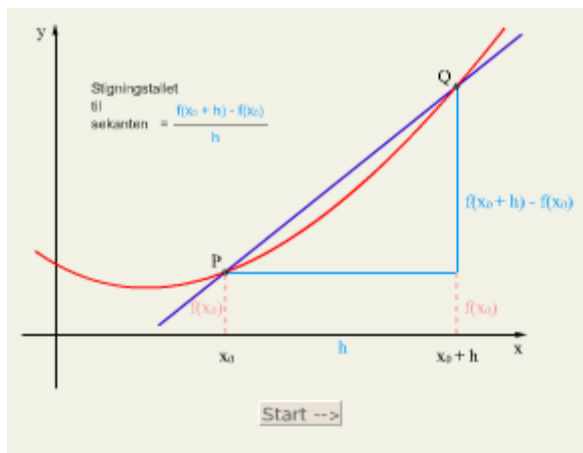


## Animasjon - som matematisk illustrasjon

Animasjoner - hva, hvorfor og hvordan? | Animasjoner og matematikk | Animasjon som illustrasjon

Bevegelige bilder kan være nyttige fordi de kan

- Forklare og illustrere matematiske sammenhenger og overganger
- Anskueliggjøre definisjoner og bevis
- Gi romfølelse når en tredimensjonal struktur eller en figur skal visualiseres
- Muliggjøre visning av simuleringer
- Kontrollere tiden
- m.m.



Forklare og illustrere matematiske sammenhenger og overganger

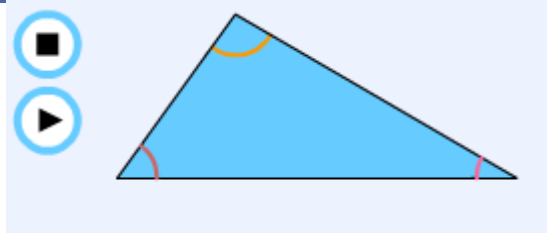
Eksempel: Animasjonen anskueliggjør grenseovergangen sekant > tangent. [Vis større.](#)

Matematisk emne: derivasjon

## Anskueliggjøre definisjoner og bevis

Eksempel: Gjennom å animere bretteg av en trekant, vises at vinkelsummen er 180 grader.

Matematisk emne: trekanter og vinkler



**Rettvinklede prismer**

4

Velg antall kanter

Topplate  
Bunnplate

Gi romfølelse når en tredimensjonal struktur eller en figur skal visualiseres

Eksempel: 3D-figuren illustrert på 2D-skjerm. [Vis større.](#)

Matematisk emne: rettvinklede prismer

## Muliggjøre visning av simuleringer



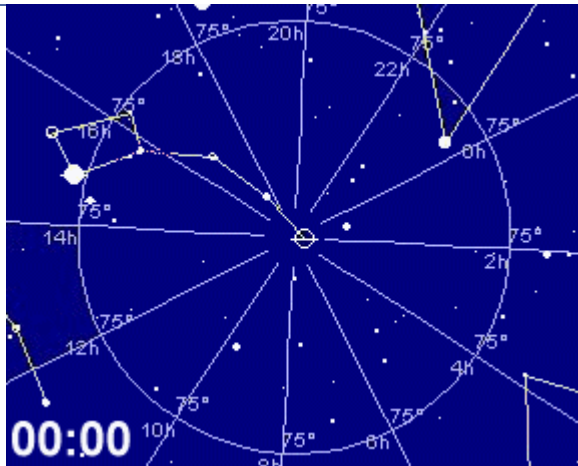
Å simulere betyr "å foreta noe proforma".

Eksempel 1: Med skyverer kan lufttemperaturen simuleres som en funksjon av tiden, og en kan observere hvordan grafen tegnes. [Vis større](#).

Matematisk emne: Graf til en funksjon der den uavhengige variabelen er tid

Eksempel 2: [Kuleproblemet](#). Et eksperiment etterlignes ved hjelp av animasjon for å forsøke å finne ut noe om metoder og forventet resultat.

Matematisk emne: en funksjons graf



### Kontrollere tiden

Eksempel: Rotasjon av stjernbilder rundt Nordpolen - Lillebjørnens bane. En periode på et døgn kan forkortes ned til noen sekunder.

Matematisk emne: Dreining rundt et punkt.