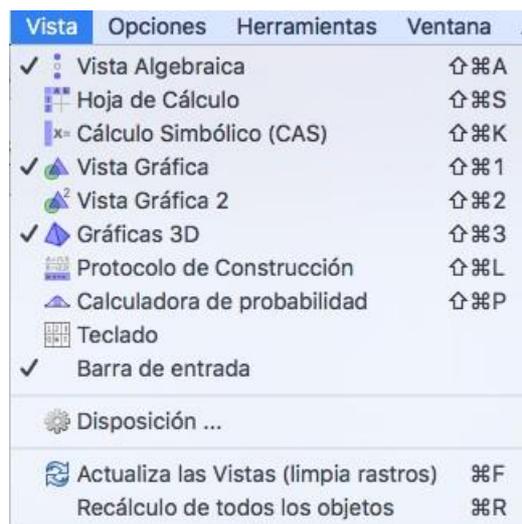


La Vista Gráfica 3D

Cuando abrimos el programa GeoGebra, en el caso en que no hayamos guardado una configuración anterior, nos aparecen la Vista Algebraica i la Vista Gráfica 2D.

En el entorno de GeoGebra disponemos de un menú “**Vista**”. Clicando en dicho menú aparece la lista siguiente:



Haremos clic en “**Gráficas 3D**” y aparecerá una nueva ventana a la derecha. Obsérvese que aparece un plano con los ejes de abscisas y ordenadas de la vista 2D. Hay que tener en cuenta que los objetos creados en dicha vista aparecerán también en la ventana 3D y a la inversa para los que estén en dicho plano. Éste vendría a ser como una mesa de trabajo a partir de la cual los objetos se pueden mover sobre la misma o bien desplazarse verticalmente. El primer objeto que dibujemos solo podrá estar sobre esta mesa.

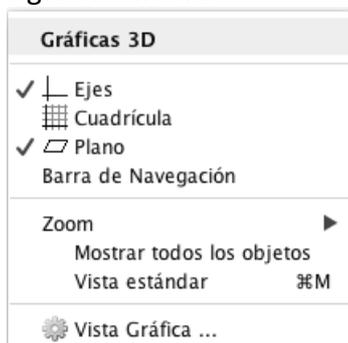
Para modificar las características de la vista gráfica tenemos dos opciones:

1. La primera clicando en la flecha pequeña justo al lado del texto “Vista Gráfica 3D”:

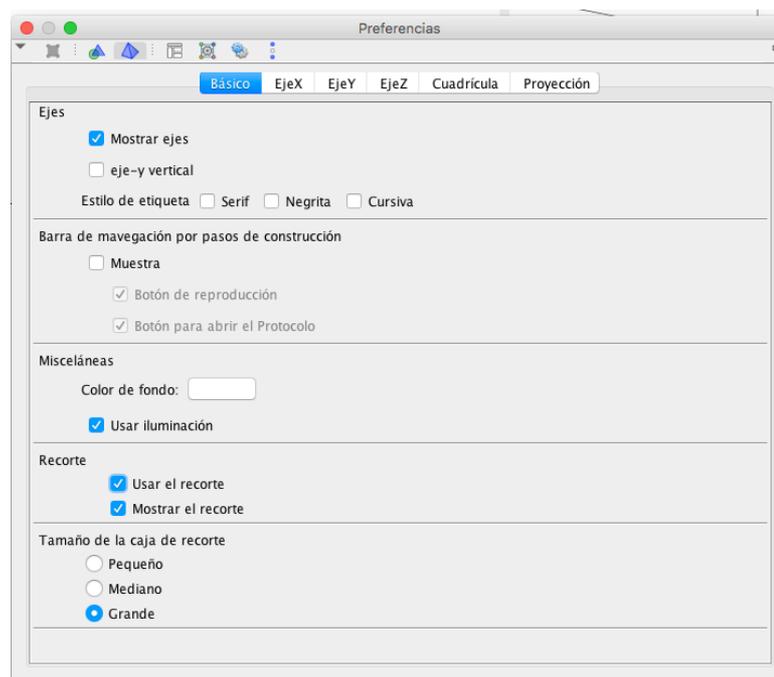


Podemos hacer pruebas con cada uno de los iconos para ver qué efecto tienen sobre la apariencia de la vista 3D.

