

Einführung in Matlab - Einheit 3

Strings, Grafik, Polynome

Jochen Schulz

Georg-August Universität Göttingen 

1 Etwas Chars und Strings

2 Einführung Grafik

- einfache zweidimensionale Grafiken
- Beschriftungen
- Anwendung: polynomiale Interpolation
- Weitere zweidimensionale Darstellungsmöglichkeiten
- Dreidimensionale Grafiken
- Animation

3 Polynome

Characters (char)

Characters (Zeichen) sind einzelne Zeichen.

Intern werden Characters in MATLAB durch Integer dargestellt. Die Werte zwischen 0 und 128 entsprechen den ASCII Werten. Insgesamt wird zur Speicherung eines Zeichens 2 Bytes benötigt. Es wird also jedem Zeichen eine Zahl zwischen 0 und $2^{16} - 1$ zugeordnet.

```
s = 'd'
```

```
s = d
```

```
s1 = double(s)
```

```
s1 = 100
```

```
s2 = char(100)
```

```
s2 = d
```

Strings

Ein String ist ein Vektor von character (Zeichen). Intern werden sie durch die ASCII Werte dargestellt.

```
s = 'AB6de*'
```

```
s =  
AB6de*
```

```
sd=double(s)
```

```
sd =  
    65    66    54   100   101    42
```

```
s2=char(sd)
```

```
s2 =  
AB6de*
```

Befehle für Strings

- Durch `strcat` werden Strings verbunden, z.B.

```
strcat('Hello', ' world')
```

```
ans = Hello world
```

- `num2str(x,n)` konvertiert `x` in einen String mit `n` signifikanten Stellen. (Default: `n = 4`)
- `int2str(x)` rundet `x` und konvertiert es in einen String.
- `strcmp(s,t)` vergleicht die Strings `s` und `t`.
- Durch `help strfun` erhält man eine Liste aller Befehle im Zusammenhang mit Strings.

1 Etwas Chars und Strings

2 Einführung Grafik

- einfache zweidimensionale Grafiken
- Beschriftungen
- Anwendung: polynomiale Interpolation
- Weitere zweidimensionale Darstellungsmöglichkeiten
- Dreidimensionale Grafiken
- Animation

3 Polynome

1 Etwas Chars und Strings

2 Einführung Grafik

- einfache zweidimensionale Grafiken
- Beschriftungen
- Anwendung: polynomiale Interpolation
- Weitere zweidimensionale Darstellungsmöglichkeiten
- Dreidimensionale Grafiken
- Animation

3 Polynome

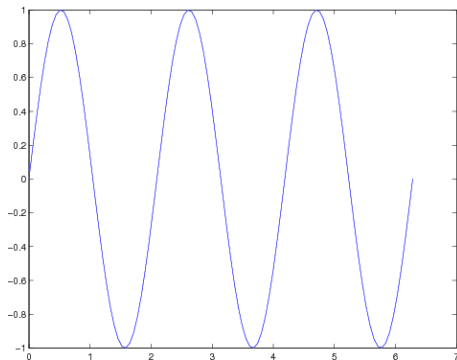
Standard-Plot

```
plot(x,y)
```

zeichnet für Vektoren $x = (x_1, \dots, x_N)$ und $y = (y_1, \dots, y_N)$ eine Grafik, die die Punkte (x_i, y_i) und (x_{i+1}, y_{i+1}) miteinander verbindet.

Beispiel:

```
x = linspace(0,2*pi,100);  
y1 = sin(3*x);  
plot(x,y1)
```



Erweiterungen

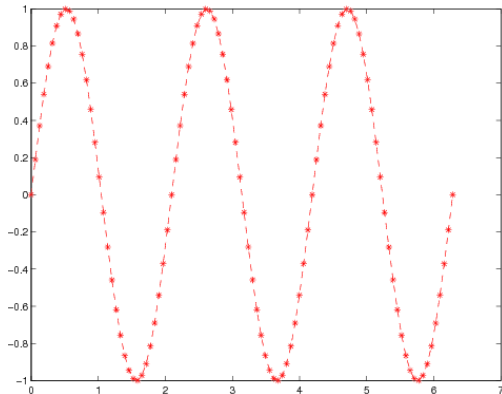
```
plot(x,y,string)
```

String besteht aus drei Elementen, die die Farbe, Linienstil und die Markierung der Punkte kontrollieren. Die Reihenfolge der drei Elemente ist beliebig.

Beispiel: Durch

```
plot(x,y,'r*--')
```

wird die Linie gestrichelt (- -)
in rot (r) gezeichnet und die
Punkte durch * markiert.



Farben r (rot), g (grün), b (blau), c (hellblau), m (magenta),
y (gelb), k (schwarz), w (weiß)

Marker o (Kreis), * (Stern), . (Punkt), + (Plus), x (Kreuz),
s (Quadrat), d (Raute),...

Linien-Stil - (durchgezogene Linie), -- (gestrichelte Linie), : (ge-
punktete Linie), -. (Strich-Punkt Linie)

Läßt man den Linien-Stil weg, so werden die Punkte nicht verbunden.

