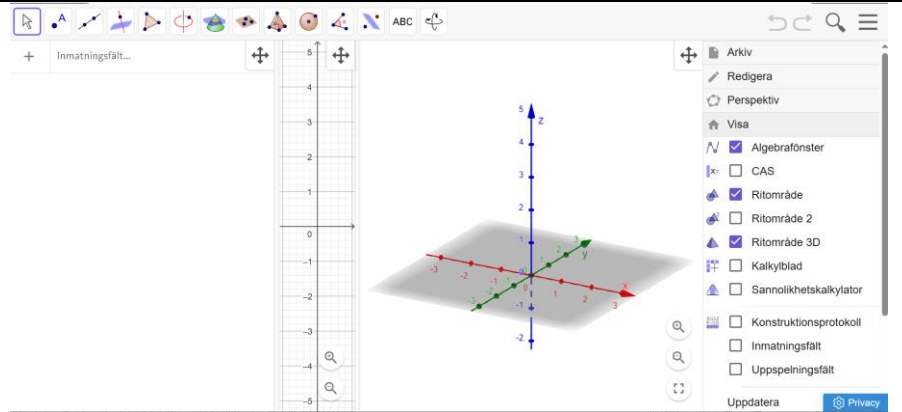
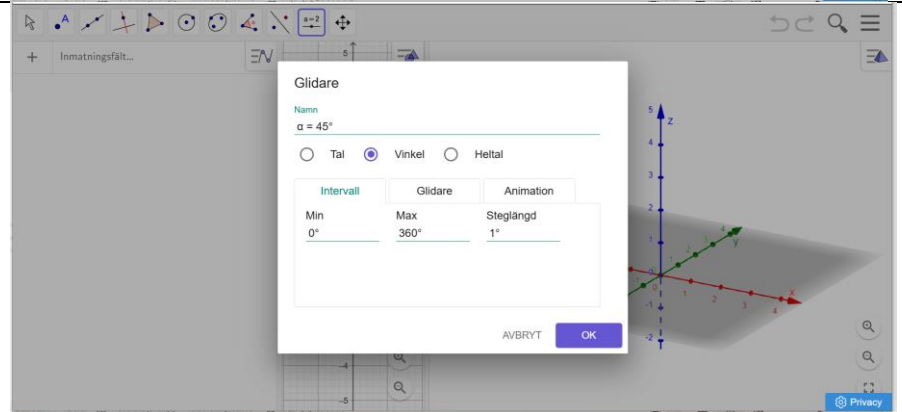


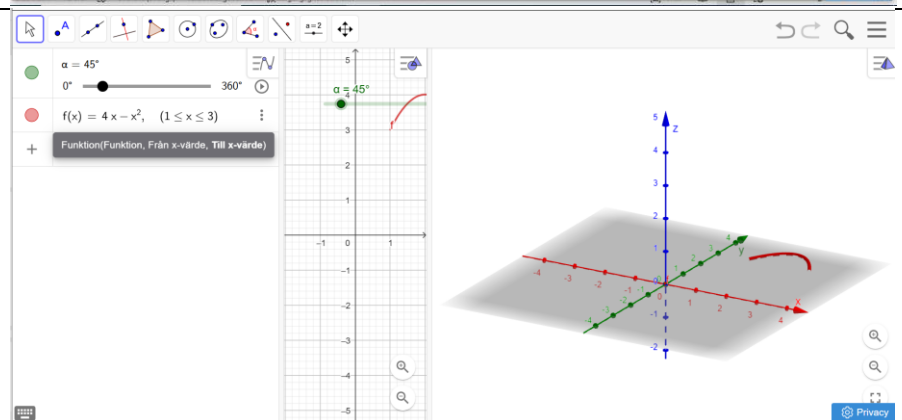
Klicka på de tre vågräta strecken uppe till höger. Välj Visa och markera Ritområde 3D



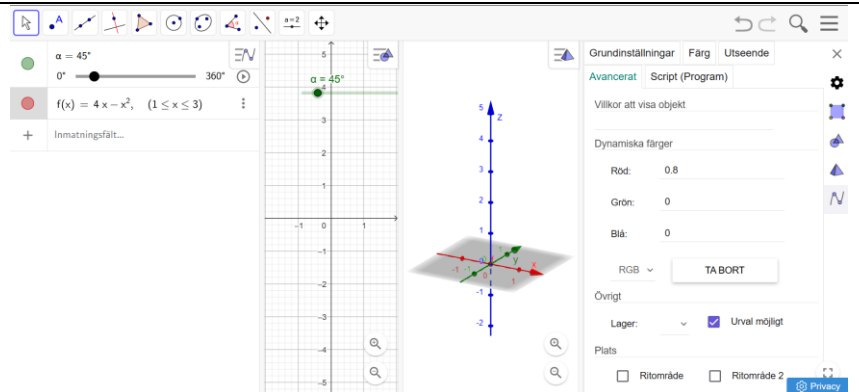
Placera en glidare i Ritområde 1. Välj Vinkel. Klicka på Animation och välj Ökande (en gång).



