Mode d'emploi



Grapher Versions 1.1, 2.0 & 2.1

(et Curvus Pro X 1.3.2 pour mémoire)

(suivi de la liste des bugs et de leurs parades)

Édition du 5 novembre 2009

Sommaire

	pages
Vue d'ensemble de Grapher	4
Généralités	4
Interface utilisateur intuitive	4
Inspecteurs	5
Syntaxe intuitive	5
Animations	6
Vue 3D	7
Exportez vos créations	7
Menus contextuels	7
Initiation	8
Leçon 1 : Créer un document	8
Leçon 2 : Personnaliser la présentation d'un document	11
Leçon 3 : Créer une animation (Animation de paramètre)	15
Leçon 4 : Équations différentielles	20
Leçon 5 : Créer une animation (Création d'animation) en 2D et 3D	27
Leçon 6 : Traiter un ensemble de points (Courbe de régression)	31
Systèmes de coordonnées de Grapher	
Coordonnées 2D	
Coordonnées 3D	39
Expressions	41
Règles générales de syntaxe des expressions	۰۰۰۰۰۰۲ 41
Courbes	43
Surfaces	43
Champs	44
Résolutions d'inégalités	44
Expressions constantes	44
Définitions des fonctions	45
Données des ensembles de points	45
Intégrales et dérivées	46
Somme produit factoriel coefficient binomial arrondis modulo itération	47
Matrices	
Équations différentielles	47
Suites	
Signal « Erreur de syntaxe »	48
I Itiliser l'éditeur d'équation	40
Ouvrir de nouvelles lignes dans la liste des équations	49 10
Sources des signes et symboles	49
Commontairos ontrás par l'éditour d'équations	49 En
Novigation dans l'éditour d'équations	
Navigation dans redited dequations	
Recoursis clavier de l'éditour d'équations	
naccourcis clavier de reulieur d'equalions Définitions intégréss	

Évaluation numérique d'une expression constante. 55 Évaluation numérique des fonctions. 56 Évaluation numérique des champs. 56 Évaluation numérique des champs. 57 Évaluation numérique des suites. 57 Évaluation numérique des ensembles de points. 57 Évaluation numérique des ensembles de points. 57 Précision des calculs. 57 Préparation, présentation, enregistrement et exportation du document. 59 Ouverture d'un nouveau document. 59 Formats des axes, grilles et cadre du graphe. 59 Personnalisation des courbes, surfaces et points. 60 Ajout d'objets sur le graphe en 2D. 60 Graphes 3D : perspective et options de présentation. 60 Autres utilisations 61
Évaluation numérique des fonctions. 55 Évaluation numérique des champs. 56 Évaluation numérique des suites. 57 Évaluation numérique des ensembles de points. 57 Précision des calculs. 57 Préparation, présentation, enregistrement et exportation du document. 59 Ouverture d'un nouveau document. 59 Formats des axes, grilles et cadre du graphe. 59 Personnalisation des courbes, surfaces et points. 60 Ajout d'objets sur le graphe en 2D. 60 Graphes 3D : perspective et options de présentation. 60
Évaluation numérique des champs. .56 Évaluation numérique des suites. .57 Évaluation numérique des ensembles de points. .57 Précision des calculs. .57 Préparation, présentation, enregistrement et exportation du document. .59 Ouverture d'un nouveau document. .59 Formats des axes, grilles et cadre du graphe. .59 Personnalisation des courbes, surfaces et points. .60 Ajout d'objets sur le graphe en 2D. .60 Graphes 3D : perspective et options de présentation. .60 Autres utilisations .61
Évaluation numérique des suites. 57 Évaluation numérique des ensembles de points. 57 Précision des calculs. 57 Préparation, présentation, enregistrement et exportation du document. 59 Ouverture d'un nouveau document. 59 Formats des axes, grilles et cadre du graphe. 59 Personnalisation des courbes, surfaces et points. 60 Ajout d'objets sur le graphe en 2D. 60 Graphes 3D : perspective et options de présentation. 60 Autres utilisations 61
Évaluation numérique des ensembles de points. 57 Précision des calculs. 57 Préparation, présentation, enregistrement et exportation du document. 59 Ouverture d'un nouveau document. 59 Formats des axes, grilles et cadre du graphe. 59 Personnalisation des courbes, surfaces et points. 60 Ajout d'objets sur le graphe en 2D. 60 Graphes 3D : perspective et options de présentation. 60 Autres utilisations 61
Précision des calculs
Préparation, présentation, enregistrement et exportation du document
Ouverture d'un nouveau document. 59 Formats des axes, grilles et cadre du graphe. 59 Personnalisation des courbes, surfaces et points. 60 Ajout d'objets sur le graphe en 2D. 60 Graphes 3D : perspective et options de présentation. 60 Autres utilisations 61
Formats des axes, grilles et cadre du graphe
Personnalisation des courbes, surfaces et points
Ajout d'objets sur le graphe en 2D60 Graphes 3D : perspective et options de présentation
Graphes 3D : perspective et options de présentation
Autres utilisations 61
Informations à noter avant enregistrement (2D)61
Enregistrement, exportation, modèles61
Les bugs de Grapher
Un peu d'histoire
Les bugs de Grapher et leurs remèdes62
Annexes
Annexe 1. Ensembles de points : du tableur à Grapher67
Annexe 2. Adaptation de la leçon 4 à Grapher 2.068

Malgré ses bugs (qui ont des remèdes), Grapher est un logiciel remarquable qui devrait vous séduire. Je vous souhaite dans son utilisation autant de plaisir que j'en ai éprouvé.

Yves Barois

Vue d'ensemble de Grapher

Généralités.



Grapher est un logiciel de représentation graphique d'équations conçu spécialement pour Mac OS X. Il peut représenter les relations mathématiques suivantes :

- · Équations explicites ou implicites
- Courbes et surfaces paramétriques
- · Solutions d'équations différentielles
- Séries discrètes
- · Champs scalaires et vectoriels
- Inégalités et équations booléennes
- Ensembles de points

Grapher offre une interface conviviale permettant de créer rapidement des graphes de qualité professionnelle. De plus il possède des outils supplémentaires tels que :

- Évaluation et intégration
- Animation
- Interpolation
- etc.

Interface utilisateur intuitive.



Barre d'outils Document : 0.

Utilisez la barre d'outils pour sélectionner l'action du curseur, changer les limites du cadre, montrer les inspecteurs, etc. Pour personnaliser la barre d'outils : **menu Présentation > Personnaliser la barre d'outils...**

Liste des équations : **0**.

Elle montre la liste de toutes les expressions mathématiques ou de texte entrés par l'éditeur d'équations, des groupes et des ensembles de points.

Pour ajouter une nouvelle ligne : **menu > Équation > Nouveau ...** ou les raccourcis clavier correspondants ou mieux, le ou les **2 boutons** au pied de cette liste.

L'ordre de ces expressions peut être remanié de façon arbitraire par simple glisser-déposer.

Éditeur d'équations : **③**.

Entrer ou modifier ici la formule correspondant à la ligne sélectionnée dans la liste des équations @.

Vue du document : 4.

Vue du document courant, (graphes, marges, objets ajoutés) tel qu'il sera exporté, imprimé ou copié sous format TIFF... Pour insérer un objet : **menu Objet > Insérer un(e) ...** On peut faire apparaître le point d'insertion de texte dans les rectangles

et formes ovales et dans le champ créé par **Insérer un texte.**

Pour insérer une équation : la sélectionner en 2 puis en 3 et la transférer par glisser-déposer.

Même procédé pour afficher sur le graphe le paramètre d'une animation.

Pour régler le type de graphe, sa taille, les marges, axes, etc utilisez : menu Fichier > Format d'impression (sauf Grapher 2.1), menu Format et menu Présentation > toutes rubriques.

Inspecteurs.

Pour modifier les différentes propriétés d'un élément du graphe (axe, cadre, courbe, objet ajouté, etc.) telles que :

- couleur
- · rotation d'un objet texte
- etc.

sélectionnez-le (clic sur l'élément ou par le menu Format > Axes et grilles) et utilisez la fenêtre de l'inspecteur dont voici un exemple accompagné des fenêtres secondaires qu'elle peut utiliser :

000	Inspecteur	00	00	Flèches	1	000	Couleurs	0	OOO Styles de ligne
	Afficher : tout	•			-		🏪 🔤 🚨		Largeur : 1.0
Troite		-			→	0			
🗹 Droite							Réglisse		
Tourbe					¥			$\Lambda \Lambda$	
Résolutio	n: Basse . Élevée		aille : 🦷					AA	Motif
Droites :	extrémités plaisantes	G	argeur :		T T				
Domaine	d'intégration Couleur :		Échantill	on					
-						TY			
				1					Échantillon
						Opacité	1	100 8	\wedge /
						-		100 %	
			-		_				
									1

Afficher la fenêtre de l'inspecteur : bouton de la barre d'outils, ou menu Fenêtre > Afficher l'inspecteur ou 企器H.

Syntaxe intuitive.

Généralités.

Entrez simplement n'importe quelle équation telle que vous la trouvez dans les livres, et Grapher la représentera pour vous ! On trouvera dans ce chapitre un premier aperçu des expressions possibles ; une vue plus complète est l'objet du chapitre « Expressions ».

Voici quelques exemples d'expressions :

 $y = \sin x$ graphe défini par une équation explicite,

 $x^2 + y^2 = 2^2$ implicite,

 $r = \theta$ en coordonnées polaires.

Opérateurs, caractères spéciaux : menu Fenêtre > Afficher la palette d'équation ou Δ #E ou bouton $-\Sigma x^2$ en Θ .

Définitions de constantes et de fonctions.

Pour définir une constante ou une fonction, créez simplement la définition avec l'expression correspondante. Exemples :

k = 2 définition d'une constante

 $f(t) = 1 + t^2$ définition d'une fonction

Ces définitions peuvent être aussi ajoutées après l'expression d'une équation de graphe, séparées par une virgule :

$$y = \sin kx, \, k = 2$$

Notez que dans tous les cas le signe « = » peut être remplacé par « : = ».

Fonctions définies par morceaux.

Elles peuvent être définies de plusieurs manières. Le plus simple : (\triangle **#E**) > Palette d'équation > Opérateurs > utiliser le bouton :

 $\int_{\mathbf{x}} \mathbf{x} < 0$

 $\int x=0 \\ x<0 \text{ pour entrer une expression du type : } y = \begin{cases} \sqrt{1+x^2} & x<0 \\ \cos^2 x & x>0 \end{cases} \text{ ou } y = \begin{cases} x<-1 & -2x \\ x<1 & 1+x^2 \\ x>1 & 3-x^2 \end{cases}$

Il existe aussi une syntaxe raccourcie : y = x > 1? f(x) ou y = x > 1: f(x) pour définir y pour x > 1 Notez que y n'est pas défini pour tout x. Pour ajouter une condition alternative, ajouter un terme séparé par « : », exemple :

$$y = x > 0$$
 ? $x : -x$

Expressions à valeurs multiples (paramètres variables).

Vous pouvez entrer un paramètre ou une fonction à valeurs multiples en utilisant les accolades « { } » :

$$k = \{1, 2, 3\}$$
; $y = \{\cos x, \sin x, \tan x\}$; $y = x^2 + kx, k = \{1, -1, 5, -5\}$; $y = \{-1, 1\} + e^{\{x, -x\}}$

Vous pouvez utiliser le symbole « ... » pour définir un domaine de valeurs :

 $k = \{1, ..., 5\}$ k varie de 1 à 5 par pas de 1 ; $k = \{1, 1, 2, ..., 2\}$ k varie de 1 à 2 par pas de 0,2.

Animations.

Animation de paramètre.

Pour animer la valeur d'un paramètre (défini par une expression comme « k = 1 »), sélectionnez-le dans la liste des équations et commandez **menu Équation > Animation de paramètre**. Apparaît alors sous la barre d'outils :



Animation QuickTime.

Cocher l'équation choisie, ne rien sélectionner puis **menu Équation > Création d'animation...**, entrer les éléments demandées et cliquez le bouton Création d'animation ; réglages : **menu Séquence** ; **Menu Fichier > Enregistrer sous...** éventuellement.

Vue 3D.

Avec Grapher vous pouvez aussi tracer des graphes en 3D : menu Fichier > Nouveau > Nouvelle courbe > Courbe 3D ou menu Présentation > Passer en affichage 3D ou encore χ #3 au clavier. Exemple :

Entrer r = theta + phi qui se change automatiquement en $r = \theta + \phi$ pour obtenir le graphe suivant :



Pour changer l'angle de vue du graphe, cliquer sur la vue 3D et tirer la souris avec l'une des touches suivantes pressée :

- aucune : Tourner
- ① Majuscules : Agrandir / réduire
- X Commande : Déplacer

Exporter vos créations.

Copier & coller.

Pour copier l'image d'un document, choississez menu Édition > Copier sous format > sélectionnez TIFF ou PDF ou EPS ; vous pourrez ensuite la coller sur la page de travail d'un autre logiciel.

Exporter.

Pour exporter l'image d'un document, **menu Fichier > Exporter > sélectionnez PDF ou EPS ou TIFF ou JPEG, la résolution** dans ces deux derniers cas et le **taux de compression** JPEG.

Menus contextuels.

Clic droit ou ctrl + clic gauche sur un objet peut ouvrir un menu contextuel. Par exemple, sur une équation, il vous est proposé :

- Copier sous format TIFF ou PDF ou EPS ou Texte,
- Copier l'expression LaTeX.

Initiation

Leçon 1 : Créer un document.

Dans cette leçon, vous apprendrez à créer un document 2D et comment représenter une série de fonctions de Bessel. Vous apprendrez aussi comment inclure une légende et comment changer les attributs de différents objets.

Ouvrir la fenêtre de Grapher.

(Sélectionner)

- Méthode 1 : Lancer Grapher > fenêtre Nouvelle courbe > Courbe 2D > Choisir le modèle > Ouvrir ;

— Méthode 2 : Grapher étant en fonction > menu Fichier > Nouveau > fenêtre Nouvelle courbe > Courbe 2D > Choisir le modèle > Ouvrir (Sélectionner); ou raccourci clavier %N > fenêtre Nouvelle courbe > etc.;

- Méthode 3 : Grapher étant en fonction > menu Fichier > Ouvrir ou Ouvrir l'élément récent > choisir etc. ;
- Méthode 4 : Double cliquer sur l'icône d'un fichier .gcx de Grapher ;
- Méthode 5 : Menu Exemples > Cliquer un exemple 2D.

On prend ici la méthode 1 avec le modèle « Default ».

Mise en place de la fenêtre.

Placer la fenêtre convenablement sur l'écran, ajuster sa taille en tirant sur le coin inférieur droit ou en cliquant le bouton vert du coin supérieur gauche. **Voir descriptions et remèdes des bugs nr 1 et 2.**



Réglage de la taille et des marges du graphe.

— Méthode 1 : Menu Format > Disposition > Taille > Personnalisée > entrer largeur et hauteur avec les unités de longueur autorisées ; entrer les marges du graphe qui s'ajoutent à celles de l'imprimante ;

Méthode 2 . Taille maximum sur feuille A4 (selon essais avec votre installation) :

- Menu Format > Disposition > Taille > Format de papier > entrer L=802 (555) pt et H= 555 (802) pt ;
- Menu Format > Disposition > Marges > entrer les marges du graphe qui s'ajoutent à celles de l'impri-

mante ;

• Menu Fichier > Format d'impression > A4, Paysage (ou Portrait), 100 %.

Notez largeur et hauteur du graphe : Voir description et remède du bug nr. 3.



On a choisi ici la taille maximum obtenue avec Grapher 2.0 sur feuille A4 (méthode 2), marges nulles et noté :

Vue de la fenêtre de Grapher après ce réglage et entrée des deux équations

Entrée des équations.

Pour dessiner les fonctions de Bessel, deux équations doivent être créées : l'équation de ces fonctions et celle donnant les valeurs des indices.

- Cliquez le bouton + (et menu si Grapher 2.1) au pied de la liste des équations et entrez la suivante : $y = J_n(x)$

et pour cela tapez au clavier successivement : $\triangle J$ ensemble, $\triangle -$ ensemble, n, touche flèche droite, parenthèse gauche, lettre x, en principe y= est déjà affiché.

Pressez la touche Retour, un message d'alerte signale une erreur de syntaxe car la variable n de l'indice n'est pas encore déclarée ; ignorez l'avertissement et pressez Retour ou cliquez OK, l'équation s'affiche dans la liste avec un signal « Danger ».

- Pour les valeurs de l'indice, appelez une nouvelle équation par une de ces procédures :

- Cliquez le bouton + (et menu si Grapher 2.1) au pied de la liste des équations,
- Menu Équation > Nouvelle équation,
- Tapez le raccourci clavier 第合N,

- Cliquez le bouton *****→ au pied de la liste des équations (sauf Grapher 2.1) > Nouvelle équation, effacez « y= » de l'éditeur d'équations, et entrez l'une des formules suivantes pour définir l'indice n (entiers de 0 à 5) :

 $n = \{0...5\}$ ou $n = \{0, ..., 5\}$ ou $n = \{0, ..., 5\}$ ou $n = \{0, 1, ..., 5\}$ ou $n = \{0, 1, 2, 3, 4, 5\}$

Touche Retour, la première équation ne présente plus d'erreur de syntaxe et les six courbes s'affichent sur le graphe.

Pour supprimer une équation de la liste (non utilisée ailleurs), la sélectionner en la cliquant, puis touche Retour arrière.

Les outils : Réglage grossier des limites du cadre (minima et maxima des abscisses et ordonnées).

Les outils sont accessibles par la barre d'outils, le menu Présentation, et des raccourcis clavier pour quatre d'entre eux.



De gauche à droite : - Flèche ou %1 : outil de sélection ;

- Main ou #2 : outil de déplacement du graphe par glisser-déposer ;

- Loupe ⊕ ou %3 : outil de réduction / agrandissement. Le sélectionner, le placer sur le graphe au point choisi pour rester fixe dans la fenêtre ; 1 clic, échelle multipliée par 2 ; 1 clic avec ∖, échelle divisée par 2 ;

- Bouton Zoom avant (Loupe Agrandir) : 1 clic ou %+, échelle du graphe multipliée par 2 ;
- Bouton Zoom arrière (Loupe Réduire) : 1 clic ou %-, échelle du graphe divisée par 2 ;
- Bouton Centrer l'origine : 1 clic ramène l'origine des axes au centre du graphe ;
- Bouton Égaliser les axes : 1 clic rend l'échelle des ordonnées égale à celle des abscisses,

1 clic avec $\mathcal N$ rend l'échelle des abscisses égale à celle des ordonnées.

Utilisez ces moyens pour le graphe en cours de réalisation dans cette leçon.

Réglage fin des limites du cadre.

- Méthode 1 : Menu Présentation > Limites du cadre... > entrez x de -0,5 à 10, y de -0,5 à 1,1.

<i>x</i> :	-0,5	10	Échelle :	1 unité(s)	2,7733 cm	÷
Ordon	nées					
<i>y</i> :	-0,5	1,1	Échelle :	1 unité(s)	12,8 cm	:

Méthode 2 : Menu Format > Axes et grilles > sélectionnez Axe
 des abcisses > Modifier > entrez les valeurs minimum et maximum désirées
 pour les abscisses,

> ajustez la graduation,> choississez la position de l'axe ;

Utilisez la même procédure pour l'axe des ordonnées.

Notez les valeurs minimum et maximum des ordonnées : Voir descriptions et remèdes des bugs nr. 1 et 2.

lci on note : y de -0,5 à 1,1.

Modifier l'apparence des courbes.

Avec l'inspecteur :

Pour afficher ou effacer l'inspecteur : Bouton bleu Inspecteur de la barre d'outils, ou Δ #H, ou menu Fenêtre > Afficher les inspecteurs.

Sélectionnez une ou plusieurs courbes soit sur le graphe soit dans la liste des équations, et réglez dans la fenêtre de l'inspecteur l'épaisseur et la couleur du trait, la résolution (conditionne l'encombrement du fichier sauvegardé).

Avec le menu Format > Recolorer les courbes sélectionnées... :

Sélectionnez toutes les courbes en cliquant sur l'équation (on peut le faire sur le graphe en cliquant chaque courbe avec la touche Majuscule appuyée) > choississez un gradient prédéfini > OK.

On obtient par cette méthode rapide une couleur différente pour chaque courbe.

Ajout d'objets sur le graphe.

On va placer sur le graphe une légende : texte dans un cadre. Pour cela :

Menu Objet > Insérer un rectangle > le placer à la position voulue avec la souris > double-cliquez dans le rectangle pour éditer le texte choisi.

Pour changer de police ou de mise en page : menu Format > Police etc., Texte etc. et raccourci clavier %T. Sélectionnez le rectangle > Bouton bleu Inspecteur > ajoutez une ombre et autres réglages.

Complément d'information Ajoutez dans la liste des équations (Cf. bugs nr. 1 et 2) les textes suivants : « Taille L = 819 H = 576 pt » et « y de -0,5 à 1,1 », ce qui permettra à la réouverture du document sauvegardé de le remettre dans sa configuration originale.

Félicitations ! Vous avez créé votre premier document avec Grapher.

Marques de gr	raduation
Ajuster aut	tomatiquement
Principales :	1 unités 🛟
Secondaires :	4 par marque principal
Automatique	e 🛟

Leçon 2 : Personnaliser la présentation d'un document.

Dans cette leçon, vous aller apprendre comment modifier différents paramètres relatifs à la présentation d'un document.

Considérons le problème de cinématique suivant : au temps t = 0, on lance un objet d'une altitude h_0 , avec une vitesse initiale verticale v_0 ; on veut tracer le graphe donnant l'altitude de l'objet (ordonnées) en fonction du temps t (abscisses).

t, temps en $s \ge 0$; h_0 , altitude initiale = 1 et 2 m; h, altitude à l'instant t; v_0 , vitesse initale + vers le haut, - vers le bas, valeurs -2, -1, 0, 1, 2 m/s. L'équation du graphe est :

 $h = h_0 + v_0 t - 1/2gt^2$ avec g = 9,81 m/s² Grapher n'admet que x, y comme noms de coordonnées cartésiennes, d'où les expressions à utiliser : $h_0 = \{1, 2\}$

 $v_0 = \{-2...2\}$ g = 9,81 $y = h_0 + v_0 x - 1/2 g x^2$

Ouvrez un nouveau document 2D modèle « Classic » ; réglez à la taille maximum format A4 Paysage ; notez les dimensions, ici « L = 819 H = 576 pt » ; entrez les quatre équations; le résultat est :



Réglages des axes et des limites du cadre.

Menu Format > Axes et grilles > sélectionnez Axe des abcisses > Modifier > entrez les valeurs minimum et maximum désirées pour les abscisses, ajustez la graduation, choississez la position de l'axe, comme le montre la vue ci-contre :

On aurait pu passer par le menu Présentation > Limites du cadre..., mais il n'offre pas tous les réglages nécessaires.

Appliquez la même procédure pour l'axe des ordonnées et notez les valeurs maximum et minimum sur Oy, « Axe y de 0 à 3 » (cf. bugs nr. 1 & 2).

Un clic sur un axe le sélectionne, prêt pour appeler son inspecteur. Un double-clic le sélectionne et ouvre la fenêtre de réglage de son échelle et de sa position (qui est montrée ici).

Revenons à l'axe Ox, après avoir cliqué OK dans la fenêtre montrée ci-contre, cet axe est sélectionné, ce qui permet d'appeler son inspecteur pour choisir les options suivantes.

Valeurs : 0,000	1,0000
Marques <mark>de</mark> gra	aduation
🗌 Ajuster auto	omatiquement
Principales :	0,1 unités
Secondaires :	4 par marque principa
Position En bas	:

Personnalisation des axes.

Profitez du fait que l'axe traité ci-dessus est sélectionné et appelez son **inspecteur** en cliquant le **bouton bleu de la barre** d'outils. Essayez les nombreuses options visibles sur les vues suivantes et terminez avec celles qui y sont affichées :

000	Inspecteur	0
Affic	her : tout	•
Troite		
🗹 Droite		\mathbf{i}
Flèches :		•
▼ Axe		
Marques prin	ncipales 🛛 🗹 Numéroté	es
Marques sec	ondaires 📃 Numéroté	es
📃 Étiquette		
🗌 Vecteur unit	é 🚺 🗸	>
Flèch	ne :	

Couleur, épaisseur du trait, flèches et leurs dimensions, étiquette (ici x), etc.

Les possibilités sont nombreuses, testez-les, exercez vos talents de décorateur de graphe !

Un clic sur un axe le sélectionne, prêt pour appeler son inspecteur.

Deux clics le sélectionnent et ouvrent la fenêtre de réglage de son échelle et de sa position.

Format des marques de graduation							
Espacement :							
Marques : largeur princip. : 8.3							
largeur second. : 4.3							
Emplacement : 🗹 axe 🗌 bordure							
Numérot. : position :							
décalage : 270° 💿							
Afficher : 🗹 min 🗹 max							
Emplacement : sur l'axe							
Format de nombre : 1,2346-10 ⁴							
Police : Helvetica							
▼ Format d'étiquette							
Position : le long de l'axe							
perpendiculaire							
Rotation : 0°							
Police : Times							

Personnalisation des courbes.

Sélectionnez toutes les équations des courbes $h_0 = 2$ en gardant la touche \Re appuyée ; appelez l'inspecteur ; prenez une épaisseur de trait 2 et couleur Apple rouge ; réglez la résolution au minimum compatible avec un affichage correct et confirmez en cliquant le cercle fléché (pour réduire la taille des fichiers .gcx).

Vous obtenez la figure ci-contre :

Faites de même avec les courbes $h_0 = 1$ en choississant la couleur Apple vert.

Remarque : on peut sélectionner directement sur le graphe une seule courbe à la fois en la cliquant et appeler l'inspecteur pour la personnaliser.

000	Inspecteur C
Affic	:her : 🚺 tout
▼ Droite	
Droite	
Tourbe	
Résolution :	Basse 🤤 Élevée
Droites :	 □ extrémités plaisantes □ continues
. Domaine d'inté	gration Couleur :

Personnalisation du cadre.

Sélectionnez en le cliquant le cadre du graphe, appelez son inspecteur et réglez l'épaisseur du trait à 2.

Ajout d'objets sur le graphe.

Le menu Objet > Insérer flèche, ovale, rectangle, texte, permet de placer sur le graphe ces objets dont trois peuvent recevoir du texte.

Une fois sélectionné par un clic, et aprés ouverture de son inspecteur, les différents réglages de l'objet apparaissent.

On montre ici l'inspecteur de l'objet texte : tracé ou non du cadre, épaisseur du trait, couleur du cadre et intérieure, orientation de l'objet, ombre simulée ou non avec ses options Options Fichier joint :

- Attaché au champ réel décoché : l'objet reste fixe dans le cadre du graphe si on modifie les échelles et le centrage des axes ;

- Attaché au champ réel coché : le centre de l'objet garde constantes ses abscisse et ordonnée.

