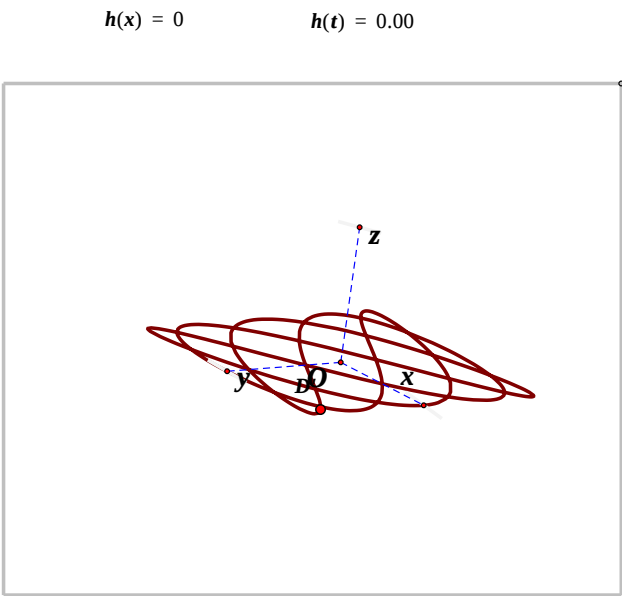


图 3.4: xoy 面上投影

成,就不在赘述.)

6.右键显示所有隐藏,这时屏幕上比较乱,选中 D 点,再用快捷键 $\text{Ctrl} + \text{H}$ 将显示出来的点线隐藏.这样就找出了被隐藏的 D 点.这个方法其实是个反向选择的技巧,很有用的.

7.标记向量 ZO ,将 D 平移,得到 D' (这里系统自动命名为 D')其实不是刚才的 D' ,这个 D' 是平移到正方体底面上的,而并非空间中的.作这个新产生的点的轨迹,改成虚线.并连接两个 D' ,象征对应关系.

如图3.5所示. . 8.点选 z 点,右键,显示属性,出现的对话框中的对象选项卡下的子对象中找到 z' 点,这时自动切换到了 z' 点的属性,将 z' 点的隐藏复选框勾去,以显示出 z' 点,这是另一个反向选择的 技巧.大家自己适当选择应用.

9.同前方法找到 x' ,利用 x', z' 两个点,将这个面内的投影点作出,设为 M ,将 M 按照 yO 向量平移,得到 M' , M' 关于点 A 的轨迹就是另一个面内的投影,依然改为

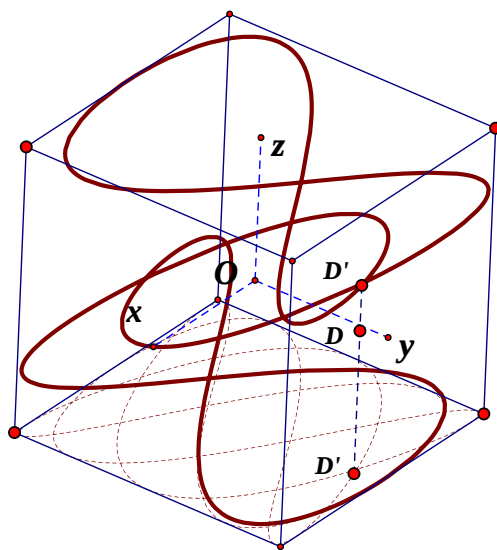


图 3.5: 正方体面上投影

极细虚线.

10. 同样方法作出剩余投影面上的投影, 隐藏多余的曲线和点, 就完成了.

如图3.6所示. ■

3.4 拓展作业

1. 利用参数法绘制椭圆的参数方程.
2. 制作一个空间的Lissajous图(即重复课上的过程).
3. 尝试用恰当的方法表示一个简单的曲面Mobius带(莫比乌斯带).

$$\begin{cases} x(t, v) = r(t, v) \cos t \\ y(t, v) = r(t, v) \sin t \\ z(t, v) = bv \sin \frac{t}{2} \end{cases} \quad (2)$$

