



índice

HERRAMIENTAS AUXILIARES TEMA 5

LECCIÓN 1 HERRAMIENTA MEDIR

LECCIÓN 2 HERRAMIENTA TRANSPORTADOR

LECCIÓN 3 HERRAMIENTA EJES

LECCIÓN 4 HERRAMIENTA ACOTAR

LECCIÓN 5 HERRAMIENTA TEXTO

LECCIÓN 6 HERRAMIENTA TEXTO 3D

LECCIÓN 7 HERRAMIENTA PLANO DE SECCIÓN



HERRAMIENTAS AUXILIARES

Las herramientas auxiliares se emplean para crear geometrías auxiliares o de construcción y para preparar documentación física. Corresponden a esta categoría las herramientas

"Medir", "Texto" y "Acotación".

Las herramientas se describen en este apartado en el orden en el que aparecen en el menú "Herramientas".



LECCIÓN 1 HERRAMIENTA MEDIR

Utiliza la herramienta "Medir" para medir distancias, crear líneas o puntos de apoyo o cambiar la escala de un modelo. Puedes activar la herramienta "Medir" desde la barra de herramientas auxiliares o desde el [menú "Herramientas"](#).

Método abreviado: **T**

- **Medición de distancias**

La herramienta "Medir" se utiliza principalmente para medir distancias entre dos puntos. Para medir una distancia entre dos puntos:

1. Selecciona la herramienta "Medir". El cursor adquiere la forma de una cinta métrica.
2. Haz clic en el punto de inicio de la medida. Utiliza la nota de ayuda de inferencia para asegurarte de que haces clic en el punto exacto.
3. Mueve el cursor en la dirección en la que quieres realizar la medición. Una línea de medición temporal, con flechas en ambos extremos, se extenderá desde el punto de inicio al mover el ratón. La cinta métrica de la herramienta "Medir" funciona igual que una línea de inferencia y cambia de color cuando está en paralelo a un eje. El CCV (cuadro de control de valores) muestra de forma dinámica la longitud de la medición al mover el ratón por el modelo.



Nota: Puedes pulsar la tecla Esc en cualquier momento de la operación si quieres volver a empezar.

4. Haz clic en el punto final de la medida. Se muestra la distancia final.



Sugerencia: También puedes hacer clic en el punto inicial de la distancia que quieras medir, arrastrar el ratón al punto final y soltar el botón del ratón para obtener la medición.

- **Creación de líneas y puntos auxiliares**

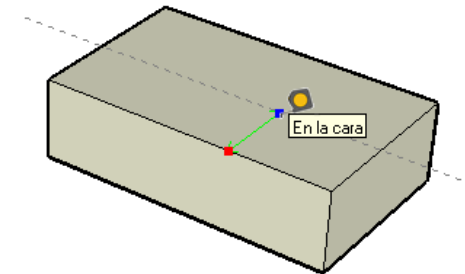
Las entidades de puntos y [líneas auxiliares](#) son muy útiles para poder dibujar con precisión. Para crear una línea auxiliar paralela infinita utilizando la herramienta "Medir":

1. Selecciona la herramienta "Medir". El cursor adquiere la forma de una cinta métrica.
2. Haz clic en una línea, que será paralela a la línea auxiliar, para establecer el punto inicial de la medición. Debes hacer clic en un punto "En la arista" o "Punto medio" entre los puntos de inicio y fin del segmento.



Nota: Empieza desde una inferencia de punto "En la arista" y mueve el cursor a través de una cara para generar una línea auxiliar paralela infinita. Empieza desde un "Punto final" para crear una línea auxiliar finita con un punto auxiliar en el extremo.

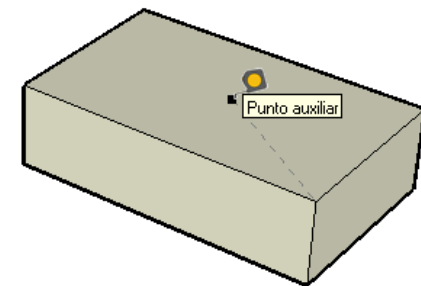
3. Pulsa y suelta la tecla Ctrl.
4. Mueve el cursor en la dirección en la que quieras realizar la medición. Se extenderán una línea de medición temporal y una línea auxiliar desde el punto de inicio.