L'objet sélectionné est déformable en tirant ses poignées avec la souris.

Si plusieurs objets ajoutés sur le graphe sont sélectionnés, on peut les grouper, dégrouper, les aligner de diverses manières (menu Objet).

La **superposition** de plusieurs objets ou graphe-objet dispose de réglages (quatre premières commandes du menu Objet).

On souhaite légender les axes « t (s) temps » et « h (m) altitude » (on avait décoché « étiquette » (x et y) dans les inspecteurs des axes). Faites-le conformément au modèle présenté à la fin de cette leçon.

Ajout d'équations sur le graphe.

Se fait par glisser-déposer depuis l'éditeur d'équations jusque sur le graphe l'équation sélectionnée.

Ces nouveaux objets sont aptes à recevoir les commandes du menu Objet ainsi que de l'inspecteur et disposent de poignées pour changer leurs formes.

Ajoutez sur le graphe les équations du problème donnant h, h_0 , v_0 , variable t, réglez leur taille, leur place et alignez-les de diverses façons (voir le modèle final). Pour cela commencez par créer la nouvelle équation h = h(t), transférez-la sur le graphe, puis effacez-la de l'éditeur d'équation ; les deux autres existent déjà dans la liste. Ne modifiez pas les équations qui ont servi à tracer les courbes !

Autres ajouts sur le graphe.

Des **images et graphismes** de formats divers peuvent être **glissés-déposés sur le graphe** à votre convenance. Ces objets sont également sensibles aux commandes du menu Objet ainsi que de l'inspecteur et ont des poignées de réglage.

Nota. L'enregistrement en fichier .gcx mémorise la place et la taille de l'image ainsi que le cheminement permettant de retrouver son fichier dans l'ordinateur, mais pas l'image elle-même. Si le fichier de l'image ajoutée est déplacé après l'enregistrement .gcx, ou si le fichier Grapher est ouvert dans un autre ordinateur, l'image n'apparaît plus sur le graphe qui en a perdu la trace.

Dernière information à entrer sur le document.

Toujours à cause des bugs nr. 1 & 2, vous ajoutez en tête de la liste des équations les deux lignes de texte suivantes:

Taille L = 819 H = 576 pt Axe y de 0 à 3

ce qui permettra de rétablir le document original après l'ouverture du fichier .gcx de votre travail sauvegardé ou si vous modifiez les dimensions de la fenêtre sur laquelle vous travaillez.

000	Ins	pecteur		\bigcirc
	Afficher : (tout		•
Troite				
🗹 Droite			\sim	

000	Inspecteur	0
Affic	her : tout	•
🖤 Droite		
📃 Droite		
🔻 Remplir		
aucun	•	
W Rotation		
Angle de rotati	on : 0° 🔿	
▼ Ombre		
Ombre	\odot	
	Flou : 📊 🖓 ,	C.
	Opacité : 🗍 🖳	1
🖤 Fichier joint		
Attaché au	champ réel	



Félicitations ! À partir de maintenant, n'hésitez pas à modifier les différentes propriétés des objets en utilisant les inspecteurs.

Leçon 3 : Créer une animation (Animation de paramètre).

Dans cette leçon, vous allez apprendre comment créer en 2D une animation et diverses procédures :

- dimensionner un graphe avec précision pour le copier-coller dans TextEdit ou autre application ;
- entourer le graphe d'un cadre en minimisant les marges ;
- insérer des textes sur le graphe et choisir police et taille des caractères ;
- glisser-déposer sur le graphe depuis l'éditeur d'équations des textes, équations, paramètres ;
- afficher en temps réel sur le graphe des valeurs de paramètres calculées dans Grapher ;
- animation de paramètre ;
- créer une animation Quick Time ;
- revoir quelques procédures pratiquées dans les leçons précédentes.

Le problème.

Pour illustrer cette leçon on se propose de représenter une onde progressive sinusoïdale, créée en continu en O et se propageant selon l'axe Ox, abscisses croissantes.

Dimensionnement précis du Graphe.

Cherchons la largeur maximum du graphe entrant sur une page A4 Portrait de TextEdit 1.4 : 210 mm moins les deux marges minimum de 1 inch = $210 - 2 \times 25,4 = 159,2 \text{ mm} = 159,2 / 25,4 \times 72 = 451,3 \text{ pt}$ (points) ; on adopte le nombre entier le plus proche soit 451 ; pour la hauteur prenons 306 pt. Le choix est donc :

L = 451 pt pour une largeur de 159,10 mm (451 / 72 x 25,4),

H = 306 pt pour une hauteur de 107,95 mm.

Ouvrez une nouvelle fenêtre 2D de Grapher : Menu Fichier > Nouveau > Nouvelle courbe > Courbe 2D > Default Menu Format > Disposition... > Taille > Personnalisée > entrez L = 451 pt et H = 306 pt comme dans la vue ci-dessous ; changez d'unité en passant des points aux millimètres pour lire L = 160,356 mm et H = 108,8 mm.

Taille Marges Arrière-plan	Taille Marges Arrière-plan
Taille : Personnalisée	Taille : Personnalisée
Hauteur : 306 pt 🗘	Hauteur : 108,8 mm 🛟
Largeur : 451 pt	Largeur : 160,356 mm
Annuler OK	Annuler OK

Ce ne sont pas les valeurs attendues ! La cause est le **bug nr. 3** par la vertu duquel Grapher 1.1 & 2.0 utilise 1 inch = 25,6 mm ; vérifions : $451 / 72 \times 25,6 = 160,356$ et $306 / 72 \times 25,6 = 108,800$ mm. Notez L = 451 H = 306 pt (**cf. bugs nr. 1 & 2**).

Cadre pour le graphe et marges minimum.

Nous avons besoin d'un repère des limites du graphe pour mesurer sa taille dans les fenêtres d'autres applications et après impression ; pour cela et pour un meilleur aspect du travail, utilisons le cadre.

Caractéristiques du cadre :

— on le fait apparaître en cochant dans menu Format > Axes et grilles > Cadre ;

 sélection en cliquant sur sa ligne : quatre repères aux coins du graphe témoignent de la sélection du cadre ;

— le cadre est un trait de largeur (épaisseur) réglable qui entoure l'ensemble axes + grilles + courbes sans empiéter sur ces éléments ; il est dans la marge du graphe et ne sera visible après sauvegarde que si cette marge est au moins de même largeur que le trait du cadre ;

 le choix du trait est obtenu aprés sélection, et ouverture de l'Inspecteur ; clic sur le premier bouton pour la couleur, clic sur le bouton zig-zag, qui ouvre le réglage des traits ; on y définit le style du tracé (ligne continue ou tiretés) et sa

	O O O Inspecteur	0
	Afficher : tout	÷
	▼ Droite	
•	Droite	

largeur (épaisseur) repérée par un **nombre croissant par pas de 0.1 à partir de 0.0** ; **LE POINT DÉCIMAL EST ICI OBLIGATOIRE** pour entrer cette valeur (qui n'est pas en points pt comme les largeur, hauteur, marges du graphe).

Caractéristiqu	ues du trait du	i cadre et marge n	ninimum corresponda	ante :
Repère de largeur	Largeur e	n pixels et mm	Marge minimum	en pt et mm
0.0 à 1.9	2 pxl	0,71 mm	2 pt	0,71 mm
2.0 à 3.0	3 pxl	1,06 mm	3 pt	1,06 mm
3.1 à 4.0	4 pxl	1,41 mm	4 pt	1,41 mm
4.1 à 5.0	5 pxl	1,76 mm	5 pt	1,76 mm
5.1 à 6.0	6 pxl	2,12 mm	6 pt	2,12 mm

2,47 mm

7.1 à 8.08 pxl2,82 mm8 pt2,82 mmChaque ligne de pixels du trait a sa couleur particulière, nuance de celle choisie ; pour lenoir, ce sont des mélanges du noir absolu au gris le plus pâle. Voici les premiers traits qui onttous leurs pixels de la couleur attribuée au cadre (noir absolu si le noir est choisi) :

sauf 0.9 (gris+noir ext ^r)	2 pxl	0,71 mm	2 pt	0,71 mm
1.9	2 pxl	0,71 mm	2 pt	0,71 mm
4.0	4 pxl	1,41 mm	4 pt	1,41 mm
6.0	6 pxl	2,12 mm	6 pt	2,12 mm
7.0	7 pxl	2,47 mm	7 pt	2,47 mm
8.0	8 pxl	2,82 mm	8 pt	2,82 mm





Le Colorimètre numérique des Utilitaires a permis de voir comment sont faits les traits du cadre ; les autres tracés peuvent avoir des caractéristiques différentes.

Continuons notre travail : choississez un cadre noir, un trait de largeur 1.9 (2 pxl 0,71 mm) et entrez la valeur de 2 pt pour les quatre marges du graphe qui étaient nulles jusqu'à maintenant par :

7 pt

2,47 mm

menu Format > Disposition > Marges > unité, le pt ; un clic sur le graphe désélectionne le cadre et le révèle.

Contrôle et étalonnage du dimensionnement.

7 pxl

6.1 à 7.0

Menu Édition > Copier sous format PDF (ou TIFF) puis Coller dans TextEdit (ou autre application) ; Menu Fichier > Exporter > PDF > Enregistrer puis Copier-Coller ou glisser-déposer dans TextEdit ou autre. Mesurez les dimensions du graphe dans ces applications, et après impression.

Mon constat (iMac 20" début 2006, OS X 10.4.11 Tiger, imprimante Canon MP610) est que les dimensions prévues, entrées en points (pt) dans Grapher, se retrouvent précisement sur la page de TextEdit (le Graphe y entre juste), c'est vrai aussi avec Pages (sans toucher aux poignées de déformation) et sur les pages imprimées. Conclusion :

Pour obtenir des dimensions très précises des graphes, entrez-les en points (pt) (1 mm = 72 / 25,4 pt).

La figure ci-contre montre que les dimensions du graphe ont été correctement calculées : il entre exactement entre les marges de la page de TextEdit, qui sont indiquées par les repères de tabulation sur la règle.



Entrer les équations.

De haut en bas et de gauche à droite on peut lire :

la taille du graphe en pt et les minimum et maximum de l'échelle des ordonnées toujours à cause des **bugs nr. 1 &**; ici on a ajouté la largeur des marges ;

 ensuite le titre du document et un bref mode d'emploi ;

le premier paramètre à choisir, la fréquence f ;

 vient un premier groupe précédé de son titre à cause du bug nr. 9 ; depuis la version 2.0 de Grapher les groupes peuvent recevoir un nom ;

 ce groupe ne contient pas d'équations, seulement des textes qui précisent les définitions des variables et les unités ;



- groupe suivant, précédé de son titre « autres données » : contient deux données modifiables et deux variables intermédiaires calculées ;

 le paramètre à animer, le temps t ; on verra comment plus loin ; au stade actuel de notre document, il devrait être précédé du petit cercle vert et avoir une valeur t = 1 par exemple ; la copie d'écran le montre déjà animé, t tout nu précédé du triangle noir ;

- équation de l'onde : notez la syntaxe pour que y ne soit défini que pour x > 0 ;

- groupe « calcul des réglages de l'animation » ; nous l'examinerons en détail ;

- dernier groupe pour deux valeurs numériques : les deux variables ont été définies avant par des équations, pour calculer et afficher leurs valeurs, il suffit d'entrer leur nom tout seul dans la liste des équations.

Pensez à utiliser : Menu Fenêtre > Afficher la palette d'équation pour éditer les expressions mathématiques.

Commentaires entrés par l'éditeur d'équations.

- Ce ne sont pas des équations, d'où l'avertissement (triangle jaune danger) qui les précède ;

- Avant de les taper au clavier, décochez dans les Préférences « Variables en italique », sinon vos lettres seront penchées (variables pour Grapher : x, a, etc.) ou droites (si considérées autres : sin, cos etc,) ;

— L'éditeur d'équations n'est pas prévu pour du traitement de texte normal : ce qui suit un accent circonflexe est mis en exposant, pas de ê ô ni â possibles, les signes suivant Majuscules plus Tiret sont mis en indice ; bref, les raccourcis clavier de l'éditeur d'équations sont en fonction (cf. chapitre Expressions) ;

— Si vous tapez un nom anglais (pas d'accent) de lettre grecque minuscule, il sera immédiatement traduit ... en lettre grecque, sauf epsilon,lambda,omicron,upsilon, mais xi et chi oui, ksi et khi non ; les mots français enferment souvent des lettres grecques, par exemple alphabétiser, remuer, répit, nutation etc. ; pour éviter le mu grec dans remuer, tapez une espace entre m et u puis revenez en arrière et supprimez l'espace, le procédé est général ;

- Pensez à Menu Fenêtre > Afficher la palette d'équation qui vous fournit des divers symboles et aussi tout l'alphabet grec (minuscules et majuscules).

Choix des échelles et graduations des axes.

Menu Format > Axes et grilles > Axe des abscisses > Modifier > affichez les valeurs indiquées dans la figure cicontre, faites de même pour l'axe des ordonnées (seconde figure), terminez par un clic sur le graphe pour désélectionner l'axe.

valeurs : -0,25 5	valeurs.
Marques de graduation	Marques de graduation
Ajuster automatiquement	Ajuster automatiquement
Principales : 0,5 unités 🛟	Principales : 1 unités 🛟
Secondaires : 4 par marque principale	Secondaires : 4 par marque principale
Position	Position
	Automatique

Animation du paramètre t.

Commencez par vérifier le bon déplacement de la courbe en augmentant la valeur du paramètre t ; on avait entré t = 1, entrez successivement 1,1 - 1,2 - 1,3 : la courbe se déplace vers la droite, c'est bien le but recherché. Notez que le paramètre t n'est toujours pas animé et donc précédé d'un cercle vert dans la liste des équations. Animez le paramètre t :

Sélection (clic) du paramètre dans la liste des équations > Menu Équation > Animation de paramètre > apparition du bandeau d'animation et remplacement du cercle vert par un triangle noir devant le paramètre dans la liste des équations.



Clic sur le carré noir > annulation de l'animation > le bandeau disparaît, le cercle vert revient devant le paramètre ; Clic sur le bouton de droite > accès aux réglages de l'animation > fenêtre des réglages ;

Clic sur le triangle noir > Arrêt-Marche de l'animation (vaut aussi pour le triangle de la liste des équations) ; Clic sur le bouton film > mise en séquence Quick Time de l'animation ;

Déplacement du curseur avec la souris > fonctionnement « manuel » de l'animation.

Réglages de l'animation de paramètre.

 $\label{eq:vmin} \begin{array}{l} - \mbox{ Valeur minimale } v_{min} \ , \ valeur maximale \ v_{max} \\ \mbox{ pour le paramètre qui passera de l'une à l'autre en n} \\ \mbox{ pas (40 étapes) } p = 0,075 \ (si \ v_{max} \ -v_{min} = 3) \ ; \end{array}$

- Lente-Rapide : selon votre goût ;

 Domaine continu : si coché, permet de déplacer le curseur en continu avec la souris, sinon déplacement par nombre entier de pas ;

— Aller-retour : si coché, le paramètre monte et descend par pas entre les deux valeurs extrêmes ; sinon, après avoir atteint v_{max} il recommence à v_{min} .

		Leçon3Grap	hel.gcx
	Domaine des valeurs		Animation
les	Valeur minimale :	0,35	
	Valeur maximale :	2,5659	Lente Rapide
	Étapes : 40 🗘	0,0568	
	Domaine continu		Aller-retour
			Annuler OK

Pour donner l'apparence d'un déplacement quasi continu de l'onde progressive (notre courbe), décochez Aller-retour, prenez un nombre d'étapes assez grand, un pas qui est une faible fraction de la période de l'onde ; de plus utilisez la périodicité pour éviter une rupture du rythme du déplacement lors du retour à la valeur minimale, ce retour devant constituer un pas.

Le groupe « calcul des réglages de l'animation » dans la liste des équations vous montre la méthode de calcul ; on a pris une valeur arbiraire pour $t_{min} = v_{min} = 0,35$; ces valeurs calculées par Grapher tiennent compte des modifications éventuelles des données. On va les afficher sur le graphe avec mise à jour automatique si elles évoluent.

Il vous restera à entrer ces valeurs dans la fenêtre de réglage de l'animation de paramètre.

Affichage automatique sur le graphe de valeurs évolutives de paramètres.

Vous allez afficher les valeurs de t, v_{min} , v_{max} , n, p ; la procédure est celle-ci :

Nouvelle équation > entrer une fois de plus le nom du paramètre (seul) > sélection dans l'éditeur d'équations > glisser-déposer sur le graphe > régler la taille avec les poignées > double-clic dessus > fenêtre, sélection du paramètre, Ajouter la valeur (nota) > la valeur est affichée sur le graphe et sera tenue à jour > ajuster forme et taille avec les poignées > supprimer de la liste des équations le nom du paramètre devenu inutile, ou le garder dans la liste avec sa valeur affichée.

Nota : — Pas de transformation : seul le nom du paramètre est affiché ;

 Remplacer par la valeur : la valeur est affichée sans le nom ; t Ajouter la valeur CK

- Ajouter la valeur : elle se place avec le signe = après le nom du paramètre.

Après l'affichage sur le graphe des cinq paramètres n'oubliez pas d'entrer les quatre valeurs de réglage de l'animation.

Le graphe représenté ici à l'échelle 1 montre une légende sur fond coloré bordé de noir et un titre pour les réglages de l'animation.

Ont été utilisées les procédures suivantes :

 menu Objet >
 Aligner les bords
 gauches, pour les
 quatre paramètres de l'animation sélectionnés ;

— menu Objet > Insérer un texte, menu Format > Police > Afficher les polices > Helvetica taille 11 & 10 Bold et Regular, pour les inscriptions ;

— l'Inspecteur de ces objets pour le cadre de largeur 1.9 ligne continue noire et la couleur de fond, Couleurs Sécurisées Web FF6699 :



— menu Objet > Grouper > réunir en un seul bloc, après sélection, $v_{min} v_{max}$ n p et leur titre (commode pour déplacer le tout sur le graphe) ;

- clic sur la courbe > Inspecteur > largeur de trait 1.9, couleur Apple Rouge.

Complétez votre graphe comme sur la figure ci-dessus en utilisant ces procédures.

Essai de l'animation.

Clic sur le paramètre t dans la liste des équations > dans le bandeau d'animation clic sur le bouton de droite > entrez les réglages affichés sur le graphe > avec la souris, déplacez le curseur vers la droite, contrôlez l'effet sur le graphe, en particulier vérifiez que le dernier pas et le retour au départ font avancer la courbe de la même longueur, sans saut anormal. Clic sur le triangle du bandeau pour lancer l'animation, autre clic pour l'arrêter.

Création d'une séquence et d'un fichier Quick Time.

Clic sur le bouton film du bandeau d'animation > séquence de l'animation représentée ci-contre avec ses commandes au bas de la fenêtre ; dans Grapher apparaît :

Menu Séquence > pour passage Aller-retour ou en Boucle et régler la taille de la vidéo.

Enregistrez-la ensuite avec :

Menu Fichier > Enregistrer sous... > donne un fichier Quick Time (.mov) que vous pouvez visionner avec cette application.

Félicitations ! Vous avez eu le calme et l'opiniâtreté nécessaires pour arriver jusqu'ici ; vous venez de créer votre première animation tout en mémorisant, je l'espère, un grand nombre d'informations sur l'utilisation de Grapher en 2D. Encore un grand bravo !



Leçon 4 : Équations différentielles. (pour Grapher 2.0 voir Annexe 2 page 68)

Dans cette leçon vous apprendrez à représenter en 2D les solutions d'une équation différentielle et d'autres procédures :

- sauvegarder fréquemment votre travail au fur et à mesure de son avancement ;
- les anomalies dues aux bugs nr. 1, 2, 9, et comment les corriger ;
- syntaxe des équations différentielles ;
- modifier la valeur d'un paramètre ;
- utiliser des expressions à valeurs multiples ;
- lire les coordonnées d'un point sur une courbe, celles de l'intersection de deux courbes ;
- trouver les racines d'une fonction, la dériver, l'intégrer, calculer une intégrale définie .

Cette leçon comporte des rappels et des redites qui peuvent vous irriter, mais rappelez-vous que :

« L'INSTRUCTION TRIOMPHE PAR LA RÉPÉTITION ! »

Le problème.

Tracer les courbes représentatives de solutions d'une équation différentielle du second ordre, linéaire, à coefficients constants, sans second membre ; la forme est :

$$y'' + \frac{2}{\tau}y' + \left(\omega^2 + \frac{1}{\tau^2}\right)y = 0 \text{ avec } y = y(x) \text{ et } x \in [0, \pi]$$

conditions initiales pour x=0 : y'(0) = 0 et y(0) = 1

pour $\tau = 0,5$ et $\omega = 0$ et 5π

Comparer les solutions numériques de l'équation différentielle aux solutions algébriques qui sont :

pour
$$\omega \neq 0$$
 : $y = e^{-\frac{x}{\tau}} \cdot \left(y(0) \cdot \cos \omega x + \left(\frac{y'(0)}{\omega} + \frac{y(0)}{\tau \omega} \right) \cdot \sin \omega x \right)$ et pour $\omega = 0$: $y = e^{-\frac{x}{\tau}} \cdot \left(y(0) + \left(y'(0) + \frac{y(0)}{\tau} \right) \cdot x \right)$

Optimiser les solutions numériques en réglant le pas dans les méthodes d'Euler et Runge-Kutta.

Se réserver la possibilité de modifier les paramètres et conditions initiales de l'équation différentielle pour examiner à des fins didactiques l'évolution des solutions.

Préparation du document.

Vous allez choisir un graphe avec marges d'un demi inch (12,7 mm), format A4, disposition Paysage, de la dimension maximum compatible avec votre imprimante, et le sauvegarder aussitôt. Voici la procédure :

(Menu Fichier > Nouveau >) Nouvelle courbe > Courbe 2D > Margins > Ouvrir (Sélectionner) ;

Agrandissez suffisamment la fenêtre (bouton vert ou tirette du coin inférieur droit) ;

Menu Fichier > Format d'impression... > A4, Paysage, 100 % ;

Menu Format > Disposition > Taille > Format de papier > OK ;

Menu Format > Disposition > Taille > vérifiez que c'est encore Format de papier, passez en unités pt, notez L et H ; > Marges > passez en unités pt, vous devez lire 36 pt (72 pt par inch) ;

Notez L et H en pt, dans mon cas avec Grapher 2.0 : L = 819 H = 576 pt ;

Préréglage des échelles des axes :

Menu Format > Axes et grilles > Axe des ordonnées > Modifier > entrez -2, 2, décochez, 0,5, 4, Automatique > OK ;

> Axe des abscisses > Modifier > entrez -0,5, 5, décochez, 0,5, 4, Automatique > OK ; Barre d'outils de la fenêtre > touche Alt + clic sur bouton Égalisez les axes : l'échelle des abscisses s'ajuste sur celle des ordonnées (sans Alt, c'est le contraire).

Dans l'éditeur d'équation > effacez y= > tapez : « L = 819 H = 576 pt (vos valeurs) Oy -2 à 2 »> touche Retour > Erreur de syntaxe > touche Retour > placez cette indication en tête de la liste des équations.

Remarquez que vous avez lu les dimensions suivantes : 29,12 20,48 1,28 cm qui devraient être 28,89 20,32 1,27 (cf. bug nr. 3).

Menu Fichier > Enregistrer sous... > titre Équadiff, lieu Desktop > Enregistrer.

Le document est sauvegardé sur votre bureau, quittez Grapher. Vous allez faire deux manœuvres pour apprendre les parades aux **Bugs nr. 1 & 2.**

Ouverture d'un fichier GCX (fichier Grapher d'extension .gcx) (parade au bug nr. 2).

Comme d'habitude **double-cliquez sur l'icône** du fichier GCX, Grapher démarre et le document apparaît ; constatez que les dimensions du graphe et l'échelle des ordonnées ont changé.

Pour rétablir l'état original du document :

Menu Fichier > Format d'impression... > A4, Paysage, 100 % ;

Menu Format > Disposition > Taille > Format de papier > OK ;

Menu Format > Disposition > Taille > Format de papier > OK (les deux fois sont nécessaires) ;

Menu Présentation > Limites du cadre > entrez y : -2, 2 > OK.

Vous pouvez vérifier via le menu Format > Disposition > Taille, que « Format de papier » ne reste affiché qu'après la répétition de la procédure. Conservez le document en l'état pour la seconde opération.

Modification de la taille de la fenêtre de travail de Grapher (parade au bug nr. 1).

Modifiez la dimension de la fenêtre en tirant sur son coin inférieur droit et constatez à vue et par le menu Format > Disposition > Taille > qui n'est plus « Format de papier » mais « Personnalisée », que L et H ont changé, mais l'échelle des ordonnées non.

Pour rétablir le document, appliquez une procédure voisine de celle du paragrahe précédent : Menu Fichier > Format d'impression... > A4, Paysage, 100 % ; Menu Format > Disposition > Taille > Format de papier > OK (une seule fois suffit dans ce cas).

Remarque : Dans les deux cas on pouvait afficher directement L et H comme dans les leçons précédentes sans passer par le format d'impression.

Voici une vue de la fenêtre de travail de Grapher telle qu'elle doit se présenter au stade actuel de vos travaux ; bien que n'étant pas à l'échelle un, cette image donne une bonne idée des tailles respectives des trois champs que vous utilisez, la liste des équations, l'éditeur d'équations, le graphe :



Syntaxe des expressions.

La syntaxe utilisée dans Grapher pour écrire les expressions mathématiques est exposée en détail dans le chapitre « Expressions » ; en donner un premier aperçu est le but de ce paragraphe.

Configuration testée ici : iMac Intel, OS X Tiger puis Leopard et Snow Leopard en français, Langue et Menu saisie des Préférences Système : français, clavier français AZERTY d'Apple.

SOURCES DES SIGNES ET SYMBOLES :

- le **clavier** : Grapher modifie les résultats des frappes de certaines touches, qui sont différents de ceux d'un traitement de texte normal comme TextEdit ;

- les **raccourcis clavier** particuliers de Grapher ;

- la **Palette d'équation** avec ses quatre onglets Standard, Opérateurs, Grec, Symboles ;
- les Définitions intégrées : constantes et fonctions reconnues par Grapher ;
- les **Préférences** de Grapher proposent des choix pour signes et symboles.

Nota. Convention d'écriture : pour indiquer les frappes à faire au clavier, une touche est représentée par le ou l'un des symboles gravés dessus ; les symboles accolés montrent des touches appuyées ensemble ; si une espace sépare deux symboles, il s'agit de frappes successives.

OUVRIR UNE NOUVELLE LIGNE D'ÉQUATION. Nombreuses possiblités, retenons pour le moment :

Clic et au pied de la liste des équations (versions
 1.1 & 2.1) ou avec le menu contextuel (v. 2.2) ;

— て第N raccourci clavier.

