"作图"菜单中的"轨迹"命令是几何画板的重要功能,利用它不仅能作出各种动态图形的轨迹,而且还能作出各种函数图像。利用"轨迹"功能作出的函数图像,是利用点的动态变化来作图,这样可以通过点的运动来控制函数图像的动态变化,体现特殊的动态效果,这在数学课件制作中是非常有用的功能。

要作出对象的轨迹,要选中两个对象:一个对象叫主动点,它必须在某个运动路径上(可以看作确定一个函数的定义域),例如线段、射线、直线、圆、多边形等;然后是被动对象,即由主动点产生的、与主动点有内在联系的结果对象(可以看作确定函数的对应方式),然后再单击"作图"中的"轨迹",即可作出轨迹。

例 1: 作函数 $y = \sin x$, $x \in [0,2\pi]$ 的图像;

[简要步骤]:

- (1)显示坐标轴 AB,利用图表菜单中"绘制点"命令,在对话框中分别输入 6.28(2π)和 0,并确认,得点 C(2π ,0),(也可以利用计算器算得数值 2π 和 0,依次选中 2π 和 0,利用图表菜单中"绘制点",得点 C(2π ,0);)连接原点 A 与 C,得线段 AC;
- (2) 在线段 AC 上任取一点 D (注意在线段 AC 呈高亮时取点 D, 这里的点 D 的横坐标 x_D 满足 $x_D \in [0, 2\pi]$,这一点十分关键),再显示坐标轴 AB;
 - (3) 利用度量菜单, 度量点 D 的横坐标。
- (4) 将角度单位设置成"弧度"状态,利用计算器计算出 $\sin(x_D)$ (注意观察图 5.10 的 计算器示例,留意其中的若干函数,了解其作用是十分有益的);



图 5.10

- (5) 依次选取横坐标 x_D 、 $\sin(x_D)$ (注意: 切不可颠倒次序),利用图表菜单中"绘制点",得轨迹点 E:
 - (6) 选取主动点 D 和轨迹点 E, 利用作图菜单中"轨迹"命令, 即得 $y = \sin x$, $x \in [0, 2\pi]$

例 2: 作函数 $y = a(x-h)^2 + k$ 的图像,要求其中 $a \cdot h \cdot k$ 的大小及其符号能随时改变。

[简要步骤]

- (1) 显示坐标轴, 在坐标轴x的负半轴上任取两点 $C \setminus D$, 过此两点分别作x轴的垂线;
- (2) 类似地,在坐标轴 y 的负半轴上任取一点 E,过此点作 y 轴的垂线;
- (3) 分别在三条垂线上各取一点 F、G、H,并与坐标轴上的点连接成三条线段 FC、GD、HE,显示线段的标签,并分别将标签改为 a、h、k,隐藏三条垂线;
- (4) 在 x 轴上任取一点 M,度量点 H、M 的横坐标和 F、G 的纵坐标 y_F 、 y_G ,将度量值的标签相应地修改为 h、x、a、k;
 - (5) 选中度量 $a \times k \times h \times x$,利用计算器计算出 $a(x-h)^2 + k$;
- (6) 依次选中度量 x 和 $a(x-h)^2+k$,利用图表菜单中的"<u>绘制</u>(x, y)",绘制点 P(x, $a(x-h)^2+k$);
 - (7) 选中点 P、M,利用作图菜单中"轨迹",即得图 5.11 所示的抛物线;
 - (8) 过点 G 作辅助虚线平行于 x 轴, 过点 H 作辅助虚线平行于 y 轴;
 - (9) 隐藏不必要的度量和点线,即得图 5.11。

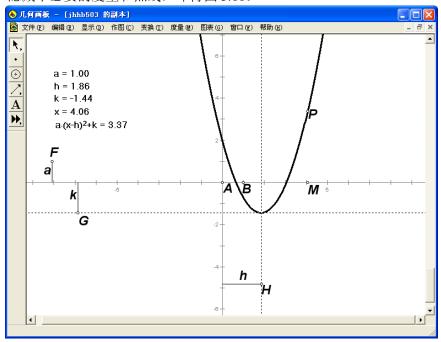


图 5.11

拖动点 F (上下拖动,以改变 a 的值),可见抛物线的开口变化;

拖动点 G (上下拖动,以改变 k 的值),可见抛物线的顶点在垂直方向上的变化;拖动点 H (左右拖动,以改变 h 的值),可见抛物线的顶点在水平方向上的变化。

例 3: 画分段函数
$$F(x) = \begin{cases} x^2 (a < x \le t) \\ 1 - (x-1)^2 (t < x < b) \end{cases}$$
 的图像。

[简要步骤]

- (1) 在x轴上画线段CD;
- (2) 在线段 CD 上画两点,分别为 E、F (F 在 E 的右边);
- (3) 度量 $E \subset F$ 的横坐标;
- (4) 计算 $sgn(x_e x_F) = -1.00$, $sgn(x_F x_E) = 1.00$;
- (5) 再计算 ($sgn(x_e x_F) + 1$) /2 和 ($sgn(x_F x_E) + 1$)/2;
- (6) 计算($sgn(x_e x_F) + 1$) /2* $x_F^2 + (sgn(x_F x_E) + 1) / 2[1 (x_F 1)^2)];$
- (7) 画点,作轨迹。