其中, $r(t, v) = a + bv \cos \frac{t}{2}$, $v \in [-1, 1]$, $t \in [0, 2\pi]$

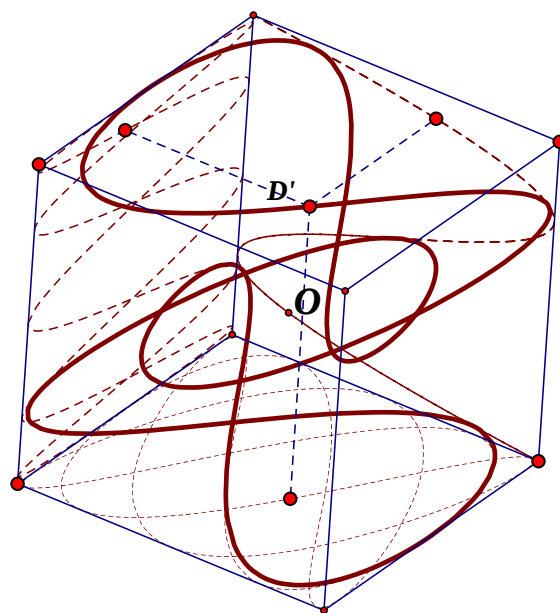


图 3.6: Lissajous图

第4节 圆锥曲线-颜色扫描

4.1 任务描述

geogebra的logo就是一个五点的椭圆,象征着五点二次曲线.我们当然有必要谈谈圆锥曲线.

圆锥曲线的最直观的应用很多物理相关的结论.

匀变速曲线运动的轨迹是抛物线,天体运动的轨迹涉及到椭圆和双曲线.当然圆锥曲线还有很有趣的光学特性.

当然圆锥曲线有很多的展现形式,一种比较经典的表线是通过颜色来扫描出曲线系之类的图片.



图 4.1: 圆锥曲线系

4.2 技术支持

这个里面涉及到的是一个颜色扫描的技巧.

作法

1.给出线段 AB ,过 B 作 AB 垂线,在垂线上任取一点 C ,隐藏垂线,绘制线段 BC .

2.在线段 AB 任取一点 D ,过 D 作 AB 的垂线,过 C 作 CD 的垂线,与前面的垂线交点为 E ,隐藏两条垂线,连接 DE .

这一步完成之后,我们拖动点 D ,线段 DE 就随之运动,其运动范围正好是 AB, BC 两条线段张成的矩形,那么想想一下,如果把 DE 看做是一条扫描线的话, AB, BC 两条线段张成的矩形就是扫描区域,你要扫描什么就看你的定义.

作法

3.度量 DA 的长度,计算 $DA - trunc(DA)$,记为数量 t .

4.选中线段 DA 和数量 t ,运用菜单显示,颜色,参数,出现对话框,默认选项是双向循环,参数范围是 $[0, 1]$,因为我们前面作了铺垫,所以使用默认状态就行.

5.选择 DE 线段,右键,跟踪,选择 D 点,编辑,操作类按钮,动画.启动动画就会看到扫面的效果了,如图4.2.

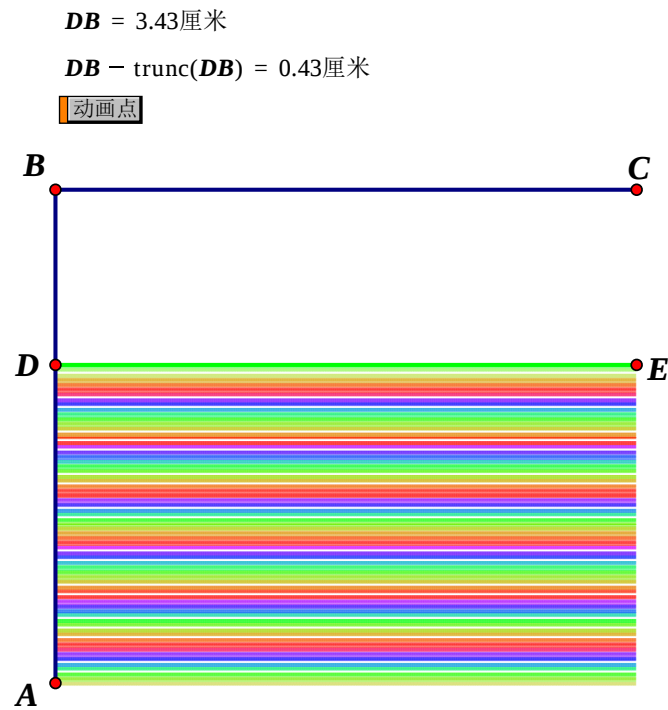


图 4.2: 颜色扫描

想要扫描更精细可以通过属性调整运动的速度,当然也要调整线形为细线,还有就是反复扫描. 如果要擦除的话可以用快捷键Ctrl + Shift + E

4.3 具体做法

那么我们来做颜色扫描的圆锥曲线了.
这个原理其实很简单,椭圆的定义是到两定点的距离和为定值的点的集

合¹,我们把扫描区域内的点到定点 F_1, F_2 的距离和都计算出来,然后以这个长度作为着色的参数,就能得到我们要的效果.