Optionen II

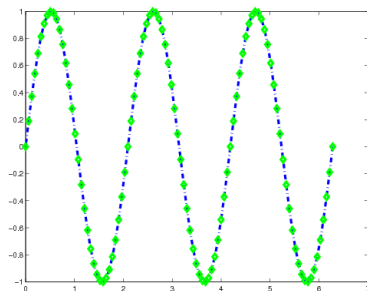
```
plot(x,y,string,Eigenschaft, Spez.)
```

Eigenschaften:

'MarkerSize' (Default 6), 'LineWidth' (Default 0.5),
'MarkerEdgeColor', 'MarkerFaceColor'

Beispiel:

```
plot(x,y1,'b-.d','LineWidth',...  
3,'MarkerEdgeColor','g')
```



Alternativen

- Mehrere Plots in eine Grafik:

```
plot(x1,y1,string1,x2,y2,string2,...)
```

- Logarithmische Skalierung in x- bzw in y-Richtung:

```
semilogx(x1,y1)
```

bzw.

```
semilogy(x1,y1)
```

- Logarithmische Skalierung beider Achsen:

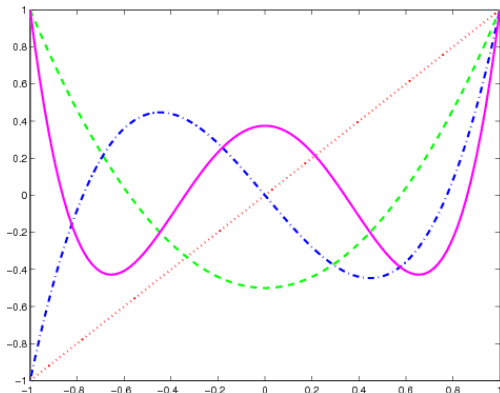
```
loglog(x1,y1)
```

- Ist X ein Vektor mit komplexen Einträgen, so ergibt `plot(X)`

```
plot(real(X),imag(X))
```

Beispiel - Legendre Polynome

```
x = linspace(-1,1,100);  
p1 = x;  
p2 = (3/2)*x.^2-1/2;  
p3 = (5/2)*x.^3-(3/2)*x;  
p4 = (35/8)*x.^4 - (15/4)*x.^2+3/8;  
plot(x,p1, 'r:',x,p2, 'g—',x,p3, 'b-.',x,p4, 'm-', 'LineWidth',2)
```



Achseneinstellungen

<code>axis([x1 x2 y1 y2])</code>	Setzen der x - und y -Achsen Grenzen
<code>axis auto</code>	Rückkehr zu Default Achsen Grenzen
<code>axis equal</code>	Gleiche Dateneinheiten auf allen Achsen
<code>axis off</code>	Entfernen der Achsen
<code>axis square</code>	quadratische Achsen-Box
<code>axis tight</code>	Achsen Grenzen werden passend zu den Daten gewählt.
<code>xlim([x1 x2])</code>	Setzen der x -Achse
<code>ylim([y1 y2])</code>	Setzen der y -Achse
<code>grid on</code>	Gitter aktivieren
<code>box on, box off</code>	Box um die Grafik legen, Box entfernen

1 Etwas Chars und Strings

2 Einführung Grafik

- einfache zweidimensionale Grafiken
- Beschriftungen
- Anwendung: polynomiale Interpolation
- Weitere zweidimensionale Darstellungsmöglichkeiten
- Dreidimensionale Grafiken
- Animation

3 Polynome

Beschriften der Grafik

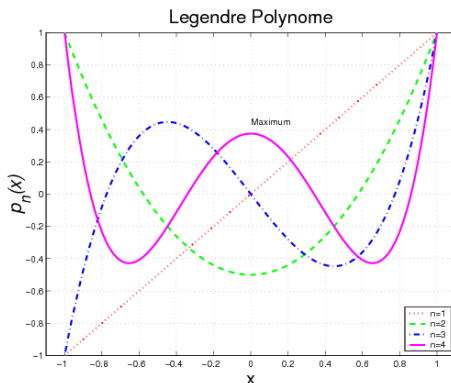
- Titel: `title('Titel')`
- Achsenbeschriftung: `xlabel('Text'), ylabel('Text')`
- Legende: `legend('Text1', 'Text2', ..., nr)`
`nr` gibt die Position der Legendenbox in der Grafik an: -1 (rechts vom Plot), 0 'bester' Ort, 1 oben rechts (default), 2 oben links, 3 unten links, 4 unten rechts.
- zusätzlicher Text: `text(x,y, 'Text')` Plaziert 'Text' an die Position (x,y) bzgl. der Werte auf der x- bzw. y-Achse.