Créent une nouvelle ligne y= sélectionnée dans la liste des équations et la même mention dans l'éditeur, prête à être conplétée ou remplacée.

SUPPRIMER UNE LIGNE D'ÉQUATION (NON UTILISÉE
AILLEURS).

Clic sur la ligne pour sélectionner, touche RetourArrière ; pour sélectionner plusieurs lignes pressez 企 ou 第.

CRÉER UN GROUPE : Clic contextuel ou contextuel au pied de la liste des équations et menu contextuel.

000

 $\sqrt{1}$

Les équations créées pour ce groupe doivent y être placées par glisser-déposer, ce qui les décale légèrement à droite.

 \square^2

VI

 \square^3

3√ 0

Palette d'équation

rd Opérateurs Grec Symboles

{₿

m

1ÎL

AFFICHER LA PALETTE D'ÉQUATION : Menu Fenêtre > Afficher la palette d'équation.

Une PALETTE SIMPLIFIÉE est accessible dans le

menu contextuel du bouton **** de l'éditeur d'équations.

UTILISER LA PALETTE D'ÉQUATION.

Pour placer un symbole au point d'insertion dans l'éditeur d'équation : **Clic sur le symbole**.

Cocher Utiliser les raccourcis lors de la frappe, ils facilitent votre travail.

AFFICHER LES DÉFINITIONS INTÉGRÉES : Menu Aide > Afficher les définitions intégrées. Voir liste et commentaires dans le chapitre Définitions intégrées.

PRÉFÉRENCES DE GRAPHER.

Menu Grapher > Préférences...

L'onglet Équations permet de modifier les tailles relatives symboles-fractions-exposants indices-limites.

Pensez à **décocher Variables en italique** au moins quand vous entrez des lignes de texte dans l'éditeur d'équation.

● ○ ○ P	références
Σx^2 3.1 fequations Nombres Avancé	
Police et taille par défaut	Tailles relatives
$sin^{2}x_{0}+\sum_{n=0}^{N_{0}^{k}}\frac{(-1)^{n}}{\sqrt[3]{n}}$	Symboles : Fractions : Exposants : Limites : Symboles : Fractions : Fracti
Divers	
🗌 Variables en italique	

e	$\Theta \Theta$				
	<u>▶ 🖑 Q</u>	•	•	•	
	Action	Agrandir	Réduire	Centrer l'origine	Égaliser les axes
I		Équations			
	y=			У=	
				_	

000

Π

Palette d'équation

Standard Opérateurs Grec Symboles

L'onglet Nombres précise le **nombre de décimales**, notation scientifique ou ingénieur, le choix **i ou j** pour les **nombres complexes**.

L'onglet Avancé permet des réglages de la précision des calculs, d'autres pour l'intégration numérique, le choix de l'unité d'angle (radians, degrés décimaux, grades), le choix de domaine [0, 2π] ou [$-\pi$, π] pour les angles polaires et les valeurs de la fonction atan2(y, x).

RACCOURCIS CLAVIER DE L'ÉDITEUR D'ÉQUATIONS.

Une liste complète sera donnée plus loin ; en voici quelques uns d'usage fréquent. Pour :

€ 0 0	Préférences
Σx^2 3.1 Équations Nombres Avancé	
Chiffres	Exemples
Nombre de décimales : 6	1,234568e5
Supprimer les zéros à droite	2,718282
	0,014000
Notation	3,200000e4
Notation : scientifique	
Utiliser : à partir de : 10 ± 4	Valeur personnalisée : 3,1415926
	Résultat affiché : 3,141593
Nombres complexes	
Partie imaginaire : i 🍼 À la fin	Complexe : 2 000000 + 2 000000

00	Pr	éférences		
$\sum x^2$ 3.1 Équations Nombres Avancé				
Précision numérique		Intégration		
Par défaut : 🦷 📃		Méthode par défaut :	Romberg	
Dérivées :	1 1 1 1 1		Seule la méthode de Romberg permet d'évaluer les intégrales impropres.	
Fonctions de Bessel :		Méthode de Romberg	Autres méthodes	
Fonctions spéciales :		Erreur maximale :	1,000000 Nombre d'étapes : 64	
Normale	Élevée	Nbre max. d'itérations :	20	
		Ordre :	5	
Divers				
Valeurs angulaires polaires	02π 🛟	Mode trigonomé	trique : 🛛 radian 🛛 🛟	
	Valeurs de la fonction de la variable d'angle p	atan2() et polaire (Φ)		
Nombre maximal d'itérations :	100			
	Pour évaluer les fonction	ons spéciales		

— insérer une fraction :		tapez :	/
- entrer un exposant :	$\mathbf{a}^{\mathbb{I}}$	tapez :	٨
— entrer un indice :	a_{\parallel}	tapez :	☆-
— ouvrir des parenthèses :	()	tapez :	(
- ouvrir des accolades :	$\{ \ \}$	tapez :	N(
- taper une lettre grecque minuscule :	ω	tapez : o m e g a	(sur le clavier $\mathbf{\nabla}\mathbf{P}$ donne $\mathbf{\pi}$)

- naviguer dans les symboles et expressions, utilisez : ••• 1 + ••

EXPRESSIONS À VALEURS MULTIPLES.

Dans l'exemple $a = \{1, 1, 2, 3, 4, 5\}$ les valeurs numériques sont 1, 1 - 2 - 3, 4 - 5; il y a deux emplois de la virgule :

- la virgule décimale : sans espace la séparant des parties entière et décimale du nombre ;

- le groupe « virgule suivie d'une espace » : séparateur entre chaque nombre, fonction, etc.

DÉFINITIONS GLOBALES ET LOCALES.

Définition globale : le paramètre est défini par une équation particulière ; exemple : **a** = {1, 2, 2, 3, 3, 4} ; cette définition peut être ou non dans un groupe ; elle s'applique à toutes les expressions de la liste des équations et contenant le paramètre a, sauf dans le cas suivant :

Définition locale : la définition du paramètre fait partie de l'équation qui le contient ; exemple : **y** = **ax**, **a** = {0,5, 0,7} ; la définition locale prime sur la définition globale ; cette équation donnera deux courbes pour a = 0,5 et 0,7.

Ajoutons une troisième ligne d'équation : y = ax sans rien d'autre ; cette équation utilise la définition globale de a et montrera quatre courbes pour a = 1 - 2,2 - 3,3 - 4 ; la cohabitation des deux y = ax ne pose pas de problème.

EXERCICE.

1) Dans le document en cours, entrez les	expressions :
$\omega_{max} = \{1, 1, 2, 3, 4, 5\}$	en utilisant la palette d'équation
$y = \omega_{max} x$	de préférence aux
ω^{2}_{max}	raccourcis clavier ;
puis supprimez les trois lignes d'équat	ions ;

2) Recommencez le tout en ne vous servant que du clavier ; les frappes dans l'éditeur d'équations après effacement de y= sont pour les première et troisième expressions :

o m e g a $\triangle - m$ a x $\rightarrow = \widehat{1}(1, 1, espace 2, espace 3, 4, espace 5 <math>\rightarrow$ Retour o m e g a $\triangle - m$ a x $\rightarrow 2 \rightarrow$ Retour

puis supprimez les trois lignes de l'exercice.

Vous êtes fin prêt pour reprendre notre travail sur les équations différentielles.

Entrer les équations du problème.

Faites-le conformèment à la liste des équations de la figure qui comporte :

- taille du graphe et échelle Oy (cf. bug nr. 1 & 2) ;
- titre du document ;
- quatre groupes précédés de leurs titres (cf. bug nr. 9) ;
- quatre lignes de commentaires supplémentaires ;
- quatre équations pour les valeurs des paramètres ;

- l'équation différentielle (les deux valeurs de ω qui la suivent seront inscrites par Grapher automatiquement) ;

- deux équations classiques y = y(x).

Enregistrez (sauvegardez) fréquemment votre travail.

Remarquez :

- les deux définitions globale et locale de ω , dont une définition à valeurs multiples ;

- les virgules décimales sans espace avant ou après ;

 les cinq séparateurs « virgule espace », dont trois pour l'équation différentielle et un pour l'équation suivante ;

— y", y' : les indices prime et seconde sont les guillemets anglais double et simple (apostrophe) du clavier ;

 les espaces facultatives ajoutées avant et après les signes =, +, -, pour plus de lisibilité.

SYNTAXE D'UNE ÉQUATION DIFFÉRENTIELLE.

L'expression la définissant est en trois parties :

- l'équation elle-même ;
- les conditions initiales ;
- le domaine choisi pour la variable.

La forme de l'équation est : « dérivée d'ordre le plus élevé = fonction du reste », ce reste ne contenant que des dérivées d'ordres inférieurs, la fonction, la variable, les paramètres.

Personnalisation du graphe.

—Ajustez l'échelle sur Ox : de 0 à π, domaine choisi pour la variable : menu Format > Axes et grilles, etc. (figure ci-contre).

-Avec les **Inspecteurs**, choississez pour les **courbes** de l'équation différentielle **couleur** Apple Noir, **largeur de trait** 1.9, et pour celles des solutions algébriques couleur Apple Rouge, trait de 1.9 également ; il est possible de **sélectionner plusieurs équations pour des réglages communs** ; si vous **sélectionnez la ligne d'une équations « multiple** » (ici l'équation différentielle), **toutes ses versions le seront** (ici pour les deux valeurs de ω).

 Profitez de l'ouverture de l'Inspecteur des courbes et de la palette
 Couleurs d'Apple pour visiter cette dernière, qui en six onglets vous présente dix-sept options et vous permet de mémoriser les couleurs choisies ou créées.

 Affichez l'équation différentielle (sans conditions initiales ni domaine de la variable) sur le graphe ; pour cela :

Clic pour la sélectionner dans la liste des équations > clic dans le fond de l'éditeur pour y désélectionner sa recopie >

cliquez-glisser sur l'équation seule pour la sélectionner > glissez-déposez sur le graphe > réglez forme et taille, complétez éventuellement avec l'Inspecteur (cadre, couleurs, fond, inclinaison, ombre).

- Placez sur le graphe une légende dans un cadre ovale (voir le gra-

taille L = 819 H = 576 pt Oy - 2 à 2Δ Δ Équations différentielles Δ données ۲ ▼Groupe sans titre ۲ $\tau = 0.5$ $\omega = \{0, 5\pi\}$ Δ conditions initiales ۲ ▼Groupe sans titre Δ fonction y(0) f = 1Δ dérivée première y'(0) ۲ d = 0Δ équation différentielle : solutions numériques ⊻ Groupe sans titre $v'' y'' = -\frac{2}{\tau} y' - \left(\omega^2 + \frac{1}{\tau^2}\right) y, y'(0) = d, y(0) = f, x = (0...\pi)$ ₫ ₫ ₫ $\omega = 15,708$ Δ solutions algébriques ■ Groupe sans titre Δ oscillations amorties et croissantes $y = e^{-\frac{x}{\tau}} \left(f \cdot \cos\omega x + \left(\frac{d}{\omega} + \frac{f}{\tau \omega} \right) \sin\omega x \right) \omega = 5\pi$ Δ $y = e^{-\frac{x}{\tau}} \left(f + \left(d + \frac{f}{\tau} \right) x \right)$

Variable
Valeurs : 0 π
Marques de graduation
Ajuster automatiquement
Principales : 1,25 π 🛟
Secondaires : 4 par marque principale
Position
Automatique 🗘
Annuler OK

phe final) ; utilisez les **poignées pour former** l'ovale à votre goût, son **inspecteur** pour le cadre (rouge Apple, largeur 1.9) et le fond (blanc Apple) ; **double-cliquez dans la figure > point d'insertion > menu Format > Police > Affichez les polices > choix de la couleur du texte** (bleu), **de la police** (Helvetica 18), **ombre du texte.** Constatez que vos frappes s'inscrivent dans un cadre rectangulaire circonscrit à l'ovale, et commencent en dehors, ce qui ne facilite pas la mise en page qui s'avère plus aisée avec l'objet inséré Rectangle.

Pensez à enregistrer (sauvegarder) fréquemment votre travail.

Réglages pour les solutions de l'équation différentielle.

Dans la liste d'équations, cochez et **sélectionnez d'un clic** la solution algébrique en $\cos\omega x$ et $\sin\omega x$, ouvrez l'**Inspecteur**, choississez la **résolution** la plus basse donnant une courbe correcte (**cliquez la flèche circulaire après chaque modification dans la partie** « **Courbe** ») ; voir fenêtre cicontre.

Cochez la version $\omega = 5\pi = 15,709$ de l'équation différentielle et sélectionnez-la d'un clic ; avec un clic sur le fond du graphe, les deux courbes, solutions numérique et algébrique, apparaissent clairement ; elle devraient se superposer parfaitement mais on peut améliorer le calcul de la solution numérique en ouvrant l'Inspecteur après resélection de la courbe $\omega = 15,709$.

Dans sa partie inférieure « Équation différentielle » vous pouvez **choisir la méthode de calcul (Euler ou Runge-Kutta d'ordre 4) et le pas de progression** ; le pas est 0,01 essayez d'autres valeurs 0,1 - 0,05 - 0,001-0,0005 (**cliquez chaque fois le cercle fléché**) ; Runge-Kutta d'ordre 4 et pas de 0,001 donnent une bonne superposition des deux courbes.

Faites les mêmes réglages avec la solution $\omega = 0$ et la seconde solution algébrique ; le pas de 0,01 semble assez petit pour un calcul correct ; la figure ci-contre montre l'Inspecteur des équations différentielles.

Le pas le plus adapté peut changer si vous modifiez le domaine de la variable, les échelles des axes, les paramètres de l'équation différentielle.

Pensez à enregistrer (sauvegarder) fréquemment votre travail.

Modification de paramètre ou d'équation.

Clic sur l'équation > clic sur le fond de l'éditeur > traitement de texte dans l'éditeur d'équations. Essayez de changer la valeur de $\tau = 0,1$; 0,3 ; 1; 0,5 pour voir évoluer les solutions numériques de l'équation différentielle.

00

Évaluation

Calcul des coordonnées de points d'une courbe.

Clic sur la courbe ou son équation > menu Équation > Évaluation... > Cliquez le point désiré sur la courbe, ou entrez une valeur de la variable et touche Retour > affichage des coordonnées en bas de la fenêtre, calcul de la fonction, de ses dérivées première et seconde, affichage sur le graphe du point choisi, des tangente, normale, cercle osculateur en ce point et

clic sur le bouton Trait > affichage de leurs équations dans la liste.

Recherche des racines, extrema, points d'inflexion.

Clic sur la courbe ou son équation > menu Équation > Recherche de racine... > Choix de l'option dans le menu contextuel > Cliquez le point approché sur la courbe, ou entrez une valeur approchée de la variable et touche Retour > pour obtenir le calcul des coordonnées du point particulier cherché, des dérivées première et seconde, ce qui permet de vérifier les résultats : y ou y' ou y" très proche de

Entrée Rechercher ✓ racine extremum local • Valeur ini $X = 0.05\pi$ point d'inflexion 0.108 Valeur Expression Expression Valeur у 0,959865 x 0,1081 $\frac{dy}{dx}$ -0,458762 v 2,9829e-8 $\frac{d^2y}{dx^2}$ $\frac{dy}{dx}$ -12.7072 -2.004318 $\frac{d^2y}{dx^2}$ 50,6394 Affichage Position Affichage Position ✓ Tangente Tangente Perpendiculaire Perpendiculaire Cercle de courbure Cercle de courbure Trait Trait

zéro ; affichage sur le graphe du point choisi, des tangente, normale, cercle osculateur en ce point et avec clic sur le bouton Trait > affichage de leurs équations dans la liste.



00

Recherche de racine

Tracer la courbe de la dérivée d'une fonction.

Clic sur l'équation dans la liste > menu Équation > Dériver > remplacement de la fonction originale et de sa courbe par sa dérivée. Recommencer > dérivées successives.

Menu Équation > Intégrer, pour revenir à la dérivée précédente, recommencez jusqu'au retour à la fonction originale.

Tracer la courbe de l'intégrale d'une fonction.

Clic sur l'équation dans la liste > menu Équation > Intégrer > remplacement de la fonction originale et de sa courbe par son intégrale. Menu Équation > Dériver, pour revenir à la fonction originale.

Calcul d'une intégrale définie de fonction.

Clic sur l'équation > menu Équation > Intégration... > menu contextuel > choix > entrer l'intervalle de l'intégrale, méthode de calcul avec ses réglages > Calculer.

Pour supprimer l'aire d'intégration sur le graphe : menu Équation > Supprimer le domaine d'intégration.

Calcul du point d'intersection de deux courbes.

Sélectionner leurs deux équations (clics avec touche \Re ou \triangle) > menu Équation > Recherche d'intersection... > clic sur une courbe au voisinage de

⊖ ○ □ Intégration	😝 🔿 😝 Rechercher l'intersection
Intégrer ✓ la surface Ia longueur 0,25 Ie volume de révolution l'aire latérale de révolution	Valeur initiale X = 0,626452
	Expression Valeur X 0,636452 Y 0,636452
Nombre maximal d'itérations : 20 Ordre : 5 Calculer ée de la variable > OK.	Affichage Position Trait OK

l'intersection ou entrer une valeur approché

REMARQUE CONCERNANT LES SIX CALCULS PRÉCÉDENTS : ils seront pos-

sibles ou non, leurs fenêtres, réglages, options, menus contextuels, peuvent changer, selon la forme des équations (explicites y = f(x) ou x = f(y), implicites, paramètriques), et le système de coordonnées utilisé.

EXERCICE : entrez l'équation supplémentaire simple y = x dans la liste des équations du document en cours et expérimentez avec elle tout ou partie de ces calculs ; pour le calcul d'intersection prenez une autre des équations déjà présentes.

Voici, sur la figure ci-contre, comment se présente votre graphe final (seules les solutions de l'équation différentielle sont cochées dans la liste des équations).

Si vous avez eu la patience d'arriver ici vous méritez un grand bravo, que dis-je, une ovation ! Un hommage à votre mémoire n'est pas de trop non plus car vous avez appris beaucoup sur Grapher.



Leçon 5 : Créer une animation (Création d'animation) en 2D et 3D.

Dans cette leçon vous allez créer des animations par un procédé différent de celui de la Leçon 3 et voir comment :

- créer des animations dans un graphe 2D ;
- préparer un document 3D ;
- créer la représentation d'une surface ;
- modifier son aspect ;
- personnaliser un graphe 3D ;
- l'animer ;
- enregistrer les animations dans un fichier Quick Time.

Création du graphe 2D.

Ouvrez un document 2D ayant les caractéristiques suivantes : modèle Margins, taille et échelle sur Oy comme indiqué sur la figure ci-contre, axe Ox égalisé sur Oy, axes cadre et grilles apparents.

Entrez les équations et commentaires de la figure.

Personnalisez l'ellipse : résolution minimum, largeur de trait 1.9, couleur Apple Rouge.

Enregistrez fréquemment votre travail : « Leçon5-2D ».

Fenêtre d'animation 2D.

Ouvrez-la par : menu Équation > Création d'animation...

Elle montre trois zones :

la première règle la séquence Quick Time ;

la suivante donne la liste des paramètres de la liste des équations à condition :

· qu'ils aient une définition globale,

 qu'ils ne soient précédés dans la liste par aucune ligne comportant le triangle jaune danger,

 • qu'ils ne soient précédés dans la liste par aucun groupe ;

- la troisième zone permet divers types d'animations.

Dans la liste des équations nous avions mis intentionnellement le commentaire « taille » à la fin ; il y a quatre paramètres, mais un seul est utilisé dans une équation de courbe et donc capable d'animer un graphe.

Animations possibles en 2D.

Commencez par choisir la taille (de la fenêtre Quick Time), puis durée-échantillonnage-nombre d'images (deux de ces trois nombres). Ensuite choississez une ou plusieurs des animations suivantes :

Cocher un ou plusieurs paramètres > entrer valeurs initiales et finales ;

- Zoom avant ou arrière avec facteur % pour zoom général ;
- Zoom sur les échelles des abscisses et/ou des ordonnées, facteur % à choisir ;
- terminez par clic sur Création d'animation.

Après essai de l'animation vous pouvez la sauvegarder comme fichier Quick Time (.mov) par menu Fichier > Enregistrer sous...

Bug nr. 15 : les animations en 2D par Zoom n'ont d'effets que sur les axes et les grilles, les courbes tracées restent parfaitement stables (sauf si une animation par paramètre est configurée) ; en l'état actuel de Grapher, ces animations par Zoom sont sans intérêt.

Essayez quand même les différents modes d'animations en vous aidant des données lues sur la figure.



	Durée : 6.0	s		
Échantillor	nnage : 5.0	ips	Taille : 1	00%
Nombre d'in	nages : 30		1 1 1 1	1 1 1 1 1 I Y
Paramètre	Animer V	/aleur init	iale Va	leur finale
α	1 (0	π	
a				
b				
с				
Réduire	/agrandir Lin	nites du	cadre	Orientation
Réduire Zoom avar Facteur :	/agrandir Lin nt OZoom arr 0%	nites du rière	cadre	Orientation
Coom avar Facteur :	/agrandir Lin nt OZoom arr 0%	nites du	cadre	Orientation

Ouverture de la fenêtre 3D.

— Méthode 1. En partant d'un document 2D > menu Présentation > Passer en affichage 3D > supprimer toutes les équations > menu Format > Modèle de courbe...> choisir un modèle de graphe ;

- Méthode 2. (Menu Fichier > Nouveau... >) Nouvelle courbe > Courbe 3D > choisir un modèle de graphe.

Régler la taille du graphe 3D.

La relation entre la taille du graphe sur l'écran et ses dimensions après impression, exportation, transfert ou copié-collé dans une autre application, est la même qu'en 2D ; autrement dit un pixel sur l'écran donnera 1 pt = 1/72 inch = 0,352778 mm sur la feuille A4.

En 3D le menu Format ne permet pas de choisir les dimensions de la figure ; la seule possibilité est de modifier largeur et hauteur du champ du graphe dans la fenêtre en agissant sur les deux boutons au milieu des bordures gauche et haute, pour obtenir le nombre désiré de pixels ou points (pt) ; il ne reste plus qu'à mesurer les dimensions en pixels sur l'écran ; on peut utiliser pour cela Free Ruler 1.7b5 de < <u>http://www.pascal.com/software/freeruler/</u> > après étalonnage selon les caractéristiques de l'écran, ou tout simplement, connaissant le coté en mm du pixel de l'écran, mesurer l'image avec un double décimètre et convertir ses dimensions en pixels.

Par exemple, avec mon matériel : 576 pixels prennent 148,53 mm sur l'écran, et donnent 203,2 mm après impression sur une feuille A4 ; le rapport entre longueur sur papier et longueur sur écran est constant (ici 1,368).

Enregistrez votre travail : « Leçon5-3D ». Le fichier .gcx conserve les dimensions de la fenêtre 3D et du champ de graphe.

Personnaliser axes, cadre et arrière-plan du graphe 3D.

CHANGER LE MODÈLE DE GRAPHE : **menu Format > Modèle de courbe**, propose les mêmes options que menu Fichier > Nouveau... > Nouvelle courbe > Courbe 3D.

ARRIÈRE-PLAN, ÉCLAIRAGE, LISSAGE : menu Format > Disposition > onglets Arrière-plan (couleur), Éclairage (des surfaces), Divers (lissage des droites).

AXES ET CADRE : menu Format > Axes et cadre > sélectionner un axe > Modifier > réglages de l'échelle > OK > appeler l'Inspecteur > réglages largeur des traits, couleurs, marques de graduations, flèches ; puis :

sélectionner le cadre > OK > appeler l'Inspecteur > réglage largeur des traits, couleurs, du cadre cubiques et de ses faces avec grilles possibles.

Choississez Modèle de courbe... Image ; réglez les

échelles des trois axes : -5 à 5, décocher, 1, 1, Automatique ; avec leurs Inspecteurs mettez des flèches à leurs extrémités positives.

Avec l'Inspecteur du cadre faites des essais de « murs ».

Enregistrez votre travail.

Entrer les équations 3D.

Elles figurent sur la copie d'écran ci-contre. Après cette opération, pensez à **enregistrer le document en cours.**

Pas de commentaires sur les dimensions du graphe et échelles d'axes comme en 2D : l'enregistrement de ces informations se fait bien en 3D et les bugs nr. 1 et 2 ne s'appliquent qu'aux documents 2D. Comme en 2D plus haut, commentaires après les paramètres.

Modifier, personnaliser les courbes 3D et surfaces.

Clic sur l'équation > appeler l'Inspecteur > réglages divers de la surface.

Les figures suivantes vous montrent : à gauche l'inspecteur affecté au travail en cours (Tore replié), à droite un autre type d'inspecteur pour une courbe 3D, en bas une image du graphe final.

	Équations
•	b=1
	a=1
Ø	$\begin{bmatrix} r_0 \\ \theta \\ z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 3 + \sin t + b\cos u \\ 2t \\ b\sin u + 2\cos t \end{bmatrix}, t = 02\pi, u = 02\pi$
	c=3
	Tore replié

	Afficher : tout
○ ○ O Inspecteur ○	Troite
Afficher : tout	Droite
▼ Droite	Largeur : 1 💎
☑ Droite	▼ Cadre
	🗹 Rectangle englobant
Largeur : 1 V	Couleurs de grille :
Flèches :	Mur X Gauche et droite ; 🗹 Arrière
▼ Axe	Face :
Marques principales Numérotées	Grille X : aucune 🛟 Grille Z : aucune 🛟
	Mur Y Avant et arrière 😯 🗹 Arrière
Format des marques de graduation	🖂 Face :
Espacement :	Grille Z : aucune 🛟 Grille X : aucune 🛟
Marques : largeur princip. : 4.0	Mur Z Bas et haut 🗧 🕄 Arrière
largeur second. : 2.0	Face :
	Grille X : aucune 🛟 Grille Y : aucune 🛟

0 0 0 Inspecteur O

Mise en page du graphe 3D.

Les commandes à votre dispositions sont :

- \triangle souris pour zoomer axes-cadrescourbes-surfaces ;

− %souris pour centrer le tout ;

 $- \sum$ souris pour rotation de l'image autour d'un axe perpendiculaire au plan de l'écran et passant par l'origine des axes ;

 souris pour rotations autour d'axes dans le plan de l'écran et passant par l'origine des axes.

Essayez de reproduire cet aspect du graphe en utilisant les commandes ci-dessus, l'inspecteur du cadre et celui de la surface (la vue cicontre de ce dernier vous montre les réglages adoptés pour la surface).

Enregistrez votre travail !





Fenêtre d'animation 3D.

Menu Équation > Création d'animation... > fenêtre des réglages de l'animation.

