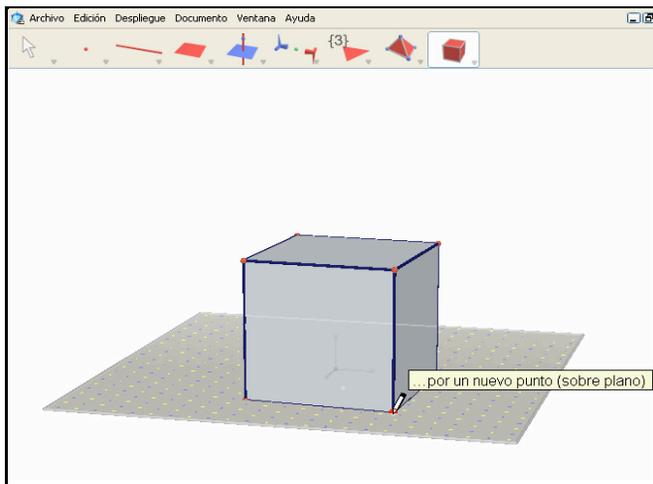


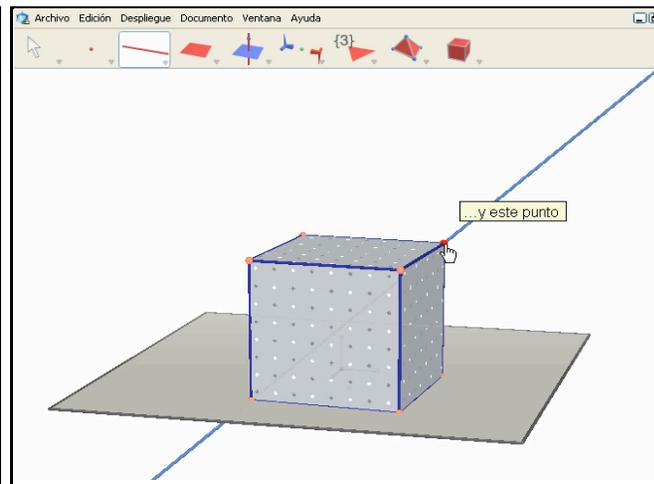
Empiece por construir un cubo sobre el plano de base gris. Para ello, haga un clic prolongado en el último botón de la barra de herramientas y seleccione **Cubo**.

1



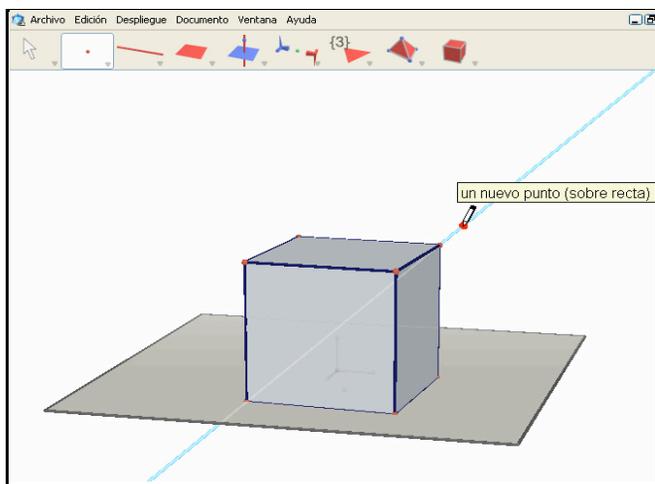
Para construir un cubo con una de sus caras sobre el plano de base, haga clic sobre el plano una vez. Luego, haga clic en otros dos puntos del plano para crear el centro y uno de los vértices del cubo.

2



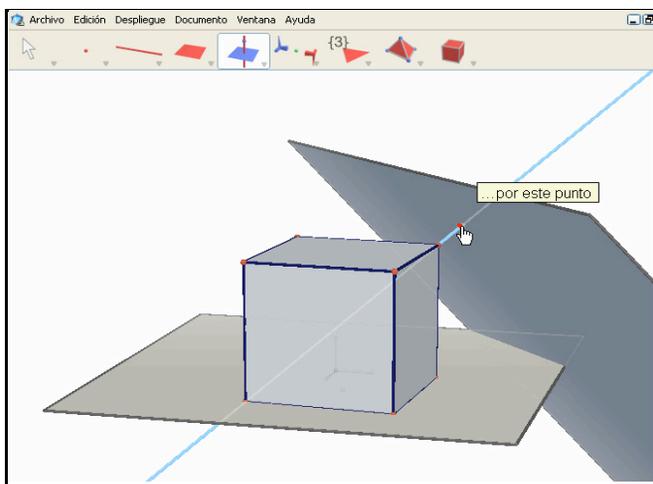
Active la herramienta **Recta** y seleccione dos vértices opuestos del cubo.

