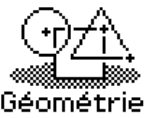




GEOMETRIE (5) ANIMATIONS

Recherche de lieux



Niveau: Tous Mode:  Géométrie	ClassPad: 300 v.1.2 300+ v.2.0 avec MàJ v.3.0	Préférences: Les réglages sont spécifiques du module GEOMETRIE. <i>Voir fiche: GEOMETRIE Réglages écran et affichage</i>
---	---	---

Objectif: M est un point d'un cercle C, I un point du plan.

M' est le milieu de [IM]

Quel est le lieu du point M' lorsque M décrit le cercle C

(voir fiche GEOMETRIE (2) pour sélectionner et renommer des objets)

Tracer le cercle C
Pointer le centre A et un point du cercle B


Placer le point M sur C
Placer le point I
Renommer les points

Construire le milieu M'
Sélectionner les points I et M, puis l'outil milieu
Renommer le point

CREER L'ANIMATION

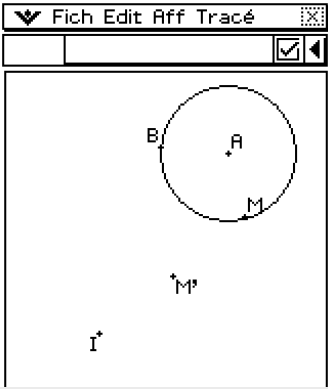
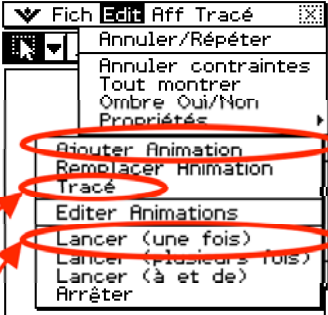
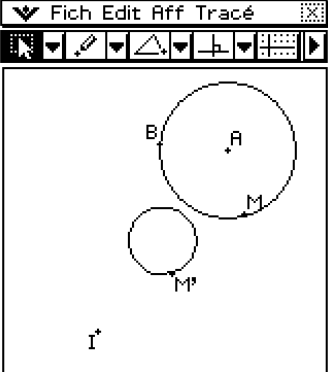
- Sélectionner le cercle et le point M
- Choisir l'outil **Animer**

Ajouter Animation



TRACE DU LIEU

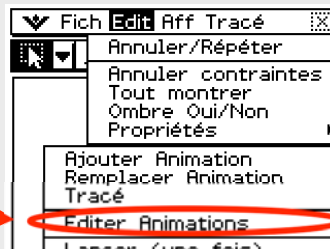
- Sélectionner l'objet dont on cherche le lieu (M')
- Ouvrir l'outil animation
Choisir **Tracé**
- Ouvrir l'outil animation
Choisir **Lancer (une fois)**

CARACTERISTIQUES de l'animation.

Choisir l'outil animation :

- **Edit**
- **Animer**
- **Editer Animations**

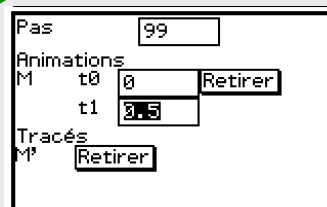


Pas: détermine le nombre de points calculés

M t_0 le départ du parcours du point mobile

t_1 l'arrivée du parcours du point mobile

Tracés objets dont on cherche le lieu.



Avec $t_0 = 0$ et $t_1 = 0.5$, le point M parcourt la moitié du cercle

