

الهندسة الاهليجية الناقصة :-

أن الهندسة الاهليجية قائمة على أساس النقاط الثاني لبديهية اقليدس الخامسة وهي لا يوجد أي موازٍ لل المستقيم أي إن جميع المستقيمات متقطعة. إن النموذج الذي افترض لتحقيق هذه الهندسة هو سطح كرة مع اعتبار إن المستقيمات هي أجزاء من دوائر عظمى (الدائرة العظمى بالنسبة للكرة هي الدائرة التي يكون نصف قطرها يساوى نصف قطر الكرة).

$$\text{نفرض إن معادلة الكرة } x^2 + y^2 + z^2 = 1$$

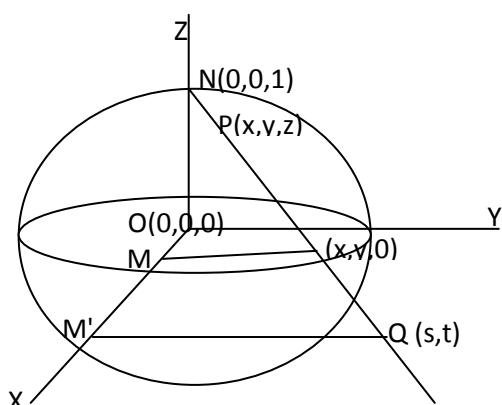
مركز هذه الكرة هو نقطة الأصل $(0,0,0)$

ونصف قطرها $= 1$.

إن أي مستوى يمر بالمركز يقطع سطح الكرة بدائرة عظمى.

ملاحظة :- بين أي نقطتين على سطح كرة (ماعدا كونها نهايتي قطر من أقطارها) يوجد خط واحد فقط هو جزء دائرة الناتج من تقاطع المستوى المتعين بالنقطتين ومركز الكرة فمثلاً إذا كانت النقطتين على سطح الكرة هما $B(X_2, Y_2, Z_2)$, $A(X_1, Y_1, Z_1)$ فإنهما تحققان معادلة الكرة وتكون معادلة المستوى المار بالنقطتين $-$ نقطة الأصل معطاة بالمحدد الآتي :-

أن هذه المعادلة الخطية من الدرجة الأولى بالنسبة للمتغيرات الثلاثة X, Y, Z وتمر بالنقطة $(0,0,0)$ وتحقق النقاطين B, A ولعرض دراسة الهندسة الاهليجية على مستوى كما في الهندسة الذهولية والاقليدية نستخدم الإسقاط الجسماني الذي ينقل جميع النقاط على سطح الكرة إلى المستوى X, Y مع اعتبار النقطة $N(0,0,1)$ ثابتة لها مسقط أو مسقطها في مالانهاي (فالإسقاط ليس أي نقطة $P(x, y, z)$ من سطح الكرة على مستوى x, y نصل بين النقاطين P, N ونمدده حتى يلقي مستوى XY في نقطة مثل Q و تكون النقطة Q هي مسقط النقطة P



إن هذا الإسقاط يولف إسقاط متبادر عدا النقطة N أي إن كل نقطة على سطح الكرة (ماعدا النقطة N) توجد نقطة واحدة فقط على المستوى XY وبالعكس كل نقطة على المستوى XY توجد نقطة واحدة مقابلة لها على سطح الكرة .

خواص الإسقاط الجسماني :-

- 1- النقاط الواقعة على خط الاستواء ($z = 0$) يكون إسقاطها على نفسها .
 - 2- النقاط الواقعة أعلى المستوى XY ($z > 0$) من سطح الكرة تسقط خارج دائرة الاستواء .
 - 3- النقاط الواقعة أسفل المستوى XY ($z < 0$) من سطح الكرة تسقط على نقاط داخل دائرة الاستواء .
- ملاحظة :-**

* - إذا كانت النقطة $Q(s,t)$ في المستوى XY هي مسقط النقطة $P(x,y,z)$ الواقعة على سطح الكرة فأنه يمكن إيجاد إحدى النقطتين بدلالة الأخرى

- اذا علمت النقطة $Q(s,t)$ فان النقطة $P(x,y,z)$ تحتسب بالعلاقات التالية :-

$$1) X = 2s / (s^2 + t^2 + 1)$$

$$Y = 2t / (s^2 + t^2 + 1)$$

$$Z = (s^2 + t^2 - 1) / (s^2 + t^2 + 1)$$

- اذا علمت النقطة $P(x,y,z)$ فان النقطة $Q(s,t)$ تحتسب بالعلاقات التالية :-

$$2) S = X / 1-Z$$

$$t = y / 1-z \quad -1 < z < 1$$

مثال :- جد النقطة التي يكون مسقطها على XY هو $(5, -2)$ على الكرة $x^2 + y^2 + z^2 = 1$