3



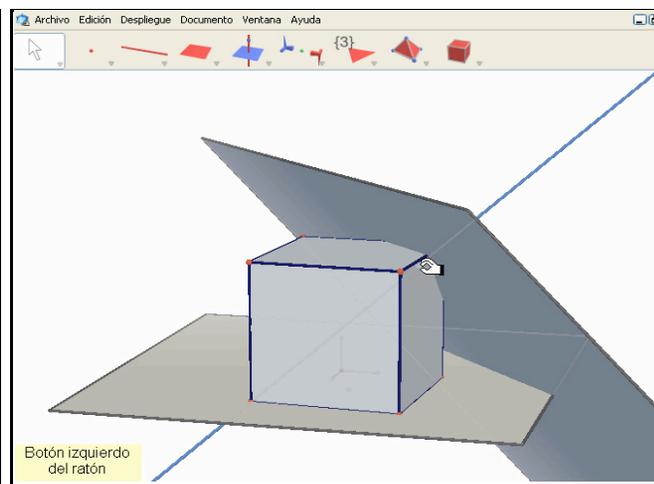
Active la herramienta **Punto** y seleccione la recta para construir un punto sobre esa recta. Un clic en el botón izquierdo del ratón crea entonces un nuevo punto sobre la recta seleccionada. Este punto es libre de ser desplazado, pero está restringido a permanecer sobre la recta.

4



Con la herramienta **Perpendicular** se puede construir el plano perpendicular a la recta en el último punto creado. Seleccione la línea y el punto.

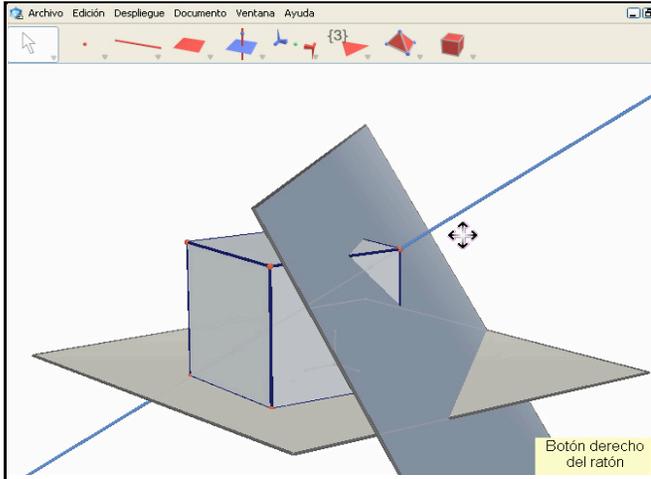
5



Se puede desplazar un objeto libre. Haga clic en el punto y desplace el ratón manteniendo el botón pulsado.

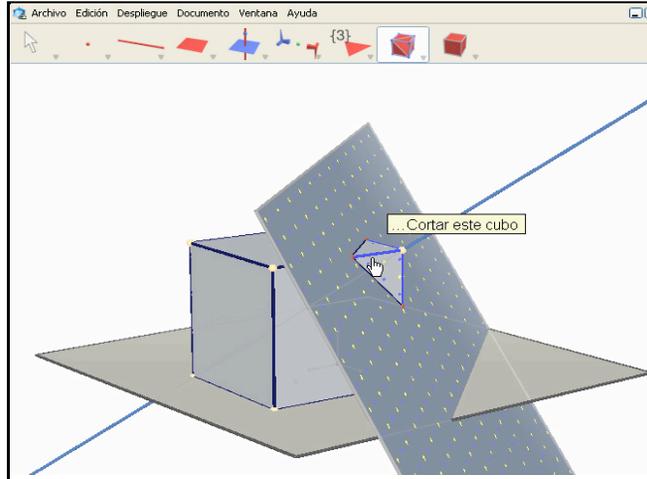
6

## Sección de un cubo por un plano perpendicular a una de sus diagonales



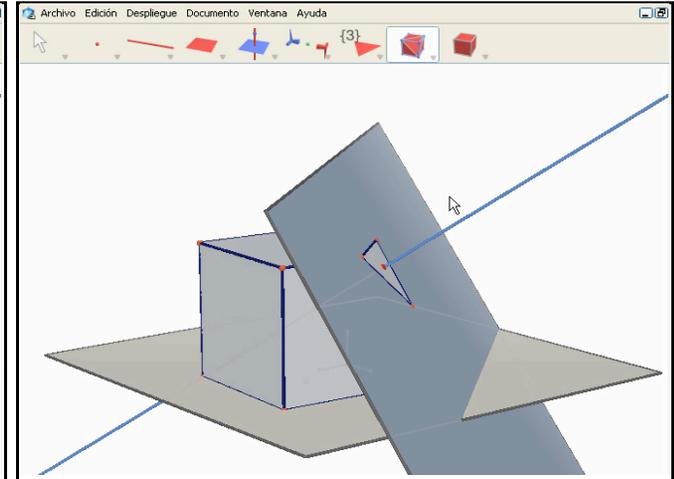
Un clic con el botón derecho, en cualquier parte de la zona de trabajo, permite pasar al modo "bola de cristal" (que se reconoce por un marcador con 4 flechas). Desplazar el ratón permite visualizar su construcción desde diferentes ángulos de visión.