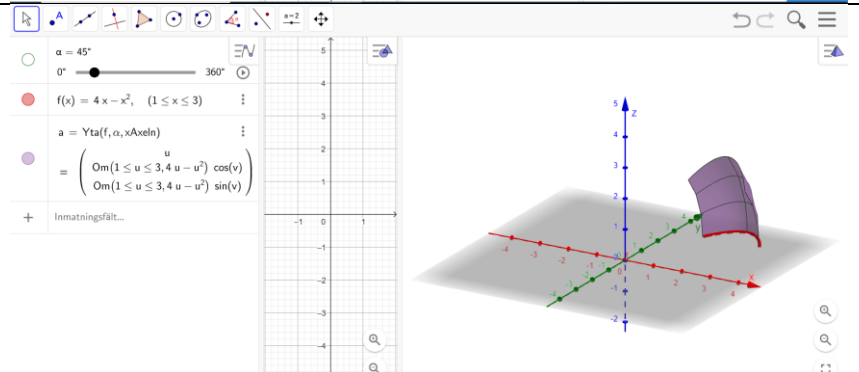
I inmatningsfältet skriver du in Funktion och väljer Funktion(Funktion, Från x-värde, Till x-värde). Skriv in funktionen och gränserna.



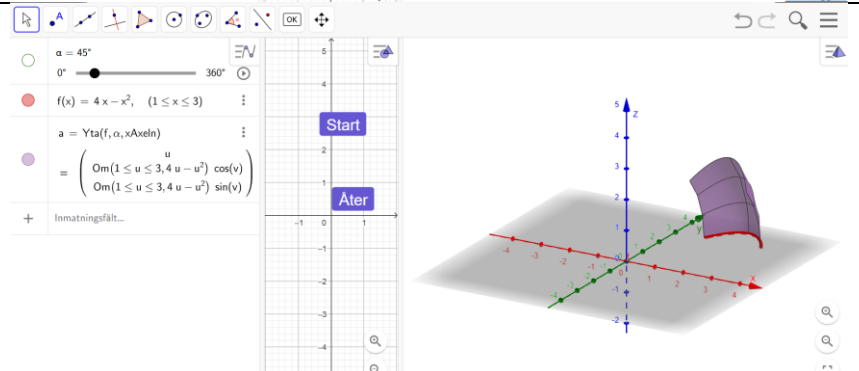
Högerklicka på funktionen, välj Inställningar och sedan Avancerat. Klicka bort Ritområde så att grafen inte syns där. Högerklicka på glidaren och klicka på Visa objekt så glidaren inte syns i Ritområdet.



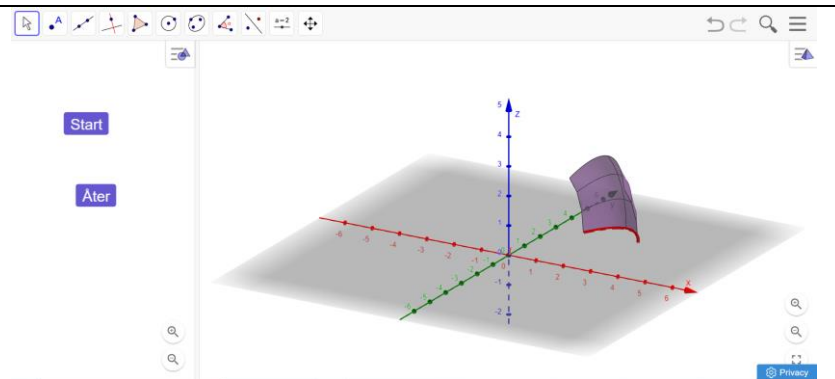
I Inmatningsfältet skriver du in Yta (Funktion, Vinkel). Använd de beteckningar för funktion och vinkel du har. I det här fallet f och α . Vill du rotera runt en annan axel än x-axeln väljer du Yta (Kurva, Vinkel, Linje)



Nu skapar du två knappar, en Start och en Åter. På Startknappen skriver du in scriptet StartaAnimering[α] och på Återknappen $\alpha=0$.



Använd ikonerna uppe till vänster i ritområde 1 för att ta bort koordinatsystem och rutnät. Motsvarande gör du i Inmatningsfältet för att dölja det.



Högerklicka på Ritområde 3D och välj Ritområde 3D. Där kan du ställa in så att du får ett koordinatsystem som passar.