Bemerkungen zur Beschriftung

- In den strings kann direkt eine abgespeckte \LaTeX -Notation verwendet werden. (nahezu vollständige \LaTeX -Unterstützung: `latex-interpreter`).
Beispiele:
 - `\alpha` $\Rightarrow \alpha$
 - `sin^{3/2}(x)` $\Rightarrow \sin^{3/2}(x)$.
 - `title('f(x)= \frac{1}{x^2+a}', 'interpreter', 'latex')` \Rightarrow
 $f(x) = \frac{1}{x^2+a}$
- Ändern der Schriftgröße, z.B. `title('Titel', 'FontSize', 20)`.
- Auflistung aller modifizierbaren Texteingenschaften: `doc text_props`

Beispiel - Legendre Polynome II

```
title('Legendre Polynome','FontSize',20)
xlabel('x','FontSize',20)
text(0,0.45,'Maximum')
legend('n=1','n=2','n=3','n=4',4)
grid on, box on;
xlim([-1.1,1.1])
```



Umgang mit Grafikfenster

- Öffnen eines (weiteren) Grafikfensters: `figure`. Eine Grafik wird immer im aktuellen Fenster erzeugt. Ist noch kein Fenster geöffnet, so wird ein Fenster erzeugt.
- Durch den Befehl `hold on` werden bestehende Grafiken im aktuellen Fenster erhalten. Neue Grafiken werden den bestehenden hinzugefügt.
- `hold off` (default) überschreibt Grafiken im aktuellen Fenster
- Schliessen: `close`, `close all`

1 Etwas Chars und Strings

2 Einführung Grafik

- einfache zweidimensionale Grafiken
- Beschriftungen
- **Anwendung: polynomiale Interpolation**
- Weitere zweidimensionale Darstellungsmöglichkeiten
- Dreidimensionale Grafiken
- Animation

3 Polynome

Polynomiale Interpolation

Suche ein Polynom vom Grad 3

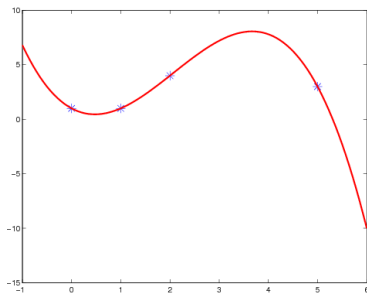
$$p(x) = p_0 + p_1x + p_2x^2 + p_3x^3,$$

dass durch die vier Punkte $(0, 1)$, $(1, 1)$, $(2, 4)$, $(5, 3)$ verläuft.

$$\Rightarrow p(0) = 1, p(1) = 1, p(2) = 4, p(5) = 3$$

\Rightarrow Lineares GLS $Ap = b$ mit

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & 2^2 & 2^3 \\ 1 & 5 & 5^2 & 5^3 \end{pmatrix}, \quad p = \begin{pmatrix} p_0 \\ p_1 \\ p_2 \\ p_3 \end{pmatrix}, \quad b = \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ 4 \\ 3 \end{pmatrix},$$



Polynomiale Interpolation II

Suche ein Polynom vom Grad n

$$p(x) = p_0 + p_1x + p_2x^2 + p_3x^3 + \cdots + p_nx^n,$$

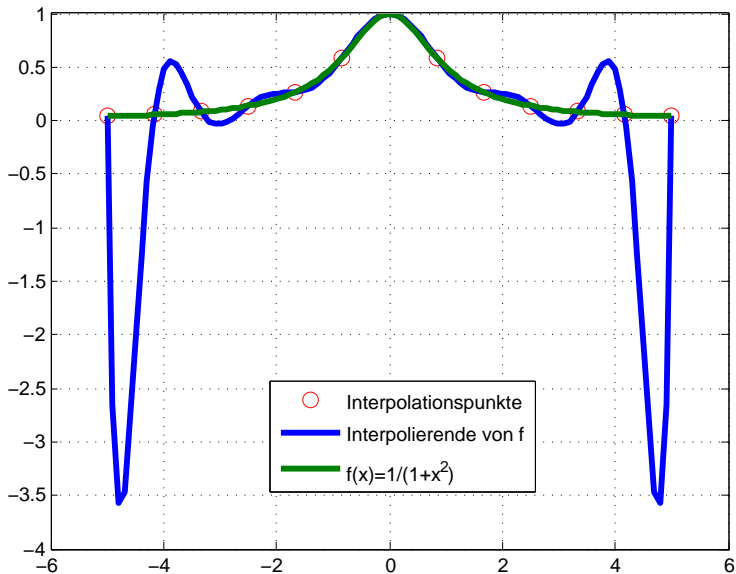
dass durch die $n + 1$ Punkte $(x_i, y_i)_{i=0}^n$ verläuft.

Beispiel: Interpolation von

$$(x_i, y_i)_{i=0}^{12}$$

mit $x = \text{linspace}(-5, 5, 13)$ und $y_i = \frac{1}{1+x_i^2}$.

Polynomiale Interpolation: Beispiel



Programm 1

```
function p = interpol2(x,y)
% interpol2 berechnet zu n+1 Punkten (x_i,y_i)
%           das Polynom n-ten Grades, das durch die
%           n+1 Punkte verläuft
%           INPUT: Vektoren x,y
%           OUTPUT: Koeffizientenvektor p
%   Gerd Rapin      23.11.2003

% Aufstellen des lin. GLS
A = vandermonde(x);

% Lösen des lin GLS
p = A\y';
```