Semblable à ce qui a été vu plus haut en 2D avec une fonction supplémentaire « **Orientation** », comme le montre la figure ci-contre :

Les deux images réduites du graphe obéissent aux commandes de mises en page de ce dernier et permettent de construire une animation en choisissant deux vues différentes > Création d'animation > puis fenêtre d'essai de l'animation > enregistrement éventuel en fichier Quick Time.

Comme en 2D on peut animer les paramètres . Les animations par Zoom de l'onglet Réduire / agrandir sont les mêmes qu'en 2D... mais voir bug nr. 16.

Avec Grapher 2.0, voir le bug nr. 24 : vous devez alors refaire le graphe 3D dans une nouvelle fenêtre, ne pas le modifier avec l'Inspecteur ; l'animation est possible dans ces conditions.

Utilisez l'onglet Orientation, choississez images initiale et finale, créez votre animation, testez-la, enregistrez et visionnez le fichier Quick Time dans cette application.





Voici une vue de l'animation en cours d'essai, avant son enregistrement.

Félicitations ! Vous avez appris une autre façon de créer des animations, et surtout à utiliser Grapher en 3D. Vous en connaissez maintenant beaucoup sur cette application, cependant **n'oubliez pas les nombreux bugs de Grapher et relisez souvent le chapitre qui les décrit.**

Leçon 6 : Traiter un ensemble de points (Courbe de régression).

Dans cette leçon, vous allez apprendre à tracer des graphes de points, et de façon plus détaillée :

- définition des ensembles de points :
- entrée manuelle des données d'un ensemble de points ;
- importation des données d'un fichier TXT (.txt), normes pour ce type de fichier ;
- exportation des données d'un ensemble de points de Grapher ;
- traitement de mesures ou de données statistiques avec calculs de courbes de régression ;
- dessin de figures avec des ensembles de points.

Préparation du document.

Créez un document 2D modèle Margins, taille et axes comme définis cicontre, entrez les équations indiquées.

Pour entrer les deux lignes Ensembles de points, ici notées « Ensemble sans titre » :

soit menu Équation > Nouvel ensemble de points ;

- soit clic sur bouton * au bas de la liste des équation > menu contextuel > Nouvel ensemble de points ;

– soit ℜ∑P (raccourci clavier).

Titrer un ensemble de points : double clic sur la ligne > taper le nom. Ici on a utilisé Grapher 1.1 et à cause du bug nr. 9 on a placé les titres dans la liste des équations au-dessus de chaque ensemble.

L'ensemble de points de Grapher.

C'est un tableau de coordonnées de points du graphe en 2D ou 3D : une ligne par point, nombre de colonnes supérieur ou égal au nombre de coordonnées, affectation d'une colonne à chaque coordonnée, système de coordonnées au choix (voir figures ci-contre).

Entrée manuelle des données des ensembles de points.

Cliquez sur l'ensemble de points (le premier) dans la liste des équations > Modifier les points... > Points > sélectionnez les lignes existantes (utilisez les touches \triangle ou %) > effacez-les (touche Retour arrière) > OK, ce qui efface les points sur le graphe.

Modifier les points... > Points > avec les menus contextuels Ajouter et Supprimer, créez les nombres de lignes (ici 10) et de colonnes (ici 3) correspondants au nombre de points et à celui de leurs coordonnées.

Par double clic sur chaque nombre entrez les valeurs du tableau ci-contre > Onglet Coordonnées > Système cartésien > affectez la colonne 1 à x et la 2 à y > OK > les 10 points apparaissent sur le graphe.

Vous avez entré 30 coordonnées pour 10 points en trois colonnes : la première pour les abscisses, les deux autres à choisir pour les ordonnées ce qui permettra finalement deux nuages de points sur le graphe.

Importation des données des points d'un fichier TXT (.txt).

Les données ci-dessus ont été copiées dans les fichiers TXT (.txt) (voir les deux figures suivantes) sous deux présentations normalisées, en colonnes et en ligne, acceptées par Grapher.

Éq	uati	ons

- taille L=793 H=559 pt Δ
- Oy 0 à 3,5 Ox 0 à 5,27 Δ
- Courbes avant erreurs aléatoires Δ

y=0,4x+0,75⊻

₫

⊻

- $y = \frac{2}{9}x^2 \frac{8}{9}x + \frac{59}{36}$
- Δ
 - Droite de régression
- \checkmark Ensemble sans titre Δ
 - Parabole de régression
 - Ensemble sans titre

Ajouter	Supprimer	Trier
Colonne 1	Colonne 2	Colonne 3
0,5	1,01	1,29
1	1,25	1,17
1,5	1,18	0,87
2	1,69	0,61
2,5	1,7	0,78
3	2	0,82
3,5	2,24	1,16
4	2,19	1,79
4,5	2,71	2,33
5	2,9	2,91
		Importer Exporter



PRÉSENTATION EN COLONNES : une colonne par coordonnée, une ligne par point, séparateur de coordonnées par touche tabulation. Importation : Modifier les points... > supprimez les lignes, réglez les colonnes > Importer... > décocher Séparateurs de colonnes et de rangées à utiliser > 1.00 1. 1.00

coordonnées dans le même ordre séparées par une virgule. Importation : comme ci-dessus mais cocher Séparateurs de colonnes à utiliser « , » et « ; » pour les rangées.

POINT DÉCIMAL OBLIGATOIRE DANS CES FICHIERS TXT : ils seront convertis en virgules dans le tableau de l'ensemble de points (si OS X et Grapher 1.1 ou 2.0 configurés en français).

Avec GRAPHER 2.2 et Snow Leopard configurés en FRANÇAIS : VIRGULE DÉCIMALE OBLIGATOIRE PARTOUT.

Exportation des coordonnées de points de Grapher.

Sélectionnez l'ensemble de points > Modifier les points... > Exporter... > choisissez les options des séparateurs (décochez) et nombre de chiffres (cochez), un nom et une place (Desktop) pour le fichier > Enregistrer. Vous obtenez la figure ci-contre avec des virgules décimales si votre ordinateur est configuré en français ; si vous tentez d'importer ce fichier vous aurez des erreurs dues à la virgule décimale non reconnue. Pour rendre le fichier ré-importable dans Grapher, appliquez la procédure suivante :

Double clic > ouverture dans TextEdit > menu Édition > Rechercher > Rechercher... > Rechercher « , » Remplacer par « . » > Tout remplacer > menu Fichier > enregistrez-le.

Les virgules décimales étant devenues points, ce fichier .txt modifié présenté en colonnes peut être importé dans un ensemble de points de Grapher. Gardez-le, vous allez vous en servir.

Remarque : si on avait choisi l'exportation avec des séparateurs virgules en plus des virgules décimales, rendre le fichier ré-importable n'aurait pas été aussi simple.

Entrez les données du second ensemble de points de votre document.

Appliquez au fichier que vous venez de sauvegarder la procédure décrite plus haut à « PRÉSENTATION EN COLONNES » ; seule modification : **affectez la colonne 3 à y** comme le montre la figure ci-contre.

Personnalisation des points et courbes.

Sélectionnez l'ensemble « Droite de régression » par clic dans la liste des équations ou sur un de ses points sur le graphe > appelez l'Inspecteur (vue ci-contre).

Décochez Polygone (liens entre les points) ; cochez Marques et Droite, choississez croix, réglez leur taille ; clic sur le bouton zigzag, régler l'épaisseur des traits à 1.9 ; clic sur le bouton couleur, choisir Apple Bleu ; Remplir : aucun.

Clic dans le graphe pour désélectionner.

Nota : les deux boutons couleur et zig-zag de la rubrique Droite jouent sur les traits des Marques et Polygones ; Remplir sert pour l'intérieur des marques cercle, carré, losange.

Effectuez le même travail pour l'ensemble « Parabole de régression », avec Marques « cercle », couleur Apple Rouge.

Pour la droite de la première équation : trait de 1.9, Apple Cyan ; Pour la parabole de la seconde équation : trait de 1.9, Apple Magenta.

ENREGISTREZ FRÉQUEMMENT VOTRE DOCUMENT.

	Points	Coordonnées		
Système				_
Système	cartésien		\$)
Colonnes				
x:	1 🕄	у: з 🕄		
		0	Annuler)	ж
uton zig-	000	Inspecte	ur	0
r, choisir	A	Afficher : tout		\$
	Troite			
ent sur les	🗹 Droite			
arques cer-	Flèches :			
» 2V00	🐺 Remplir			
<i>»</i> , avec	aucun	•		
	The Ensemble de	e points 2D		
ta.	Polygone	e : 🛛 lignes brisé	es 🛟)
	🗹 Marques	s : croix	\$)
	Taill	e : 🛑 🚽		,

1.01

1.25

1.18

1.69

1.70

2.00

2.24

2.19

2.71

2.90

3.00

3.50

4.00

4.50

5.00

Θ

Þ,5

1,5

2,5

3,5

4,5

1

2

3

4

5

 \bigcirc

1,01

1,25

1,18

1,69

1,7

2,24

2,19

2,71

2,9

2

1.29

1.17

0.87

0.61

0.78

0.82

1.16 1.79

2.33

2.91

1,29

1,17

0,87

0,61

0,78

0,82

1,16

1,79

2,33

2,91

Votre graphe doit ressembler à cette figure :

Quels problèmes résoudre avec ces deux ensembles de points ?

Premier exemple : un phénomène physique mesuré par une grandeur y, dépend d'un réglage mesuré par la grandeur x ; les appareils mesurent x et y avec des erreurs. On recherche à l'aide du graphe la fonction y = f(x) la plus pertinente.

Second exemple : une étude statistique semble montrer qu'une caractéristique mesurée par y semble dépendre d'une autre caractéristique x. On recherche avec le graphe une fonction y = f(x) possible et une évaluation de sa pertinence.

Que peut faire Grapher ? Il utilise les points (x, y) et un type de courbe choisi par l'utilisateur, et calcule l'équation de cette courbe qui minimise la somme χ^2 des carrés des écarts en ordonnée entre les points



mesurés et cette courbe. Autrement dit Grapher détermine la courbe de régression de y par rapport à x selon le critère des moindres carrés ; Grapher affiche la somme χ^2 des carrés des écarts ; si la courbe est une droite, une astuce permet le calcul de la droite de régression de x par rapport à y, et d'en déduire le coefficient de corrélation entre x et y ; enfin le logiciel trace la courbe sur le graphe.

D'où proviennent nos points ? En partant des équations d'une droite et d'une parabole (les deux équations que vous avez placées dans la liste), on a pris 10 valeurs de x (faible nombre permettant de remplir à la main le tableau de l'ensemble de points), et fait calculer par Numbers les valeurs correspondantes de y pour chaque équation en y ajoutant des valeurs aléatoires comprises entre -0,25 et +0,25.

Calcul de la droite de régression (régression affine).

Décochez les deux équations et le second ensemble de points (Parabole de régression) de la liste pour effacer leurs courbes et points sur le graphe. Cochez l'ensemble Droite de régression.

En regardant le nuage de points, il apparaît qu'une droite représenterait assez bien la relation entre y et x ; si vous êtes en accord avec moi sur ce point, entrez une nouvelle équation proche de la première y = 0.4x + 0.75 et essayez d'ajuster les deux coefficients pour que la droite « colle » au mieux avec les points.

Maintenant faites travailler Grapher :

Sélectionnez l'ensemble de points « Droite de régression » > Interpolation... > Type d'interpolation : affine > Interpoler > Trait > la fenêtre (figure ci-contre) vous donne les résultats :

- a = coefficient de régression de y par rapport à x ;
- b = ordonnée de la droite pour une abscisse nulle ;
- les écarts-types sur ces deux coefficients ;

 $-\chi^2$ = somme des carrés des écarts en ordonnée entre les points et la droite de régression.

Nota : le résultat « q » est toujours égal à 1 et n'existe que pour l'interpolation affine ; que représente-t-il ?

La droite de regression est tracée sur le graphe ; personnalisez-la avec l'Inspecteur, trait de 1.9, couleur Apple Bleu, glissez-déposez son équation sous la ligne de l'ensemble de point correspondant.

Ajoutez deux lignes de commentaires dans la liste des équations comme indiqué ci-contre.

Enfin : clic sur le bouton Fermer de la fenêtre des résultats de l'interpolation.

Type d'interpo	Inte	t Interpoler
y=a·x+b		
Paramètre	Valeur	Incertitudes
a b	0,4149 0,746	±0,0281 ±0,0873
Description		Valeur
χ^2 q		0,1306 1
		Trait Fermer

- Droite de régression
- Ensemble sans titre
- 1 régressionde y par rapport à x
- ✓ y=a⋅x+b, a=0,414909, b=0,746000
- régressionde x par rapport à y
- Parabole de régression

Calcul de la droite de régression de x par rapport à y.

Grapher ne connaît que la régression de y par rapport à x (écarts selon Oy) ; celle que nous voulons maintenant minimise les carrés des écarts selon Ox. D'où les opérations suivantes :

Sélectionnez l'ensemble de points « Droite de régression » > Modifier les points... > Coordonnées > affectez la colonne 2 à x et la 1 à y > OK, dans le graphe les points prennent une position symétrique par rapport à la première bissectrice y = x > Interpolation... > affine > Interpoler > Trait >Fermer, nouvelle équation de droite dans la liste, tracée sur le graphe.

Sélectionnez la nouvelle équation > permutez y avec x > touche Retour > rangez-la au bon endroit (cf. figure ci-contre) ; c'est l'équation de la droite de régression de x par rapport à y, a est le coefficient du même nom ; personnalisez-la : largeur 1.9 couleur Apple Vert ; sur le graphe les deux droites de régression sont très voisines, proches également de la droite « avant erreurs aléatoires ».

Sélectionnez l'ensemble de points > rétablissez l'affectation normale des colonnes, 1 à x et 2 à y.

Calcul du coefficient de corrélation linéaire entre x et y.

Sa valeur absolue est la racine carrée du produit des coefficients de régression

de y par rapport à x et de x par rapport à y ; plus il est proche de 1, meilleure est la corrélation. Faites le calculer par Grapher en vous inspirant de la liste des équations ci-dessus.

ENREGISTREZ FRÉQUEMMENT VOTRE DOCUMENT.

Voici à quoi doit ressembler votre graphe maintenant (avec les points et les deux droites de régression) :



Nota : les résultats fournis par Grapher pour les deux droites de régression ont été vérifiés par calcul manuel, les valeurs des a, b, leurs écarts-types, χ^2 , sont exacts (pour six chiffres significatifs).

Équations Δ taille L=793 H=559 pt Δ Ov 0 à 3.5 Ox 0 à 5.27 Courbes avant erreurs aléatoires Δ ⊻ y=0,4x+0,75 $y = \frac{2}{9}x^2 - \frac{8}{9}x + \frac{59}{36}$ Δ Droite de régression \checkmark Ensemble sans titre Δ régressionde y par rapport à x ∡ y=a.x+b, a=0,414909, b=0,746000 Δ régressionde x par rapport à y x=a.y+b, a=2,324643, b=-1,636602 ≤ Δ coefficient de corrélation $\sqrt{0,414909.2,324643} = 0.982097$ Δ Parabole de régression Ensemble sans titre

Calcul d'une courbe de régression non affine.

Vous allez utiliser le second ensemble de points pour calculer une courbe de régression, autre qu'une droite, toujours selon le critère des moindres carrés.

Dans la liste des équations, décochez tout sauf l'ensemble de points «Parabole de régression », ensuite :

Sélectionnez cet ensemble > Interpolation... > essayez successivement :

- -affine : $\chi^2 = 2,4915$ et graphe mal adapté ;
- exponentielle : $\chi^2 = 0,6148$ graphe un peu mieux ;
- polynomiale > ordre 5 > touche Retour : graphe très bien, $\chi^2 = 0.0299$, mais équation compliquée ;

- polynomiale > ordre 4 > touche Retour : graphe très bien, $\chi^2 = 0,0279$, meilleur mais encore compliqué ;

- polynomiale > ordre 3 > touche Retour : graphe très bien, χ^2 = 0,0826, mais encore trop compliqué ;

- polynomiale > ordre 2 > touche Retour : graphe satisfaisant, $\chi^2 = 0.08319$, équation assez simple ; cette option devrait vous plaire, donc > Trait > Fermer, ce qui trace le graphe et entre l'équation de la courbe de régression (parabole) dans la liste. Résultats dans la fenêtre ci-contre.

Personnalisez la courbe : largeur 1.9 couleur Apple Rouge.

L'équation de la courbe de régression figure maintenant dans la liste des équations comme sur la figure :

Voici le graphe correspondant, avec les points et la parabole de régression.

En cochant la deuxième équation de la liste vous pouvez comparer cette parabole avec celle qui a servi de base pour le calcul des points ; elles se rapprocheraient davantage si ceux-ci étaient en plus grand nombre.

Il est possible de proposer au calcul de régression par Grapher une équation personnelle avec une liste de coefficients.

Les ensembles de points existent aussi en 3D avec calculs de surfaces de régression.

Dessiner avec les ensembles de points.

L'option « Polygone » de l'Inspecteur des ensembles de points, lorsqu'elle est cochée, relie les points entre eux, dans leur ordre d'inscription sur leur tableau de données.

Les angles polaires ont été entrés sous la forme « $n.\pi/3$ » avec n entier de 1 à 6 puis 1 encore une fois pour fermer la figure.

Pour obtenir π au clavier, taper « \mathbb{VP} ».

$\bigcirc \bigcirc$	In	tégrateur	
Type d'interpo	olation : polyr	omiale 🛟 Interpoler	-
	Ordre : 2		
$y = \sum_{n=0}^{N} a_n x^n$			
Paramètre	Valeur	Incertitudes	
a ₀	1,8925	±1,1762	
a _l	-1,1344	±0,9824	
a ₂	0,2702	±0,1741	_
Description		Valeur	
χ^2		0,0831	
			-
		Irait	Fermer

Parabole de régression

Ensemble sans titre

✓

Δ

 \checkmark

 $y=a_0+a_1x+a_2x^2$, $a_0=1,8925$, $a_1=-1,1344$, $a_2=0,2702$



Système			
<i>(</i>	(h	lodifier des po	inte Internolation
Système p	olaire		;
Colonnos			
colonnes			
r:	1	θ:	2
	0		

Ajouter	Supprimer			
Colonne 1	Colonne 2			
3	1,0472			
3	2,0944			
3	3,1416			
3	4,1888			
3	5,236			
3	6,2832			
3	1,0472			

Essayez de reproduire ce graphe polaire avec les informations de ces trois figures, des options du menu Format, des inspecteurs des axes et des ensembles de points, de l'éditeur d'équations et des commandes du menu Objet.



La page suivante, annexe à le Leçon 6, expose les équations utilisées par Grapher pour traiter la régression affine.

Vous venez de terminer cette sixième et dernière leçon d'initiation à Grapher. Vous avez fait preuve de détermination et patience, cela mérite des applaudissement !

Ce logiciel est livré avec des exemples (attention au **bug nr. 6.1 et 6.2)** qui vous montrerons d'autres possibilités de Grapher, champs scalaires, champs de vecteurs, séries, des astuces de présentation, des règles de syntaxe des expressions mathématiques, etc.

Les chapitres suivants exposeront en détail les systèmes de coordonnées et la syntaxe des expressions.

Définitions.

n points de mesures (x_i, y_i) $\overline{x} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^{n} x_i$ $\overline{y} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^{n} y_i$

 $\boldsymbol{a}_{\boldsymbol{y}}$ coefficient de régression de y par rapport à x

a_x coefficient de régression de x par rapport à y

Droite de régression de y par rapport à x.

$$a_{y} = \frac{\sum_{i=1}^{n} (x_{i} - \bar{x})(y_{i} - \bar{y})}{\sum_{i=1}^{n} (x_{i} - \bar{x})^{2}} ; b_{y} = \bar{y} - a_{y} \cdot \bar{x} ; \text{équation} : Y = a_{y}X + b_{y} \text{ qui minimise} :$$
$$\chi_{y}^{2} = \sum_{i=1}^{n} (y_{i} - Y_{i})^{2} = \sum_{i=1}^{n} y_{i}^{2} - b_{y} \cdot \sum_{i=1}^{n} y_{i} - a_{y} \cdot \sum_{i=1}^{n} x_{i}y_{i} ; \text{avec } Y_{i} = a_{y}x_{i} + b_{y}$$

Droite de régression de x par rapport à y.

$$a_{y} = \frac{\sum_{i=1}^{n} (x_{i} - \bar{x})(y_{i} - \bar{y})}{\sum_{i=1}^{n} (y_{i} - \bar{y})^{2}} ; b_{x} = \bar{x} - a_{x} \cdot \bar{y} ; \text{ équation} : X = a_{x}Y + b_{x} \text{ qui minimise} :$$
$$\chi_{x}^{2} = \sum_{i=1}^{n} (x_{i} - X_{i})^{2} = \sum_{i=1}^{n} x_{i}^{2} - b_{x} \cdot \sum_{i=1}^{n} x_{i} - a_{x} \cdot \sum_{i=1}^{n} x_{i}y_{i} ; \text{ avec } X_{i} = a_{x}y_{i} + b_{x}$$

Coefficient de corrélation.

$$r_{xy} = \frac{\sum_{i=1}^{n} (x_i - \bar{x})(y_i - \bar{y})}{\sqrt{\sum_{i=1}^{n} (x_i - \bar{x})^2 \cdot \sum_{i=1}^{n} (y_i - \bar{y})^2}} = \pm \sqrt{a_y \cdot a_x};$$
 si ± 1 forte corrélation entre x et y si 0 aucune corrélation entre x et y

Erreurs, écarts-types.

Sur les mesures
$$y_i : \widehat{\sigma_y} = \sqrt{\frac{\chi_y^2}{n-2}}$$
; sur $a_y : \widehat{\sigma_{ay}} = \frac{\widehat{\sigma_y}}{\sqrt{\sum_{1}^n (x_i - \overline{x})^2}}$; sur $b_y : \widehat{\sigma_{by}} = \frac{\widehat{\sigma_y}}{\sqrt{\sum_{1}^n (x_i - \overline{x})^2}} \cdot \sqrt{\frac{1}{n} \sum_{1}^n x_i^2}$
Sur les mesures $x_i : \widehat{\sigma_x} = \sqrt{\frac{\chi_x^2}{n-2}}$; sur $a_x : \widehat{\sigma_{ax}} = \frac{\widehat{\sigma_x}}{\sqrt{\sum_{1}^n (y_i - \overline{y})^2}}$; sur $b_x : \widehat{\sigma_{bx}} = \frac{\widehat{\sigma_x}}{\sqrt{\sum_{1}^n (y_i - \overline{y})^2}} \cdot \sqrt{\frac{1}{n} \sum_{1}^n y_i^2}$

Systèmes de coordonnées de Grapher

Coordonnées des points et vecteurs en 2D



Relations approximatives (UTILISÉES PAR GRAPHER) :

 $\begin{cases} \Delta \mathbf{x} = \Delta \mathbf{r} \cdot \cos \theta - \mathbf{r} \cdot \sin \theta \cdot \Delta \theta \\ \Delta \mathbf{y} = \Delta \mathbf{r} \cdot \sin \theta + \mathbf{r} \cdot \cos \theta \cdot \Delta \theta \end{cases}$

relations exactes si Δx , Δy , Δr , $\Delta \theta$ sont des infiniments petits ; elles seront d'autant plus précises que Δx , Δy , Δr , $\Delta \theta$ seront petits, donc que m << r ou que $\Delta x/x$, $\Delta y/y$, $\Delta r/r << 1$ et $\Delta \theta << 1$ rad .

Module du vecteur (exact) : $m = \sqrt{(\Delta x)^2 + (\Delta y)^2} = \sqrt{r^2 + (r + \Delta r)^2 - 2r \cdot (r + \Delta r) \cdot \cos \Delta \theta}$

Conséquences sur le tracé (graphe) des champs vectoriels.

Les tracés sont calculés à partir des $\Delta x \Delta y$ entrés pour définir le champ, ou obtenus par les relations approximatives de conversion si les entrées sont $\Delta r \Delta \theta$; dans ce dernier cas le graphe sera d'autant plus erroné que le module m du vecteur ne sera plus négligable devant r.

POUR DES TRACÉS EXACTS DE CHAMPS VECTORIELS, LES DÉFINIR AVEC Δx et Δy.

Par contre les évaluations numériques du champ en un point sont toujours exactes car calculées directement avec les relations entrées pour le définir, qu'elles soient (Δx , Δy) ou (Δr , $\Delta \theta$).

Noms des coordonnées : ils sont figés dans Grapher (Curvus pro X permettait de les changer) : voir bug nr. 6.1.

Afficher ou cacher une grille ou un axe : menu Format > Axes et grilles > cocher ou décocher.

Coordonnées des points et vecteurs en 3D



Coordonnées 3D.

Cartésiennes : M(x, y, z); $\overline{MN} (\Delta x, \Delta y, \Delta z)$; $N(x + \Delta x, y + \Delta y, z + \Delta z)$ Cylindriques : $M(r_0, \theta, z)$; $\overline{MN} (\Delta r_0, \Delta \theta, \Delta z)$; $N(r_0 + \Delta r_0, \theta + \Delta \theta, z + \Delta z)$ Sphériques : $M(r, \theta, \phi)$; $\overline{MN} (\Delta r, \Delta \theta, \Delta \phi)$; $N(r + \Delta r, \theta + \Delta \theta, \phi + \Delta \phi)$ Module du vecteur : $|\overline{MN}| = m$ Noms et domaines de variation : abscisse x, ordonnée y, cote z : $z \in]-\infty, +\infty[$ radiale r_0 dans xOy, r dans l'espace : $r_0, r \in]-\infty, +\infty[$ en entrée, $[0, +\infty[$ en sortie ; azimutale dans xOy : $\theta \in [0, 2\pi]$ ou $[-\pi, +\pi]$ selon le choix, commun avec atan2(y, x), fait dans les préférences ; polaire (colatitude) : $\phi \in [0, \pi]$

Conversion des coordonnées du point.

$$\begin{cases} r_0 = r \cdot \sin \phi \\ \theta \\ z = r \cdot \cos \phi \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} r = \sqrt{r_0^2 + z^2} \\ \theta \\ \phi = \operatorname{Arccos} \frac{z}{\sqrt{r_0^2 + z^2}} \end{cases}$$

$$x = r \cdot \sin \phi \cdot \cos \theta$$

$$y = r \cdot \sin \phi \cdot \sin \theta \iff \begin{cases} r = \sqrt{x^2 + y^2 + z^2} \\ \theta = \operatorname{atan2}(y, x) \\ \phi = \operatorname{Arccos} \frac{z}{\sqrt{x^2 + y^2 + z^2}} \end{cases}$$

← Cartésiennes ⇔ Sphériques

Conversion des coordonnées du vecteur.

