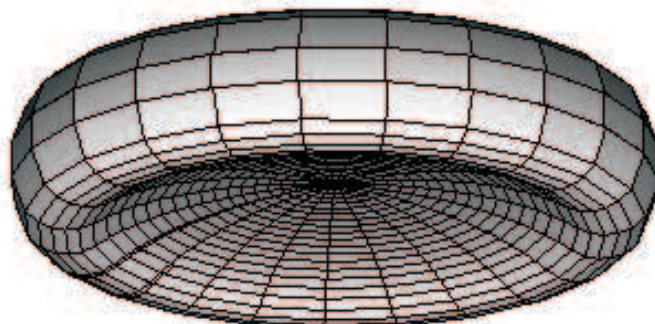
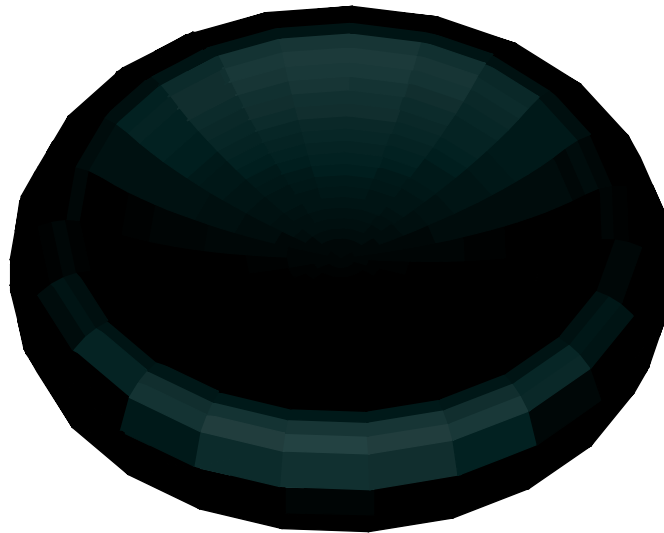


# Eritrocit nacrtan MAPLE-om

*Dino Malpera*

Priču o geometriji prirode počeli smo u prvom broju, a sad je nastavljamo. Kao što ćete vidjeti mnogi oblici iz prirode mogu se opisati pomoću matematičkih izraza. Tim opisivanjem mogu se lako upisati u računalo, posebno pomoću matematičkog *software*-a. Pogledajte kako nacrtati eritrocit.

```
> a:=plot3d(
> {[sin(t)*(-s+1),cos(t)*(-s+1),((-log(100*sin(s*Pi/2))+log(100))/(2*Pi
> )+.05)/2*(abs(s-.25)/(s-.25)+1)
> +(sqrt(.17^2-(s-.17)^2)+.055)/2*(-abs(s-.25)/(s-.25)+1)],
> [sin(t)*(-s+1),cos(t)*(-s+1),-(((log(100*sin(s*Pi/2))+log(100))/(2*Pi
> )+.05)/2*(abs(s-.25)/(s-.25)+1)
> +(sqrt(.17^2-(s-.17)^2)+.055)/2*(-abs(s-.25)/(s-.25)+1))]}
> ,t=-Pi..Pi+.3,s=0..1,scaling=constrained):
> b:=plot3d([sin(t),cos(t),s/9.0909-.055],t=-Pi..Pi,s=0..1,scaling=cons
> trained,grid=[24,2]):
> display3d({a,b
> },color=red,light=[270,180,1000,1000,1000],style=patchnograd);
```



*Eritrocit s više strana i na više načina*