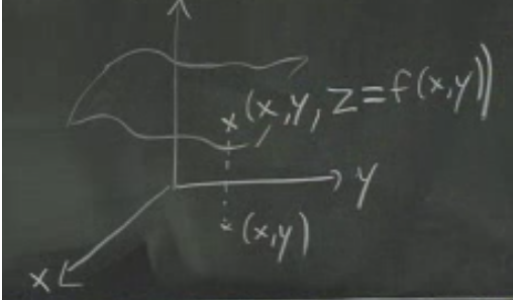


MIT OCW Çok Degiskenli Calculus - Ders 8

İki degiskenli bir fonksiyonu grafiklemek (plot) için

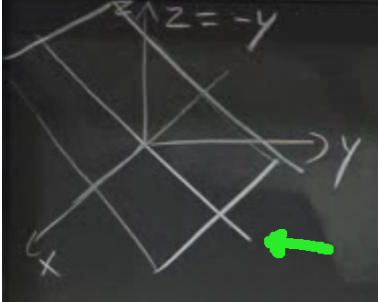


x, y degerlerine tekabül eden $f(x, y)$ 'yi, z ekseni üzerindeki yükseklik olarak kabul ederiz, ve oraya bir nokta koyarız. Tüm x, y 'ler için bu yapılırsa bir yüzey ortaya çıkar. Dikkat 3 boyutlu bir şekil görülecektir, fakat içi dolu değildir, fonksiyon sadece yüzeydedir.

Örnek

$$f(x, y) = -y$$

2 degiskenli de olsa illa her iki degisken fonksiyonda kullanilmali diye bir şart yok. Bu formül bir düzlem tanımlar.



Hoca çizmek için önce yeşil okun gösterdiği çizgiden başladı, ki bu çizgi $z = -y$, -1 eğimi olan bir çizgi. x tanımlı olmadığina göre bu çizgi her x için geçerli olmalı, ve üstteki düzlem ortaya çıkıyor. x -ekseni bu düzlemin içinden geçiyor.

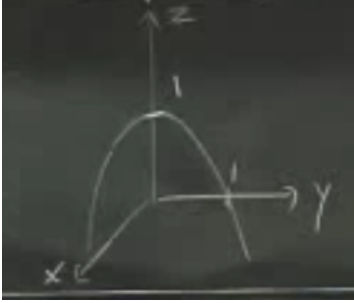
Örnek

$$f(x, y) = 1 - x^2 - y^2$$

Grafiği anlamak için yz düzleminde neler oluyor onu anlamaya uğrasalım. Sadece yz düzlemine bakmak demek, $x = 0$ kabul etmek demektir, o zaman geri kalanlar

$$z = 1 - y^2$$

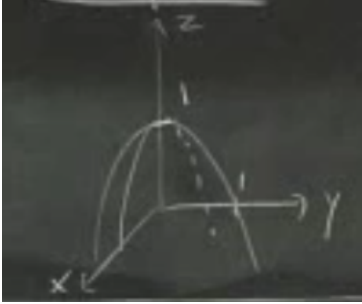
bir parabolü tanımlar.



Peki xz düzleminde neler olur?

$$z = 1 - x^2$$

yine aşağı doğru bir parabol.

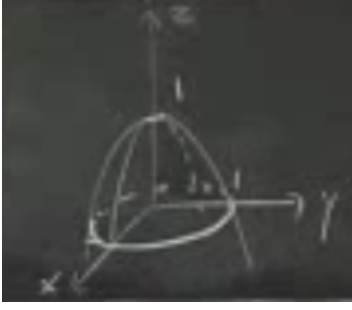


xy düzlemiyle nerede kesişim olur? $z = 0$ ise,

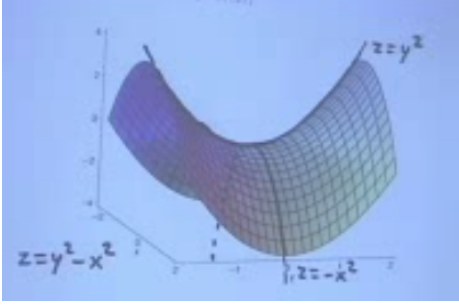
$$1 - x^2 - y^2 = 0$$

$$x^2 + y^2 = 1$$

Bu birim yarıçaplı olan bir çemberdir (unit circle).



