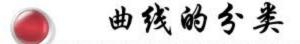


课程目标

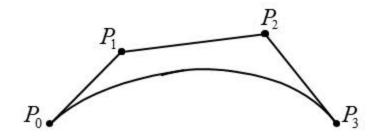


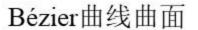


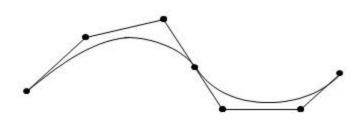
- ▲ 曲线的表示方法
 - 绘制曲线的基本思想
- 曲线的常用术语

曲线的分类

- ✔ 规则曲线
- ✓ 不规则曲线







B样条曲线曲面

显示表示

- ✓ 形式 y=f(x)
- ✓一个x值只对应一个y值
- ✔ 不能表示封闭或多值曲线

隐式表示

- ✓ 形式 f(x,y)=0
- ✔ 三维空间曲线的隐式表示式为交面式:

$$\begin{cases} f(x, y, z) = 0 \\ g(x, y, z) = 0 \end{cases}$$



参数表示

- ✔ 将曲线上各点坐标变量显式地表示成参数的函数形式
- ✔ 例如用参数t表示, 曲线上每一点笛卡尔坐标的参数式

$$x=x(t)$$

$$y=y(t) \quad t \in [0,1]$$

✔ 曲线上一点坐标的矢量表示

$$p(t)=[x(t) y(t)] t \in [0,1]$$



参数表示

- ✓ 通常将参数区间规范化为t∈[0,1]
- ✓ P0(x0,y0)和P1(x1,y1)两点的直线段的参数方程

$$P = \mathbf{P}_0 + (\mathbf{P}_1 - \mathbf{P}_0)t \Leftrightarrow \begin{cases} x = x_0 + (x_1 - x_0)t, \\ y = y_0 + (y_1 - y_0)t, \end{cases} \quad t \in [0, 1]$$

✔ 例如,端点坐标p1[1,2],p2[4,3]的直线段参数方程

$$x(t)=1+3t \qquad 0 \le t \le 1$$
$$y(t)=2+t$$

绘制曲线的基本思想



参数表示

- ✓ 用很多短直线段来逼近曲线
- ✔ 曲线的光滑度和精确度取决于数据点的精度和数量
- ✓ 点的数量越多,直线段越短,则连成的曲线愈接近于理想曲线



实际工作中常采用二次或三次参数样条曲线

✓ 二次参数样条曲线

$$P(t) = A_0 + A_1 t + A_2 t^2$$

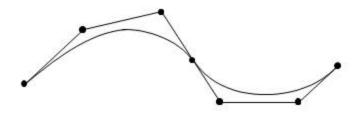
✓ 三次参数样条曲线

$$P(t)=A_0+A_1t+A_2t^2+A_3t^3$$



型值点和控制点

- ✔ 型值点: 曲线上少量描述曲线几何形状的数据点
- ✓ 控制点: 用来控制或调整曲线形状的特殊点, 曲线段本身不通过该控制点





切线、法线和曲率

- ✓ 当曲线上的点Q趋于M时,割线的极限位置称为曲线在 点M处的切线
- ✓ 若参数曲线上任一点的坐标

$$p(t) = [x(t), y(t), z(t)]$$

✔ 该点的切线方程即为参数曲线在该点处的一阶导数

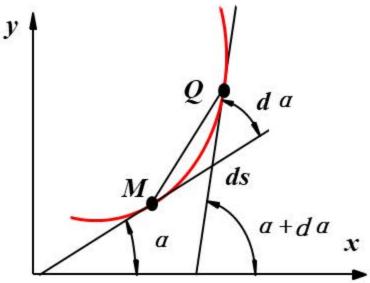
$$p'(t) = [x'(t), y'(t), z'(t)]$$



切线、法线和曲率

- ✔ 法线就是垂直切线方向且通过该点的直线
- ✓ 曲率是切线的方向角对于弧长的转动率,其值为曲线在M 处的二阶导数

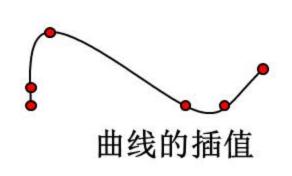
$$k = \lim \frac{\delta}{MQ} = \frac{d\alpha}{ds}$$

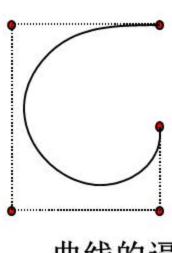




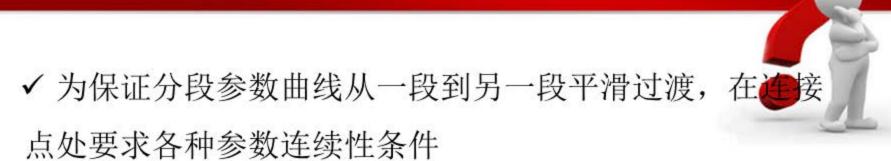
插值、逼近和拟合

- ✔ 插值与逼近是曲线设计中两种不同方法
- ✔ 插值: 建立的曲线数学模型严格通过每一个型值点
- ✔ 逼近: 建立的曲线数学模型只是近似地接近型值点





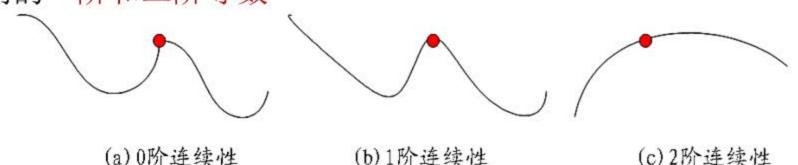
曲线的逼近



✔ 参数连续性和几何连续性

参数连续性

- ✓ 0阶参数连续性,记为C0,指曲线相连,即第一个曲线 段终点与第二个曲线段起点相同
- ✓ 1阶参数连续性,记为C1,指两个相邻曲线段方程在相 交点处有相同的一阶导数(切线)。
- ✓ 2阶参数连续性,记为C2,指两个曲线段在交点处有相同的一阶和二阶导数



几何连续性

- ✓ 0阶几何连续性,记为G0,即两个曲线段必在公共点处有相同的坐标。
- ✓ 1阶几何连续性,记为G1,指一阶导数在两个相邻段的 交点处成比例但不一定相等。
- ✓ 2阶几何连续性,记为G2,指两个曲线段在相交处其一 阶和二阶导数均成比例。