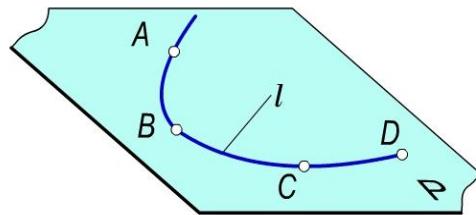


Egri chiziqlar haqida umumiy ma'lumot.

Nuqtani fazodagi harakati natijasida qoldirgan traektoriyasini yoki ma'lum tenglamani qoniqtiruvchi nuqtalar to'plamini egri chiziq deb atash mumkin. Undan tashqari, egri chiziqlari egri sirtning tekislik bilan yoki sirtlarning o'zaro kesishish chizig'i deb qarash mumkin. Egri chiziqlar quyidagi ikki turga bo'linadi:

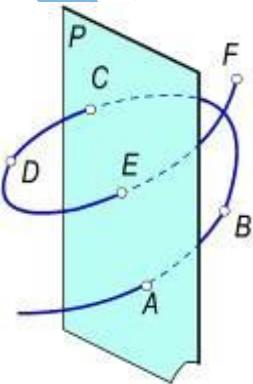
1. Nuqtalari bir tekislikda yotgan bo'lsa, bunday egri chiziq - *tekis egri chiziq* deyiladi.
2. Nuqtalari bir tekislikda yotmagan bo'lsa, bunday egri chiziq - *fazoviy egri chiziq* deyiladi.

Egri chiziqlar tekis (a 2-rasm) va fazoviy (b 2-rasm) egri chiziqlar tasviri.



a)

2-rasm.



b)

Egri chiziqlar qonuniy va qonunsiz egri chiziqlarga bo'linadilar. Egri chiziqlari tashkil kiluvchi nuqtalar to'plami ma'lum biror qonunga buysunsa u *qonuniy*, aksincha nuqtalar to'plami xech qanday qonunga asoslanmagan bo'lsa, bunday egri chiziq *qonunsiz egri chiziq* deyiladi. Qonuniy egri chiziqlarning dekart koordinatalar sistemasidagi tenglamalariga qarab algebraik va transsident egri chiziqlarga bo'linadilar. Tenglamasi algebraik funksiya orqali ifodalangan egri chiziq *algebraik*, transsident funksiya bilan ifodalangan egri chiziq esa *transsendent egri chiziq* deyiladi.

Algebrik egri chiziqlar tartib va klass tushunchalari bilan xarakterlanadi. Egri

chiziqlarning tartibi uni ifodalovchi tenglamaning darajasiga teng bo‘ladi.

Grafik jihatdan tekis egri chiziqlarning tartibi uning to‘g‘ri chiziq bilan, fazoviy egri chiziqning tartibi esa uning biror tekislik bilan maksimum kesishish nuqtalar soni orqali aniqlanadi.

Tekis egri chiziqning klassi unga shu tekislikning ixtiyoriy nuqtasidan o‘tkazilgan urinmalar soni bilan, fazoviy egri chiziqning klassi unga biror to‘g‘ri chiziq orqali o‘tkazilgan urinma tekisliklar soni bilan aniqlanadi.

Egri chiziqning tartibi va klassi har xil bo‘ladi. Faqat ikkinchi tartibli egriliklarning tartibi va klassi bir xil bo‘lib, u 2 ga teng bo‘ladi.

Tekis egri chiziqlar analitik va grafik ko‘rinishlarda berilishi mumkin. Analitik ko‘rinishda quyidagi xollar bilan beriladi:

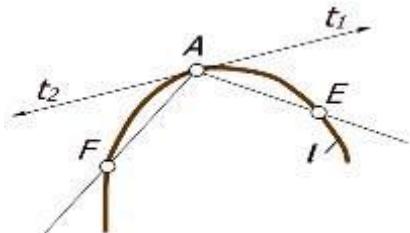
- dekart koordinatalar sistemasida $f(x,u)=0$ ko‘phad bilan;
- qutb koordinatalar sistemasida $r=f(\phi)$ bilan;
- parametrik ko‘rinishda $x=x(t)$ va $u=u(t)$ bilan.

Egri chiziqlarning grafik ko‘rinishda berilishining turli xil usullari mavjud.