Cartésiennes ⇔ Cylindriques

 $\begin{cases} x = r_0 \cdot \cos \theta \\ y = r_0 \cdot \sin \theta \\ z \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} r_0 = \sqrt{x^2 + y^2} \\ \theta = \operatorname{atan2}(y, x) \\ z \end{cases}$

Relations exactes (NON UTILISÉES PAR GRAPHER) :

Cartésiennes ⇔ Cylindriques

$$\begin{cases} \Delta x = (r_0 + \Delta r_0) \cdot \cos(\theta + \Delta \theta) - r_0 \cdot \cos\theta \\ \Delta y = (r_0 + \Delta r_0) \cdot \sin(\theta + \Delta \theta) - r_0 \cdot \sin\theta \\ \Delta z \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} \Delta r_0 = \sqrt{(x + \Delta x)^2 + (y + \Delta y)^2} - \sqrt{x^2 + y^2} \\ \Delta \theta = \tan^2(x \cdot \Delta y - y \cdot \Delta x, x^2 + y^2 + x \cdot \Delta x + y \cdot \Delta y) \\ \Delta z \end{cases}$$

Cartésiennes ⇔ Sphériques

$$\begin{cases} \Delta x = (r + \Delta r) \cdot \sin(\phi + \Delta \phi) \cdot \cos(\theta + \Delta \theta) - r \cdot \sin\phi \cdot \cos\theta \\ \Delta y = (r + \Delta r) \cdot \sin(\phi + \Delta \phi) \cdot \sin(\theta + \Delta \theta) - r \cdot \sin\phi \cdot \sin\theta \\ \Delta z = (r + \Delta r) \cdot \cos(\phi + \Delta \phi) - r \cdot \cos\phi \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} \Delta r = \sqrt{(x + \Delta x)^2 + (y + \Delta y)^2 + (z + \Delta z)^2} - \sqrt{x^2 + y^2 + z^2} \\ \Delta \theta = \tan^2(x \cdot \Delta y - y \cdot \Delta x, x^2 + y^2 + x \cdot \Delta x + y \cdot \Delta y) \\ \Delta \phi = \operatorname{Arccos} \frac{z + \Delta z}{\sqrt{(x + \Delta x)^2 + (y + \Delta y)^2 + (z + \Delta z)^2}} - \operatorname{Arccos} \frac{z}{\sqrt{x^2 + y^2 + z^2}} \end{cases}$$

٢

Cylindriques ⇔ Sphériques

$$\begin{cases} \Delta \mathbf{r}_{0} = (\mathbf{r} + \Delta \mathbf{r}) \cdot \sin(\phi + \Delta \phi) - \mathbf{r} \cdot \sin\phi \\ \Delta \theta \\ \Delta z = (\mathbf{r} + \Delta \mathbf{r}) \cdot \cos(\phi + \Delta \phi) - \mathbf{r} \cdot \cos\phi \end{cases} \Leftrightarrow \begin{cases} \Delta \mathbf{r} = \sqrt{(\mathbf{r}_{0} + \Delta \mathbf{r}_{0})^{2} + (z + \Delta z)^{2}} - \sqrt{\mathbf{r}_{0}^{2} + z^{2}} \\ \Delta \theta \\ \Delta \phi = \operatorname{Arccos} \frac{z + \Delta z}{\sqrt{(\mathbf{r}_{0} + \Delta \mathbf{r}_{0})^{2} + (z + \Delta z)^{2}}} - \operatorname{Arccos} \frac{z}{\sqrt{\mathbf{r}_{0}^{2} + z^{2}}} \end{cases}$$

ſ

Relations approximatives (UTILISÉES PAR GRAPHER) :

Cylindriques \Rightarrow CartésiennesSphériques \Rightarrow Cartésiennes $\begin{cases} \Delta x = \cos\theta \cdot \Delta r_0 - r_0 \cdot \sin\theta \cdot \Delta\theta \\ \Delta y = \sin\theta \cdot \Delta r_0 + r_0 \cdot \cos\theta \cdot \Delta\theta \\ \Delta z = \Delta z \end{cases}$ $\begin{cases} \Delta x = (\sin\phi \cdot \Delta r + r \cdot \cos\phi \cdot \Delta\phi) \cdot \cos\theta - r \cdot \sin\phi \cdot \sin\theta \cdot \Delta\theta \\ \Delta y = (\sin\phi \cdot \Delta r + r \cdot \cos\phi \cdot \Delta\phi) \cdot \sin\theta + r \cdot \sin\phi \cdot \cos\theta \cdot \Delta\theta \\ \Delta z = \cos\phi \cdot \Delta r - r \cdot \sin\phi \cdot \Delta\phi \end{cases}$

relations exactes si Δx , Δy , Δz , Δr_0 , Δr , $\Delta \theta$, $\Delta \phi$ sont des infiniment petits ; elles seront d'autant plus précises que ces grandeurs seront petites, donc que m << r ou que $\Delta x/x$, $\Delta y/y$, $\Delta z/z$, $\Delta r_0/r_0$, $\Delta r/r << 1$ et $\Delta \theta$, $\Delta \phi <<1$ rad.

Module du vecteur \overrightarrow{MN} (relations exactes) :

$$\overline{\mathrm{MN}} = \mathrm{m} = \sqrt{\left(\Delta x\right)^2 + \left(\Delta y\right)^2 + \left(\Delta z\right)^2} = \sqrt{\mathrm{r}_0^2 + \left(\mathrm{r}_0 + \Delta \mathrm{r}_0\right)^2 - 2\mathrm{r}_0 \cdot \left(\mathrm{r}_0 + \Delta \mathrm{r}_0\right) \cdot \cos\Delta\theta + \left(\Delta z\right)^2} = \sqrt{\mathrm{r}^2 + \left(\mathrm{r} + \Delta \mathrm{r}\right)^2 - 2\mathrm{r} \cdot \left(\mathrm{r} + \Delta \mathrm{r}\right) \cdot \left(\sin\left(\phi + \Delta\phi\right) \cdot \sin\phi \cdot \cos\Delta\theta + \cos\left(\phi + \Delta\phi\right) \cdot \cos\phi\right)}$$

Conséquences sur le tracé (graphe) des champs vectoriels.

Les tracés sont calculés à partir des $\Delta x \Delta y \Delta z$ entrés pour définir le champ, ou obtenus par les relations approximatives de conversion si les entrées sont $\Delta r_0 \Delta \theta \Delta z$ ou $\Delta r \Delta \theta \Delta \phi$; dans ces derniers cas le graphe sera d'autant plus erroné que le module m du vecteur ne sera plus négligable devant r.

POUR DES TRACÉS EXACTS DE CHAMPS VECTORIELS, LES DÉFINIR AVEC Δχ Δγ ΔΖ.

Par contre les évaluations numériques du champ en un point sont toujours exactes car calculées directement avec les relations entrées pour le définir, qu'elles soient (Δx , Δy , Δz), (Δr_0 , $\Delta \theta$, Δz) ou (Δr , $\Delta \theta$, $\Delta \phi$).

Noms des coordonnées : ils sont figés dans Grapher (Curvus pro X permettait de les changer) : voir bug nr. 6.2.

Afficher ou cacher le cadre ou un axe : menu Format > Axes et cadre > cocher ou décocher. Si le cadre (cube) est en service, son **Inspecteur** permet l'affichage de grilles sur ses faces.

Expressions

Règles générales de syntaxe des expressions.

Format des nombres.

 Menu Grapher > Préférences... > nombre de décimales, suppression des zéros à droite, notation normale scientifique ingénieur, choix de i ou j et de leur place pour les nombres complexes ;

- Aucun séparateur tous les trois chiffres, ni point, ni virgule ni espace ;

- Virgule décimale en usage (OS X configuré en français), sans espace avant ou après. Exceptions :

• Point décimal obligatoire pour le repère de largeur de trait choisie à partir des Inspecteurs,

· Point décimal obligatoire pour les données des fichiers TXT (.txt) à importer dans les ensem-

bles de points.

Nota : le point décimal est souvent possible à la place de la virgule, même avec OS X configuré en français. Les champs prévus pour recevoir des nombres acceptent les **constantes reconnues par grapher (e, π, etc.)**, les **paramètres de valeurs définies dans la liste des équations, des expressions constantes.** Par exemple si a = 8 est une équation, on peut entrer par le menu Présentation > Limites du cadre..., les limites de l'échelle des abscisses sous la forme -a/3 a/4 ; les valeurs seront calculées pour a = 8, mais ne suivront pas les variations ultérieures de a.

Unités d'angles.

Menu Grapher > Préférences... > Avancé > Divers > Valeurs angulaires polaires > choisir 0 à 2π ou -π à π;
 Menu Grapher > Préférences... > Avancé > Divers > Modes trigonométriques > choisir radian ou degrés décimaux ou grades.

Séparateurs dans une suite de nombres, de fonctions, d'expressions.

Soit le couple **virgule espace**, soit le signe de ponctuation **point-virgule** ; les espaces supplémentaires sont admis. Virgules décimales (sans espaces) et séparateurs virgules espaces cohabitent sans ambiguités dans une suite de nombres.

Dans la figure ci-contre l'expression de y montre un mélange tout à fait viable de virgules, point-virgules et espaces, dans une définition à valeurs multiples.

	Équations
✓	$\nabla y = \{1, 1, 2, 2; 3, 3; 4, 4; 5, 5, 6, 6\}$
✓	1,1
✓	2,2
✓	3,3
✓	4,4
✓	5,5
✓	6,6

Équations

Signes d'opérations, d'égalité, d'inégalité.

		y=2+3
— Les signes + = > ≥ < ≥ peuvent être précédés et suivis d'espaces ; une espace placée		y = 2 + 3
avant + ou - indique la multiplication, espaces avant et après ne changent pas l'opération ;		y≥3-4
- Le signe moins est indifféremment le tiret court ou long - ou - obtenu par \mathbb{N} -;		y < 3 - 4
— Dans les définitions de constantes et de fonctions, le signe égal est indifféremment =		v>3-4
ou := (les deux-points de ponctuation suivi du signe égal) ;		$v \le 3 - 4$
— Le signe de la division / • tapé après une espace introduit une fraction à compléter,		22 = 4
tapé après un nombre ou une expression place une barre	-	2.2
de fraction et un champ pour un dénominateur sous le nombre ou l'expression.		2.3 = 6
un nombre décimal avec virgule décimale suivi du signe / de		$2 \times 3 = 6$
la division n'est pas reconnu et s'affiche « partie entière-virgule-partie décimale en numérateur d'une frac-		2 - 2 = 6
tion » ; le même nombre avec point décimal s'affiche correctement en numérateur d'une fraction ; créez la		2×3
fraction par / avant de taper le dividende (numérateur) si c'est un nombre décimal, il vous restera à la		23 = 6
compléter du dénominateur (diviseur),		2 3 = 6
 la palette d'équation propose également le signe + ; 		1 2
 — Signes de la multiplication, ils peuvent être : 	–	$1, \frac{1}{2}$
 le point sans espace avant ni après, placé entre deux 	A	1
nombres, et obtenu par frappe au clavier (astérisque), ou par le point de l'onglet Symboles de la palette	—	1
d'équation,		$\frac{1,2}{2} = 0,6$
 le classique x proposé par cette palette, 	-	2
 une ou des espaces entre deux nombres ou expressions 		1,2+2 = 0,6
ou la juxtaposition d'expressions entre parenthèses et de variables,		$1.2 \pm 2 = 0.6$
 le point de ponctuation suivi d'au moins une espace et 		f(x) = sin x
placé entre deux nombres entiers (n'est pas reconnu comme signe mathématique si l'un au moins des		y = f(x)
nombres à des décimales).		y=1(x)
		a = 3
		V - 2

La figure ci-contre illustre ces nombreuses variantes.

Point de ponctuation vs point de multiplication.

- Dans une suite de chiffres, sans espace avant ou après, le point de ponctuation est un point décimal ;

— Ayant la même apparence, entre deux nombres, sans espace avant ou après, le point de multiplication est obtenu dans Grapher par frappe sur le signe de multiplication du clavier (astérisque) ou par le point de la palette d'équation (onglet Symboles).

Définitions globales et locales.

- Définition globale : le paramètre (ou la fonction) est défini par une équation particulière ; exemple : $a = \{1, 2, 2, 3, 3, 4\}$ cette définition peut être ou non dans un groupe (voir bug nr. 20) ; elle s'applique à toutes les expressions de la liste des équations contenant le paramètre a, sauf dans le cas suivant :

- Définition locale : la définition du paramètre (ou de la fonction) fait partie de l'équation qui le contient ; exemple : y = ax, $a = \{0,5, 0,7\}$ la définition locale prime sur la définition globale ; cette équation donne deux courbes pour a = 0,5 et 0,7.

Ajoutons une troisième ligne d'équation : y = ax sans rien d'autre ; cette équation utilise la définition globale de a et montre quatre courbes pour a = 1 - 2, 2 - 3, 3 - 4 ; la cohabitation des deux y = ax ne pose pas de problème (voir figure ci-jointe).

Noms des constantes, variables, paramètres et fonctions.

Les lettres x, y, z, r₀, r, θ, φ, sont attribuées aux coordonnées 2D et 3D ;
 Les noms des définitions intégrées (menu Aide) sont réservés aux constantes et fonctions de cette liste :

— Sont disponibles pour des noms de paramètres et fonctions, les autres lettres, le reste de l'alphabet grec (sauf ∂ et Δ), majuscules ou minuscules, on peut ajouter des indices et employer des mots de lettres et chiffres commençant par une lettre ;

Le même nom ne doit pas être donné à une constante et à une fonction.

Cette copie d'écran d'une liste d'équations montre quelques exemples de noms acceptés ou refusés.

Définitions de domaines pour les variables.

Le domaine de variation doit être précisé pour :

- le ou les paramètres des équations paramétriques (domaine continu) (valeur maximum, valeur minimum, en ordre indifférent),
 - la variable d'une équation différentielle (optionnel pour coordonnées) (domaine continu) (valeur minimum en premier),
 - l'incrément d'une série (entiers successifs) (valeur minimum en tête) ;

 Dans les autres expressions, les domaines des variables (qui sont des coordonnées du graphe) sont imposés par Grapher :

- par les limites du cadre pour x, y, z, r_0, r,
- 0 à 2π pour θ ,
- 0 à π pour φ.

Expressions à valeurs multiples.

Il est possible de concentrer plusieurs expressions en une seule formule de la liste des équations ; le procédé est applicable aux définitions de constantes, fonctions, équations de graphes, etc. : il suffit de placer les différentes variantes entre accolades. Exemples : y = 0.5{cosx, sinx, x} (3 courbes) ; $k = \{1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 6\}$ (5 valeurs de k) ; deux manières pour un même résultat dans celles-ci :

$$\begin{bmatrix} \mathbf{r} \\ \mathbf{\theta} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 2 + \sin t \\ \{\cos 3t, \cos 5t\} \end{bmatrix}, \mathbf{t} = 0...2\pi \qquad \begin{bmatrix} \mathbf{r} \\ \mathbf{\theta} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 2 + \sin t \\ \cos(\{3, 5\} \cdot t) \end{bmatrix}, \mathbf{t} = 0...2\pi$$

Notez les séparateurs entre les valeurs, et l'absence d'accolades pour l'incrément d'une série, exception mentionnée au paragraphe précédent.

$$\begin{array}{c} & \begin{array}{c} & \end{array}{} \\ \end{array} \end{array}} \end{array} \\ \hline \bullet & a = \{1, 2, 2, 3, 3, 4\} \end{array} \\ \hline \bullet & y = ax, a = \{0, 5, 0, 7\} \end{array} \\ \hline \bullet & y = ax, a = \{0, 5, 0, 7\} \end{array} \\ \hline \bullet & a = 0, 7 \end{array} \\ \hline \bullet & a = 0, 7 \end{array} \\ \hline \bullet & a = 0, 7 \end{array} \\ \hline \bullet & a = 0, 7 \end{array} \\ \hline \bullet & a = 0, 7 \end{array} \\ \hline \bullet & a = 0, 7 \end{array} \\ \hline \bullet & a = 0, 7 \end{array} \\ \hline \bullet & a = 0, 7 \end{array} \\ \hline \bullet & a = 0, 7 \end{array} \\ \hline \bullet & a = 0, 7 \end{array} \\ \hline \bullet & a = 0, 7 \end{array} \\ \hline \bullet & a = 0, 7 \end{array} \\ \hline \bullet & a = 0, 7 \end{array} \\ \hline \bullet & a = 1 \\ \hline \bullet & a = 2, 2 \\ \hline \bullet & a = 3, 3 \\ \hline \bullet & a = 4 \end{array}$$



	$t = t_{min} \dots t_{max}$
	ou $t = t_{max}t_{min}$
•	$\theta = \theta_{\min} \dots \theta_{\max}$
	ou $t = t_{min} \dots t_{max}$
	$i = i_{min} \dots i_{max}$

Syntaxe	Description	Exemples	
Courbes.			
Explicites.			
y = f(x) ou $x = f(y)$	coordonnées cartésiennes 2D	$y = sinx ou x = sin(y) ou y = x^2 - 2x + 1$	
$r = f(\theta)$ ou $\theta = f(r)$	coordonnées polaires 2D	$r = sin(3\theta)$ ou $\theta = r$	
Implicites.			
$f(x, y, r, \theta) = g(x, y, r, \theta)$	mélange de coordonnées 2D	$x^2 + y^2 = 3^2$ sin2x + sin4y = 0,1r	
Paramétriques. (t _{min} et t _{max} ordre i	ndifférent, nom du paramètre au choix, o	rdre des coordonnées quelconque).	
$\begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} f(t) \\ g(t) \end{bmatrix}, t = t_{\min} \dots t_{\max}$	coordonnées cartésiennes 2D	$\begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \cos 3t \\ \sin 5t \end{bmatrix}, t = 02\pi$	
$\begin{bmatrix} \mathbf{r} \\ \boldsymbol{\theta} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \mathbf{f}(\mathbf{t}) \\ \mathbf{g}(\mathbf{t}) \end{bmatrix}, \mathbf{t} = \mathbf{t}_{\max} \dots \mathbf{t}_{\min}$	coordonnées polaires 2D	$\begin{bmatrix} \mathbf{r} \\ \boldsymbol{\theta} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 2 + \sin t \\ \cos 3t \end{bmatrix}, t = 2\pi \dots 0$	
$\begin{bmatrix} x \\ y \\ z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} f(t) \\ g(t) \\ h(t) \end{bmatrix}, t = t_{\min} \dots t_{\max}$	coordonnées cartésiennes 3D, équations semblables avec (r₀, θ, z) et (r, θ, φ)	$\begin{bmatrix} x \\ y \\ z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \cos t \\ \sin t \\ 0,1t \end{bmatrix}, t = -1010$	
Complexes.			
$x + iy = f(t) + i.g(t), t = t_{min} \dots t_{max}$	équation complexe de courbe 2D	$x + iy = e^{it}$, $t = 02\pi$	
Surfaces.			
Explicites. (coordonnée quelconqu	ue avant le signe =).		
z = f (x, y)	coordonnées cartésiennes	$z = sinx siny ou z = x^2 - y^2$	
$z = f(r_0, \theta)$	coordonnées cylindriques	$z = r_0 + sin3\theta$	
$r = f(\theta, \phi)$	coordonnées sphériques	$r = 1$ ou $r = \theta + \phi$	
Implicites.			
$f(x, y, z, r_0, r, \theta, \phi) = g(x, y, z, r_0, r, \theta, \phi)$	mélange de coordonnées 3D	x ³ + xy ² - yz ² =2 ²	
Paramétriques. (noms des parame	ètres au choix, minmax ou maxmin, o	ordre des coordonnées quelconque).	
$\begin{bmatrix} x \\ y \\ z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} f(t, u) \\ g(t, u) \\ h(t, u) \end{bmatrix}, t = t_{\min} \dots t_{\max}, u = u_{\min} \dots u_{\max}$ $\begin{bmatrix} r_0 \\ \theta \\ z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} f(t, u) \\ g(t, u) \\ h(t, u) \end{bmatrix}, t = t_{\min} \dots t_{\max}, u = u_{\min} \dots u_{\max}$ $\begin{bmatrix} r \\ \theta \\ \phi \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} f(t, u) \\ g(t, u) \\ h(t, u) \end{bmatrix}, t = t_{\min} \dots t_{\max}, u = u_{\min} \dots u_{\max}$	coordonnées cartésiennes coordonnées cylindriques coordonnées sphériques	$\begin{bmatrix} x \\ y \\ z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \sin t \cos u \\ \sin t \sin u \\ \cos t \end{bmatrix}, t=0\pi, u=02\pi$ $\begin{bmatrix} r_0 \\ \theta \\ z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 3+\cos t \\ u \\ \sin t \end{bmatrix}, t=02\pi, u=02\pi$ $\begin{bmatrix} r \\ \theta \\ e \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 \\ t+u \\ t \end{bmatrix}, t=0\pi, u=0\pi$	

Syntaxe	Syntaxe Description					
Champs.						
Champs scalaires.						
f(x, y, r, θ)	champ scalaire en 2D	sinx siny				
f(x, y, z, r₀, r, θ, φ)	champ scalaire en 3D	х² - у² + z² + cos3ф				
Champs vectoriels.						
$ \Delta x = f(x, y, r, \theta) \text{ ou } \Delta y = f(x, y, r, \theta) \\ \text{ou } \Delta r = f(x, y, r, \theta) \text{ ou } \Delta \theta = f(x, y, r, \theta) $	définitions explicites en 2D	$\Delta y = xy \text{ ou } \Delta r = \theta \text{ ou } \Delta \theta = 1$ ou $\Delta r = xy\cos\theta$				
$\Delta x \text{ ou } \Delta y \text{ ou} = f(x, y, z, r_0, r, \theta, \varphi)$	définitions explicites en 3D	$\Delta \theta = x - r + \cos \phi$				
$\Delta \begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} \text{ ou } \Delta \begin{bmatrix} r \\ \theta \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} f(x, y, r, \theta) \\ g(x, y, r, \theta) \end{bmatrix}$	définitions 2D pour chaque coordonnée	$\Delta \begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} -y \\ x \end{bmatrix} \text{ ou } \Delta \begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \sin x \\ \sin y \end{bmatrix}$				
$\Delta \begin{bmatrix} x \\ y \\ z \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} r_0 \\ \theta \\ z \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} r \\ \theta \\ \phi \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} f(x, y, z, r_0, r, \theta, \phi) \\ g(x, y, z, r_0, r, \theta, \phi) \\ h(x, y, z, r_0, r, \theta, \phi) \end{bmatrix}$	définitions 3D pour chaque coordonnée (mettre Δ en tête de chaque groupe de coordonnées)	$\Delta \begin{bmatrix} \mathbf{r} \\ \boldsymbol{\theta} \\ \boldsymbol{\phi} \end{bmatrix} = \frac{1}{\sqrt{1 + r^2}} \begin{bmatrix} \boldsymbol{\theta} \\ z \\ \mathbf{r}_0 \end{bmatrix}$				
Résolutions d'inégalités.						
$\begin{array}{l} f(x,y,r,\theta) < ou > g(x,y,r,\theta) \hspace{0.1 cm} en \hspace{0.1 cm} 2D \hspace{0.1 cm} et \\ f(x,y,z,r_{0},r,\theta,\varphi) < ou > g(x,y,z,r_{0},r,\\ \theta,\varphi) \hspace{0.1 cm} en \hspace{0.1 cm} 3D \hspace{0.1 cm} ; \hspace{0.1 cm} une \hspace{0.1 cm} ou \hspace{0.1 cm} plusieurs \hspace{0.1 cm} de \hspace{0.1 cm} ces\\ inégalités \hspace{0.1 cm} indépendantes \hspace{0.1 cm} ou \hspace{0.1 cm} liées \hspace{0.1 cm} par\\ des \hspace{0.1 cm} relations \hspace{0.1 cm} logiques (NON,\hspace{0.1 cm} ET,\hspace{0.1 cm} OU,\\ OU-EXCLUSIF: \neg \ \land \ \lor \ \circledast) \end{array}$	les zones du graphe 2D où la proposition est vraie sont colorées différemment du fond ; en 3D elles sont remplies de sphères ou boîtes	y > cos2x ⊗ ¬y < sinx r₀ < 3 & y < -1				
Expressions constantes.						
Expressions constantes à calcu	ler. (ensembles ${\mathbb R}$ réels et ${f C}$ complexes).					
expressions ne contenant que des valeurs numériques, des noms de constantes (e, π, etc.), des constantes à valeur unique définies précédemment	la valeur numérique s'affiche après l'expression dans la liste des équations	e ^{iπ} +1 ou 3.2,25 ³ ou c _{light} ou γ ou (2+3i)(1-5i) ou ln(3+2i)				
Définitions de constantes. (signe	e = ou := indifférent).					
nom = f(valeurs numériques, constan- tes à valeur unique déjà définies, cons- tantes des « définitions intégrées »)	définition d'une constante à valeur unique (ensembles ℝ réels et € complexes)	$k = 1,25$ ou $N = 10^3$ ou $N_{max} = 10$ ou $a_2 = 0,3.c_{light}$ ou $b = 2+3i$				
nom = {valeur1, valeur2, valeur3, etc.} (valeur n peut être une constante à valeur unique ou non déjà définie)	constante à valeurs multiples quelconques (ensembles $\mathbb R$ réels et ${f C}$ complexes,	d = {1,1, 2,3, 5, 6,05, G} ou q4 = {0,5+i, 1+1,5i, 1,5+2i}				
nom = {mini, mini+r…maxi} (maxi ≥ dernier terme souhaité)	constante à valeurs multiples en série arithmétique de raison r (R réels)	i ={1,2, 1,42,2} et i= {1,2, 1,4,2,33} donnent la même série de 6 termes				
nom = { entier mini…entier maxi} Les définitions de constantes ci-des- sus peuvent être globales ou locales	constante à valeurs multiples : entiers successifs (R réels)	i = {120126} donne les 7 entiers successifs de 120 à 126				
nom = entier minientier maxi	exception pour la définition du domaine de l'itération de la variable d'une série : accolades interdites, parenthèses tolérées mais inutiles	i = 120126 donne les 7 entiers successifs de 120 à 126				

	1	
Syntaxe	Description	Exemples
Définitions des fonctions.		
Fonctions prédéfinies.		
Voir menu Aide > Afficher les définitions intégrées > Fonctions	directement utilisables dans les expressions	cos(x) ou cosx ou lnx ou arctan(x) ou J _n (x) ou hypot(x, y,)
Définition d'une fonction (cas ge Ces fonctions du type f(a, b, c,) sont u un graphe $x = 1,043$. f(y, θ , 2,25,) o	énéral). (définitions globales et locales utilisables dans d'autres expressions avec u y = $f(x, r, 0,)$.	possibles) (signe = ou := indifférent). c d'autres arguments, par exemple pour
nom(arguments) = expression arguments : ceux de nature variée qui figurent dans l'expression	fonctions simples fonction multiple	$ \begin{aligned} f(x) &= 1 + \cos^2 x \text{ ou } g(x, t) = e^{-2(x-t)} \\ f(t, u, v) &= 2t - 2u - v + 1 \\ f(x) &= \{\cos x, \sin x, \tan x\} \end{aligned} $
Fonctions définies par morceau	x. (signe = ou := indifférent).	
$f() = \begin{cases} \text{condition1 expression1} \\ \text{condition2 expression2} \\ \dots & \dots \\ \\ g() = \begin{cases} \text{expression1 condition1} \\ \text{condition2 expression2} \\ \dots & \dots \\ \\ \\ \text{h}() = \text{condition ? expression} \\ \\ \text{a}() = \text{condition : expression} \\ \\ \text{b}() = \text{condition ? expr1 : expr2} \\ \\ \text{c}() = \text{condition : expr1 : expr2} \end{cases}$	Nom de coordonnée au lieu de f() pour une équation de graphe. La fonction n'est pas définie là où les conditions ne sont pas précisées. Conditions compliquées possibles en utilisant les opérateurs $\neg \land$ ou $\& \lor \otimes$, $= \neq < \le > \ge$, $\in \notin \cup \cap []$. La dernière condition peut être omise. Fonction non définie si la condition n'est pas satisfaite. Expression1 si la condition est satisfaite sinon expression2.	$f(x) = \begin{cases} x < 0 & \sin x \\ x \ge 0 & x - x^3 \end{cases}$ $d(x) = x \in [-2, 1] \cup [2, 3] ? -2 : 2$ $g(x) = \begin{cases} 0 & x < 0 \\ x^2 & x \le 1 \\ 1 \\ a(x) = x > 0 : \cos x \end{cases}$ $b(x) = x > 1 ? \log x : 0$
Fonctions périodiques.		
1) $f(x) =$ 2) $y = f(x)$ (explicite) 3) x_1 T 4) x_0 5) $g(x) = f((x - x_0) \% T + x_1)$ 6) $y = g(x)$	Principe : répéter à l'infini le morceau de graphe placé entre les abscisses x_1 et $x_1 + T$ ($T = période$), de la fonction y = f(x), aprés l'avoir placé entre les abscisses x_0 et $x_0 + T$. D'où : 1) Choix de la fonction (définition par morceaux souvent utile) ; 2) Examen du graphe (explicite) ; 3) Choix du morceau de graphe ; 4) Placement en abscisse de la pé- riode initiale de la fonction périodique ; 5) Création de cette fonction ; 6) Tracé de son graphe.	1) $f(x) = x^2 - 1$ 2) $y = f(x)$ 3) choix : $x_1 = -0.5$ T = 1,3 4) choix : $x_0 = -2$ (signe = ou := indifférent pour f(x) et $g(x)$) (indifféremment signe % ou \) 5) 6) $y = f((x + 2) \% 1,3 - 0.5)$ Cas particulier : dents de scie avec $y = x \ T$ ou $y = x \% T$
Données des ensembles de	e points.	
Entrée manuelle	Importation d'un fichier TXT (.txt) nr.1	Importation d'un fichier TXT (.txt) nr.2
Colonne 1 Colonne 2 Colonne 3 0,5 1,01 1,29 1 1,25 1,17 1,5 1,18 0,87	point décimal obligatoire ; séparateurs touches Tab (données), Retour (points)	point décimal obligatoire séparateurs de données « , » virgule séparateurs de points « ; » point-virgule

TXT2.txt
0.50,1.01,1.29;1.00,1.25,1.17;1.50,
1.18,0.87;2.00,1.69,0.61;2.50,1.70,
0.78;3.00,2.00,0.82;3.50,2.24,1.16;
4.00,2.19,1.79;4.50,2.71,2.33;5.00,
2.90,2.91

1.00

1.50

2.00

2.50

3.00

3.50

4.00

4.50

5.00

0,61

0,78

0,82

1,16

1,79

2,33

2,91

1,69

1,7

2,24

2,19

2,71

2,9

2

2

3

4

5

2,5

3,5

4,5

1.25

1.18

1.69

1.70

2.00

2.24

2.19

2.71

2.90

1.17

0.87

0.61

0.78

0.82

1.16

1.79

2.33

2.91

//.