具体的做法是,先建立扫描区域.

作法

1.给出线段 AB ,过 B 作 AB 垂线,在垂线上任取一点 C ,隐藏垂线,绘制线段 BC .

2.在线段 AB 任取一点 D ,过 D 作 AB 的垂线,过 C 作 CD 的垂线,与前面的垂线交点为 E ,隐藏两条垂线,连接 DE .

然后我们继续椭圆和动点的描述.

作法

3.给出线段 DE 上任意一点 F ,给出扫描区域内两个自由点 F_1, F_2 ,隐藏线段 DE .

4.连接 FF_1, FF_2 ,度量长度 FF_1, FF_2 计算 $FF_1 + FF_2$.记为参数 t .

5.选择点 F 和参数 t ,将点 F 着色.将着色范围更改为从0到30.这个范围取决于你的扫描范围中点的距离和的范围,我们可以先预估一个,然后再调整更改.

6.我们着色后会发现,标签 F 消失了.其实这是系统自己做的工作,所谓按颜色描点并不是将 F 点重新着色,而是在 F 点的位置重新绘制了一个带颜色的点.我们可以将线段 FF_1, FF_2 隐藏,选择着色的点,右键,父对象,此时切换到了父对象 F 的属性框了,在 F 的属性框里面,将隐藏前面的复选框去掉,此时标签 F 又出现了,此时其实是 F 与着色点 F' 都显示出来了.

7.用鼠标圈选一个区域保证把 F 和 F' 都选中.这个时候不要点选,点选的话

¹这个叙述其实不是非常标准,椭圆的真正定义是:到两点的距离之和等于定值,这个定值要大于两点之间的距离的点的轨迹,当这个距离等于两个点距离的时候,轨迹为线段,但在本文作图中,并不影响我们的效果.

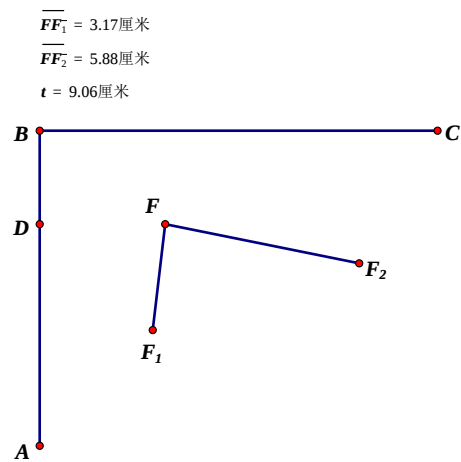


图 4.3: 颜色扫描

容易只选择上一个点.选择轨迹,就会得到一条彩色的曲线.追踪这条线并将D点动画,就得到了这个颜色扫描. ■

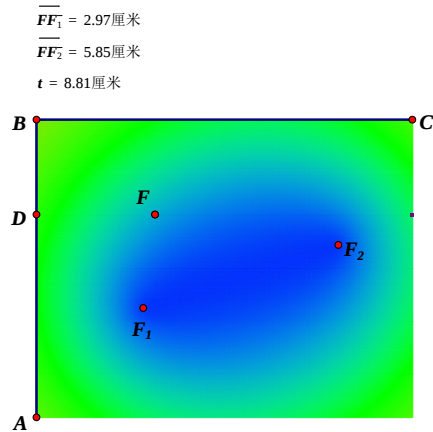


图 4.4: 颜色扫描

不过这个和我们曲线系的方式有点不同,颜色过渡匀称但不反复,这个就是因为我们的着色参数的选择问题.
我们将 $FF_1 + FF_2$ 直接作为参数 t ,所以每一圈的椭圆的颜色都不相同,我们可以借助函数进行改编,比如我们给出函数

$$f(x) = x - \text{tuanc}(x)$$

,然后计算 $f(t)$ 作为着色参数着色.着色范围改为0到1,这个函数的意图非常的明显,就是取其小数部分,所以绘制出的椭圆就有规则的反复.
这个着色函数可以自行选择,比如可以运用

$$f(x) = \sin x$$

,你会得到非常不同的结果(如果使用三角函数的话一定要记得更改参数中角使用弧度单位).

当然还有参数 t 如果改为两个线段的长度乘积,差,商.尽情放手去实验吧!