Programm 2

```
% berechnet die polynomiale Interpolation fuer 1/(1+x^2)
% Gerd Rabin 23.11.2003

% Stuetzstellen
x = linspace(-5,5,13);
y = 1./(1+x.*x);
plot(x,y,'or','Markersize',8);
hold on;

% Berechnen der Koeffizienten
p = interpol2(x,y);

% Plotten
x1 = linspace(-5,5,100);
y1 = ausw_poly2(p',x1);
y2 = 1./(1+x1.*x1);
plot(x1,y1,x1,y2,'Linewidth',3);
xlim([-6,6]);grid on; box on;
legend('Interpolationspunkte',...
       'Interpolierende von f','f(x)=1/(1+x^2)');
hold off
```

1 Etwas Chars und Strings

2 Einführung Grafik

- einfache zweidimensionale Grafiken
- Beschriftungen
- Anwendung: polynomiale Interpolation
- Weitere zweidimensionale Darstellungsmöglichkeiten
- Dreidimensionale Grafiken
- Animation

3 Polynome

Darstellung von Daten

Daten:

```
n=linspace(0,10,40);  
y=n.^2.*exp(-n);
```

- Balkendiagramm:

```
bar(y)
```

- Histogramm:

```
hist(y,5)
```

- einfacher Plot:

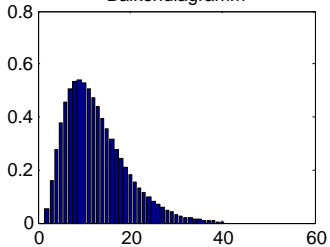
```
area(n,[y',2*y'])
```

- Tortengrafik:

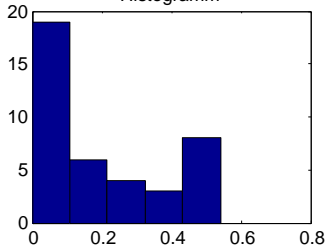
```
pie3([ 1 2 3 4])
```

Darstellung von Daten

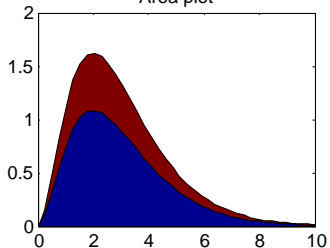
Balkendiagramm



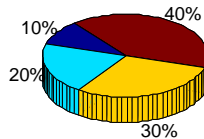
Histogramm



Area plot



Tortengrafik



Darstellung von Daten

```
n = linspace(0,10,40);  
y = n.^2.*exp(-n);  
  
% Balkendiagramm  
subplot(2,2,1),  
bar(y); title('Balkendiagramm');  
  
% Histogramm  
subplot(2,2,2),  
hist(y,5); title('Histogramm');  
  
% Area plot  
subplot(2,2,3),  
area(n,[y',2*y']); title('Area plot');  
  
% Tortengrafik  
subplot(2,2,4),  
pie3([ 1 2 3 4]); title('Tortengrafik');
```

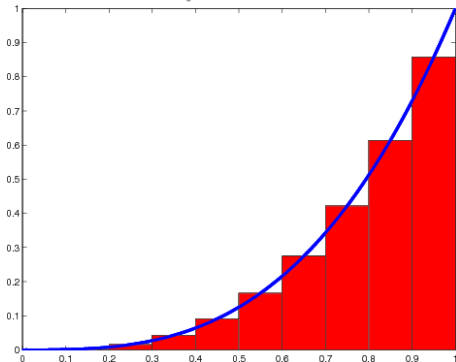
Approximation von Integralen

Approximiere $\int_0^1 f(x) dx$ durch

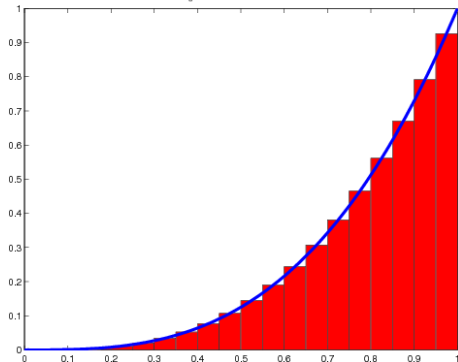
$$\int_0^1 f(x) dx \approx \sum_{i=1}^N \frac{1}{N} f\left(\frac{i - \frac{1}{2}}{N}\right)$$

für gegebenes $N \in \mathbb{N}$. **Beispiel:** $f(x) = x^3$

$\int_0^1 x^3 = 0.24875$ fuer $N=10$



$\int_0^1 x^3 = 0.24969$ fuer $N=20$



Integral - Implementation

```
%    integral.m

N = 20; % Anzahl Unterteilungen

x = (0+1/(2*N)):(1/N):(1-1/(2*N));
y = x.^3;
% Berechnung des Integrals
result = sum(y)*(1/N);

% Plot
for i = 1:N
    fill([(i-1)/N (i-1)/N i/N i/N], ...
        [0 ((i-0.5)/N).^3 ((i-0.5)/N).^3 0], 'r');
    hold on;
end;
plot(0:0.01:1,(0:0.01:1).^3,'LineWidth',3);
title(['\int_0^1 x^3! = ', num2str(result), ...
    ' fuer N =', num2str(N)]);
```

1 Etwas Chars und Strings

2 Einführung Grafik

- einfache zweidimensionale Grafiken
- Beschriftungen
- Anwendung: polynomiale Interpolation
- Weitere zweidimensionale Darstellungsmöglichkeiten
- **Dreidimensionale Grafiken**
- Animation