Syntaxe	Syntaxe Description	
Points entrés par équations.		
$\begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} \text{ou} \begin{bmatrix} r \\ \theta \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} f(k) \\ g(k) \end{bmatrix}, k = \{\text{valeurs}\}$	Équations paramétriques 2D de points (série de valeurs discrètes pour k)	$\begin{bmatrix} \mathbf{x} \\ \mathbf{y} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \mathbf{k} \\ 0,5\mathbf{k}^2 \end{bmatrix}, \mathbf{k} = \{0,0,5\dots6\}$
$x+iy = f(k)+ig(k), k = \{valeurs\}$	Équations complexes 2D de points	x + iy = k + i $\frac{k^2}{2}$, k = {0, 0, 55}
$\begin{bmatrix} x \\ y \\ z \end{bmatrix} ou \begin{bmatrix} r_0 \\ \theta \\ z \end{bmatrix} ou \begin{bmatrix} r \\ \theta \\ \varphi \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} f(k) \\ g(k) \\ h(k) \end{bmatrix}, k = \{ valeurs \}$	Équations paramétriques 3D de points	$\begin{bmatrix} \mathbf{x} \\ \mathbf{y} \\ \mathbf{z} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \mathbf{u} \\ 0,2\mathbf{u}^2 \\ 0,5\mathbf{u} \end{bmatrix}, \mathbf{u} = \{0, 0, 55\}$
Intégrales et dérivées.		
Intégrales.		
Sélection de y = f(x) puis menu Équa- tion > Intégrer ; pour revenir, même me- nu > Dériver	Graphe $y = F(x)$ de la primitive de la fonction $y = f(x)$	$f(x) = \frac{1}{x}$
$y = \int_{x_0}^{x} dx f(x)$	Graphe $y = F(x) - F(x_0)$	$y = \int_{1}^{1} dx \frac{1}{x}$
$\int_{1}^{t_2} dt f(t)$	Calcul d'une intégrale définie	$\int_{1}^{1} dt \frac{1}{t}$
t_1 Sélection de y = f(x) puis menu Équa- tion > Intégration > choix d'une option (aire, surface, longueur, volume et sur- face de révolution)	Calcul de x_2 $\int_{x_1}^{x_2} dx y$ x_1 (5 options pour la fonction)	$y = \frac{1}{x}, x_1 = 1, x_2 = 2$, aire
Dérivées. (voir bug nr. 23)		-
Sélection de y = $f(x)$ puis menu Équa- tion > Dériver ; à faire n fois pour la dé- rivée n ième ; pour revenir, même me- nu > Intégrer, à faire n fois	Graphe de la dérivée n ième de la fonction $y = f(x)$	Dériver deux fois : $y = \frac{x^3}{6}$
$y = \frac{\partial^n}{\partial x^n} f(x)$	Même graphe, autre manière Graphe de l'équation paramétrique :	$f(t) = \frac{t^3}{6}, n = 2 \text{ et } y = \frac{\partial^n}{\partial x^n} f(x)$
$\begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} = \frac{\partial^n}{\partial t^n} \begin{bmatrix} f(t) \\ g(t) \end{bmatrix}, t = t_{\min} \dots t_{\max}$	$\begin{cases} x = \frac{d^{n}}{dt^{n}}f(t) \\ y = \frac{d^{n}}{dt^{n}}g(t) \end{cases}$	$\begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} = \frac{\partial^{n}}{\partial t^{n}} \begin{bmatrix} 5 \cos t \\ 3 \sin t \end{bmatrix}, t = 0 \dots \frac{\pi}{2}$ à faire pour n de 1 à 4
	(tous systèmes de coordonnées 2D 3D)	
f(t) = et g(t) = g(f(t))	Dérivée d'une fonction de fonctions	$f(x) = \frac{x^3}{6}$, $h(x) = \cos x$,
pour: $y = \frac{\partial^n}{\partial x^n} g(x)$		$g(x) = 2f(x)+(h(x))^2$ et $y = g''(x)$ vaut $y = 2(x - \cos 2x)$
$g'(f(t)) = \frac{dg(f(t))}{df} \dots g'''(f(t)) = \frac{d^3g(f(t))}{df^3}$	Dérivées « partielles » d'une fonction de fonction	$y = \cos^{2}(2x)$ vaut $y = -\sin(2x)$
Syntaxes pour les dérivées :		$f(t) = \sin 2t, y = f''(x), = -4\sin 2x$
$f'(x) f''(x) f''(x) f'''(x) f'''(x)$ $\frac{\partial^{n}}{\partial t} f(t) ou \frac{d^{n}}{\partial t} f(t) ou \frac{\partial^{n}}{\partial t} f(t)$	Apostrophes et/ou guillemets	$\frac{\partial^6}{\partial x^6} \cos x \text{ ou } \frac{d^1}{dx^1} \sin x \text{ ou } \frac{\partial}{\partial x} \sin x$
$\dot{y} = \frac{dy}{dt}, \ddot{y} = \frac{d^2y}{dt^2}, \ddot{y} = \frac{d^3y}{dt^3}, \text{ etc.}$	Dérivées par rapport au temps t (pas utilisables, car abscisse t au lieu de x impossible dans Grapher, contraire- ment à Curvus Pro X)	Pour édition d'équations à exporter ; opérateur : x surmonté d'un point de la palette d'équation



Équations différentielles. (voir bug nr. 23)

Grapher permet le tracé en 2D et 3D des courbes de solutions d'équations différentielles :

- ordinaires (i.e. une seule variable);

– d'ordre (i.e. celui de la dérivée d'ordre le plus élevé) non limité a priori;

- la fonction pouvant être en 2D y(x) ou x(y) ou r(θ) ou θ (r) ou paramétrique x(t) & y(t), ou r(t) & θ (t) ; en 3D les fonctions paramétriques dans les trois systèmes de coordonnées (x, y, z), (r₀, θ, z), (r, θ, φ) ;

— la forme de l'équation devant être :

Dérivée d'ordre le plus élevé = Expression de(dérivées d'ordres inférieurs, fonction, variable) ;

Syntaxe d'une équation différentielle dans Grapher. Sur une seule ligne :



- Zones 1 et 2 : Les syntaxes possibles pour les dérivées ont été décrites plus haut.
- Zone 2 : Il y a (n-1) conditions initiales pour une équation différentielle d'ordre n, ordre d'écriture indifférent ;
 - Toutes les conditions initiales sont pour la même valeur initiale de la variable ou du paramètre (ici 0) qui est : - la première figurant dans les conditions initiales (même si plusieurs valeurs),
 - à défaut, la valeur minimum du domaine de la variable,
 - à défaut, la valeur minimum de l'échelle de la variable sur la graphe ;

Cette valeur initiale de la variable peut être choisie dans ou hors du domaine spécifié de la variable . - Zone 3 : Les limites du domaine sont indiquées dans l'ordre minimum...maximum ;

Le domaine de la variable paramétrique doit toujours être précisé ;

9x

Si la variable est une coordonnée, on peut, dans certains cas, ne pas spécifier son domaine.

Exemples. 2D :

es. 2D:

$$\frac{\partial y}{\partial x} = -\frac{9x}{25y}, y(0) = 3, x = -5...5$$

$$\frac{dy}{dx} \text{ ou } \frac{d}{dx} y \text{ ou } \frac{\partial y}{\partial x} \text{ ou } \frac{\partial}{\partial x} y \text{ ou } y' = -\frac{9x}{25y}, y(0) = 3, x = -5...5$$
(Ellipses ou demi-ellipses)

$$\frac{\partial}{\partial \theta} r = -\frac{1}{2} \left(\frac{1}{9} - \frac{1}{25}\right) \left(\frac{\cos^2\theta}{25} + \frac{\sin^2\theta}{9}\right)^{-\frac{3}{2}} \cdot \sin 2\theta, r(0) = 5, \theta = 0...2\pi$$

$$y'' = -\frac{(y')^2}{y} - \frac{9}{25y}, y(0) = 3, y'(0) = 0, x = -5...5$$
3D: (Hélices)

$$\frac{\partial}{\partial t} \begin{bmatrix} r_0 \\ \theta \\ z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \\ 0,1 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} r_0(0) \\ \theta(0) \\ z(0) \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 3 \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix}, t = 0...30$$

$$\frac{\partial^2}{\partial t^2} \begin{bmatrix} r_0 \\ \theta \\ z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} r_0(0) \\ \theta(0) \\ z(0) \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \\ 0,1 \end{bmatrix}, t = 0...30$$

Suites.

Cette fonction de Grapher permet de placer sur le graphe des points de coordonnées (xi, yi), xi et yi étant les i-èmes termes de deux suites X_n et Y_n, pour n de n_{min} à n_{max}. On peut utiliser aussi les coordonnées polaires (r, θ) en 2D, et en 3D les trois coordonnées cartésiennes (x, y, z).

Syntaxe de l'équation d'une suite.



- Zone 1 : Définitions des deux suites ; pas de restriction sur les noms des indices ou les décalages ;

Zone 2 : Valeurs des éléments initiaux des suites ;

- Zone 3 : Domaine de l'indice (indices des éléments placés sur le graphe).

Exemple : Suite de Fibonacci

$$\begin{bmatrix} \mathbf{x}_{i+1} \\ \mathbf{y}_{i+1} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \mathbf{x}_i + 1 \\ \mathbf{y}_i + \mathbf{y}_{i-1} \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} \mathbf{x}_0 \\ \mathbf{y}_0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} \mathbf{x}_1 \\ \mathbf{y}_1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 \\ 1 \end{bmatrix}, i = 0...10$$

Signal « Erreur de syntaxe ».



Ce signal « Danger » s'affiche dans la liste d'équations devant les expressions entrées malgré l'avertissement « Erreur de syntaxe ».

Il sera donc présent devant les **commentaires** ajoutés dans cette liste.

Il apparaîtra devant les expressions contenant des constantes ou variables non encore définies ; dans ce cas, le signal disparaîtra dès que les définitions convenables auront été faites.

Et, bien sûr, il reste en cas d'expression incorrecte.

Utiliser l'éditeur d'équations

Il a été utilisé jusqu'ici pour créer des équations de graphes et des formules à calculer. Il peut servir aussi à écrire de brefs commentaires dans la liste des équations, et à rédiger des expressions mathématiques exportables dans d'autres logiciels. Dans ce dernier emploi il est plus limité que les éditeurs d'équations habituels : une seule ligne à la fois, un système d'équations ne peut être représenté que sous forme matricielle, les seuls signes pouvant surmonter les lettres sont des points (ni flèche ni barre ni chapeau) ; en contre-partie il est très facile à utiliser grâce à des raccourcis clavier bien conçus.

Ouvrir de nouvelles lignes dans la liste des équations.

Nouvelle ligne d'équation. Nombreuses possibilités :

- ∑%N raccourci clavier;
- Clic _____ au pied de la liste des équations ;
- Clic _____ou___ au pied de la liste des équations et menu contextuel > Nouvelle équation ;
- Menu Équation > Nouvelle équation ;
- $\mathbf{T} \Delta \mathbf{H} \mathbf{N}$ raccourci clavier > choisir un des 20 modèles ;
- Clic et menu contextuel > Nouvelle équation à partir d'un modèle... > 20 modèles ;
- Menu Équation > Nouvelle équation à partir d'un modèle... > 20 modèles au choix.

Dans les quatre premiers cas « y= » est affiché dans l'éditeur d'équations, dans les trois autres c'est une équation à compléter (cf. bugs 6 & 19).

Nouvel ensemble de points. Deux manières :

 $- \mathbf{X}^{\mathfrak{B}}\mathbf{P}$ raccourci clavier ;

- Clic au pied de la liste des équations et menu contextuel > Nouvel ensemble de points. Double clic sur la ligne pour titrer l'ensemble de points (cf. bug nr. 9). Voir Leçon 6 pour l'emploi.

Nouveau groupe. Deux façons :

- Clic outer et menu contextuel > Nouveau groupe ;

Menu Équation > Nouveau groupe.

Double clic sur la ligne pour titrer le groupe (cf. bug nr. 9). Ne pas oublier d'y glisser-déposer les équations qui en font partie. Éviter les définitions globales dans les groupes (cf. bug nr. 20) et impérativement les groupes vides (cf. bug nr. 22).

Supprimer des lignes de la liste des équations.

— Sélection > touches Retour arrière ← ou Suppr . Pour effacer des constantes ou des définitions utilisées par d'autres équations, il faut d'abord les supprimer dans ces dernières ou supprimer ces équations. Voir aussi bug nr. 20.

L'ordre des expressions de la liste peut être remanié de façon arbitraire par simple glisser-déposer.

Sources des signes et symboles.

Préférences. (Réglages sur signes et symboles).

Menu Grapher > Préférences... > Équations : réglages Police et Taille (par défaut Times Regular 18), Tailles relatives, Variables en italiques ;

> Nombres : réglages Chiffres (Nombre de décimales, Supprimer les zéros à droite), Notation (scientifique, de l'ingénieur) Utiliser (jamais, à partir de, toujours), Nombres complexes (Partie imaginaire i ou j, à la fin ou non), Exemples (effets des options choisies) ;

> Avancé : Précision numériques (quatre curseurs de réglage), Intégration (choix de la méthode et de ses paramètres), Divers (Valeurs angulaires polaires [- π , + π] ou [0, 2 π], Mode trigonométrique radian degré grade, Nombre maximal d'itérations pour évaluer les fonctions spéciales.

Palette d'équation. Trois façons de l'appeler :

- Bouton $\bullet \Sigma x^2$ sur l'éditeur d'équations > Afficher la palette d'équation

- Menu Fenêtre > Afficher la palette d'équation.

Onglets Standard, Opérateurs, Grec, Symboles, et cochez « Utiliser les raccourcis lors de la frappe ».

Palette d'équation simplifiée.

Bouton $- \sum x^2$ sur l'éditeur d'équations.

Modèles d'équations. Nouvelle équation à partir d'un modèle... déjà vu plus haut.

Définitions intégrées.

Menu Aide > Afficher les définitions intégrées. Précise la liste, l'orthographe et la syntaxe des constantes et fonctions reconnues par Grapher (voir plus loin le paragraphe « Définitions intégrées »).

Le clavier.

Certains signes sont accessibles par le clavier comme dans les applications de traitement de texte, des raccourcis clavier particuliers existent dans Grapher. La liste en est donnée plus loin au paragraphe « Raccourcis clavier de l'éditeur d'équations ».

Commentaires entrés par l'éditeur d'équations.

Ce sont des textes que l'on veut inscrire dans la liste des équations et / ou que l'on souhaite transférer sur le graphe par glisser-déposer.

- Ce ne sont pas des équations, d'où l'avertissement (triangle jaune danger) qui les précède ;

- Avant de les taper au clavier, décochez dans les Préférences « Variables en italique », sinon vos lettres seront penchées (variables pour Grapher : x, a, etc.) ou droites (si considérées autres : sin, cos etc,) ;

 L'éditeur d'équations n'est pas prévu pour du traitement de texte normal : ce qui suit un accent circonflexe est mis en exposant, pas de ê ô ni â possibles, les signes suivant Majuscules plus Tiret sont mis en indice ; bref, les raccourcis clavier de l'éditeur d'équations sont supposés activés ;

— Si vous tapez un nom anglais (pas d'accent) de lettre grecque minuscule, il sera immédiatement traduit ... en lettre grecque, sauf epsilon,lambda,omicron,upsilon, mais xi et chi oui, ksi et khi non ; les mots français enferment souvent des lettres grecques, par exemple alphabétiser, remuer, répit, nutation etc. ; pour éviter le mu grec dans remuer, tapez une espace entre m et u puis revenez en arrière et supprimez l'espace, le procédé est général. (Cette traduction en grec disparaît si on désactive les raccourcis clavier) ;

- Bien entendu, ces commentaires peuvent utiliser tous signes et symboles habituels des équations.

Navigation dans l'éditeur d'équation.

Semblable à celle des autres traitements de texte, elle utilise en particulier :

- la souris, pointeur et curseur ;
- le menu Édition : Annuler/Rétablir, Couper/Copier/Coller, Supprimer ;
- la sélection et les touches Retour arrière ← et Suppr I , pour les modifications ;
- \rightarrow et $\Delta \rightarrow$ raccourcis clavier avec la touche Tab pour naviguer dans les champs des symboles ;
- $\leftarrow \downarrow \uparrow \rightarrow$ flèches pour sortir des symboles et naviguer dans les expressions.

Exporter une équation. Trois procédures :

- Sélection dans la liste des équations > équation dans l'éditeur > clic droit ou Ctrl-clic dans l'éditeur > menu contextuel > Copier sous format TIFF ou PDF ou EPS ou Texte,

> Copier l'expression LaTex ;

 Sélection dans la liste des équations > sélection dans l'éditeur > menu Édition > Copier sous format TIFF ou PDF ou EPS ;

- Sélection dans la liste des équations > sélection dans l'éditeur > menu Édition > Couper ou Copier.

Dans ce dernier cas et avec les **formats TIFF PDF et EPS**, c'est une **image de l'équation** qui est enregistrée dans le pressepapier et que l'on pourra coller dans une autre application ; ce fichier d'image n'est pas importable dans Grapher comme équation opérationnelle.

Le format Texte est un autre format d'écriture d'équations, compris par Grapher qui, après importation, affichera l'équation avec les symboles mathématiques d'origine.

Le format LaTex est utilisé dans de nombreux logiciels mais n'est pas compris par Grapher.

Raccourcis clavier de l'éditeur d'équations.

Pour obtenir		Тарая		
Figure Nom		Taper	Observations	
Usag	e général.	1		
	Nouvelle équation	\. ∠≋N		
	Nouvelle équation à partir d'un modèle	☆℃೫N		
	Nouvel ensemble de points	℃₩₽		
	Supprimer une ligne d'équation	← ou 🗵		
	Afficher la palette d'équation	℃%E		
	Naviguer dans les champs des symboles	→ ou 쇼→		
	Naviguer dans les expressions	← † ↓ →	et sortir des symboles	
,	virgule décimale	,	sans espaces	
,espace	séparateur	,espace		
仓.	point décimal	-	sans espaces	
f' f" f"'	signes des dérivées 1 ^e à 3 ^e	' et/ou "	guillemets anglais simples ou doubles	
a _l	indice	- 公-	tiret du clavier	
([)	parenthèses	(usage normal dans les expressions	
{ }	accolades	٦(valeurs et fonctions multiples	
	crochets	ひて(intervalles dans les conditions	
Lettre	es grecques et infini.			
6	delta minuscule	\ ∖D		
Δ	delta majuscule	ि℃D		
μ	mu minuscule	M		
Π	pi minuscule	∖ . P		
a ś w	lettres grecques minuscules sauf	nom de la	sans accents,	
<u>u</u> u w	epsilon, lambda, omicron, upsilon	lettre	utiliser xi et chi et non ksi et khi	
00	l'infini	Σ,	ou taper « infinity »	
Signe	es d'opérations.	1		
+	plus	℃+ ou +	plus clavier ou pavé numérique	
- ou —	moins	- ou Ҡ- ou -	tirets clavier ou moins pavé numérique	
•	multiplié par	*	pavé numérique	
	fraction	仓/ ou /	clavier ou pavé numérique	
÷	divisé par	N :		
al	exposant	^		
% ou \	modulo	企‰ u企飞/		
n!	factoriel	!		
Opér	ateurs relationnels et booléens.			
=	égal	=		
:=	égal (constantes et fonctions)	:=	facultatif	
≠	différent de	N=	clavier uniquement	
±	plus ou moins	むて=	éditable mais non opérationnel	
<	inférieur à	<		
≤	inférieur ou égal à	ে<		
>	supérieur à	合>		
2	supérieur ou égal à	47分		
٦	NON logique	\ ∖ L		
	crochets	ひて(intervalle dans les conditions	

Pour obtenir		Tapar	Observations
Figure Nom		Тарег	Observations
Symb	ooles Grapher.		
	somme	企 て S	
	produit	☆℃P	
$\sqrt{1}$	racine carrée	ራጊላ	
l√∏	racine n ième	٦CV	
	intégrale	ि℃B	

Note sur les parenthèses, accolades, crochets. Pour placer entre () ou { } ou { } une expression déjà écrite : la sélectionner > taper (ou χ (ou χ (ou χ) qui se placeront autour de l'expression.

Les raccourcis clavier ci-dessus peuvent varier légèrement avec le matériel utilisé ; ils ont été obtenus avec iMac 20" début 2006, OS X 10.4.11 Tiger et Grapher 1.1 configurés en français, clavier français AZERTY d'Apple avec pavé numérique.

Définitions intégrées.