5. Haz clic de nuevo en el punto en el que quieras definir la línea auxiliar. La distancia final se indica en el CCV.



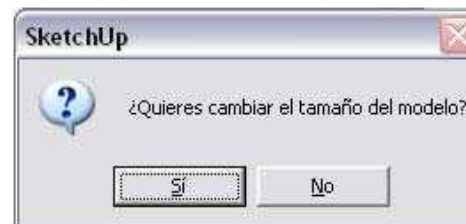
Sugerencia: Empezando desde un punto final o un punto medio, el resultado es un punto auxiliar.



- **Ajuste de la escala de todo el modelo**

La escala del modelo puede modificarse utilizando una dimensión más precisa durante el proceso de modelado, especificando la dimensión deseada entre dos puntos con la herramienta "**Medir**". Esta línea se denomina *línea de referencia*. Para cambiar la escala de todo un modelo:

1. Selecciona la herramienta "**Medir**". El cursor adquiere la forma de una cinta métrica.
2. Haz clic en un extremo de un segmento para establecer el punto de partida de la medición. Utiliza la nota de ayuda de *inferencia* para asegurarte de que haces clic en el punto exacto.
3. Mueve el ratón al punto final del mismo segmento. Una línea de medición temporal, con flechas en ambos extremos, se extenderá desde el punto de inicio al mover el ratón.
4. Haz clic de nuevo en el otro extremo del segmento. La distancia final se indica en el CCV.
5. Introduce el nuevo tamaño de la línea en el CCV y pulsa la tecla Intro. Este tamaño servirá de base para ajustar la escala del modelo proporcionalmente. Se abre el siguiente cuadro de diálogo.



6. Haz clic en el botón "**Sí**". Se ajustará la escala del modelo proporcionalmente.



Nota: Sólo se puede cambiar el tamaño de los componentes creados dentro del modelo, no el de los que se han arrastrado desde el "Explorador de componentes" o cargado desde un archivo externo.

- **Especificación de valores de distancia precisos**

El CCV muestra la distancia que tiene una línea auxiliar desde el punto de inicio. Especifica una distancia diferente escribiéndola en el CCV. Especifica una longitud negativa para dibujar la línea en dirección contraria a la indicada.

- **Bloqueo de una línea en una dirección de inferencia concreta**

Mantén pulsada la tecla Flecha arriba (**azul**), Flecha izquierda (**verde**) o Flecha derecha (**rojo**), mientras se mide para bloquear un eje concreto.

LECCIÓN 2 HERRAMIENTA TRANSPORTADOR

Utiliza la herramienta "[Transportador](#)" para medir ángulos y crear líneas auxiliares en ángulo. Puedes activar la herramienta "[Transportador](#)" desde la [barra de herramientas auxiliares](#) o desde el [menú "Herramientas"](#).

- **Medición de un ángulo**

Mide un ángulo cuando quieras duplicarlo en otro lugar del modelo o crear planos, por ejemplo, para un proyecto de ebanistería. Para medir un ángulo:

1. Activa la herramienta "[Transportador](#)". El cursor se convierte en un transportador, alineado al plano rojo/verde y con el punto central fijado al cursor.
2. Sitúa el centro del transportador en un vértice del ángulo (donde se junten dos líneas).
3. Haz clic para fijar el vértice del ángulo que quieres medir. La imagen siguiente muestra cómo se coloca el transportador en el vértice del ángulo.
4. Mueve el cursor en círculo hasta que toque el inicio del ángulo (una de las líneas). La imagen siguiente muestra la primera línea del ángulo (desde el vértice hasta el cuadrado rojo).
5. Haz clic para fijar el inicio del ángulo.
6. Mueve el cursor en círculo hasta que toque el extremo del ángulo (otra línea). Observa que el transportador muestra unas marcas en el borde que indican incrementos de 15 grados. El ángulo se ajustará a estas marcas cuando el cursor esté cerca del transportador mientras se mueve. En cambio, el ángulo se moverá



en incrementos más pequeños y precisos cuando el cursor esté lejos del centro del transportador.



Nota: Puedes pulsar la tecla Esc en cualquier momento de la operación si quieres volver a empezar.

7. Haz clic para medir el ángulo. La medida del ángulo aparecerá en el CCV (cuadro de control de valores). El valor que aparece en el CCV se denomina *valor de rotación angular*. La imagen siguiente muestra la segunda línea del ángulo (desde el vértice hasta el cuadrado rojo). El ángulo mide 120 grados.



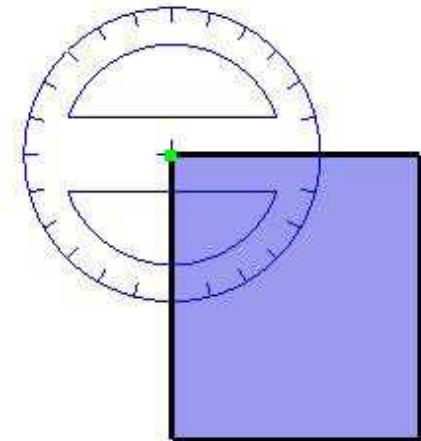
Nota: Ajusta el ángulo manualmente introduciendo un valor en el CCV y pulsando Intro. El valor puede indicarse en grados decimales (34,1) o como pendiente (1:6). Este valor puede modificarse tantas veces como sea necesario antes de pasar a la siguiente operación.



- **Creación de líneas auxiliares en ángulo**

Las líneas auxiliares en ángulo resultan útiles para dibujar geometría en ángulo, por ejemplo, la pendiente de un tejado. Para crear una línea auxiliar en ángulo:

1. Activa la herramienta "[Transportador](#)". El cursor se convierte en un transportador, alineado al plano rojo/verde y con el punto central fijado al cursor.
2. Sitúa el centro del transportador en un vértice del ángulo.
3. Haz clic para fijar el vértice del ángulo que quieres medir. La imagen siguiente muestra cómo se coloca el transportador en el vértice del ángulo.

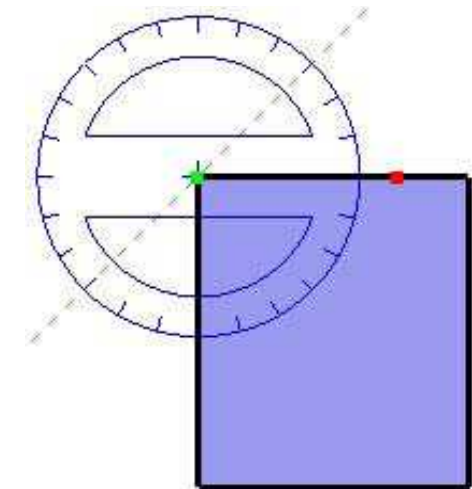
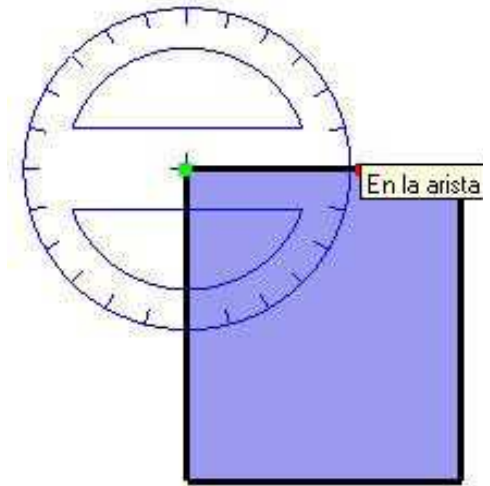


4. Mueve el cursor en círculo hasta que toque el inicio del ángulo (una de las líneas). La imagen siguiente muestra la primera línea del ángulo (desde el vértice hasta el cuadrado rojo).
5. Haz clic para fijar el inicio del ángulo.
6. Pulsa y suelta la tecla Ctrl.
7. Mueve el cursor en círculo hasta que la línea auxiliar esté en el ángulo deseado. Observa que el transportador muestra unas marcas en el borde que indican incrementos de 15 grados. El ángulo se ajustará a estas marcas cuando el cursor esté cerca del transportador mientras se mueve. En cambio, el ángulo se moverá en incrementos más pequeños y precisos cuando el cursor esté lejos del centro del transportador.



Nota: Puedes pulsar la tecla Esc en cualquier momento durante la operación si quieres volver a empezar.