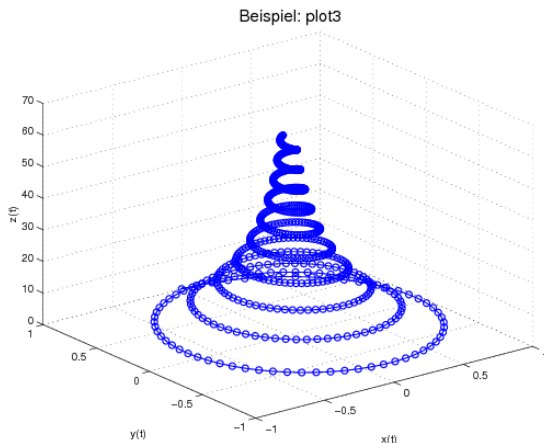
3 Polynome

Dreidimensionale Grafiken

- Dreidimensionale Version von plot: `plot3`
- Darstellung von Funktionen $f: \mathbb{R}^2 \rightarrow \mathbb{R}$:
 - Contourplot (zeichnet die Niveaulinien): `contour`, `contourf`, `contour3`
 - Darstellung des Graphen mit Gitterlinien: `mesh`, `meshc`
 - Flächige Darstellung des Graphen: `surf`, `surfc`
- Darstellung von Funktionen $f: \mathbb{R}^3 \rightarrow \mathbb{R}$:
 - Streifenansichten `slice`

plot3

Bei gegebenen Vektoren $x = (x_i)_{i=1}^n$, $y = (y_i)_{i=1}^n$, $z = (z_i)_{i=1}^n$ erzeugt `plot3(x,y,z)` einen Plot der die Punkte (x_i, y_i, z_i) und $(x_{i+1}, y_{i+1}, z_{i+1})$ miteinander verbindet.

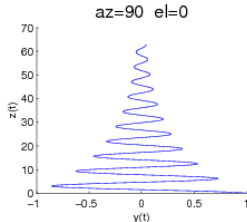
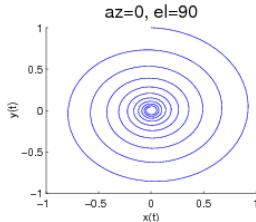
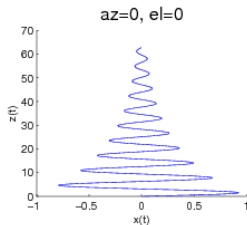
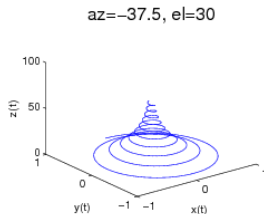


Beispiel plot3

```
t = 0:0.1:20*pi;  
x = exp(-t/20).*sin(t);  
y = exp(-t/20).*cos(t);  
z = t;  
  
plot3(x,y,z,'b-o','LineWidth',1);  
grid on  
xlabel('x(t)'), ylabel('y(t)');  
    zlabel('z(t)');  
title('Beispiel: plot3','FontSize',15);
```

`view(az,el)`

- `az` ist die horiz. Rotation in Grad (Def. `-37.5`)
- `el` ist die vertikale Rotation in Grad (Def. `30`)



3D-Funktionenplots

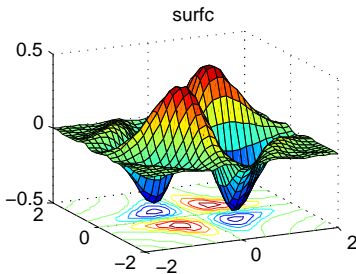
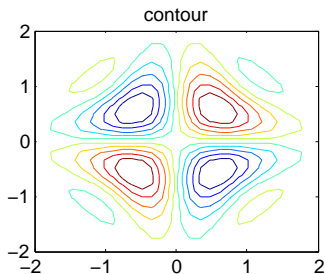
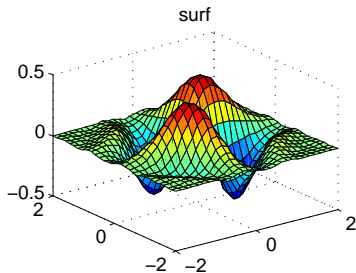
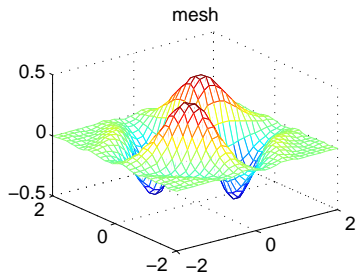
Darstellung von Funktionen

$$f: \mathbb{R}^2 \rightarrow \mathbb{R}$$

Beispiel:

$$f(x, y) := \exp(-x^2 - y^2) \sin(\pi xy)$$

Beispiel: Funktionenplot



Funktionenplot - Implementation

```
% Erzeugen des Gitters
x = linspace(-2,2,30);
y = linspace(-2,2,30);
[X,Y] = meshgrid(x,y);
% Funktionswerte
Z = exp(-X.^2-Y.^2).*sin(pi*X.*Y);

% verschiedenen Darstellungen
subplot(2,2,1),
    mesh(X,Y,Z), title('mesh');
subplot(2,2,2),
    surf(X,Y,Z), title('surf');
subplot(2,2,3),
    contour(X,Y,Z,10), title('contour');
subplot(2,2,4),
    surfc(X,Y,Z);
    view(-26,20), title('surfc');
```

```
subplot(n,m,k),
```

zerlegt das Grafikfenster in $n \times m$ Teilfenster.