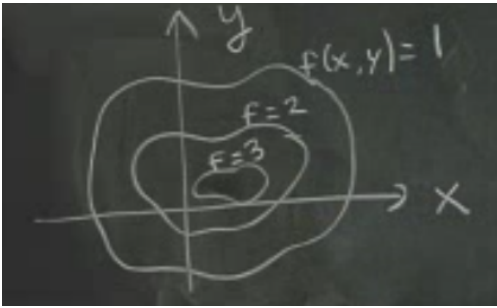
İlginc bir diğer fonksiyon



Bir at egerine (saddle) benziyor, yz düzleminde bakılınca yukarı giden bir parabol $z = y^2$, ama xz düzleminde aşağı dönük bir parabol, $z = -x^2$.

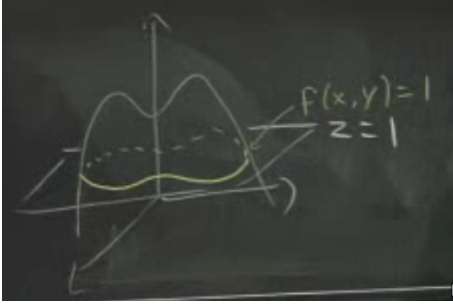
Kontur Grafikleri (Contour Plot)

2 değişkenli fonksiyonları çizmenin bir diğer yolu onun konturlarını çizmektir. Konturlar yeryüzünü resmetmek için kullanılan haritalara benzerler, 3 boyutlu şekillerin yassılaştırılarak, sadece üstten görünüşlerini gösteren grafikleme şekilleridirler.



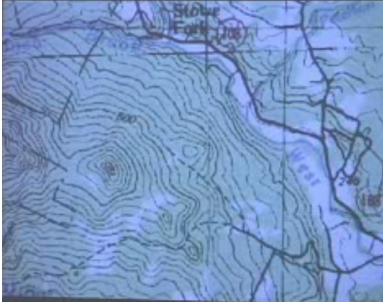
Bir kontur grafiği üzerindeki çizgilerin her biri, bir yüksekliğe (elevation) tek-

abul eder. Mesela $f(x, y) = 1$ esitligi icin olan tum x, y noktaları ustte en distaki kapali egridir, $f = 2$, $f = 3$, vs ayni sekilde. 3 boyutlu “normal” bir grafikte yukseklik olarak (3. boyut) temsil edilen degerler yassilastirilarak onlarin ustten gorunusu resmedilir. Ayrica bir z “sabitlenerek” ona tekabul eden x, y grafiklenir (bu sabit degerler cogunlukla duzenli araliklarla olacak sekilde secilir, 1,2,3,4,vs gibi), 3 boyutlu bir resimde tum z degerleri grafiklenir. Farkliliklar bunlardir. Konturlar kullanarak 3 boyutlu bir fonksiyonu iki boyutta kismen temsil edebilmis oluruz. 3 boyutlu fonksiyon ve $z = 1$ anindaki bir kesit ornegi alttadir.



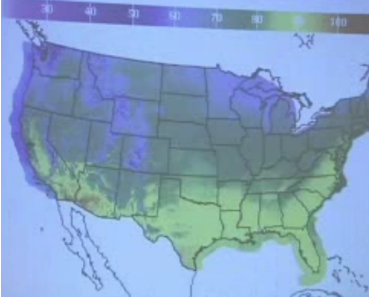
Bu teknige “seviye egrileri (level curve)” ismi de verilir. $z = 1$ seviyesinde kesit yapilınca o kesit uzerinde bir egri olusur, diger seviyelerde de kesitler yapilabilir, vs.

Bir topografik harita da aslında bir kontur grafigidir. Mesela alttaki harita ABD Jeolojik Olcumler (US Geological Survey) haritalarından biri



Mesela 500 yazan bir cizgi var, bu yuksekligi gosteriyor. Eger o yukseklikte kalmak istersek, hep o cizgi uzerinde yuruyebilirdik, ve hic yukari ya da asagi gitmemis olurduk. Eger cizgiler arasinda gidip gelirsek, o zaman yukseklik degisimi yapmis olurduk.

Tabii kontur grafiklerinin illa bir coğrafi yüksekliği temsil etmesi gerekmez. Mesela alttaki grafik ABD haritasında herhangi kaç derece sıcaklık olduğunu bölgesel olarak gösteriyor.

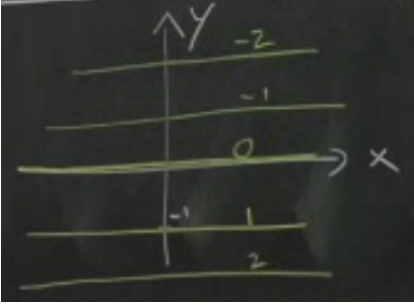


Renkler belli sıcaklıkları temsil ediyorlar, ve renkler arasında bazı sınırlar var. Bu grafik te bir kontur grafiğidir.

