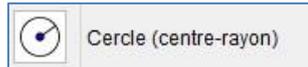


Tuto 3D avec GeoGebra 5.0

Création d'un cylindre redimensionnable

- ❑ Ouvrir une fenêtre 2D. Fermer la vue algèbre.
- ❑ Créer un curseur nommé **r** qui sera le rayon réglable du cylindre. (Décocher la case **fixé** dans l'onglet *Curseur*, pour pouvoir le déplacer sur la feuille de travail plus tard). Cliquer sur Ok.
- ❑ Créer un curseur nommé **h** qui sera la hauteur réglable du cylindre. (Décocher la case **fixé** dans l'onglet *Curseur*, pour pouvoir le déplacer sur la feuille de travail plus tard). Cliquer sur Ok.
- ❑ Tracer un cercle : **Cercle (centre-rayon)**. Prendre O comme centre. Le rayon sera celui défini par le curseur **r**.



- ❑ Cliquer sur Affichage / Graphique 3D pour ouvrir une fenêtre 3D.
- ❑ Cliquer sur **Extrusion Prisme/Cylindre**.
- ❑ Cliquer sur le cercle.
- ❑ Choisir le nombre **h** défini précédemment pour la hauteur.
- ❑ Régler les couleurs et les affichages d'axes.
- ❑ Bouger les curseurs **r** et **h**.



On obtient un cylindre redimensionnable en hauteur et rayon.

Attention : l'outil patron ne fonctionne que pour les polyèdres et donc pas pour le cylindre...