Die Zahl $1 \leq k \leq nm$ gibt an, welches Teilfenster gerade aktiv ist.

Durchnumeriert wird zeilenweise, also $(1,1), (1,2), \dots$

Zu Vektoren $x = (x_i)_{i=1}^k$, $y = (y_j)_{j=1}^n$ erzeugt

```
[X,Y]=meshgrid(x,y)
```

Matrizen $X, Y \in \mathbb{R}^{n \times k}$, wobei jede Zeile von X eine Kopie des Vektors x ist und Y als Spalten den Vektor y enthält.

Dann hat $Z=X.*Y$ die Komponenten

$$Z(i,j) = x(j) * y(i).$$

- Contourplot (zeichnet die Niveaulinien): `contour`
- Darstellung des Graphen mit Gitterlinien: `mesh` , `meshc`
- Flächige Darstellung des Graphen: `surf`, `surfc`

`mesh(X,Y,Z)` z.B. stellt für Matrizen $X, Y, Z \in \mathbb{R}^{n \times k}$ die Punkte

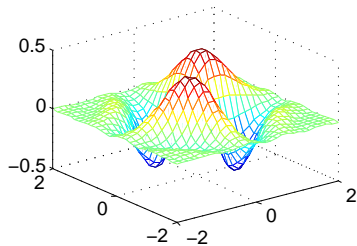
$(X(i,j), Y(i,j), Z(i,j))$ dar.

Weitere Möglichkeiten

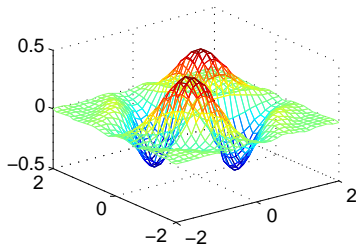
- Darstellung versteckter Linien (bei mesh): `hidden off`, Default: `hidden on`
- Verschmieren des Gitters: `shading('interp')`
- Blickwinkel: `view(az,el)`
- ähnlich wie `mesh`; nur mit 'Vorhang': `meshz(X,Y,Z)`

Beispiel: Funktionenplot

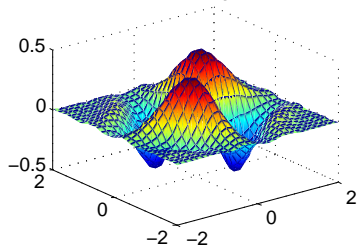
Default



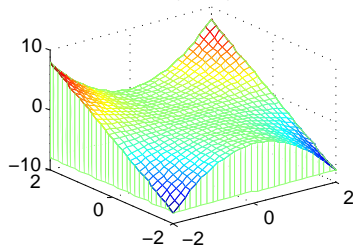
keine versteckten Linien



Shading



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

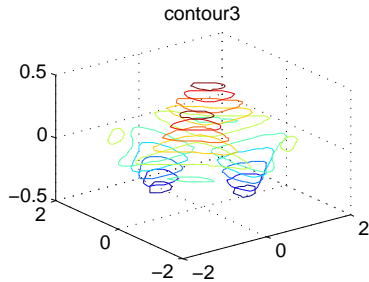
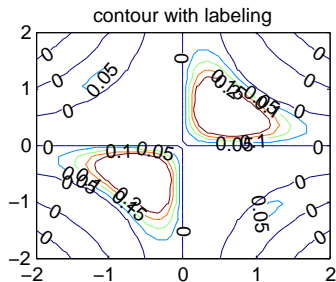
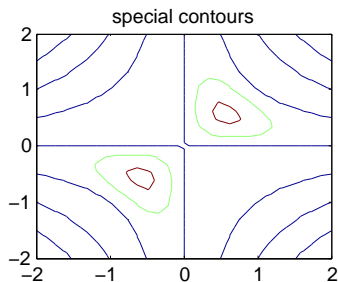
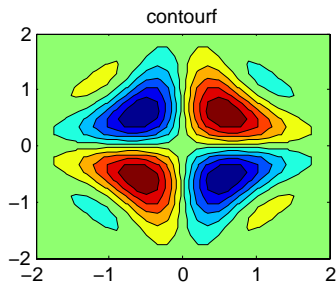


Programm

```
x = linspace(-2,2,30);
y = linspace(-2,2,30);
[X,Y] = meshgrid(x,y);
% Funktionswerte
Z = exp(-X.^2-Y.^2).*sin(pi*X.*Y);

% verschiedenen Darstellungen
subplot(2,2,1),
    mesh(X,Y,Z), title('Default');
subplot(2,2,2),
    mesh(X,Y,Z), hidden off,
    title('keine versteckten Linien');
subplot(2,2,3), surf(X,Y,Z);
    shading('interp'), title('Shading');
subplot(2,2,4), Z=X.^2.*Y;
    meshz(X,Y,Z), title('f(x,y)=x^2 y');
```

