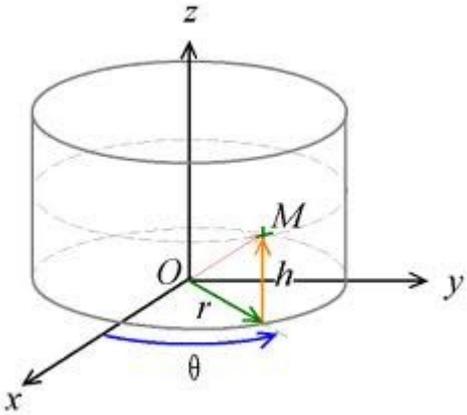
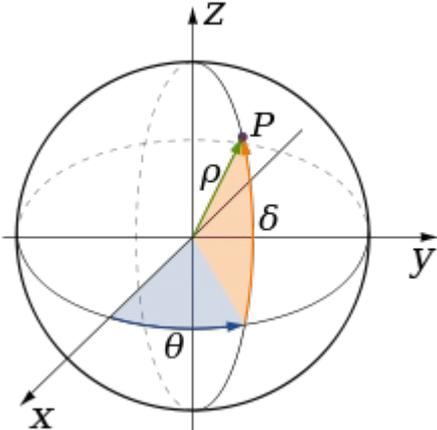


3D ALTERNATIF AXES : Mode d'emploi

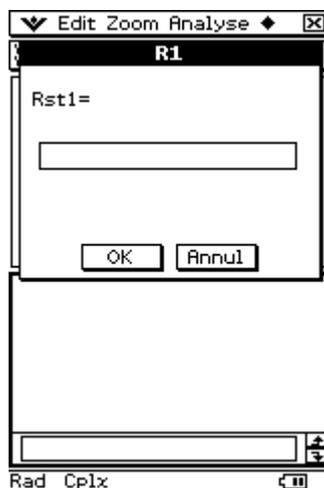
A. Description

Ce programme vous permet d'afficher des graphiques en 3D en utilisant d'autres systèmes de coordonnées que les coordonnées cartésiennes. Vous avez le choix entre 2 types de repères (vous pouvez passer de l'un à l'autre par le menu des réglages) :

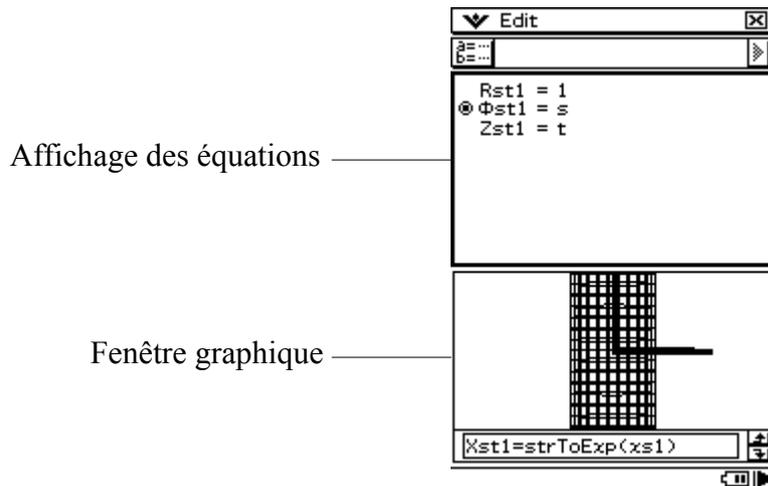
COORDONNÉES CYLINDRIQUES	COORDONNÉES SPHÉRIQUES
<p>Il s'agit de l'équivalent des coordonnées polaires en 3 dimensions. En effet, les repères utilisés sont :</p>	<p>C'est à l'aide de ce repère que nous nous repérons sur la surface de la terre. En effet, es repères utilisé sont :</p>
<ul style="list-style-type: none"> • la distance r (distance entre le point M et l'origine, dans le plan OXY) • l'angle θ (angle entre la droite OM et l'axe OX) • la hauteur Z : 	<ul style="list-style-type: none"> • la distance ρ (distance entre le point P et l'origine) • la latitude δ (angle entre la droite OP et le plan OXY) • la longitude θ (angle entre la droite OP et l'axe OX)
	

B. Mode d'emploi

1. Entrez les équations :



2. Votre graphique s'affiche de cette façon :



3. Boutons

Quitter	
Entrer d'autres équation	ou
Accéder au menu des réglages	

C. EXEMPLES

1. Coordonnées cylindriques :

- Parabole :
 - $r = s$
 - $\theta = t$
 - $z = s^2$
- Cylindre :
 - $r = \text{rayon du cylindre}$
 - $\theta = s$
 - $z = t$
- Cône :
 - $r = s$
 - $\theta = t$
 - $z = s$
- Hémisphère :
 - $r = r$
 - $\theta = t$
 - $z = \sqrt{(\text{rayon de la sphère} - s^2)}$

2. Coordonnées sphériques :

- Sphère :
 - $\rho = \text{rayon de la sphère}$
 - $\delta = s$
 - $\theta = t$