7



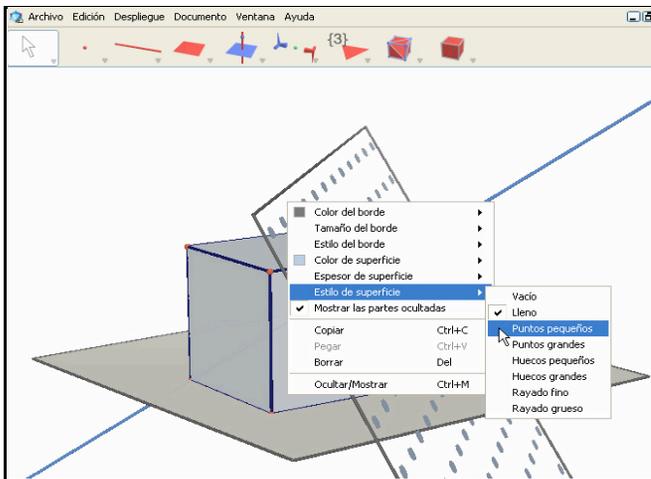
Para visualizar mejor la sección del cubo por el plano, activa la herramienta **Recorte de poliedro**. Seleccione el plano que separa el espacio en dos semiespacios, después seleccione el sólido que debe recortarse, es decir, en este caso el cubo.

8



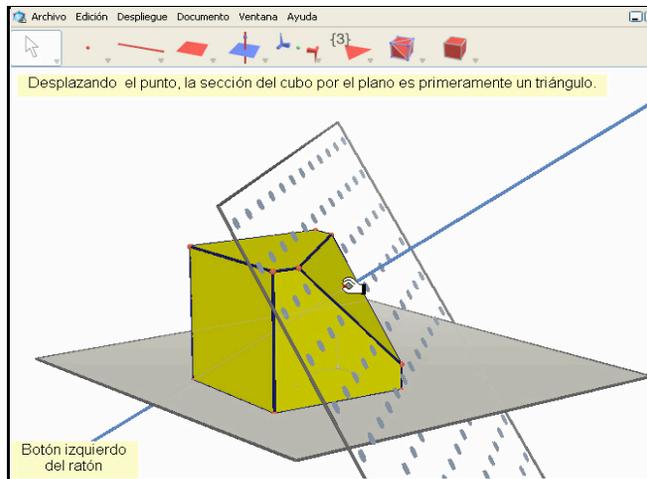
Después de la acción de la herramienta **Recorte de poliedro**, ya solo queda la parte del sólido que se encuentra en el semiespacio que no contiene al observador.

9



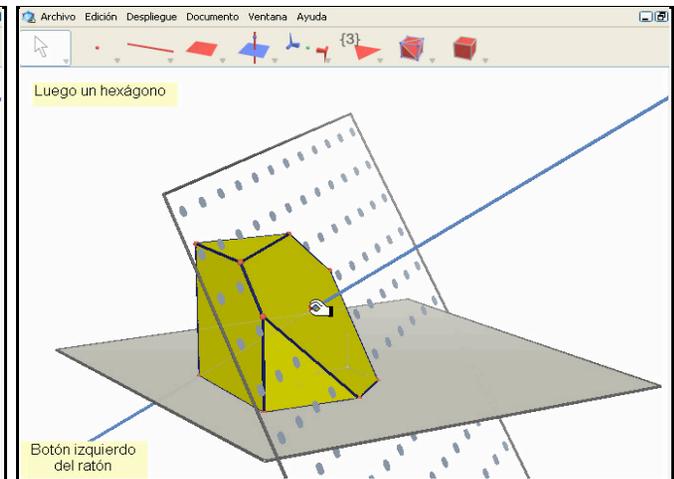
Un clic con el botón derecho del ratón sobre un objeto abre un menú contextual que permite cambiar sus atributos gráficos. Por ejemplo ponga el plano con **Puntos pequeños** como **Estilo de superficie** y el cubo truncado en amarillo.

10



Desplazando el punto, la sección del cubo por el plano es primeramente un triángulo.

11



Luego un hexágono.

Para otras posiciones del plano, la sección es un hexágono. Al acercarse al vértice opuesto, la sección es de nuevo un triángulo. Para visualizar la figura, se la puede hacer girar a discreción manteniendo el botón derecho del ratón pulsado.

12