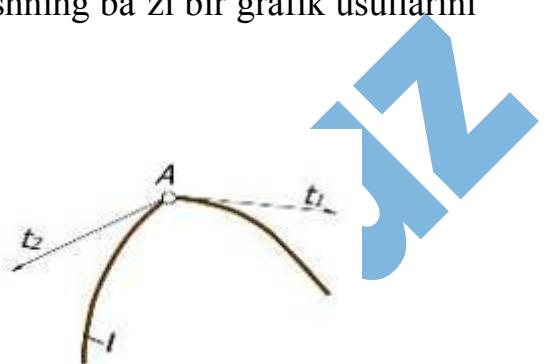
Tekislikka tegishli biror nuqtaning uzluksiz harakati natijasida tekis egri chiziq hosil bo‘ladi. Tekis egri chiziqning har bir nuqtasidan unga bitta urinma va bitta normal o‘tkazish mumkin.

3-rasmda berilgan ℓ tekis egri chizig‘iga uning biror A nuqtasida urinma va normal o‘tkazish ko‘rsatilgan. Buning uchun A nuqta orqali egri chiziqni kesuvchi AE va AF to‘g‘ri chiziqlarni o‘tkazamiz. ye nuqtani A nuqtaga egri chiziq buylab yaqinlashtira boshlaymiz. Natijada, AE kesuvchi A nuqta atrofida burila boshlaydi. ye nuqta A nuqta bilan ustma-ust tushganda AE kesuvchi t_1 urinmani xosil qiladi. Uni ℓ egri chiziqning berilgan nuqtasida o‘tkazilgan **yarim urinma** deyiladi. F nuqtani ham egri chiziq ustida harakatlantirib A nuqta bilan ustma-ust tushiramiz. AF kesuvchi t_2 yarim urinmani xosil qiladi. Qarama-qarshi yo‘nalgan t_1 va t_2 yarim urinmalar xosil qilgan to‘g‘ri chiziq egri chiziqqqa berilgan nuqtada o‘tkazilgan **urinma** deyiladi. Shunday nuqtalardan tashkil topgan egri chiziq **ravon egri chiziq** deyiladi.

Egri chiziqning A nuqtadagi t urinmaga o'tkazilgan perpendikulyar **n** to'g'ri chiziq uning normali deb ataladi. Ba'zan yarim urinmalar o'zaro ustma-ust tushmasdan o'zaro kesishishi mumkin. Bunday nuqtalar ***sinish nuqtasi*** deyiladi (4-rasm). Amaliyotda egri chiziqlarga urinma va normal o'tkazish masalalari ko'p uchraydi, shuning uchun urinma va normal o'tkazishning ba'zi bir grafik usullarini kurib chikamiz.

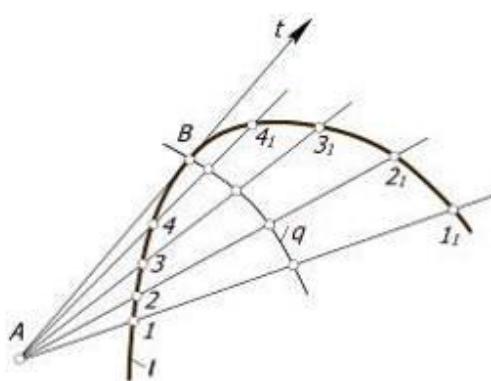


3-rasm.



4-rasm.

Egri chiziqqa undan tashqari olingan nuqta orqali urinma o'tkazish. iror ℓ egri chiziq va undan tashqarida olingan A nuqta berilgan (5-rasm) A nuqtadan ℓ egri chiziqqa urinma o'tkazish talab qilinsin. Buning uchun A nuqta orqali ℓ egri chiziqni kesuvchi to'g'ri chiziqlar o'tkaziladi. Xosil bo'lgan vatarlarning uchlarini $1_1, 2_1, 3_1, \dots$ nuqtalar bilan belgilab, har bir vatarning o'rta nuqtalari topiladi. Vatarlarning o'rta nuqtalarini birlashtirib q egri chiziqni xosil qilinadi. Bu egri chiziq *xatoliklar egri chizig'i* deyiladi va uning ℓ egri chizig'i bilan kesishish B nuqtasi A nuqtadan o'tuvchi urinmaning egri chiziqqa urinish nuqtasi bo'ladi. A va B nuqtalarni to'g'ri chiziq bilan birlashtirilsa, t urinma xosil bo'ladi.



5-rasm.

chizmachilik.uz