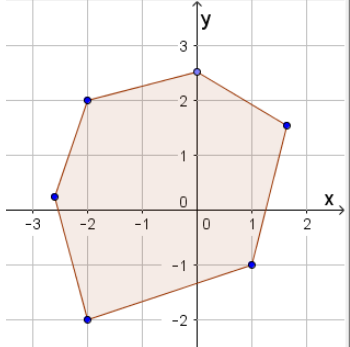
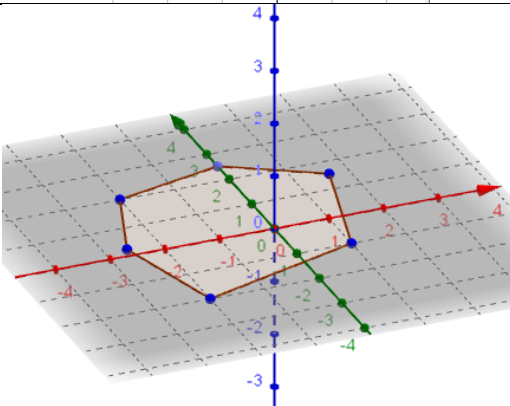

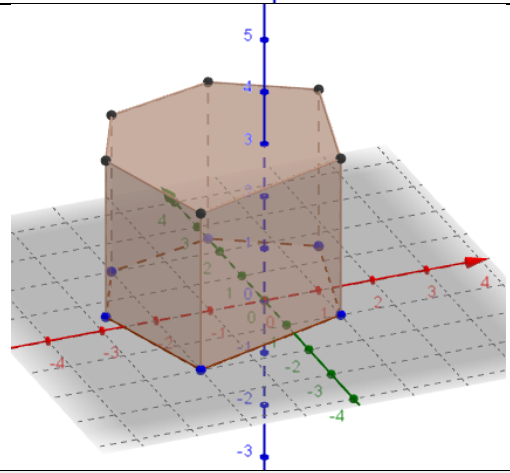
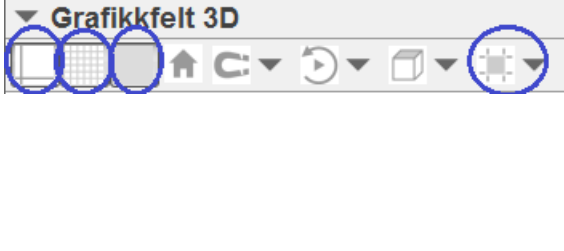




Prisme i 3D

<p>Åpne en ny fil i GeoGebra</p>	
<p>Vis både rutenett og koordinatsystem.</p>	
<p>Tegn en Mangekant rundt origo. Antall hjørner spiller ingen rolle, men pass på at mangekanten ikke er for stor.</p>	
<p>Åpne Grafikkfelt 3D.</p> <p>Her ser du figuren som du har tegnet. Den ligger «på gulvet», altså i xy-planet.</p> <p>Flytt på hjørnene i figuren både i Grafikkfelt og i Grafikkfelt 3D. Ser du sammenhengen mellom vinduene?</p>	
<p>I Grafikkfelt 3D finnes nye verktøyknapper. Åpne undermenyene i knappen med pyramiden og velg Ekstruder til prisme eller sylinder.</p> <p>Klikk på mangekanten og skriv et lite tall 3, 4 eller 5, som høyde i tekstboksen. Da får du en figur som ligner på figuren på bildet.</p> 	
<p>Pass på at Flytt er aktivert. Klikk på den lille trekanten foran Grafikkfelt 3D. Da ser du en ny verktøylinje.</p> <p>Klikk på de tre knappene til venstre. Da forsvinner koordinataksene, rutenettet og «gulvet».</p>	

<p>Pass på at <i>Flytt</i> er aktivert.</p> <p>Finn ordet <i>Prisme</i> i <i>Algebrafelt</i> og klikk på det. Da har du markert hele figuren. Gi figuren svarte kanter med så lite fyll som mulig. Ikke ta bort all farge for da vil det ikke være mulig å se forskjellen mellom synlige og usynlige linjer (alle linjer blir heltrukkede).</p> <p>Hvis du venstreklikker og beveger musa i <i>Grafikkfelt 3D</i>, kan du bevege prismet. Hva skjer med de synlige og de usynlige kantene?</p>	
<p>Klikk på trekanten ved knappen lengst til høyre i verktøylinjen under <i>Grafikkfelt 3D</i> og finn fram til brillene.</p>  <p>Figuren blir utydelig. Se på figuren med 3D-briller.</p>	
<p>Velg verktøymeny <i>BrettUt</i> på undermenyen under pyramiden og klikk på figuren.</p>  <p>Det blir laget en glider i <i>Grafikkfelt</i>. Eksperimenter med glideren.</p> <p>Sett <i>Animasjon på</i> (høyreklikk på glideren).</p> <p>Hvis du tar bort brillene og viser den vanlige figuren, kan du fargelegge de enkelte sidene.</p> <p>I algebrafeltet kan du gjøre prismet usynlig. Da ser du bare overflaten.</p>	

Nå kan du utforske *Grafikkfelt 3D*:

Klarer du å lage denne figuren?

Det er en kule i en terning. Terningen skal brette seg ut av seg selv.

TIPS:

Du trenger bare å tegne i *Grafikkfelt 3D*. Der finner du verktøy for både *Terning* og *Kule*. Finn ut hvordan de virker. Vis rutenettet og koordinataksene når du tegner.

