










► Ayuda Herramientas




► Transformaciones

Transformaciones geométricas

	Nombre	Indicación	Comando equivalente (ejemplo)
	Refleja-en-recta	Objeto a reflejar, luego eje de reflexión	Refleja [A, r]
	Refleja-por-punto	Objeto a reflejar, luego centro de reflexión	Refleja [A, O]
	Refleja-en-circunferencia	Punto y circunferencia	Refleja [A, c]
	Rota-ángulo	Objeto a rotar, luego punto central y ángulo	Rota [A, α, O]
	Traslada	Objeto a trasladar, luego vector	Traslada [A, v]
	Dilata	Objeto a escalar, luego punto central y factor de escala	Dilata [A, k, O]

Detalles

	Nombre	Detalles
	Refleja-en-recta	<p>Lo primero que debe seleccionarse es el objeto a ser reflejado. Luego, con un clic se marca la recta (eje de simetría) a través de la que se realizará la reflexión.</p> <p>El punto puede crearse directamente, no es necesario que exista con anterioridad.</p>
	Refleja-por-punto	<p>Lo primero que debe seleccionarse es el objeto a ser reflejado. Luego, con un clic se marca el punto a través del cual se realizará la reflexión.</p> <p>Los puntos pueden crearse directamente, no es necesario que existan con anterioridad.</p>
	Refleja-en-circunferencia	<p>Debe seleccionarse un punto y la circunferencia donde se reflejará (invertirá), en cualquier orden.</p> <p>El punto puede crearse directamente, no es necesario que exista con anterioridad.</p>

	<p>Rota-ángulo</p>	<p>Lo primero que debe seleccionarse es el objeto a ser rotado. Luego, con un clic se marca el punto que obrará como centro de rotación. Aparecerá entonces una ventana donde puede especificarse la amplitud en grados (o radianes) del ángulo de rotación.</p> <p>Los puntos pueden crearse directamente, no es necesario que existan con anterioridad.</p>
	<p>Traslada</p>	<p>Lo primero que debe seleccionarse es el objeto a ser trasladado. Luego, con un clic se marca el vector de traslación.</p> <p>En el caso de trasladar un punto, éste puede crearse directamente, no es necesario que exista con anterioridad.</p>
	<p>Dilata</p>	<p>Lo primero que debe seleccionarse es el objeto a ser escalado. Luego, con un clic se marca el punto que obrará como centro de la homotecia. Aparecerá, entonces, una ventana donde puede especificarse el factor de escala.</p> <p>Los puntos pueden crearse directamente, no es necesario que existan con anterioridad.</p>