	Constantes							
	Mathématique	es						
π=	3,1415926535	8979	Nombre	ŧΠ				
e =	2,7182818284	5905	Base de	es logarith	nmes	népériens		
γ =	0,5772157		Constar	nte d'Eule	ər		(γ = 0,57	77215664901533)
∞ r	non défini		Symbol	e de l'infi	ni			
	Physiques							
Cligh	t = 2,99792458	3 10 ⁸ m.s	3 ⁻¹ Vitesse de la	lumière	dans	le vide	(c ou c ₀ =	= 2,99792458 10 ⁸)
ε ₀ =	: 8,85418782 1	0 ⁻¹² F.m ⁻	¹ Permittivité é	lectrique	du vi	de	(1/µ₀ c² =	= 8,854187817 10 ⁻¹²)
F =	9,648456 10 ⁴	C.mol ⁻¹	Constante de	e Faraday	/		(F = 9,64	853415 104)
G =	6,6732 10 ⁻¹¹ r	n ³ .kg ⁻¹ .s ⁻²	² Constante gr	avitationr	nelle d	de Newton	(G = 6,67	7428 (67) 10-11)
h _{plar}	$nck = 6,6262 \ 10$) ⁻³⁴ J.s	Constante de	e Planck			(h = 6,62	606876 10 ⁻³⁴)
k bolt	$z = 1,3807 \ 10^{-2}$	²³ J.K ⁻¹	Constante de	e Boltzma	Inn		(k = 1,38	06503 10 ⁻²³)
N _a =	= 6,022 10 ²³ m	10l ⁻¹	Nombre d'Av	ogadro			(N _A ou L	= 6,02214199 10 ²³)
R =	8,3144 J.mol ⁻	¹ .K ⁻¹	Constante de	es gaz pa	rfaits		(R = 8,3	14472)
U =	1,6605655 10-	^{.27} kg	Unité de mas	sse atomi	que		(m _u = 1,	66053873 10 ⁻²⁷)
$\mu_0 =$: 1,2566370614	43592 10	⁻⁶ H.m ⁻¹ Perméa	ubilité mag	gnétic	que du vide	(4π.10 ⁻⁷	H.m ⁻¹ ou N.A ⁻²)
	Fonctions (dans l'ensemble des réels : R, ou des complexes : C)					: C)		
Trigo	onométriques	Нур	erboliques	<u> </u>			Standard	
	sin(x)		sinh(x)		exp	o(x) ou e ^(x)	ex	ponentielle
C	cos(x)	l	cosh(x)	C		ln(x)	logari	thme népérien
v	tan(x)		tanh(x)			abs(x)	val	eur absolue
	cot(x)	l	coth(x)			log(x)	logar	ithme décimal
R	sec(x)	l	asinh(x)		:	sign(x)	+1 si x	x > 0, 0 si x = 0,
π~	CSC(X)	R	arcsinh(x)	R		sgn(x)		•1 si x < 0
	asin(x)	т.«	acosh(x)		hyp	ot(x, y,)	(X ²	+ y ² +) ^{1/2}
	arcsin(x)		arccosh(x)		mir	n(x, y,)	valeur m	inimum de la liste
C	acos(x)	l	atanh(x)		ma	x(x, y,)	valeur m	aximum de la liste
-	arccos(x)		arctanh(x)	C	Com	plexes (x e	st une expre	ession complexe)
	atan(x)		acoth(x)	Re(x)			partie ré	elle
	arctan(x)		arccoth(x)	lm(x)			partie imag	ginaire
	acot(x)	R Arron	dir à l'entier	abs(x)			modul	е
	arccot(x)	floor(x)	inférieur	arg(x)		argument		ent
\mathbb{R}	deg(x)	ceil(x)	supérieur	conj(x))	conjugué, fo	orme a + jb	si x est paramétrée,
	rad(x)	round(x)	le plus proche	inv(x)		inverse, fo	rme a + jb	ces quatre fonctions
	atan2(Δy, Δx)			det(x)	d	éterminant,	forme a + jb	tracent la courbe
	R Fonct	tions spé	ciales 1/2	complex	(x)	si x est coi	nstante, la	oans le plan com-
J _n (x)	Bessel	E _n (x) e	exp. intégrale	· ·		met sous to	orme a + jb	pieze
Y _n (x)	Bessel	A _i (x)	Airy	R Fonctions spéciales 2/2		iales 2/2		
I _n (x)	Bessel mod.	B _i (x)	Airy	erf(x) fonction d'erreur		d'erreur		
K _n (x)	Bessel mod.	S(x) in	tégr de Fresnel	erfc()	x)	fonc	tion d'erreur o	complémentaire
jn(x)	Bessel sphér.	C(x) int	égr. de Fresnel	Y _{I, m} (x,	, y)	hai	moniques sp	hériques (3D)
y _n (x)	Bessel spher.	Ci(x) c	osinus intégral	$P^{m}(x)$	x)	nolvr	nômes de l ec	rendre associés
Г(х)	Gamma	Si(x)	sinus intégral			Jenure associes		

Domaines des fonctions trigonométriques inverses						
Gra	pher	Mathématiques				
Nom	Domaine	Nom	Domaine			
acos(x) ou arccos(x)	0+π	Arccos(x)	0+π			
asin(x) ou arcsin(x)	-π+π	Arcsin(x)	-π+π			
atan(x) ou arctan(x)	-π+π	Arctg(x)	-π+π			
acot(x) ou arccot(x) 0 +π		Arccotg(x)	0 +π			
atan2(y, x)	0 +2π ou -π +π (selon choix fait dans les préférences de Grapher)	angle α de la fonction inverse du système : $\begin{cases} \cos \alpha = \frac{x}{\sqrt{x^2 + y^2}} \\ \sin \alpha = \frac{y}{\sqrt{x^2 + y^2}} \end{cases}$	0 +2π (première détermination de l'angle α)			

Remarques :

1) Fonction de Bessel modifiée $K_n(x)$: voir bug nr. 10 ;

2) Fonctions sphériques de Bessel $y_n(x)$ et $j_n(x)$: voir bug nr. 12 ;

3) Fonctions d'Airy : voir bug nr. 11 ;

4) Les fonctions de Bessel existent pour n entier ou fractionnaire ;

5) Les harmoniques sphériques $Y_{l, m}(x, y)$ n'existent que si les fonctions sont réelles (c'est le cas si m = 0) ; il faut $m \ge 0$ et $l \ge m$; emploi en 3D uniquement, par exemple en coordonnées sphériques : $r = Y_{l, m}(\phi, \theta)$

Calculs (évaluations) numériques

Évaluation numérique d'une expression constante.

Expressions (pas de signe =) de la liste des équations ne contenant que des constantes de valeurs numériques fixées, valeurs multiples exclues, dans l'ensemble des réels \mathbb{R} ou des complexes \mathbb{C} . Si l'expression est une constante ou une fonction constante définie par une égalité, il faut entrer le nom de la fonction seul pour obtenir la valeur numérique : f(a, b, c) de la figure.

Si la constante ou la fonction change de valeur, le résultat affiché changera aussi.

Résultat affiché dans la liste des équations.

Entrer l'expression dans l'éditeur d'équations > Touche Retour > la valeur numérique s'affiche après l'expression dans la liste des équations.

Résultat affiché sur le graphe.

Entrer l'expression dans l'éditeur d'équations > sélection dans l'éditeur > glisser-déposer sur le graphe > régler la taille avec les poignées > double-clic dessus > fenêtre, sélection du paramètre, Ajouter la valeur (nota) > la valeur est affichée sur le graphe et sera tenue à jour > ajuster forme et taille avec les poignées > supprimer de la liste des équations le nom du paramètre devenu inutile, ou le garder dans la liste avec sa valeur affichée.

Nota : - Pas de transformation : seul le nom du paramètre est affiché ;

- Remplacer par la valeur : la valeur est affichée sans le nom ;

- Ajouter la valeur : elle se place avec le signe = après le nom du paramètre ;

Remarque : Seule la partie réelle d'une valeur complexe s'affiche sur le graphe.

$$3 + 4^2 = 19$$
 $\frac{(1+2i)e^{0,3i}(2+3i)}{4+i} = -1,062 + 1,6418i$

Évaluation numérique des fonctions.

Autres exemples :

Conditions : Fonctions explicites ou paramétriques ; fonctions, variables et paramètres, appartenant à un seul système de coordonnées (cartésien, polaire, cylindrique ou sphérique) ; fonctions à valeurs multiples : ne sélectionner qu'une seule des valeurs ou des courbes de la fonction.

Calcul des coordonnées de points d'une courbe.

Clic sur la courbe ou son équation > menu Équation > Évaluation... > Cliquez le point désiré sur la courbe, ou entrez une valeur de la variable et touche Retour > affichage des coordonnées en bas de la fenêtre, calcul de la fonction, de ses dérivées première et seconde, affichage sur le graphe du point choisi, des tangente, normale, cercle osculateur en ce point et

clic sur le bouton Trait > affichage de leurs équations dans la liste.

Recherche des racines, extrema, points d'inflexion.

Clic sur la courbe ou son équation > menu Équation > Recherche de racine... > Choix de l'option dans le menu contextuel > Cliquez le point approché sur la courbe, ou entrez une valeur approchée de la variable et touche Retour > pour

obtenir le calcul des coordonnées du point particulier cherché, des dérivées première et seconde, ce qui permet de vérifier les résultats : y ou y' ou y' très proche de zéro ; affichage sur le graphe du point choisi, des tangente, normale, cercle osculateur en ce point et avec

clic sur le bouton Trait > affichage des leurs équations dans la liste.

	Équations	f(a, b, c)
	a = 2,2	1(0, 0, 0)
	b = 2,5	
	c = 5	-4,8
	$f(a, b, c) = a^b + c$	^ +
☑	f(a, b, c) = 12,1789	

) 🔿 🔿	Évaluation	\varTheta 🔿 \varTheta Rec	\varTheta 🔿 🔿 Recherche de racine			
Entrée	= 0,05π	Rechercher Valeur ini	racine extremum local point d'inflexion X = 0,108			
Expression	Valeur	Expression	Valeur			
$\frac{dy}{dx}$	-0,458762	x	0,1081 2,9829e-8			
$\frac{d^2y}{dx^2}$	-2,004318	$\frac{dy}{dx}$	-12,7072			
Affichage		$\frac{d^2y}{dx^2}$	50,6394			
Position		Affichage				
Tangente		Position	Position Tangente Perpendiculaire Cercle de courbure Trait			
 ✓ Perpendiculaire ✓ Cercle de courbure Trait] Tangent				
		Cercle d				



Tracer la courbe de la dérivée d'une fonction.

Clic sur l'équation dans la liste > menu Équation > Dériver > remplacement de la fonction originale et de sa courbe par sa dérivée. Recommencer > dérivées successives.

Menu Équation > Intégrer, pour revenir à la dérivée précédente, recommencez jusqu'au retour à la fonction originale. Ces courbes permettent les calculs de coordonnées de points, de racines, extrema, points d'inflexion, décrits ci-dessus.

Tracer la courbe de l'intégrale d'une fonction.

Clic sur l'équation dans la liste > menu Équation > Intégrer > remplacement de la fonction originale et de sa courbe par son intégrale. Menu Équation > Dériver, pour revenir à la fonction originale.

Cette courbe permet les calculs de coordonnées de points, de racines, extrema, points d'inflexion, décrits ci-dessus.

Calcul d'une intégrale définie de fonction.

Clic sur l'équation > menu Équation > Intégration... > menu contextuel > choix > entrer l'intervalle de l'intégrale, méthode de calcul avec ses réglages > Calculer.

Pour supprimer l'aire d'intégration sur le graphe : menu Équation > Supprimer le domaine d'intégration.

Calcul du point d'intersection de deux courbes.

Sélectionner leurs deux équations (clics avec touche \Re ou \triangle) > menu Équation > Recherche d'intersection... > clic sur une courbe au voisinage de

l'intersection ou entrer une valeur approchée de la variable > OK.

REMARQUE CONCERNANT LES CALCULS PRÉCÉDENTS : ils seront possibles ou non, leurs fenêtres, réglages, options, menus contextuels, peuvent changer, selon la forme des équations (explicites y = f(x) ou x = f(y), implicites, paramètriques), et le système de coordonnées utilisé.

Évaluation numérique des champs.

Champs scalaires.

Sélection dans la liste d'équations > menu Équation > Évaluation > choisir les entrées > touche Retour > lire les sorties > affichage optionnel de la position et du vecteur gradient sur le graphe.

Quelles que soient les coordonnées utilisées dans la définition du champ, les entrées sont toujours les coordonnées carté-

siennes (x, y) ou (x, y, z) et les sorties : ?
$$\frac{d?}{dx} \frac{d?}{dy}$$
 et en 3D $\frac{d?}{dz}$ où le ? remplace la valeur ou le nom du champ.

Champs vectoriels.

- En 2D les définitions possibles (les ... sont des fonctions de x, y, r, θ) sont :

$$\Delta \begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \cdots \\ \cdots \end{bmatrix}; \Delta \begin{bmatrix} r \\ \theta \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \cdots \\ \cdots \end{bmatrix} \text{ et } \Delta x = \cdots; \Delta y = \cdots; \Delta r = \cdots; \Delta \theta = \cdots; \text{ (implique que la seconde coordonnée est nulle).}$$

Sélection dans la liste d'équations > menu Équation > Évaluation > choisir les entrées > touche Retour > lire les sorties > affichage optionnel du vecteur à la position choisie.

Les entrées sont les deux (ou la) coordonnées qui suivent le signe Δ .

Les sorties sont les composantes (coordonnées) de la définition du champ, leurs dérivées premières par rapport à chacune des coordonnées des entrées, la norme (module) (norm) et la divergence (div).

⊖ ○ Intégration	😝 🔿 😝 Rechercher l'intersection		
l'aire Intégrer v la surface	Valeur initiale		
0,25 le volume de révolution l'aire latérale de révolution	X = 0,626452		
	Expression Valeur		
0,000000 Méthode	x 0,636452 y 0,636452		
Romberg Tolérance : 1,000000e Nombre maximal d'itérations : 20 Ordre : 5			
Calculer	Affichage Position Trait		
ée de la variable > OK.	OK		

- En 3D les définitions possibles sont semblables à celles en 2D : soit définition des trois coordonnées dans l'un des trois systèmes (Δx , Δy , Δz), (Δr_0 , $\Delta \theta$, Δz), (Δr , $\Delta \theta$, $\Delta \varphi$), soit définition par une seule Δx , Δy , Δz , Δr_0 , Δr , $\Delta \theta$, $\Delta \varphi$. La procédure est la même :

Sélection dans la liste d'équations > menu Équation > Évaluation > choisir les entrées > touche Retour > lire les sorties > affichage optionnel du vecteur à la position choisie.

- Cas trois coordonnées :

bordonnees : $\Delta \begin{bmatrix} x \\ y \\ z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \dots \\ \dots \\ \dots \end{bmatrix}; \Delta \begin{bmatrix} r_0 \\ \theta \\ z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \dots \\ \dots \\ z \end{bmatrix}; \Delta \begin{bmatrix} r \\ \theta \\ \phi \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \dots \\ \dots \\ \psi \end{bmatrix}; \Delta \begin{bmatrix} r \\ \theta \\ \phi \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \dots \\ \dots \\ \dots \end{bmatrix}; \text{ les } \dots \text{ sont des fonctions de } x, y, z, r_0, r, \theta, \phi$ (mélange de coordonnées autorisé)

Les entrées sont alors les trois coordonnées suivant les signe Δ ; les sorties sont les trois composantes de la définition, la norme (module), la divergence, et les dérivées partielles premières des trois composantes de la définition par rapport à chacune des trois coordonnées des entrées.

- Cas une coordonnée :

Les ... sont des fonctions de x, y, z, r₀, r, θ , ϕ (mélange de coordonnées autorisé). Noter que Δz seul implique les coordonnées cylindriques.

$\Delta x = \dots$ (implique $\Delta y = \Delta z = 0$); entrées x, y, z; sorties Δx , norm, div, $\frac{d\Delta x}{dx}$, $\frac{d\Delta x}{dy}$, $\frac{d\Delta x}{dz}$
$\Delta y = \dots$ (implique $\Delta x = \Delta z = 0$); entrées x, y, z; sorties Δy , norm, div, $\frac{d\Delta y}{dx}$, $\frac{d\Delta y}{dy}$, $\frac{d\Delta y}{dz}$
$\Delta z = \dots$ (implique $\Delta x = \Delta y = 0$); entrées x, y, z; sorties Δz , norm, div, $\frac{d\Delta z}{dx}$, $\frac{d\Delta z}{dy}$, $\frac{d\Delta z}{dz}$
$\Delta \mathbf{r}_0 = \dots \text{ (implique } \Delta \theta = \Delta z = 0) \text{ ; entrées } \mathbf{r}_0, \theta, z \text{ ; sorties } \Delta \mathbf{r}_0, \text{ norm, div, } \frac{d\Delta \mathbf{r}_0}{dr_0}, \frac{d\Delta \mathbf{r}_0}{d\theta}, \frac{d\Delta \mathbf{r}_0}{dz}$
$\Delta \theta = \dots \text{ (implique } \Delta \mathbf{r}_0 = \Delta \mathbf{z} = 0\text{) ; entrées } \mathbf{r}_0, \theta, z \text{ ; sorties } \Delta \theta, \text{ norm, div, } \frac{d\Delta \theta}{dr_0}, \frac{d\Delta \theta}{d\theta}, \frac{d\Delta \theta}{dz}$
$\Delta \mathbf{r} = \dots \text{ (implique } \Delta \theta = \Delta \phi = 0\text{) ; entrées r, } \theta, \phi \text{ ; sorties } \Delta \mathbf{r}, \text{ norm, } \operatorname{div}, \frac{\mathrm{d}\Delta \mathbf{r}}{\mathrm{d}r}, \frac{\mathrm{d}\Delta \mathbf{r}}{\mathrm{d}\theta}, \frac{\mathrm{d}\Delta \mathbf{r}}{\mathrm{d}\phi}$
$\Delta \phi = \dots \text{ (implique } \Delta r = \Delta \theta = 0) \text{ ; entrées r, } \theta, \phi \text{ ; sorties } \Delta \phi, \text{ norm, } \text{div, } \frac{d\Delta \phi}{dr}, \frac{d\Delta \phi}{d\theta}, \frac{d\Delta \phi}{d\phi}$

Évaluation numérique des suites.

Le calcul et l'affichage de la (ou les) valeur du (ou des) n-ième terme d'une suite s'obtient en modifiant le domaine de l'indice de la façon suivante :

i = n ... n > touche Retour ; la (ou les) valeur s'affiche en fin de définition de la suite dans la liste des équations.
 Si des constantes à valeurs multiples entrent dans la définition de la suite, il faut ne leur laisser qu'une valeur chacune, sinon le calcul se fera par défaut avec la dernière valeur prévue de chaque constante.

Evaluation numérique des ensembles de points.

Le traitement des ensembles de points aboutit au tracé de courbes de régression, à l'affichage de leurs équations et d'autres paramètres, au calcul d'un coefficient de corrélation.

Les procédures nécessaires sont exposées en détail dans la Leçon 6 : Traiter un ensemble de points (Courbes de régression) du chapitre Initiation.

Précision des calculs.

Affichage des valeurs numériques.

- En virgule flottante avec 15 chiffres significatifs (unité, 14 décimales, e, exposant) ;
- Nombres entiers \leq (10¹⁶ 1) soit 16 chiffres au maximum ;
- -2^n avec $n \le 53$.

Précision des calculs.

Pour ceux effectués à partir de données numériques exactes, la précision est celle de l'affichage que l'on vient de décrire. Pour les calculs par d'aures méthodes (intégration, dérivation, équation différentielles, fonctions spéciales, etc.) elle varie et dépend des options de la rubrique « Avancé » des Préférences, et de celles choisies dans les fenêtres pop-up de chaque type d'opération.

Préparation, présentation, enregistrement et exportation du document

Ouverture d'un nouveau document.

Choix du modèle de graphe. Utiliser une des procédure suivantes ;

- Démarrer Grapher > fenêtre Nouvelle courbe > choix Courbe 2D ou 3D > choix du modèle ;
- **%N** ou menu Fichier > Nouveau... puis comme ci-dessus ;
- **#O** ou **menu Fichier > Ouvrir...** un fichier GCX (.gcx) ;
- Menu Fichier > Ouvrir l'élément récent ► fichier GCX (.gcx) ;
- Double-clic sur un fichier GCX ;
- Glisser-Déposer l'icône d'un fichier GCX sur celle de Grapher ;
- Menu Exemples > choix d'un exemple 2D ou 3D ;
- Si un document 2D est ouvert: 公 \ 第3 ou menu Présentation > Passer en affichage 3D;

Régler la taille de la fenêtre.

En tirant son **coin inférieur droit** pour l'ensemble, et en utilisant les **deux boutons** sur les bordures du graphe pour les dimensions des trois champs (liste des équations, éditeur, graphe). Voir les **bugs nr. 1 & 2.**

Choix des dimensions du Graphe.

- En 2D : menu Format > Disposition > Taille et Marges,
 - voir chapitre Initiation, Leçon 3, 1º page, « Dimensionnement précis du graphe »,
 - pour taille maximum : voir chapitre Initiation, Leçon 4, 1º page, « Préparation du document » ;
- En 3D : voir chapitre Initiation, Leçon 5, 2^e page, « Régler la taille du graphe 3D ».

Restauration du graphe.

Nécessaire après redimensionnement de la fenêtre ou ouverture d'un fichier GCX (cf. **bug nr. 1 & 2**) : voir chapitre Initiation, Leçon 4, 2^e page, « Ouverture d'un fichier GCX ... » et « Modification de la fenêtre de travail ... ».

Formats des axes, grilles et cadre du graphe.

Nous avons à notre disposition :

En 2D.

- Les outils : voir chapitre Initiation, Leçon 1, 2^e page, « Les outils ... » ;
- Menu Format > Système de coordonnées (Lin, Log, etc),
 - > Disposition > Marges et Arrière-plan,
 - > Axes et grilles (et cadre) ;
- Menu Présentation > Limites du cadre et doublures des outils ;
- Les Inspecteurs de chacun des axes, grilles et cadre.

Consulter aussi le chapitre Initiation :

- Leçon 1, 2^e page, « Réglage fin des limites du cadre » ;

Leçon 2, 1^e page, « Réglage des axes et des limites du cadre » ; 2^e page, « Personnalisation des axes » ; 3^e page, « Personnalisation du cadre » ;

 Leçon 3, 1^e et 2^e pages, « Cadre pour le graphe et marges minimum » ; 3^e page, « Choix des échelles et graduations des axes » ;

- Voir le bug nr. 2.

En 3D.

- Les outils, menus Format et Présentation, **Inspecteurs**, comme en 2D.

Voir également :

 Chapitre Initiation, Leçon 5, 2^e page, « Personnaliser axes, cadre et arrière-plan du graphe » ; 3^e page, « Mise en page du graphe 3D » ;

Personnalisation des courbes, surfaces et points.

— Utiliser les Inspecteurs, en particulier les réglages de Résolution, Densité ou Pas, gros consommateurs de Ko; par exemple un graphe avec l'équation y = x donne un fichier GCX pesant 40 Ko en résolution minimum (suffisante) et 940 Ko en résolution maximum !

- Menu Format > Recolorer les courbes sélectionnées...

Relire aussi dans le chapitre Initiation :

- Leçon 1, 3e page, « Modifier l'apparence des courbes » ;
- Leçon 2, 2^e page, « Personnalisation des courbes » ;
- Leçon 4, 5^e & 6^e pages, «Personnalisation du graphe» et « Réglages pour les solutions de l'équation différentielle »;
- Leçon 5, 2e & 3e pages , « Modifier, personnaliser les courbes 3D et surfaces » ;
- Leçon 6, 2^e & 5-6^e pages, « Personnalisation des points et courbes », « Dessiner avec les ensembles de points ».

Ajout d'objets sur le graphe en 2D.

On peut se servir de :

- Menu Objet > toutes les rubriques ;

- **Glisser-Déposer des équations** rédigées avec les éditeurs d'équations de Microsoft Office, AppleWorks, MathType, etc.

- Glisser-Déposer des images TIFF, PDF, JPEG, PNG, etc. L'enregistrement en fichier .gcx mémorise la place et la taille de l'image ainsi que le cheminement permettant de retrouver son fichier dans l'ordinateur, mais pas l'image ellemême. Si le fichier de l'image ajoutée est déplacé après l'enregistrement .gcx, ou si le fichier Grapher est ouvert dans un autre ordinateur, l'image n'apparaît plus sur le graphe qui en a perdu la trace.

Revoir dans le chapitre Initiation:

- Leçon 1, 3^e page, « Ajout d'objets sur le graphe » ;

- Leçon 2, 3º page, « Ajout d'objets sur le graphe », « Ajout d'équations sur le graphe », « Autres ajouts sur le

graphe » ;

Leçon 3, 4^e & 5^e pages, « Affichage automatique sur le graphe de valeurs évolutives de paramètres », « Autres objets placés sur le graphe » ;

- Leçon 4, 5^e page, « Personnalisation du graphe ».

Graphes 3D : perspective et options de présentation.

Perspective.

Grapher présente les graphes 3D en vue perspective véritable (perspective conique) à trois points de fuite ; d'où une déformation des graphes, en particulier du cadre (cube), un peu surprenante comparée à celle de la perspective cavalière habituelle en mathématiques, d'autant plus que l'observateur est placé très près du cadre du graphe. Les paramètres de la perspective de Grapher ne sont pas réglables et il n'existe pas d'option «perspective cavalière».

Effets des zooms.

Menu présentation > Zoom avant (arrière), **%+**, **%-** et **boutons Agrandir Réduire** de la barre d'outils ne modifient pas la dimension de la figure 3D, dimensions des axes et cadre restant inchangés, mais agissent sur celles du graphe par modification des échelles de coordonnées.

Fenêtre pop-up Angles de vue.

Les commandes accessibles par le **menu Fenêtre > Afficher les angles de vue** ou par 企衆V agissent sur l'ensemble de la figure (axes + cadre + graphe) sans modification des échelles de coordonnées. On peut entrer les valeurs suivantes :

- $-\Delta x$ et Δy déplacent la figure horizontalement et verticalement dans le champ des graphes ;
- $-\Delta z$ simule son rapprochement ou son éloignement en modifiant sa taille, fonction exponentielle de Δz ;
- Réduire / agrandir donne le même effet, mais la taille est proportionnelle au paramètre affiché (> 0) ;

 $-\phi$, θ et ψ sont trois angles en degrés permettant d'observer la figure depuis une direction quelconque par rapport aux axes de coordonnées.

On peut voir dans cette fenêtre les mentions Par défaut, Au-dessus, Avant, Gauche et des boutons pour créer d'autres lignes. Ce sont des commandes de réglages des sept paramètres ci-dessus pour des présentations normalisées, comme le suggère la lecture du fichier de préférence com.apple.grapher.plist (voir **bug nr. 25**). La souris permet d'obtenir toute combinaison $\phi \ \theta \psi$ pour afficher par exemple : Par défaut 90° 45° 135°, Au-dessus 0° 0° 135°, Avant 90° 90° 135°, Gauche 90° 90° 180° en degrés dans l'ordre $\phi \ \theta \psi$.

Autres utilisations.

Animations.

- Menu Équation > Animation de paramètre : chapitre Initiation, Leçon 3, explications détaillées (2D).
- Menu Équation > Création d'animation : chapitre Initiation, Leçon 5, explications détaillées (2D et 3D).

Ensembles de points.

Voir chapitre Initiation Leçon 6 pour leurs utilisations.

Champs scalaires et vectoriels.

Voir Menu Exemples > 2D Examples > Fields et > 3D Examples > Vector Field. (Voir bug nr. 4).

Les exemples fournis avec le logiciel sont une source d'information à ne pas négliger ; une fois ouverts, leurs fichiers GCX sont opérationnels et modifiables. (Voir bugs nr. 6 & 21).

Informations à noter avant enregistrement (2D).

Avant de sauvegarder un document 2D il faut noter quatre nombres :

- L largeur du graphe,
- H sa hauteur,
- minimum et maximum de l'échelle des ordonnées (Oy).

Il est commode de les inscrire en commentaires dans la liste des équations.

Ces données sont nécessaires pour restaurer le document 2D original après ouverture d'un fichier GCX (cf. bug nr. 2).

Enregistrement, exportation, modèles.

Sauvegarder le document en fichier GCX (.gcx).

S ou S ou menu Fichier > Enregistrer sous... ou Enregistrer ou Enregistrer une copie sous... Voir bug nr. 2. Le document pourra être rouvert pour le retravailler, le modifier, etc.

Exportation les équations.

- Voir chapitre Utiliser l'éditeur d'équations, 2^e page, « Exporter une équation » (une seule à la fois).
- Pour enregistrer la liste des équations, faire une copie d'écran par Δ **#4**.

Exporter le graphe.

— En créant un fichier d'image : menu Fichier > Exporter... > choisir le format, TIFF (régler Résolution), PDF, EPS ou JPEG (régler Résolution et Compression).

En copiant son image dans le presse-papier pour la coller ensuite dans une autre application :

Ctrl-clic ou clic droit dans le graphe > menu contextuel Copier sous format TIFF, PDF ou EPS

ou menu Édition > Copier sous format TIFF, PDF, ou EPS.