8. Haz clic para crear la línea auxiliar. En la imagen siguiente se muestra una línea auxiliar creada en un ángulo de 45 grados para dibujar un perfil de un tejado.

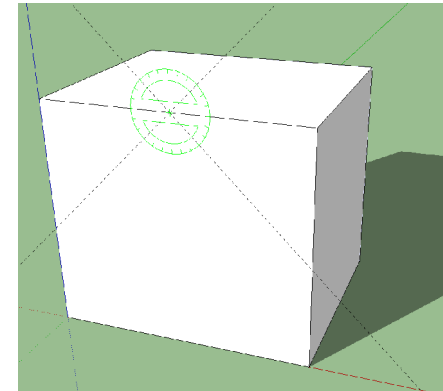


Introducción de valores angulares exactos

El grado de rotación indicado aparece en grados de ángulo en el CCV mientras se crean líneas auxiliares con la herramienta "Transportador". También pueden introducirse manualmente valores de rotación angular o de pendiente en el CCV mientras se mide un ángulo y se crea una línea auxiliar.

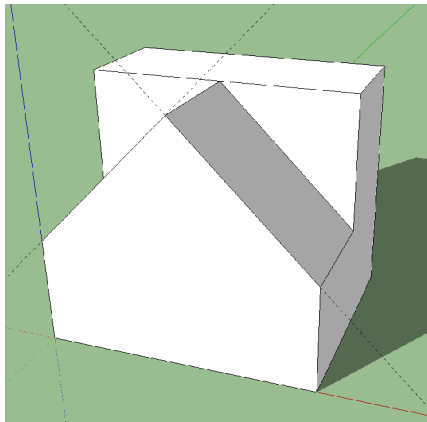
Introducción de un valor de rotación angular

Para especificar un ángulo exacto en grados, introduce un valor decimal en el CCV mientras giras el cursor alrededor del transportador. Por ejemplo, si escribes 34,1, obtendrás un ángulo de exactamente 34,1 grados. Los valores negativos desplazan el ángulo en dirección contraria a las agujas del reloj. Puedes especificar un valor de ángulo exacto durante la rotación o inmediatamente después.



Introducción de un valor de pendiente

Para especificar un ángulo nuevo como pendiente, escribe los dos valores separados



por dos puntos en el CCV, por ejemplo, 8:12. Los valores negativos desplazan el ángulo en dirección contraria a las agujas de reloj. Puedes especificar un valor de ángulo exacto durante la rotación o inmediatamente después.



Nota: SketchUp permite trabajar con ángulos con una precisión de 0,1 grados.

- Bloqueo de la herramienta "Transportador" en la orientación actual
Mantén pulsada la tecla Mayúsculas, antes de hacer clic en una entidad, para bloquear la operación en esa orientación.

LECCIÓN 3 HERRAMIENTA EJES

Utiliza la herramienta "Ejes" para mover o reorientar los [ejes de dibujo](#) dentro del modelo. Por ejemplo, puede interesarte desplazar los ejes si estás construyendo objetos rectangulares con una relativa inclinación entre sí. También puedes usar esta herramienta para permitir una reproducción a escala más precisa de los objetos que no estén orientados siguiendo los planos de coordenadas predeterminados. Puedes activar la herramienta "Ejes" desde la [barra de herramientas auxiliares](#) o desde el [menú "Herramientas"](#).

- **Mover los ejes de dibujo**

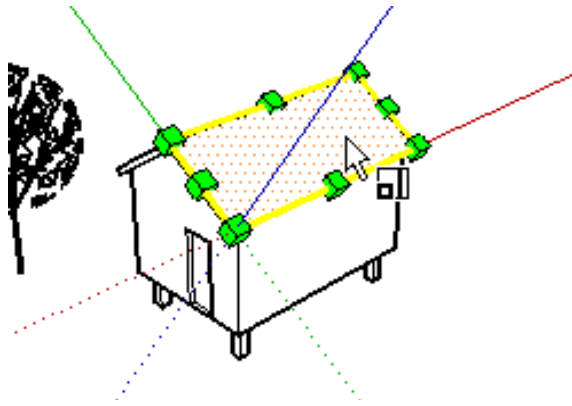
Para mover los ejes de dibujo:

1. Selecciona la herramienta "Ejes". El cursor se transforma en una serie de ejes.
2. Mueve el cursor hasta un punto del modelo que quieras definir como el nuevo origen. Al acercarse a los ejes del modelo, observarás que éstos se ajustan a las alineaciones y los puntos inferidos. Utiliza las notas de inferencia para asegurarte de que el cursor está situado en el punto exacto deseado.
3. Haz clic para definir el origen.
4. Aleja el cursor del origen para definir la dirección del eje rojo. Sigue las notas de ayuda para asegurarte de que la alineación sea precisa.
5. Haz clic para aceptar la dirección.
6. Aleja el cursor del origen para definir la dirección del eje verde. Sigue nuevamente las notas de inferencia para asegurarte de que la alineación sea precisa.



Nota: Puedes pulsar la tecla Esc en cualquier momento de la operación si quieres volver a empezar.

7. Vuelve a hacer clic para aceptar la dirección.



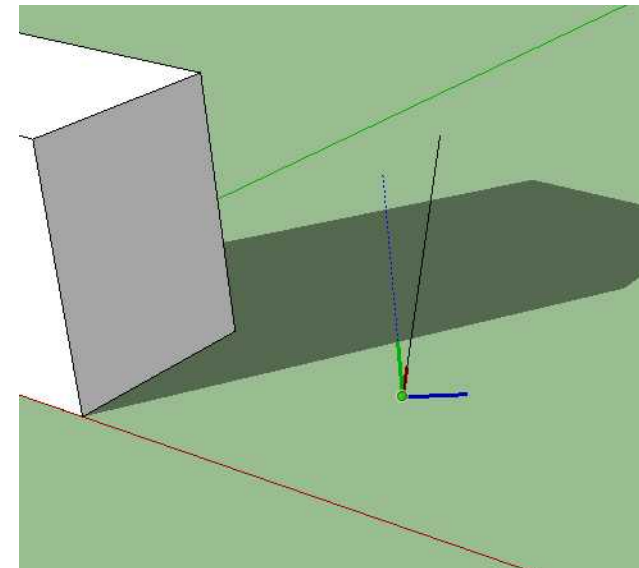
Has desplazado los ejes. El eje azul aparecerá perpendicular al nuevo plano rojo/verde.



Nota: Mover los ejes de dibujo no altera en sí el plano del suelo para la visualización de las sombras y del suelo y el cielo.

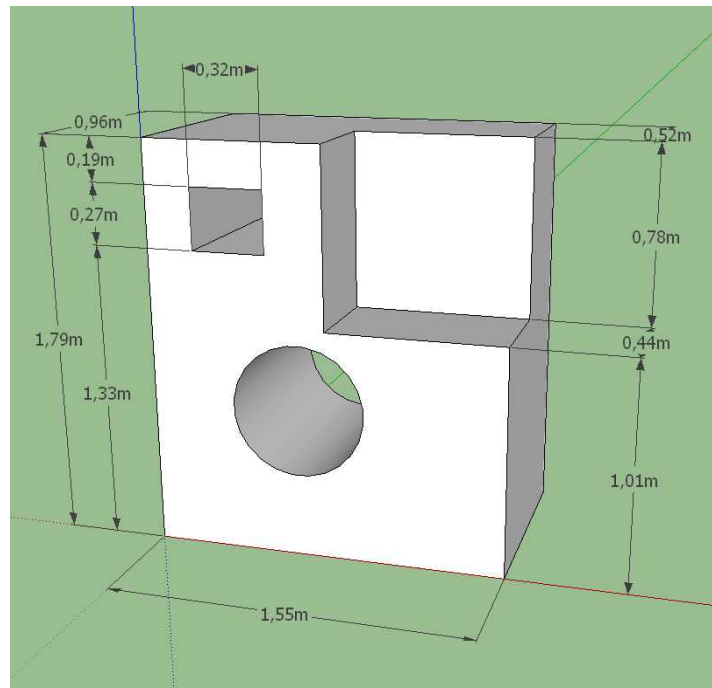
- **Restablecimiento de los ejes de dibujo**

Haz un clic contextual en los ejes de dibujo y selecciona "Restaurar" en el menú contextual para restaurar la posición predeterminada de los ejes.



