

Nombre	Especialidad
--------	--------------

FICHA 4 Prácticas 18 - 29

Comando Capas		
Qué son las capas y para qué sirven.		
Cómo se modifican las propiedades de las capas.		
	El nombre.	
	El color.	
	El tipo de línea.	
	Qué es una capa activada.	
	Qué es una capa inutilizada.	
	Qué es una capa bloqueada.	
Comando Polilínea		
Qué es el comando polilínea.		
Cómo se dibuja una línea con el comando polilínea.		
Cómo dibuja arcos; explica el trazado de un arco tangente a una recta.		
Qué datos hay que dar para modificar el grosor.		
Comando Matriz.		
Para qué sirve el comando matriz.		
Cómo se hace una matriz rectangular y que datos hay que dar.		
Cómo se hace una matriz polar y qué datos hay que dar.		

Nombre	Especialidad
--------	--------------

Comando Equidist		
Para qué sirve.		
Qué datos hay que detallar, y qué significan dichos datos.		
Comando Recorta		
Para qué sirve el comando recorta.		
Qué datos hay que detallar, qué significan dichos datos y en qué orden hay que darlos.		
Comando Alarga		
Para qué sirve el comando alarga.		
Qué datos hay que detallar, qué significan dichos datos y en qué orden hay que darlos.		
Comando sombrea		
Qué es el sombreado.		
Cómo se modifican las propiedades del sombreado.		
	El tipo.	
	El ángulo.	
	La escala.	
	Qué es designar puntos en este comando.	
	Qué es designar objetos en este comando.	

Ejercicios de repaso propuestos

Dibuja las siguientes figuras.