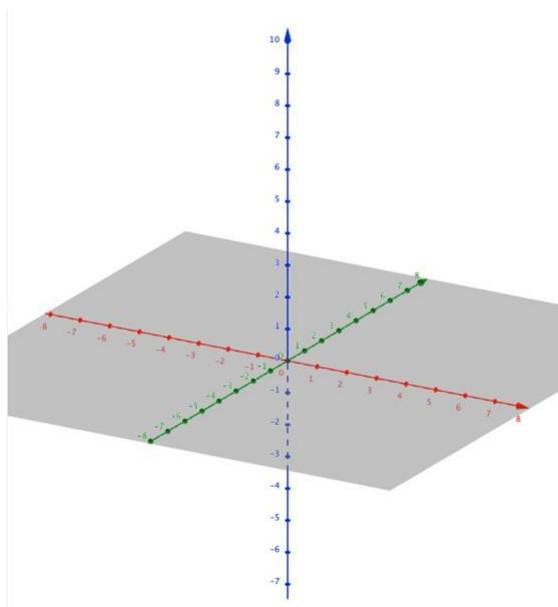
2. La segunda, clicando con el botón derecho en la vista gráfica, para que salga el siguiente menú:



A continuación, clicamos en “Vista Gráfica” para ver las opciones básicas de la ventana. En la imagen pueden verse las que hemos seleccionado, pero pueden probarse otras para ver el efecto que tienen sobre la apariencia de la ventana.

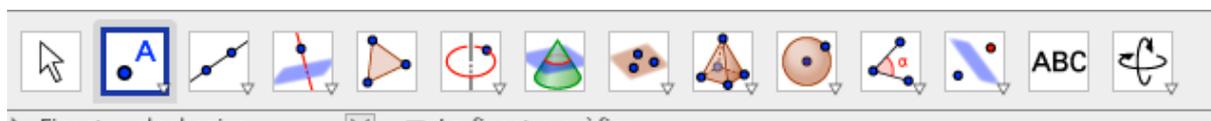


Con estas opciones el resultado sería similar a esta vista:



También podemos hacer que sea visible la cuadrícula o quitar los ejes y/o el plano de la base con el menú que hemos visto más arriba.

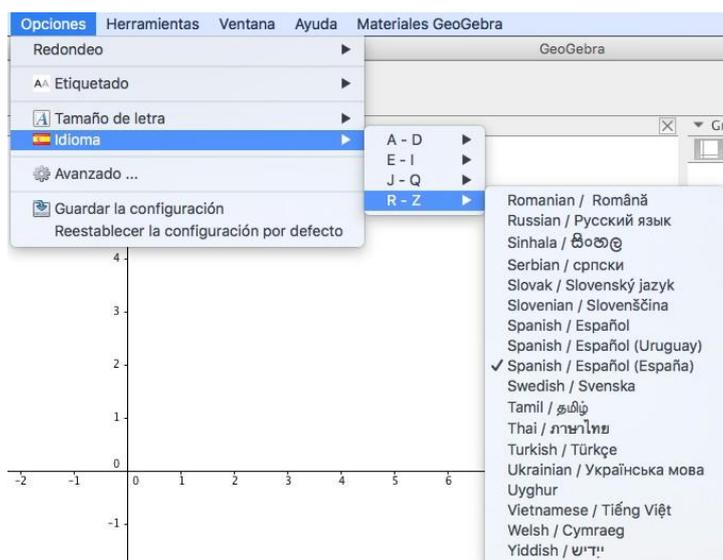
¡Ya tenemos a punto el entorno de trabajo! Ahora nos fijaremos en la barra de herramientas que aparece en la parte superior de la ventana gráfica:



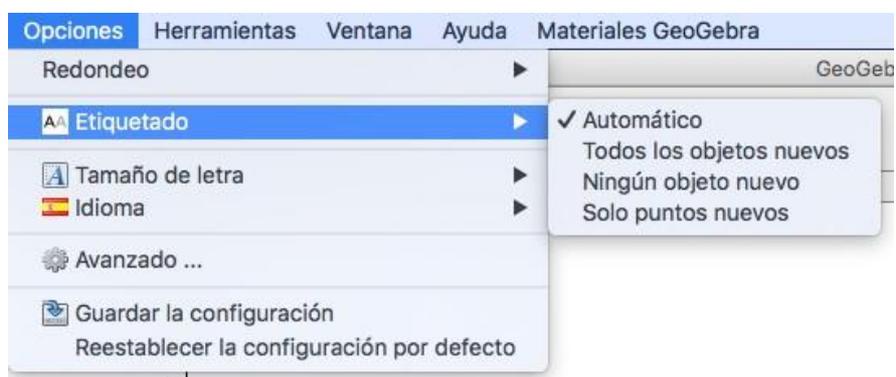
Como puede verse, es muy completa porque no solo están los iconos que se ven. Clicando en la flechita que hay en la parte inferior derecha de cada uno de ellos, aparecen unos cuantos más como en este ejemplo:



Por otra parte, en el menú **“Opciones”**, tenemos la posibilidad de elegir el idioma con el que queremos trabajar (¡hay unos cuantos!):



También podemos decidir que no deseamos que el programa etiquete objetos nuevos para evitar que haya demasiada información en la ventana gráfica:



No olvidemos guardar la configuración:

