

Práctica 02 - Líneas y Pintura

- Representa un cubo de 4000 mm de arista, siguiendo la **Práctica 01 Cubo**

- Selecciona la herramienta **Línea** ():

Para habituarte al empleo de esta herramienta debes saber:

- ✓ Cuando se traza una línea paralela a la dirección de los ejes, ésta se ilumina del color del eje correspondiente.
 - ✓ Al situarse en el punto medio de una arista aparecerá el mensaje **punto medio**, y el cursor se vuelve **azul**.
 - ✓ Al situarse sobre una arista, aparecerá el mensaje **en la arista**, y el cursor se vuelve un cuadrado **rojo**.
 - ✓ Al situarse sobre el extremo de otra línea o arista, aparece el mensaje **punto final**, y el cursor se vuelve un círculo **verde**.
 - ✓ Para trazar una línea en la dirección de los ejes, **mantén pulsado las teclas de dirección del teclado**.
- Desde los puntos medios de las aristas, trazar las líneas de manera que podamos descubrir los centros de las tres caras mostradas en la **figura 1**.

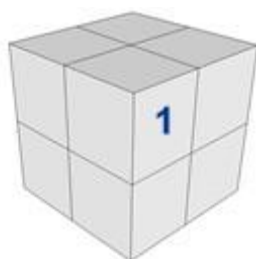


Fig 1

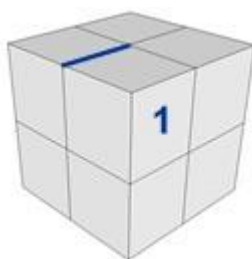


Fig 2

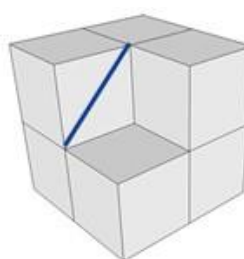


Fig 3

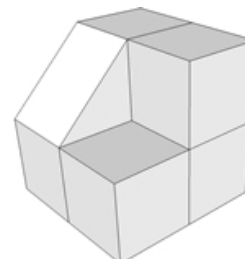


Fig 4

- Selecciona la herramienta **empujar/tirar** () y empujar el cuadrado marcado como 1 hasta la línea recta oscurecida de la **figura 2** (sin soltar el ratón hasta que aparezca el mensaje **en la arista**).
- Selecciona la herramienta **Línea** (): y trazar la recta mostrada en la **figura 3**.
- Selecciona la herramienta **empujar/tirar** () y empujar el triángulo superior hasta la arista de la cara trasera del cubo. De esta manera conseguiremos la **figura 4**).
- Selecciona la herramienta **borrar** () y pulsando con el ratón sobre las líneas, eliminar las cuatro líneas sobrantes para tener la **figura 5**.

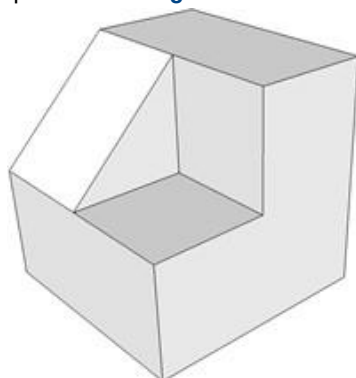


Fig 5

- Selecciona la herramienta **Pintar** () para abrir la ventana de materiales. Investigar dentro de los distintos materiales, cual prefieres para pintar tu figura. Seleccionar el color pulsando sobre él con el ratón.
- Haz clic sobre la cara de la figura a pintar; verás cómo cambia de color.
- Aplica diferentes colores a **todas las caras** de la figura. Para rotarlo utiliza la herramienta **orbitar** ()
- Guarda el resultado como **Práctica 02 Líneas y Pintura**