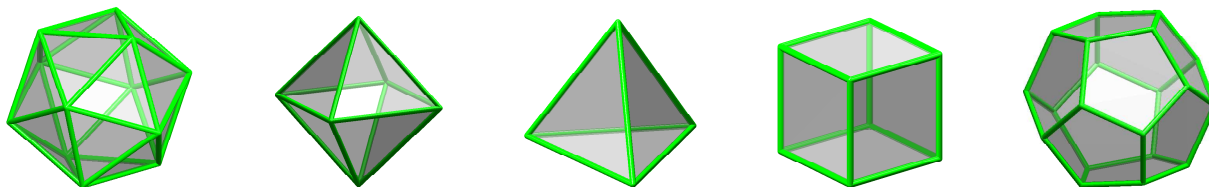


Platonska kroppar med MATLAB

Inledning

Platonska kroppar är tre-dimensionella konvexa polyedrar som har likformiga polygoner som sidor. Lika många sidor möts i varje hörn och alla hörn är lika. Redan Euklides visade att det finns precis fem sådana kroppar. Vi ritar upp dem i ordningen ikosaedern, oktaedern, tetraedern, kuben och dodekaedern.



I sammanhanget kan vi nämna Arkimediska kroppar. Dessa har lika hörn men sidorna kan vara olika polygoner. Det finns tretton sådana.

Vi börjar med att rita en liksidig tetraeder med hörnpunkter på enhetssfären och hörnpunkternas koordinater som

$$\left(\frac{2\sqrt{2}}{3}, 0, -\frac{1}{3}\right), \quad \left(-\frac{\sqrt{2}}{3}, \pm\sqrt{\frac{2}{3}}, -\frac{1}{3}\right), \quad (0, 0, 1)$$

Först lagra vi koordinaterna som kolonner i en matris H enligt

```
a=2*sqrt(2)/3; b=-sqrt(2)/3; c=sqrt(2/3); d=-1/3;  
H=[ a  b  b  0  
    0  c -c  0  
    d  d  d  1];
```

därefter tar vi och skriver ut de olika hörnens nummer på respektive plats i rummet, notera att `size(H,2)` ger antal kolonner i H, dvs. antal hörnpunkter.

```
figure(1), clf  
axis equal, axis([-1 1 -1 1 -1 1]), axis vis3d, axis off  
hold on  
for i=1:size(H,2)  
    text(H(1,i),H(2,i),H(3,i),num2str(i))  
end
```

Skriv in detta i MATLAB så blir det begripligt. Vi kan vända och vrida så vi ser var hörnen är placerade. Nu skall vi bilda en matris S som skall hålla ordning på vilka hörnpunkter som är hörn på de olika sidorna i tetraedern.

På rad 1 i S , dvs. $S(1,:)$, lagrar vi numren på hörnen på sidan 1, osv.

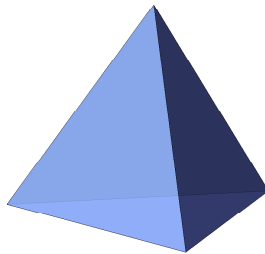
```
S=[ 1  2  3
    1  2  4
    1  3  4
    2  3  4 ];
```

Nu kan vi rita upp sidorna med `fill3`, notera att `size(S,1)` är antal rader i S , dvs. antal sidor på tetraedern

```
for i=1:size(S,1)
    Si=S(i,:); fill3(H(1,Si),H(2,Si),H(3,Si),'b','facealpha',0.2)
end
```

Det är förståeligt att bygga upp S rad för rad, och använda koden ovan för att rita fler och fler av tetraederns sidor. På så sätt ser vi vilka sidor vi inte redan har beskrivit.

Så här ser tetraedern ut när vi är färdiga (vi har lagt på belysning också).



Just för denna uppgift behövs det inte, men vi skulle på samma sätt kunna göra en matris K som håller reda på alla kanter på tetraedern. Dvs. numret på hörnen som är start- och slutpunkter för linjen som bildar en kant.

```
K=[ 1  2
    1  3
    2  3
    1  4
    2  4
    3  4 ];
```

Så här kan vi rita upp kanterna

```
for i=1:size(K,1)
    Ki=K(i,:); plot3(P(1,Ki),P(2,Ki),P(3,Ki),'k','linewidth',2)
end
```

När vi nu kommit fram till hur H och S skall se ut kan vi samla ihop koden för att rita tetraedern och så lägger vi på lite belysning och sånt

```
a=2*sqrt(2)/3; b=-sqrt(2)/3; c=sqrt(2)/3; d=-1/3;
H=[ a  b  b  0
    0  c -c  0
    d  d  d  1 ];
S=[ 1  2  3
    1  2  4
    1  3  4
    2  3  4 ];
```

```
figure(2), clf
col=[0.4 0.5 1];    % RGB-trippel som ger en mild blå färg.
hold on
for i=1:size(S,1)
    Si=S(i,:); fill3(H(1,Si),H(2,Si),H(3,Si),col,'facealpha',0.8)
end
hold off
axis equal, axis off, axis vis3d, view(-45,16)
material shiny, camlight left, camlight head
```

Uppgift 1

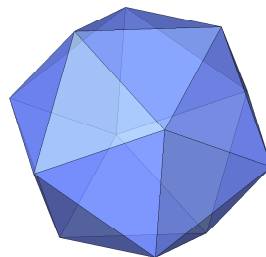
Nu är det dags för er att göra en ikosaeder. Den består av 20 liksidiga trianglar. Koordinaterna för hörnpunkterna kan vi ta som

$$(0, \pm 1, \pm \varphi), \quad (\pm 1, \pm \varphi, 0), \quad (\pm \varphi, 0, \pm 1)$$

där $\varphi = \frac{1+\sqrt{5}}{2}$ (gyllene snittet).

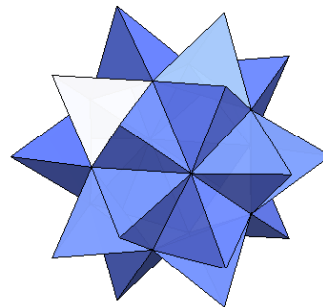
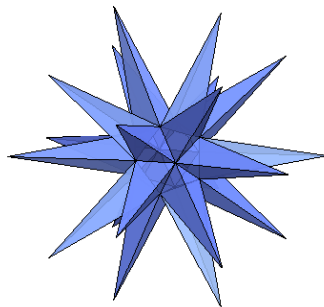
Om vi vill att hörnpunkterna skall ligga på enhetssfären skalar vi med faktorn $s = \frac{1}{\sqrt{1+\varphi^2}}$.

Rita nu upp ikosaedern genom att använda samma teknik som för tetraedern. Vi får jobba lite mer, vi har 12 hörn (istället för 4) och vi har 20 sidor (istället för 4). Något liknande följande bild bör ni komma fram till.

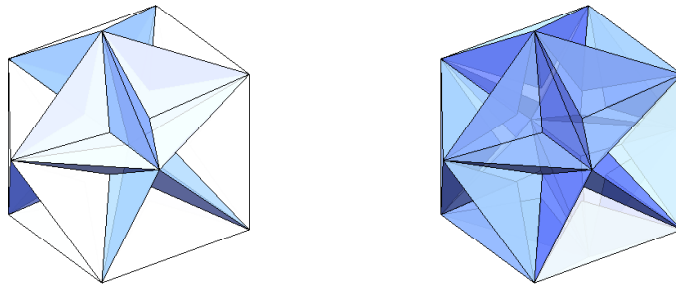


Stjärnformering – Vi kan göra en stjärna av vår ikosaeder genom att ta ut mittpunkten på varje sida och rita tre små triangel-flak istället för ett (för varje sida).

Vi skjuter ut mittpunkterna



eller drar in dem mot origo



Koden för att rita sidorna ersätts med

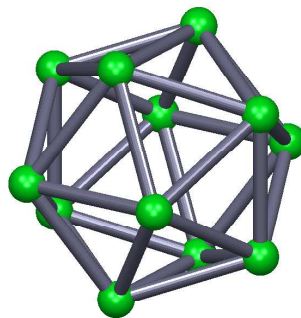
```
for i=1:size(S,1)
    Si=S(i,:);
    Mi=(H(:,Si(1))+H(:,Si(2))+H(:,Si(3)))/3; % Mittpunkten på sida nr i
    Mi=Mi*5; % Skalning, pröva olika faktorer.
    % Med 5 får du en långarmad stjärna.
    fill3([H(1,Si(1:2)) Mi(1)], [H(2,Si(1:2)) Mi(2)], [H(3,Si(1:2)) Mi(3)], ...
        col,'facealpha',0.8)
    fill3([H(1,Si(2:3)) Mi(1)], [H(2,Si(2:3)) Mi(2)], [H(3,Si(2:3)) Mi(3)], ...
        col,'facealpha',0.8)
    fill3([H(1,Si([3,1])) Mi(1)], [H(2,Si([3,1])) Mi(2)], [H(3,Si([3,1])) Mi(3)], ...
        col,'facealpha',0.8)
end
```

Dessa stjärnformiga polyedrar är inte Platonska kroppar (varför?).

Modifiera nu er kod. Prova lite olika värden på skalfaktorn (även negativa värden är kul) och vänd och vrid.

Uppgift 2

Vi skall rita ikosaedern med stänger och noder på följande sätt.



Då behöver vi vår kantmatris K . För att rita klot eller noder använder vi funktionen `klot` och för att rita stavar eller stänger använder vi funktionen `stav`. Båda finns på på materialsidan. Kopiera från materialsidan till aktuell katalog (där du arbetar med MATLAB) och läs hjälptexterna med `help klot` respektive `help stav`.