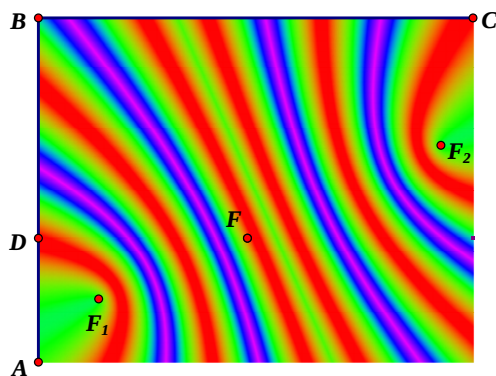


图 4.5: 颜色扫描

4.4 拓展作业

1.绘制到两定点距离和(椭圆),差(双曲线),积(双纽线),商(圆)的曲线系扫描.

2.尝试不同的着色函数,构造出一个有创意的扫描图象.

3.到平面内多个点的距离和为定值的点的轨迹称为多卵线,如图4.6,利用画板非常难绘制,试扫描出多卵线系的扫描图.

4.试给出一个圆形的扫描区域扫描的图片.

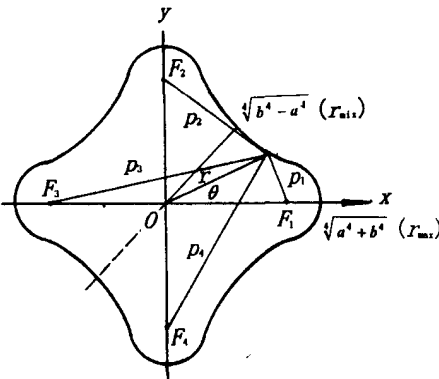


图 4.6: 多卵线

第5节 基础分形-迭代初步

5.1 任务描述

说起分形多数人有理解为一些漂亮的图形.我们这里要实现的是一些简单的曲线,比如Koch雪花曲线(柯克雪花曲线),Sierpinski三角(谢尔宾斯基三角).就是由简单的 迭代功能实现的一些”自相似”.

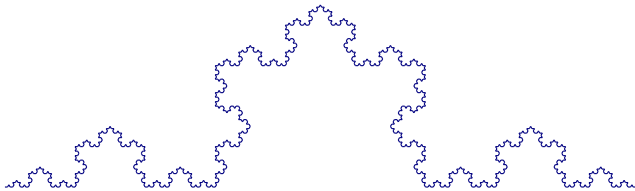


图 5.1: Koch雪花曲线

5.2 技术支持

这里面需要的是迭代功能,几何画板的迭代实际上包含很多方面,数据的,图形的...,我们用到的是非常形象的一种.就是把整体一些固定的操作在部分图形上重复.我们先以Koch雪花曲线为例进行说明.

作法

1. 给出一条线段 AB , 画出线段 AB 的两个三等分点 A', B' , 将 A' 以 B' 为中心旋转 60° 得到 A'' , 连接线段 $AB', B'A'', A''A', A'B$, 隐藏 AB .
2. 点选 A, B , 从菜单选择变换, 执行迭代, 出现迭代选择框.
3. 此时出现的选择框中出现的是和 A, B 对应的两个空格, 分别让 $A \rightarrow \boxed{A}, B \rightarrow \boxed{B'}$.
4. 点选结构添加新映射(或者使用快捷键 $\text{Ctrl} + \text{A}$), 此时出现的选择框中出现的是和 A, B 对应的两个新的空格. 分别让 $A \rightarrow \boxed{B'}$, $B \rightarrow \boxed{A''}$. 此时的作用是相当于把画折线的工作在线段 $AB', B'A''$ 上进行重复.
5. 继续添加新映射, $A \rightarrow \boxed{A''}$, $B \rightarrow \boxed{A'}$ 和 $A \rightarrow \boxed{A'}$, $B \rightarrow \boxed{B}$.
6. 从对话框中选择显示, 最终迭代, 确定就得到了Koch雪花曲线.

我们可以做些小的修饰, 比如隐藏最初的那条折线, 这个比较容易, 点选线段隐藏即可, 当然也可以做成按钮, 点选线段和各个要隐藏的点的, 运用菜单, 编辑, 操作按钮, 显示/隐藏.