- En **imprimant** son image : **menu Fichier > Format d'impression puis Imprimer...** etc., permet aussi de créer un fichier PDF.

Pour un dimensionnement précis du graphe : chapitre Initiation, Leçon 3, 1^e & 2^e pages, «Dimensionnement précis du graphe », « Contrôle et étalonnage du dimensionnement ».

Création et archivage de documents modèles.

Une fois créé et personnalisé, le modèle est enregistré en fichier GCX (penser au bug nr. 2) ; pour le rendre accessible par le menu Exemples, le ranger dans un dossier à placer en :

MacHD > Bibliothèque > Application Support > Apple > Grapher > Examples > 2D Examples, 3D Examples, **dossiers de modèles.** Les bugs de Grapher

Un peu d'histoire.

Origine de Grapher.

Grapher 1.1, utilititaire de OS X 10.4 Tiger, est la version Apple de Curvus Pro X version 1.3.2. Quand un bug de Grapher existait déjà dans cette application, mention en est faite dans le titre du bug. Grapher 2.0 a remplacé la version précédente dans OS X 10.5 Leopard et Grapher 2.1 a suivi dans Snow Leopard OS X 10.6.

Principales différences entre Curvus Pro X et Grapher.

POSSIBILITÉS DISPARUES :

- dans les Préférences : - les modules ajoutant trois fonctions en 2D,

- en 2D Arrière-plan transparent lors de l'exportation ;

- menu Format : faculté de modifier les noms des coordonnées ;

- barre d'outils : le curseur en croix « Coordonnées » qui permettait en 2D l'affichage de celles-ci en tout point du plan, ainsi que leurs différences entre deux points ;

- menu Définition (maintenant Équation) : Synthétiser un son selon la forme d'une fonction ;

— menu Vue (maintenant Présentation) > Passer en affichage 3D : cette commande est restée pour changer le type de graphe (2D à 3D et vice-versa) ; elle permettait en plus, dans Curvus Pro X, de convertir d'un simple clic une courbe 2D génératrice y = f(x) en surface de révolution, sans être tenu d'entrer son équation 3D.

Je regrette particulièrement la possibilité de choisir les noms de coordonnées, très commode pour personnaliser équations et axes, et la synthèse des sons très utile en acoustique pour en expliquer la génération.

AIDE ET EXEMPLES :

- l'aide a été considérablement réduite, devenu insuffisante et mal présentée ; c'est très dommageable pour ce logiciel remarquable ;

- les exemples suivants ne sont pas passés dans Grapher :

- En 2D : Bifurcation Diagram, Examples of Functions, Piecewise Defined functions, Serie, Stationary Wave, Variable parameter, Wave ;

- En 3D : Bipolar Field, Implicit Surface, Interferences, Klein Bottle, Surface of Revolution.

Ces exemples avaient un interêt didactique (mathématique, syntaxe, animation, présentation, spectaculaire).

LES NOUVEAUTÉS :

Il n'y a malheureusement dans ce domaine aucune amélioration ; la seule nouveauté, hélas regrettable, est l'apparition d'un grand nombre de bugs dont l'inventaire et les moyens d'y remédier sont les sujets du paragraphe suivant.

Les bugs de Grapher et leurs remèdes.

Bug nr. 1 (Grapher 1.1 et 2.0 et 2.1). En modifiant la taille de la fenêtre principale en 2D, on change les dimensions du graphe qui avaient été réglées dans le menu Format ; les étendues des échelles des axes sont conservées ; les objets ajoutés ont gardé les mêmes cotes en pixels de l'écran par rapport au coin haut-gauche de l'ouverture réservée au graphe dans la fenêtre ; leurs tailles en pixels reste inchangées ; ils se sont donc déplacés par rapport au cadre du graphe, ce dernier s'est déformé en modifiant le rapport L / H : très très gênant !

Le reméde : pour rétablir le graphe 2D après modification de la taille de la fenêtre : menu Format > Disposition > Taille > refaire le choix initial (Taille du papier ou valeurs L et H)... ou éviter d'avoir à le faire en choisissant une fenêtre assez grande au départ.

Correction proposée : rendre la taille du graphe indépendante de celle de la fenêtre principale.

Bug nr. 2 (Grapher 1.1 et 2.0 et 2.1). L'enregistrement se fait mal en 2D (menu Fichier > Enregistrer, Enregistrer sous, Enregistrer une copie sous). Ne sont pas sauvegardés : le dernier emplacement sur l'écran de la fenêtre principale, la taille du graphe, les valeurs maximum et minimum de l'échelle des ordonnées : **très très gênant !**

Remarque : Les fenêtres nouvelles de Grapher 1.1 (fenêtre secondaire Grapher > Nouvelle courbe > Courbe 2D ou 3D) s'ouvrent toujours à la même place sur l'écran (OS X 10.4.11 configuré en français) dépendant de la langue utilisée par Grapher : si c'est l'anglais, bien placées et couvrant la majeure partie de l'écran, si c'est le français, les fenêtres ont même hauteur mais largeur moitié et sont situées sur la moitié droite de l'écran. Cette anomalie a disparu avec Grapher 2.0 et 2.1 (anglais ou français).

Le remède : pour rétablir le graphe 2D après ouverture d'un fichier GCX (.gcx) : menu Format > Disposition > Taille > refaire le choix initial (Taille du papier ou valeurs L et H) à faire deux fois de suite ; puis menu Présentation > Limites du cadre... > entrer les valeurs minimum et maximum de y. Cela oblige à noter quatre valeurs numériques, par exemple en tête de la liste des équations, avant de sauvegarder son travail...

Correction proposée : compléter l'enregistrement en 2D.

Bug nr. 3 (Curvus Pro X 1.3.2, Grapher 1.1 et 2.0 et 2.1). En 2D, menu Format > Disposition > Taille, dans cette fenêtre secondaire on constate :

— des erreurs de conversion d'unités pour les largeurs et hauteurs ; les valeurs en pt et inch sont cohérentes (72 pt par inch), de même pour cm et mm (10 mm par cm) ; la conversion pt-inch en cm-mm est erronée car faite sur la base de 25,6 mm par inch au lieu de 25,4. Après impression, les dimensions du graphe sur le papier sont exactement celles données en pt ou inch dans la fenêtre Taille (erreur -0,2 % pour L et -0,5 % pour H) ; si on passe aux mm les erreurs deviennent -1,0% et -1,3 % ; surprenant dans un logiciel de mathématiques !

- dans Grapher configuré en français : - les inches ne s'affichent pas, mais répètent le nombre de point (pt), l'entrée de valeurs est impossible en inch, on ne peut utiliser que pt, cm ou mm,

on a remplacé inch par pouce, il ne fallait pas traduire et garder inch ;
 dans Grapher configuré en anglais : tout est affiché (avec l'erreur de conversion) et on peut entrer les dimensions dans les guatre unités de longueur.

Le remède : multiplier les valeurs lues en cm et mm par 25,4 / 25,6 = 0,992 ou utiliser les valeurs en pt et inch. **Correction proposée :** corriger la conversion pt-inch en cm-mm, faire en sorte que les affichages et entrées en

version française soient comme dans la version anglaise, remplacer pouce par inch dans la traduction française.

Bug nr. 4 (Curvus Pro X 1.3.2, Grapher 1.1 et 2.0 et 2.1). En 2D et 3D, anomalie dans l'enregistrement des champs de vecteurs. Lorsqu'on ouvre le fichier d'un champ de vecteur on constate :

- avec Grapher 1.1 et 2.0 les graphes des champs en 2D sont modifiés : les coordonnées Δy ou $\Delta \theta$ sont nulles en tout point ;

— avec les trois applications la fenêtre secondaire menu Équation > Évaluation ne montre que la première coordonnée de vecteur, Δx ou Δr en 2D, Δx Δr_0 ou Δr en 3D, en deux (2D) ou trois exemplaires (3D).

Le remède : modifier légèrement l'équation du champ > Retour > la rétablir > Retour > tout rentre dans l'ordre. **Correction proposée :** Faire le nécessaire...

Bug nr. 5 (Grapher 1.1 et 2.0 et 2.1). Menu Présentation > Passer en affichage 3D, cette commande ne joue plus un de ses rôles : elle permettait par un simple clic d'ouvrir dans Curvus Pro X un graphe 3D et d'y créer une surface de révolution d'axe Oz à partir d'une courbe génératrice y = f(x) tracée en 2D, r_0 et z remplaçant y et x, sans affichage de l'équation modifiée. **Le remède :** Il n'est guère plus compliqué d'entrer directement l'équation $r_0 = f(z)$ dans un graphe 3D...

Correction proposée : Si l'abandon de cette fonction n'est pas délibéré, rétablir son rôle d'origine.

Bugs nr. 6 (Grapher 1.1 et 2.0). Anomalies des coordonnées θ et ϕ en 2D et 3D.

Pour connaître les systèmes de coordonnées utilisées et / ou utilisables dans une fenêtre de Curvus Pro ou Grapher, qu'elle soit nouvelle, venant d'un exemple, ou d'un autre graphe enregistré : dans cette fenêtre menu Équation > Nouvel ensemble de points > Modifier les points > Coordonnées > Système à choisir qui donne les noms des coordonnées utilisables dans cette fenêtre.

- Bug nr. 6.1 (Grapher 1.1 et 2.0 et 2.1). En 2D les fenêtres nouvelles ouvertes avec la fenêtre secondaire « Nouvelle courbe » utilisent (x, y) et (r, θ) ; il en est de même pour les graphes enregistrés à partir de celles-ci. Mais les « Exemples 2D » utilisent ϕ à la place de θ , il en est de même pour les graphes obtenus par modifications des équations d'un fichier d'exemple.

Le remède : le plus sage me paraît d'adopter θ et de rebâtir les exemples 2D à partir de nouvelles fenêtres pour éviter de future confusions θ / ϕ .

Correction proposée : Même idée.

- **Bug nr. 6.2 (Grapher 1.1).** En 3D les fenêtres nouvelles montrent les noms de coordonnées (x, y, z), (r₀, θ, z), (r, θ, θ) ! On constate d'ailleurs que les coordonnées sphériques n'existent pas pour les fenêtres neuves 3D de Grapher 1.1 . Mais les « Exemples 3D » sont restés à (x, y, z), (r₀, φ, z), (r, φ, θ).

Le remède : Conserver les exemples 3D en l'état, travailler sur une fenêtre ouverte à partir d'un exemple 3D que l'on aura « nettoyé » de ses équations ; cela permet d'utiliser les trois systèmes de coordonnées ; on peut aussi ajouter dans le dossier d'exemples 3D un dossier de modèles de ce type.

Bug résolu dans Grapher 2.0 et 2.1 : Tout est devenu cohérent avec (x, y, z), (r₀, θ , z), (r, θ , ϕ) dans les nouvelles fenêtres comme dans les exemples.

Bug nr. 7 (Grapher 1.1). En 3D, coordonnées cylindriques et sphériques, le système d'axes s'affiche incomplètement en prévisualisation (fenêtre de choix 2D-3D) et dans la fenêtre de travail. Bug résolu dans Grapher 2.0 et 2.1.

Bug nr. 8 (Grapher 1.1 et 2.0). Dans les réglages des axes permis par l'Inspecteur, on peut modifier la position du nom de l'axe par rapport à lui ; le curseur qui règle la distance du nom à l'axe ne fonctionne pas correctement : le nom reste toujours du même côté... Cela marchait très bien dans Curvus Pro X.

Le remède : Utiliser l'Inspecteur pour supprimer le nom de l'axe puis le menu Objet > Insérer un texte > taper le nom de l'axe > le placer à l'endroit désiré.

Bug résolu dans Grapher 2.1.

Bug nr. 9 (Grapher 1.1). On ne peut pas donner de noms aux ensembles de points ni aux groupes : aucun remède trouvé à ce manque.

Un demi-remède : Menu Équation > Nouvelle équation > supprimer " y= " > taper le titre souhaité > touche Retour > OK dans la fenêtre Erreur de syntaxe > Menu Équations > Nouveau groupe ou ensemble de points (qui resteront sans titre sauf celui de la ligne au-dessus).

Bug résolu dans Grapher 2.0 et 2.1.

Bug nr. 10 (Grapher1.1 et 2.0). La fonction prédéfinie de Bessel modifiée de deuxième espèce $K_n(x)$ n'existe plus que pour n = 0 ou1.

Le remède : Utiliser la relation de récurrence entre K_n K_{n-1} K_{n-2} pour obtenir les K_n successifs pour n≥2. Bug résolu dans Grapher 2.1.

Bug nr. 11 (Grapher 1.1). L'application quitte lorsqu'on entre des équations contenant les fonctions d'Airy Ai(x) et Bi(x) qui ne sont donc pas utilisables.

Le remède : Utiliser leurs définitions, voir < <u>http://mathworld.wolfram.com/AiryFunctions.html</u> >. Bug résolu dans Grapher 2.0 et 2.1.

Bug nr. 12 (Curvus Pro X 1.3.2, Grapher 1.1 et 2.0 et 2.1). Sur les fonctions sphériques de Bessel $j_n(x)$ et $y_n(x)$:

- Dans Curvus Pro les deux donnent le graphe de $j_n(\boldsymbol{x})$;

- Dans Grapher 1.1, $j_n(x)$ est nulle pour tous n et x et $y_n(x)$ n'est pas reconnue ; dans les versions 2.0 et 2.1, les deux fonctions sont reconnues mais nulles pour tous n et x.

Le remède : Utiliser leurs définitions, voir < <u>http://mathworld.wolfram.com/</u> >. Attention : j, y et non J, Y. **Proposition de correction :** Faire le nécessaire !

Bug nr. 13 (Grapher 2.0 en français). La cerise sur le gâteau ! Dans la fenêtre de choix entre courbes 2D ou 3D, le graphe 2D anciennement et justement nommé « Log-log » est appelé maintenant « Historique-historique » ! Pourquoi pas « Journal de bord-journal de bord » pour plaire aux marins plutôt qu'aux historiens ? Bug résolu dans Grapher 2.1.

Bug nr. 14 (Curvus Pro X 1.3.2, Grapher 1.1 et 2.0 et 2.1). En 2D, animation de paramètre :

Dans une nouvelle fenêtre 2D (fenêtre secondaire « Nouvelle courbe > Courbe 2D »), créer une courbe animée par un paramètre, ne pas lancer l'animation. Avec l'outil Déplacer (main) changer la place des axes et grilles : la courbe fixe suit les axes. Lancer l'animation, même manœuvre : la courbe animée ne suit plus les axes mais reste liée au cadre du graphe. Arrêter l'animation, même manœuvre encore : la courbe fixe saute à sa place normale sur les axes.

Enregistrer le graphe, le rouvrir : les effets ci-dessus n'existent plus !

Le remède : Inutile. Proposition de correction : Conserver cette curiosité !

Bug nr. 15 (Grapher 1.1 et 2.0 et 2.1). En 2D, menu Équation > Création d'animation :

Les animations de l'onglet Réduire / agrandir (zooms divers) n'animent que les axes et grilles mais pas les courbes tracées qui restent parfaitement stables. Ces types d'animations sont sans intérêt dans ces conditions. Cela fonctionnait parfaitement dans Curvus Pro X 1.3.2, les effets de zoom portaient sur axes, grilles et courbes.

Proposition de correction : restaurer ces fonctions d'animations.

Bug nr. 16 (Grapher 1.1 et 2.0 et 2.1). En 3D, menu Équation > Création d'animation : ni les animations de paramètres (dans cette fenêtre pop-up) ni celles de l'onglet Réduire / agrandir (zooms divers) ne fonctionnent. Proposition de correction : restaurer ces fonctions d'animations.

Bug nr. 17 (Curvus Pro X 1.3.2, Grapher 1.1 et 2.0). Erreur sur le nom d'une unité :

Menu Grapher > Préférences... > Avancé > Mode Trigonométrique > l'unité d'angle « gradient » n'existe pas, c'est «grade». Bug résolu dans Grapher 2.1.

Bug nr. 18 (Grapher 1.1). Erreur de nom de coordonnée :

Menu Grapher > Préférences... > Avancé > Valeurs angulaires polaires, dans le texte explicatif sous le menu contextuel, la variable d'angle polaire est ϕ ce qui est erroné.

Bug résolu dans Grapher 2.0 et 2.1.

Bug nr. 19 (Grapher 1.1). Erreurs de noms de coordonnées :

Menu Équation > Nouvelle équation à partir d'un modèle..., les noms des coordonnées figurant dans les modèles sont ceux par défaut de Curvus Pro X 1.3.2, et n'ont pas été mis à jour des modifications introduites par Grapher :

Bug nr. 19.1 (Grapher 1.1). En 2D il y a encore φ au lieu de θ comme angle polaire.
 Le remède : Remplacer φ par θ dans les modèles choisis.
 Bug résolu dans Grapher 2.0 et 2.1.

- Bug nr. 19.2 (Grapher 1.1). En 3D, les coordonnées cylindriques montrent φ au lieu de θ, les coordonnées sphériques montrent (r, φ, θ) au lieu de (r, θ, φ).

Le remède : Pour Grapher 1.1 ne pas modifier (comme pour le bug nr. 6.2) ; pour Grapher 2.0 et 2.1 corriger les modèles choisis pour (r_0 , θ , z) cylindriques et (r, θ , ϕ) sphériques.

Bug résolu dans Grapher 2.0 et 2.1.

Bug nr. 20 (Curvus Pro X 1.3.2, Grapher 1.1 et 2.0 et 2.1). En 2D et 3D les définitions globales de paramètres ou de fonctions incluses dans un groupe restent en vigueur tout en étant invisibles après suppression du groupe. Exemple : dans une nouvelle fenêtre 2D, on crée un groupe et on y entre « $f(x) = \{sinx, cosx, tanx\}$ », on supprime le groupe, il n'y a plus rien dans la liste des équations ; on crée l'équation « y = f(x) » seule, elle affiche sur le graphe les trois fonctions trigonométriques anciennement définies par f(x) effacée. De plus, la définition globale de fonction ou paramètre devenue invisible ne peut plus être supprimée et « pollue » définitivement la fenêtre de travail ; il arrive quelquefois que l'on ne puisse plus y entrer de nouvelles équations.

Les remèdes : Ne pas insérer dans les groupes de définitions globales de paramètres ou fonctions, ou bien les sortir du groupe avant de supprimer ce dernier. Si un groupe contenant une définition globale à été supprimé, recommencer le travail dans une fenêtre neuve libre de « fantômes » d'anciennes définitions.

Correction proposée : ?? Il aurait été souhaitable que les définitions globales incluses dans un groupe ne soient applicables qu'aux équations de ce groupe ; ce n'est pas le cas puisque dans le logiciel d'origine comme dans Grapher, elles concernent toute la liste des équations (sauf définitions locales qui priment). Savoir se contenter des remèdes indiqués me paraît raisonnable.

Bug nr. 21 (Curvus Pro X 1.3.2, Grapher 1.1 et 2,0 et 2.1). Dans OS X configuré en français, la virgule décimale n'est pas acceptée dans les exemples 3D, seul le point décimal y est possible.

Les remèdes : Pour Grapher 1.1, utiliser le point décimal (à cause du remède prescrit pour le bug nr. 6.2). Pour Grapher 2.0 et 2.1, refaire tous les exemples dans des nouvelles fenêtres qui sont corrigées des erreurs de noms de coordonnées et autorisent la virgule décimale.

Correction proposée : Refaire les exemples 3D dans des nouvelles fenêtres.

Bug nr. 22 (Grapher 2.0). Lorsqu'on enregistre un document 2D ou 3D contenant un groupe vide, le fichier GCX ainsi créé ne peut pas être ouvert, le travail effectué est donc perdu.

Le remède : Ne pas laisser de groupe vide (entrer une lettre ou un chiffre suffit) dans les documents à enregistrer. Bug résolu dans Grapher 2.1.

Bug nr. 23 (Grapher 2.0). Les dérivées et donc les équations différentielles, d'ordre supérieur à 1 ne sont plus reconnues (contrairement à Curvus Pro X 1.3.2 et Grapher 1.1 qui n'avaient pas de limite à l'ordre des dérivées). Le bug existe avec Leopard 10.5.2 à 10.5.8 configuré en français ou en anglais.

Le remède : Pas de solution.

Bug résolu dans Grapher 2.1... Génial !

Bug nr. 24 (Grapher 2.0). En 3D la création d'animation par le menu Équation > Création d'animation... > Orientation devient impossible dès lors que l'on a modifié avec l'inspecteur la courbe ou surface 3D en la compliquant (augmentation de la résolution, surface creuse, ombres etc.). De plus lorsque c'est arrivé une fois, la fenêtre utilisée est définitivement inapte à toute création d'animation. Ce bug n'existait pas avec Grapher 1.1.

Le remède : Pas de solution.

Bug résolu dans Grapher 2.1.

Bug nr. 25 (Grapher 2.0 et 2.1). En 3D, menu Fenêtre > Afficher les angles de vue : les quatre commandes « Par défaut », « Au-dessus », « Avant », « Gauche » et celles créées sont sans effet.

Le remède : Utiliser la souris et/ou l'entrée directe des paramètres pour obtenir tout angle de vue.

Proposition de correction : restaurer ces fonctions.

Amélioration de l'aide de Grapher.

C'est le but de ce document qui j'espère facilitera l'utilisation de Grapher qui, malgré ses bugs reste un outil remarquable et... gratuit !

Souhaitons cependant une suppression rapide des bugs de Grapher par Apple !

ANNEXES

ANNEXE 1

Ensembles de points: du tableur à Grapher

Disposition sur les feuilles de calculs.

- 1 coordonnée par colonne en commençant par la colonne A ;

- 1 point par rangée en commençant par la rangée 1 ;

- format des nombres : au moins une décimale (zéro éventuellement), signe moins pour les nombres négatifs, pas de séparateur des milliers, notation scientifique autorisée ;

- la virgule décimale est imposée par OS X configuré en français avec clavier AZERTY ;

- le nombre de colonnes peut être supérieur à celui des coordonnées, on choisira dans Grapher la colonne affectée à chacune des coordonnées ;

- sauvegarder le tableau.

Enregistrement et modification des fichiers.

Avec Grapher 2.1 et Snow Leopard configurés en français, la virgule décimale est obligatoire dans ces fichiers, donc garder la virgule ou remplacer le point décimal par la virgule.

AppleWorks 6.2.9.

Menu Fichier > Enregistrer sous > Texte ASCII > titre, destination, ajouter l'extension « .txt » > Enregistrer.
 NB. Les virgules décimales sont devenues des points.

Excel (Microsoft Office 2004).

- Supprimer les feuilles (sheet) autres que celle contenant le tableau des données ;

- Enregistrer sous > Texte (séparateur : tabulation) > titre,destination > Enregistrer ;

Ouvrir le fichier dans TexEdit, puis : menu Édition > Rechercher > Rechercher > Rechercher , (virgule) Remplacer par . (point) > Tout remplacer ;

- Enregistrer le fichier modifié.

Numbers '08 et '09.

- Menu Fichier > Exporter > CSV > une des trois options > titre, destination > Enregistrer ;

- Ouvrir le fichier dans TextEdit, puis :

- Menu Édition > Rechercher > Rechercher > Rechercher "," (guillemets virgule guillemets) Remplacer par alt+tab > Tout remplacer,

- Menu Édition > Rechercher > Rechercher > Rechercher " (guillemets) Remplacer par rien,

- Menu Édition > Rechercher > Rechercher > Rechercher , (virgule) Remplacer par . (point) > Tout remplacer

- Enregistrer le fichier modifié avec l'extension «.txt ».

Conclusion.

Les fichiers obtenus ainsi sont importables dans Grapher et leur format est :

MargeA1TabB1TabC1TabD1.....TabZ1Retour

MargeA2TabB2TabC2TabD2.....TabZ2Retour

etc.

où Ai, Bi,.....,Zi sont les coordonnées du point i.

ANNEXE 2

Adaptation de la leçon 4 à Grapher 2.0

Le bug nr. 23 apparu avec la version 2.0 de Grapher fait que ce dernier ne comprend plus que les dérivées du premier ordre ; on remplace ici l'équation différentielle du deuxième ordre de la leçon 4 par une équation du premier ordre. Ce bug n'existe pas dans Curvus Pro X 1.3.2 ni dans Grapher 1.1 et 2.1.

Modifications au texte de la leçon 4.

Page 20 « Le problème. », remplacer les lignes 3 à 7 par :

$$y' + \frac{y}{\tau} - fe^{-\frac{\lambda}{\tau}} \left(\frac{\cos \omega x}{\tau} - \omega \sin \omega x \right) = 0 \text{ avec } y = y(x) \text{ et } x \in [0, \pi]$$

condition initiale pour x=0: y(0) = f

pour $\tau = 0,5$ et $\omega = 0$ et 5π

pour
$$\omega \neq 0$$
 : $y = fe^{-\frac{x}{\tau}} \left(\cos \omega x + \frac{\sin \omega x}{\tau \omega} \right)$ et pour $\omega = 0$: $y = fe^{-\frac{x}{\tau}} \left(1 + \frac{x}{\tau} \right)$

Page 24 « Entrer les équations du problème. », remplacer le paragraphe par :

Faites-le conformèment à	la liste	des	équations	de la	figure	qui
comporte :						

- taille du graphe et échelle Oy (cf. bug nr. 1 & 2) ;
- titre du document ;
- quatre groupes titrés ;
- deux lignes de commentaires supplémentaires ;
- trois équations pour les valeurs des paramètres ;

- l'équation différentielle (les deux valeurs de ω qui la suivent seront inscrites par Grapher automatiquement) ;

- deux équations classiques y = y(x).

A taille L = 819 H = 576 pt Oy -2 à 2
Equation différentielle du ler ordre

$$\Rightarrow$$
 Données
 $\tau = 0,5$
 $\omega = \{0, 5\pi\}$
 \Rightarrow Condition initiale y(0)
 $= f = 1$
 \forall Solutions numériques
 \forall $\flat y' = -\frac{y}{\tau} + fe^{-\frac{x}{\tau}} \left(\frac{\cos\omega x}{\tau} - \cos in\omega x}\right), y(0) = f, x = (0...\pi)$
 \Rightarrow Solutions algébriques
A oscillations amorties ou croissantes
 $y = fe^{-\frac{x}{\tau}} \left(\cos\omega x + \frac{\sin\omega x}{\tau\omega}\right), \omega = 5\pi$
A critique
 $y = fe^{-\frac{x}{\tau}} \left(1 + \frac{x}{\tau}\right)$

Équations

Page 26, remplacer le graphe final par le suivant :

Pratique de la leçon 4.

Le reste du texte de cette leçon est inchangé, les courbes obtenues sont les mêmes ; vous pouvez la mettre en pratique avec profit car elle donne de nombreuses explications en plus de l'utilisation des équations différentielles.

-0,5

-1,5

ation différer ordre, linéair