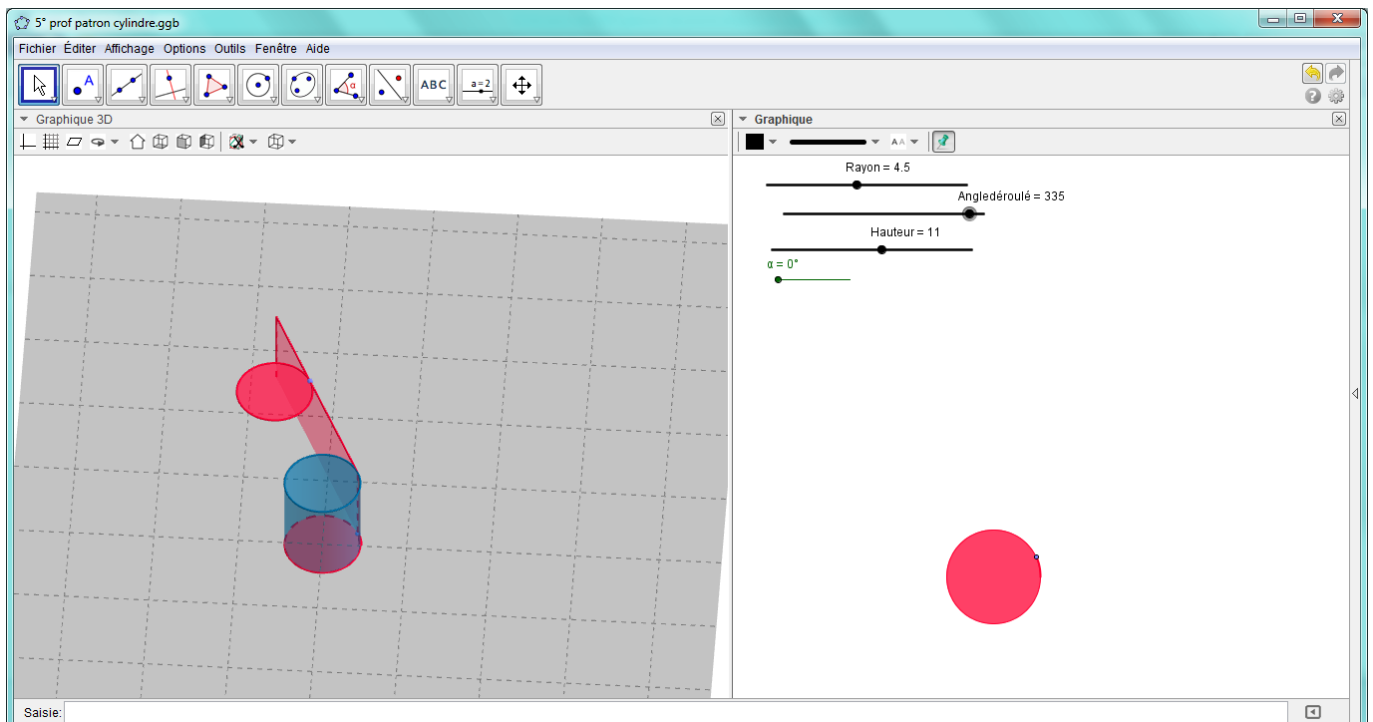
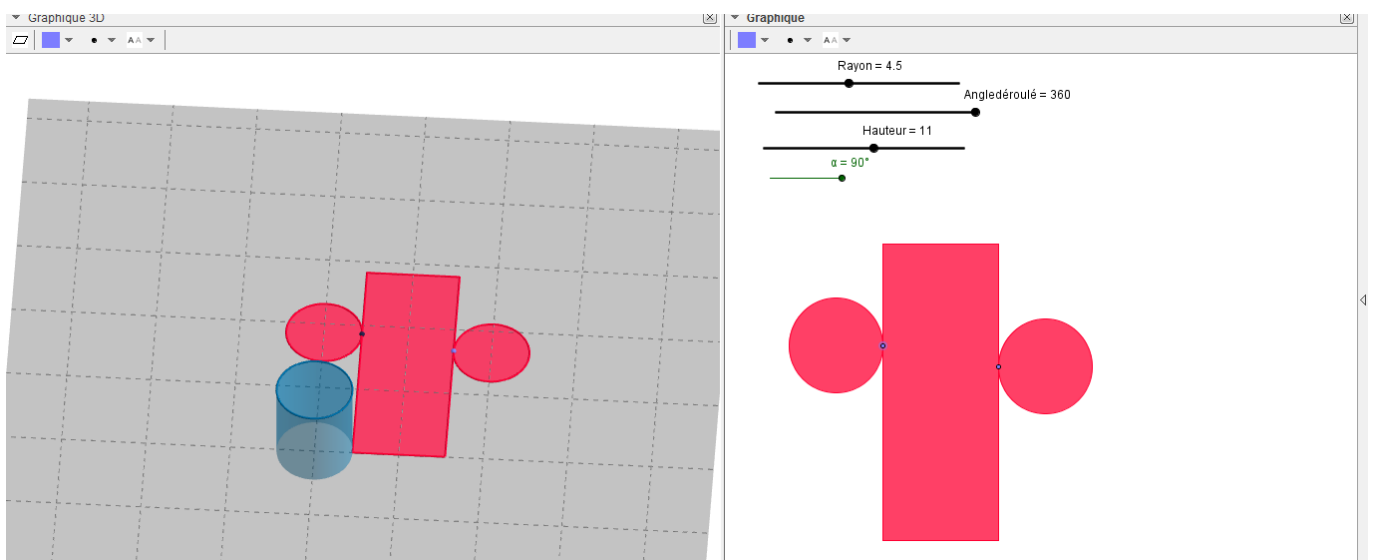