Contour Plots



Contour Plots - Listing

```
% verschiedenen Darstellungen
subplot(2,2,1),
    contourf(X,Y,Z,10), title('contourf')
subplot(2,2,2),
    contour(X,Y,Z,[0 0.2 0.4]), title('special contours');
subplot(2,2,3),
    [C,h] = contour(X,Y,Z,[0 0.05 0.1 0.15 0.2 ]);
    title('contour with labeling');
    clabel(C,h)
subplot(2,2,4),
    contour3(X,Y,Z,10), title('contour3')
```

Erläuterungen zu Contour-Befehlen

- `contour(X,Y,Z,n)` zeichnet für $n \in \mathbb{N}$ n -Konturlinien. Ist n ein Vektor, werden Konturlinien zu den Werten in dem Vektor n geplottet.
- `contourf` funktioniert wie `contour` nur das die Flächen zwischen den Konturlinien ausgefüllt werden.
- `label(C,h)` beschriftet die Konturlinien, deren Werte in C gespeichert sind und die zum Grafik-Handle h gehören.
- `contour3` zeichnet jede Konturlinie auf einer anderen Höhe.


```
slice(X,Y,Z,V,sx,sy,sz)
```

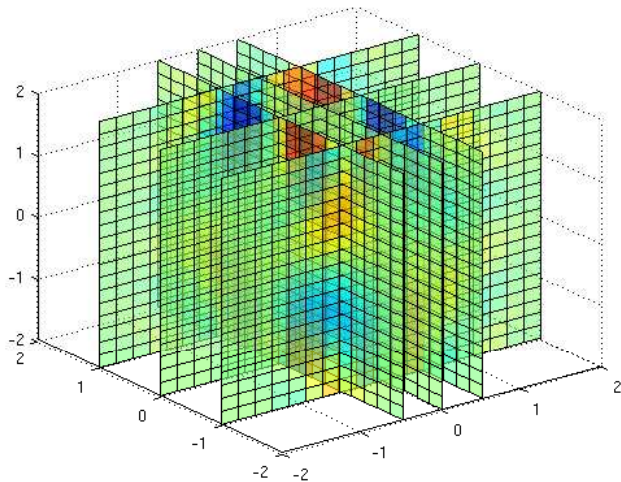
zeichnet Schnitte zu den Funktionswerten $V(i)$ zu $(X(i), Y(i), Z(i))$.
Schnitte sind durch die Vektoren sx , sy und sz gegeben.

Beispiel:

$$f(x, y, z) := \exp(-x^2 - y^2) \sin(\pi xyz)$$

```
x = linspace(-2,2,20);  
[X,Y,Z] = meshgrid(x,x,x);  
V = exp(-X.^2-Y.^2).*sin(pi*X.*Y.*Z);  
sx = [-0.5,0,0.5]; sy = [-1,0,1];  
sz = [];  
slice(X,Y,Z,V,sx,sy,sz)  
alpha(0.6) % Transparency
```

Beispiel: slice



1 Etwas Chars und Strings

2 Einführung Grafik

- einfache zweidimensionale Grafiken
- Beschriftungen
- Anwendung: polynomiale Interpolation
- Weitere zweidimensionale Darstellungsmöglichkeiten
- Dreidimensionale Grafiken
- Animation

3 Polynome

Animation-Beispiel

```
% animation.m

clear all;
[X,Y] = meshgrid(-1:0.05:1,-1:0.05:1);

for j = 1:60
    Z = cos(j^0.5*pi*exp(-X.^2-Y.^2));
    %mesh(X,Y,Z);
    surf(X,Y,Z);
    shading interp
    F(j) = getframe;
end
% Abspielen des Movies
movie(F,1);
```

Erstellen einer Animation

- Mit `F(j)=getframe` wird die aktuelle Grafik in das Array F gespeichert.
- Sequenz der Bilder F darstellen: `movie(F,n,fps)`, wobei n die Anzahl der Wiederholungen angibt und fps der gezeigten Frames pro Sekunde entspricht (Default: $n = 1$, $fps = 12$).
- Speichern des Movies in AVI Format: `movie2avi(F,Dateiname)`

1 Etwas Chars und Strings

2 Einführung Grafik

- einfache zweidimensionale Grafiken
- Beschriftungen
- Anwendung: polynomiale Interpolation
- Weitere zweidimensionale Darstellungsmöglichkeiten
- Dreidimensionale Grafiken
- Animation

3 Polynome

In MATLAB werden Polynome

$$p(x) = p_1 x^n + p_2 x^{n-1} + \dots + p_{n+1}$$

repräsentiert durch einen Zeilenvektor $p = [p(1) \ p(2) \ \dots \ p(n+1)]$.

Vorsicht: Normalerweise werden Polynome in der Form $\sum_{i=0}^n p_i x^i$ dargestellt. In MATLAB dagegen ist die Darstellung invers und beginnt bei 1.