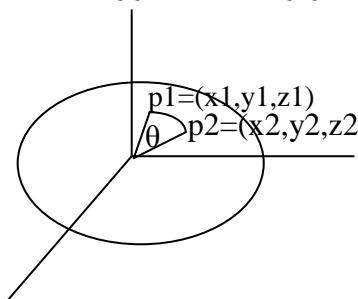
$$x = 10 / (25+4+1) = 1/3 \quad \text{الحل :-}$$

$$y = -4 / (25+4+1) = -4/30$$

$$z = (25+4-1) / (25+4+1) = 28/30$$

المسافة الاهليجية بين نقطتين :-

المسافة الاهليجية بين النقطتين $(p_2=(x_2,y_2,z_2), p_1=(x_1,y_1,z_1))$ على سطح الكرة تقدر بالزاوية المركزية التي تقابل القوس الأصغر من الدائرة العظمى المارة بالنقطتين (يجب أن تكون الزاوية مقاسه بالزوايا النصف قطرية). أي أن الزاوية $P_1OP_2 \theta$ يرمز لها بالرمز تحسب بالعلاقة :-



$$\cos \theta = \frac{(OP_1 \cdot OP_2)}{|OP_1||P_2|}$$

$$= X_1X_2 + Y_1Y_2 + Z_1Z_2$$

$$(لان \| OP_1 \| = \| OP_2 \| = 1 \text{ لأنه يساوي نصف القطر})$$

وإذا كان المسقط الجسماني للنقطتين P_2, P_1 على المستوى XY هما النقطتين $Q_1(s_1, t_1)$ و $Q_2(s_2, t_2)$

$$\cos \theta = \frac{4s_1s_2 + 4t_1t_2 + (s_1^2 + t_1^2 - 1)(s_2^2 + t_2^2 - 1)}{(s_1^2 + t_1^2 + 1)(s_2^2 + t_2^2 + 1)}$$

ملاحظة :- من القانون السابق نستخرج قيمة $\cos \theta$ ثم نأخذ له معكوس \cos ونأخذ قيمة θ بالتقدير النصف قطري ثم الناتج هو المسافة الاهليجية بين P_2, P_1

*لكي تحول زاوية من الدرجات إلى النصف قطري نضربها بـ $\pi/180$

مثال :- جد المسافة الاهليجية بين النقطتين $Q_1=(8,3)$ ، $Q_2=(-2,5)$ ؟

$$\cos \theta = (-64+60+72*28) / (30*74) \quad \text{الحل :-}$$

$$= 2012 / 2220 = 503 / 555$$

$$\theta = \cos^{-1}(503/555) = 25.0002$$

$$= 0.4363 \quad \text{بالتقدير الدائري}$$

الهندسة الافقية (التآلبية) :-

نشأت الهندسة الافقية على يد العالم الرياضي اويلر (1707 - 1783) حيث يعتبر التوازي قاعدة أساسية
إن هذه الهندسة لا تهتم بدراسة الدوائر والزوايا وإنما تعتمد على بديهيّات الترتيب مضافاً إليها بديهيّة أقليدس
الخامسة الخاصة بالتوازي لذلك تعتبر الهندسة الافقية هي الهندسة المبنية على مسلمات هندسة الترتيب مضافاً
إليها مسلمة أقليدس في التوازي ، في هذه الهندسة تكون الاميرفات هي النقطة البينية ، المستقيم أما البديهيّات
فتكون نفس بديهيّات هندسة الترتيب مضافاً إليها البديهيّات التالية :-

بديهيّة (1) :- إذا كانت A نقطة لا تقع على المستقيم m فإنه يوجد مستقيم واحد على الأكثر يمر بالنقطة A ولا
يلتقي m .

بديهيّة (2) :- إذا كانت G,F,E,D,C,B,A سبعة نقاط مختلفة بحيث أنه EF,CD,AB ثلات مستقيمات مختلفة
تمر خلال النقطة G وإذا كانت AC موازي للمستقيم DF و CE موازي للمستقيم BD فإن EA موازي للمستقيم
 $. FB$