对于这条迭代生成的Koch曲线, 我们最好把线改成细线, 拖拽鼠标选择一个矩形区域, 我们会发现整个曲线就都被选择上了, 这是因为这个曲线是迭代产生的, 其中迭代的一小部分被选中, 就代表着整条迭代结果都被选择了, 参考效果可以用鼠标点选一小段曲线, 会发现曲线上的相应部分被选择了, 但不是所有的曲线都被选择了. 如图5.2 曲线选中之后用菜单中的显示, 线形, 细

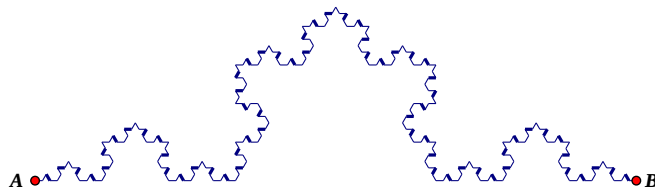


图 5.2: Koch雪花曲线

线来解决问题. 而不是用右键. 完成了修饰之后, 我们选择上迭代曲线, 按键盘上的 $-$ 号就会减少迭代次数, 曲线会变化, 当然如果用 $\text{Ctrl} + +$ 就会变成迭代次数增加. 当然不能增加太多次, 因为机器会受不了. 而且也没有用了, 计算机显示不出来了.

同样我们应该不难构造出Sierpinski三角.

作法

- 1. 作出一个三角形 A, B, C , 取各边中点 D, E, F . 如图5.3
- 2. 给出一个参数 n , 设置其范围为 $1 \leq n \leq 8, n \in \mathbb{N}$. 临时赋值为3

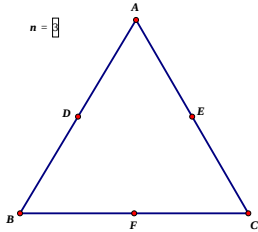


图 5.3: Sierpinski三角准备图

- 3. 点选 A, B, C 和 n , 按住Shift键, 从菜单选择深度迭代.
- 4. 出现对话框按照 $A \rightarrow [A], B \rightarrow [D], C \rightarrow [E]$ 进行迭代.
- 5. **Ctrl + A**增加映射, $A \rightarrow [E], B \rightarrow [B], C \rightarrow [F]$ 进行迭代.
- 6. 再来一次, **Ctrl + A**增加映射, $A \rightarrow [D], B \rightarrow [F], C \rightarrow [C]$ 进行迭代.
- 7. 设置显示最终结果. ■

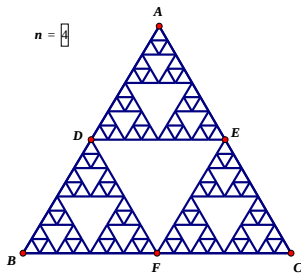


图 5.4: Sierpinski三角

迭代的最大问题是必须保证初始点开始迭代. 那么一些其他的分形就要考虑到这方面的因素因此在构造上要有设计. 如图5.5, 这个分形实际上是由图5.6迭代产生的, 但是这个图5.6的绘制中必须以 A, B 为初始点才能保证迭代的进行, 而实际上绘图时 我们明显从 A, C 开始旋转翻折比较容易, 那么如何克服这些困难达到我们要的效果呢.

5.3 具体做法

首先我们做个模具.

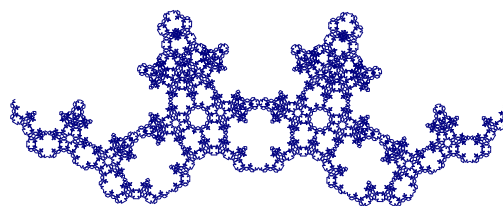


图 5.5: 皇冠

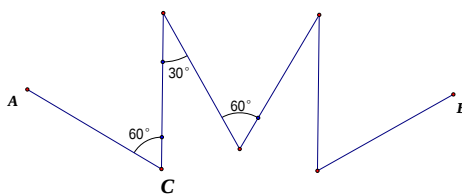


图 5.6: 皇冠生成元

1. 给出线段 AC , 利用旋转作出图 5.6. 连接 AB .

接下来我们按照这个模具的数量来画出一个以 A, B 为自由点的一个图 5.6.

2. 给出另一条线段 MN , 我们度量模具中的 $\angle BAC$ 和比值 $\frac{AC}{AB}$. 将 MN 按照模具的角度旋转并放缩, 得到 MP . 这时我们得到的图形和模具基本一样, 就是自由点不同, 接下来我们可以以 MP 为基础进行旋转构图, 就作出了我们预期的图形, 这个图形我们成为生成元.

3. 隐藏多余的点线, 点选 M, N , 将这个迭代分别映射到每一段线段上. 记得选择最终迭代效果. 适当调整迭代深度, 就得到了这个皇冠一样美丽的图片.

索引

操作

参数曲线, 11

操作按钮, 23

迭代, 22

轨迹, 7

深度迭代, 24

技术

反向选择, 14

颜色扫描, 17

名词

Koch雪花曲线, 22

Lissajous曲线, 10

Mobius带, 15

Sierpinski三角, 22

包络, 9

多卵线, 21