



関数アートにチャレンジ

～【desmos】で絵をかいてみよう～



この授業の目的

お題の絵をかくために

【自分で適切に数式や数値を設定する力】

を身につける



【desmos】とは

関数グラフを簡単に表示させるアプリケーション

他にも【GeoGebra】【Grapes】があるが

今回は扱いやすい【desmos】を採用



実際に操作してみよう

できること

① グラフをかく

② 領域を表示

③ 定義域を設定



【課題1】

画面上に

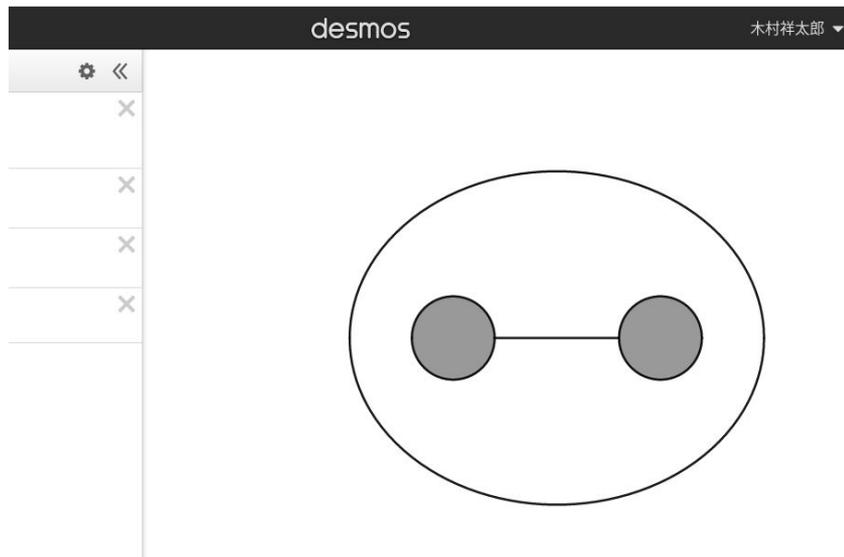
原点を中心とする縦長の楕円と

その楕円とy軸上で接する横長の楕円を表示させよ

【課題2】

画面上にベイ○ックスの顔
を表示せよ

目と目を繋ぐ部分は直線
でも構わない





【課題3】

画面上にドラ○もんの顔を表示させよ。

ただし必ず楕円を一部に使用すること。

グループで取り組み、最後に作品を提出してもらいます。