

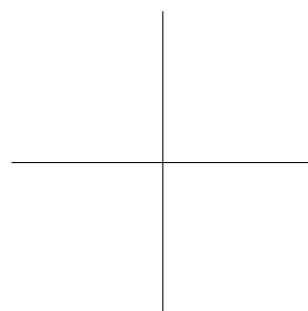
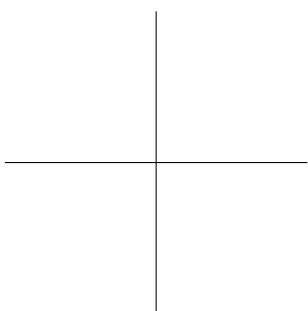
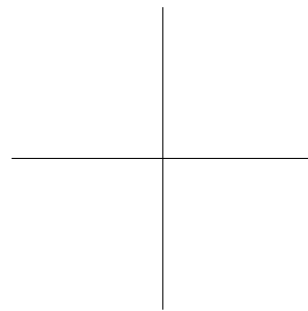
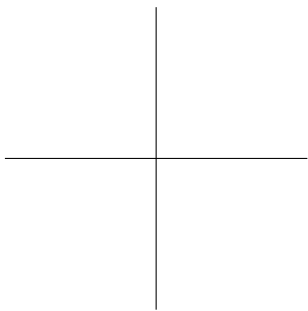
فهرست مطالب

۱	منحنی‌های پارامتری	۱
۲	۱-۱ مقدمه	۲
۲	۲-۱ مقدمه	۲
۲	۳-۱ مقدمه	۲
۲	۴-۱ مقدمه	۲
۲	۵-۱ مقدمه	۲
۲	۶-۱ مقدمه	۲
۲	۷-۱ مقدمه	۲
۲	۸-۱ مقدمه	۲
۲	۹-۱ مقدمه	۲
۲	۱۰-۱ مقدمه	۲
۲	۱۱-۱ مقدمه	۲
۲	۱۲-۱ مقدمه	۲
۲	۱۳-۱ مقدمه	۲
۲	۱۴-۱ مقدمه	۲
۲	۱۵-۱ مقدمه	۲
۲	۱۶-۱ مقدمه	۲
۲	۱۷-۱ مقدمه	۲
۲	۱۸-۱ مقدمه	۲



ب طراحی هندسی برای گرافیک کامپیوتری

۲	۱-۱۹ مقدمه
۲	۱-۲۰ مقدمه
۲	۱-۲۱ مقدمه
۲	۱-۲۲ مقدمه
۲	۱-۲۳ مقدمه
۲	۱-۲۴ مقدمه



۱

منحنی‌های پارامتری

۱-۱ مقدمه

۱-۲ مقدمه

۱-۳ مقدمه

۱-۴ مقدمه

۱-۵ مقدمه

۱-۶ مقدمه

۱-۷ مقدمه

۱-۸ مقدمه

۱-۹ مقدمه

۱-۱۰ مقدمه

ف ۱، منحنی‌های پارامتری ۳

اشیا در کامپیوتر است. به عبارت دیگر باید برای مدل کردن و ترسیم اشیا دوبعدی و سه‌بعدی بهترین روابط ریاضی را انتخاب کنیم. روش‌های صریح و ضمنی دو روش کلی برای توصیف منحنی‌ها و رویه‌ها با استفاده از روابط ریاضی هستند که تا حدود زیادی با آنها آشنایی داریم. توابع صریح در حالت دوبعدی با شکل کلی $y = f(x)$ انتخاب مناسبی برای نمایش خطوط و منحنی‌های باز هستند اما در نمایش منحنی‌های بسته و رویه‌ها به این دلیل که رابطه صریح چنین منحنی‌هایی فرم پیچیده‌ای خواهند داشت، ابزارهایی چندان کارا نخواهند بود. از طرف دیگر توابع ضمنی مانند $f(x, y)$ درست عکس توابع صریح رفتار می‌کنند. به این معنا که نمایش منحنی‌های بسته و شکل‌های سه‌بعدی با استفاده از آنها ساده است. اما برای منحنی‌های باز و دوبعدی ابزار مناسبی نیستند. در این جا باید به این نکته توجه کرد که داشتن مدل ریاضی ساده چه از نظر بررسی خواصی اساسی مانند میزان هموار بودن مدل نهایی و چه از نظر امکان و سرعت اجرا در کامپیوتر بسیار حائز اهمیت است.