

Оглавление

Введение	5
Глава 1. Основы программирования компьютерной графики на языке VISUAL BASIC	7
1.1. Наш первый проект	7
4.2. Способы рисования отрезков, прямоугольников и окружностей	24
4.3. Повторение фигур с помощью цикла	31
4.4. Параметрические уравнения прямой и математический бильярд в прямоугольнике	44
4.5. Параметрические уравнения окружности	57
4.6. Касающиеся окружности	64
4.7. Полярные координаты на плоскости	73
4.8. Построение множества точек на плоскости, заданных аналитически	86
4.9. Некоторые свойства мозаики	94
1.10. Моделирование мозаик из шестиугольников и пятиугольников	104
1.11. Систематизация и обобщение в проекте	120
1.12. Инварианты в компьютерной графике	135
1.13. Фракталы	139
Глава 2. Булевы функции	151
2.1. Основные логические операции	151
2.2. Булевы функции	158
2.3. Нахождение СДНФ с помощью карт Карно	161
2.4. Минимизация логических функций с помощью карты Карно	165
2.5. Классы T_0 и T_1	170
2.6. Класс самодвойственных функций	171
2.7. Классы линейных и монотонных функций	180

2.8. Класс симметричных функций	184
2.9. Классы функций T_{k0} и $T_{>k0}$	190
Глава 3. Вспомогательная	195
3.1. Оформление рисунков в текстовом редакторе Word	195
3.2. Методы изображения плоских и пространственных фигур.	201
3.3. Управление вводом и выводом на экран монитора	209
3.4. Массивы и работа с ними.	213
3.5. Реализация численных методов в Excel	218
Приложение. Операторы языка программирования Visual Basic 6.	226
Ответы к главе 1	231
Ответы к главе 2	232
Ответы к главе 3	255
Литература	256