Örnek

$$f(x, y) = -y$$

Konturlar neye benzer?



Konturlar değişik yükseklikleri temsil ediyor, ve üstteki resim için de bu geçerli. Bu grafiğin 3D hali içinde yeşil ok olan en üstten 2. grafik. O grafikte bir düz yokus var, iste üstteki çizgiler, bu yokustaki yükseklik farkında tekabül ediyorlar.

Örnek

$$f(x, y) = 1 - x^2 - y^2$$

Bu fonksiyon sıfır ise birim çember olur dedik, yani

$$x^2 + y^2 = 1$$

Eger $f = 1$ ise

$$x^2 + y^2 = 0$$

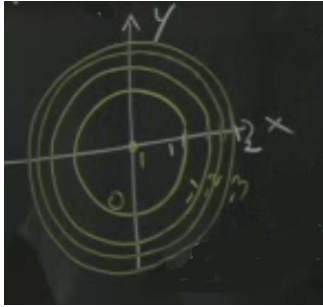
Eger $f = -1$ ise

$$x^2 + y^2 = 2$$

Eger $f = -2$ ise

$$x^2 + y^2 = 3$$

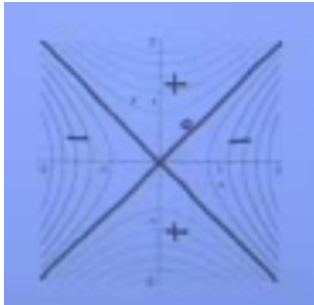
Grafik soyle



Seviye egrilerinin disa dogru nasil daha sıklaştığına dikkat cekmek isterim. Bu demektir ki disa dogru gittikce yukseklik artisi daha dik hale geliyor, cunku (yukari dogru) ayni birim mesafeyi almak icin gittikce daha az mesafe katetmek gerekiyor. Orta kisim neredeyse dumduz.

Ornek

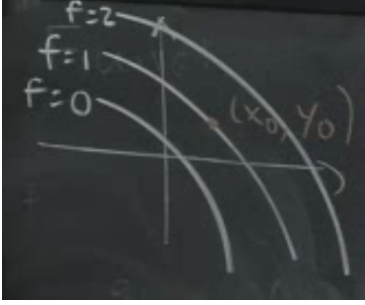
At egrisi grafiginin konturlari



Kontur grafikleri bize x, y degisirken neler oldugunu soyler. Mesela degerler azaliyor mu, cogaliyor mu? Bu tur bir sorunun cevabini kontur grafigi hizli

bir sekilde saglayabilir.

Mesela su grafige bakalim



Eger $x \uparrow$, $f(x, y) \uparrow$

Eger $x \downarrow$, $f(x, y) \downarrow$

Eger $y \uparrow$, $f(x, y) \uparrow$

Eger $y \downarrow$, $f(x, y) \downarrow$

Bu tur nicelik analiz kontur grafiklerinin cizgilerine bakarak hemen yapilabilir. Ama belki de ben daha detayli bir analiz istiyorum, mesela bir degiskeneki bir degisimin $f(x, y)$ 'daki degisimi ne kadar etkiledigini detayli sekilde gormek istiyorum.

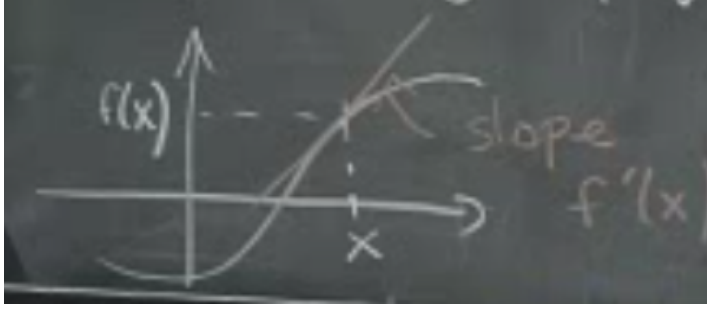
Degisim oranlarinin hesabi turevlerle yapilir.

Kismi Turevler (Partial Derivatives)

Tek degiskenli fonksiyonlar, mesela $f(x)$ gibi, o zaman $f(x)$ 'in turevi bir limit olarak tanimlidir

$$f'(x) = \frac{df}{dx} = \lim_{\Delta x \rightarrow 0} \frac{f(x + \Delta x) - f(x)}{\Delta x}$$

Grafiksel olarak



x noktasındaki egim (slope) $f'(x)$ 'e esittir.