TP 5° prof patrons prisme et cylindre

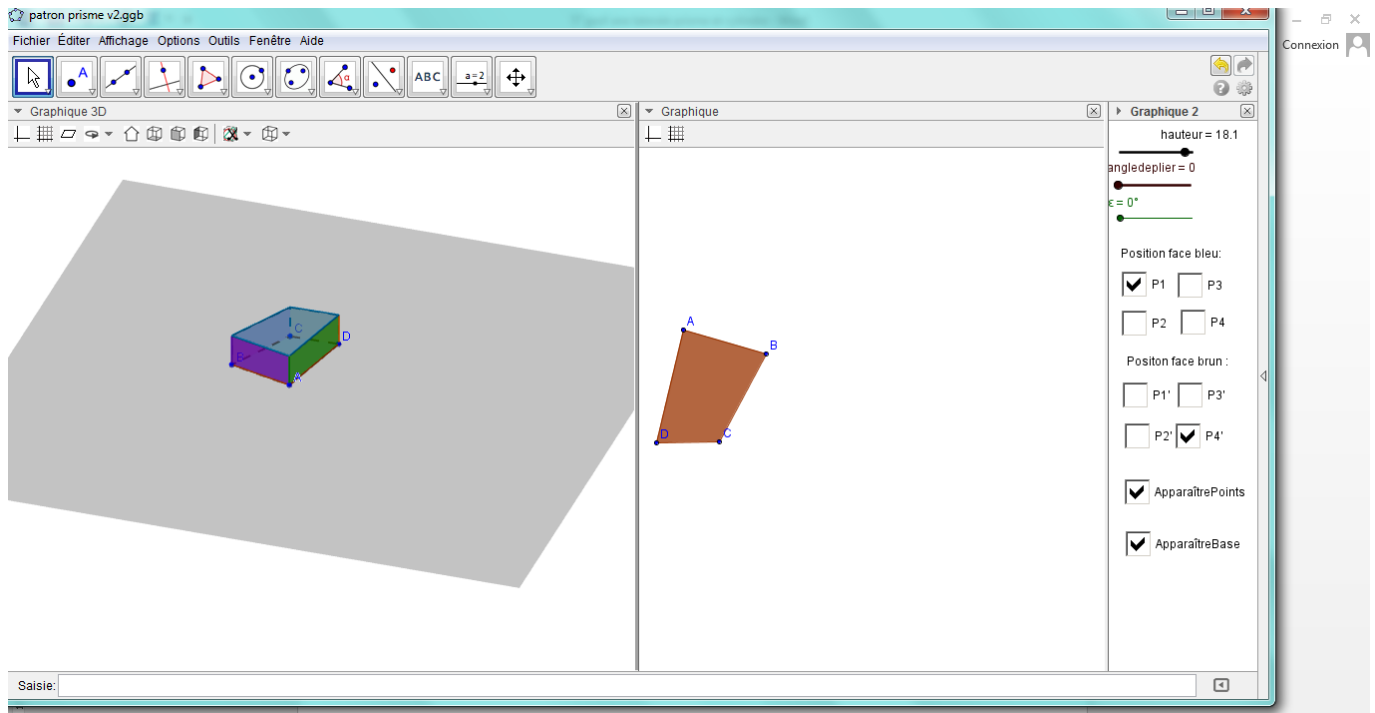
I. Patrons du cylindre



- On développe progressivement la surface latérale d'un cylindre avec ses bases en faisant bouger le curseur Angledéroulé. Le curseur α permet de mettre le patron à plat. (contrainte visuelle : laisser $\alpha = 0^\circ$ pour dérouler la surface latérale)
- On peut faire varier la hauteur du cylindre et le rayon du disque de base avec les curseurs appropriés.
- La position des bases varie le long de la surface latérale (déplacer les points bleus).



II. Patrons du prisme



- On développe progressivement face latérale par face latérale d'un prisme et ses bases en faisant bouger le curseur Angledéroulé. Le curseur ε permet de mettre le patron à plat. (contrainte visuelle : laisser $\varepsilon = 0^\circ$ pour dérouler les faces latérales)
- On peut faire varier la hauteur du prisme avec le curseur approprié.
- On peut modifier la forme du polygone de base en déplaçant les points A, B, C et D (attention le polygone doit rester convexe).
- On peut bouger la position des bases sur le patron avec les « sticks ».