1. **Auswerten:** Bei gegebenen Koeffizienten, das zugehörige Polynom an bestimmten Stellen auswerten.
2. **Nullstellenbestimmung:** Bestimme zu gegebenen Koeffizienten die Nullstellen des zugehörigen Polynoms.
3. **Interpolation:** Bestimme zu einer gegebenen Menge von Punkten $(x_i, y_i)_{i=0}^n$ ein Polynom n -ten Grades, das durch diese Punkte verläuft.

Auswerten

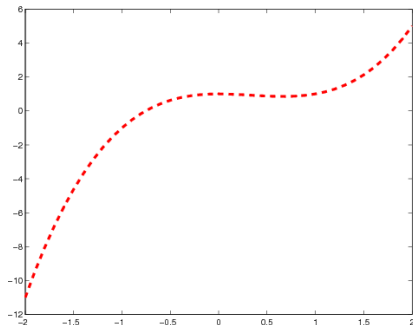
Durch

```
y=polyval(p,x)
```

werden aus einem vorgegebenen Koeffizientenvektor p und entsprechenden Stellen x die zugehörigen Funktionswerte y berechnet. x kann eine Matrix sein. y ist dann von der gleichen Dimens. wie x .

Beispiel: $p(x) := x^3 - x^2 + 1$

```
x=-2:0.1:2;  
y=polyval([1 -1 0 1],x);  
plot(x,y,'r--','Linewidth',3);
```



Bestimmung von Nullstellen

Ist p der obige Koeffizientenvektor, so können die Nullstellen z durch $z = \text{roots}(p)$ berechnet werden.

Beispiel:

Nullstellen von $p(x) := x^3 - x^2 + 1$

```
roots([1 -1 0 1])
```

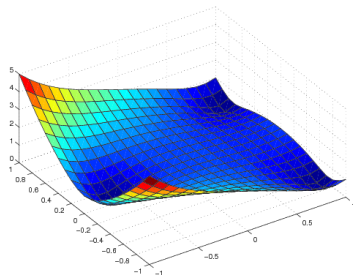
```
ans =
```

```
0.8774 + 0.7449i
```

```
0.8774 - 0.7449i
```

```
-0.7549
```

```
x=-1:0.1:1; [X,Y]=meshgrid(x,x);  
Z=abs(polyval([1 -1 0 1],X+i*Y));  
surf(X,Y,Z)
```



Interpolation

Suche zu gegebenen Punkten $(x_i, y_i)_{i=0}^n$ ein Polynom p n -ten Grades, so dass $p(x_i) = y_i$ gilt für $i = 0, \dots, n$.

```
p = polyfit(x,y,n)}
```

Ruft man

```
p = polyfit(x,y,m)}
```

mit $m < n$ auf, so sucht MATLAB die Least Square Lösung, d.h. das Polynom p der Ordnung m , welches $\sum_{i=0}^n (p(x_i) - y_i)^2$ minimiert.

Ein weiterer Befehl zur Interpolation ist

```
yi=interp1(x,y,xi,'method').
```

Dabei sind (x, y) die gegebenen Punkte, x_i sind die Stellen, an die die Interpolante berechnet wird und y_i sind die entsprechenden Funktionswerte. Als 'method' gibt es

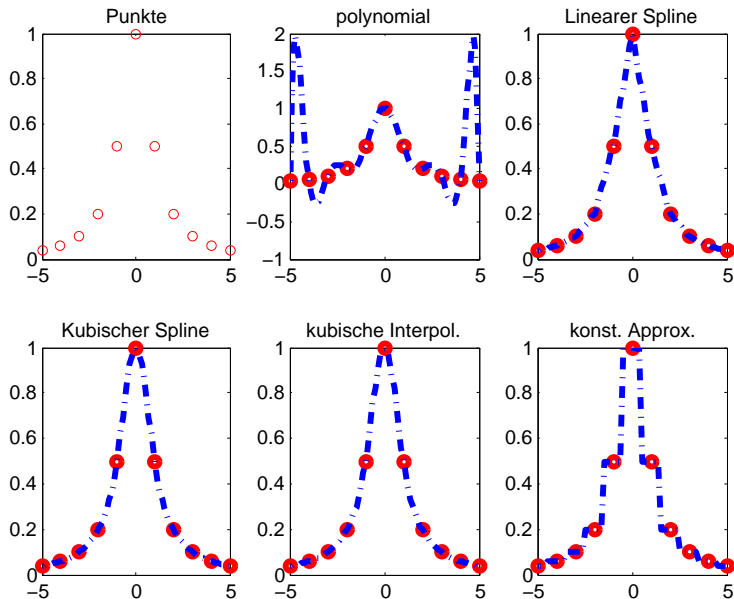
'nearest' stückweise konstante Approximation

'linear' Lineare Interpolation

'spline' stückweise kubischer Spline u ($u \in C^2$, $u|_{[x_i, x_{i+1}]} \in \mathbb{P}_3$)

'cubic' kubische Hermite Interpolation

Beispiel



- Nur für die Spline-Methoden können bei `interp1` auch Stellen außerhalb des Interpolationsintervalls berechnet werden.
- Data Fitting kann auch über die Oberfläche durchgeführt werden. Plotten Sie die Daten und wählen Sie `Basic Fitting` im Menü `Tools`.