



La Grande Ourse en 3D

Déplacements

Flèches haut bas : on se déplace sur un "méridien".

Flèches droite gauche : on se déplace sur un "parallèle".

Méridiens et parallèles sont définis ici sur une sphère dont l'axe des pôles serait vertical sur la vue de départ.

Autres touches

0 (zéro) : pour revenir à la vue de départ.

t : pour tracer les traits entre les étoiles.

b : pour tracer des barres "verticales" reliant l'étoile à la base du cube.

On enlève les traits et les barres en appuyant à nouveau sur t ou b.

Animation programmée avec le logiciel Processing.