LECCIÓN 4 HERRAMIENTA ACOTAR

Utiliza la herramienta "Acotación" para colocar [entidades de acotación](#) en el modelo. Activa la herramienta "Acotación" desde la [barra de herramientas auxiliares](#) o el [menú "Herramientas"](#).

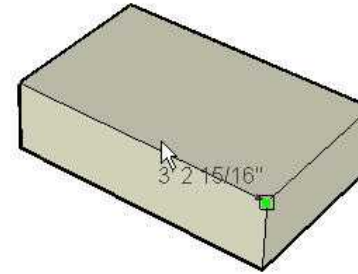


- **Inserción de acotaciones lineales**

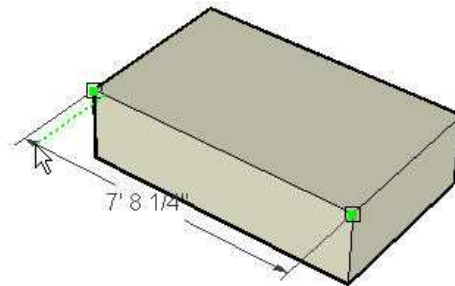
Las acotaciones en SketchUp se basan en un modelo 3D. Las aristas y los puntos se pueden usar para medir dimensiones e insertar acotaciones. Pueden usarse todos estos puntos: puntos finales, puntos medios, puntos en aristas, intersecciones y centros de arcos y círculos. Las guías de las acotaciones pueden ajustarse para que se extiendan entre puntos no lineales de un modelo, para que resulten de gran utilidad en tres dimensiones.

Para añadir una acotación entre dos puntos del modelo:

1. Selecciona la herramienta "Acotación". El cursor adquiere la forma de una flecha.
2. Haz clic en el punto de inicio de la acotación.
3. Mueve el cursor hacia el punto final de la acotación.



4. Haz clic en el punto final de la acotación.
5. Mueve el cursor en perpendicular para crear un texto de acotación.



Nota: Puedes pulsar la tecla Esc en cualquier momento de la operación si quieres volver a empezar.

6. Haz clic para corregir la situación del texto de la acotación.



Sugerencia: Puedes realizar una acotación de una línea simplemente haciendo clic en ella y moviendo el cursor.



Sugerencia: Es posible que debas girar el modelo mientras realizas la acotación para colocar esta última en el plano adecuado.

La apariencia de todas las acotaciones se define y controla desde el [panel "Acotaciones" del cuadro de diálogo "Información del modelo"](#). Estos ajustes afectan a todas las acotaciones que ya se encuentran en el modelo.

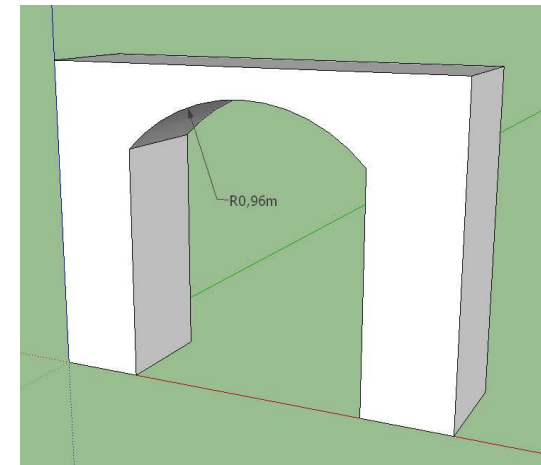
Plano de la acotación

Las acotaciones pueden realizarse en diversos planos. Entre ellos, los planos de los ejes (rojo/verde, rojo/azul, rojo/verde) o el plano alineado a la arista que estás midiendo. Las acotaciones de radios y diámetros se limitan al plano definido por el arco o el círculo. Una vez tomada una dimensión y colocada la acotación dentro de un plano, sólo podrá desplazarse dentro de ese plano.

- **Inserción de acotaciones de radio**

Para colocar la acotación de un radio en una [entidad de arco](#):

1. Activa la herramienta "Acotación". El cursor adquiere la forma de una flecha.
2. Haz clic en una [entidad de arco](#).
3. Mueve el cursor para extraer un texto de acotación del modelo.
4. Vuelve a hacer clic para corregir la situación del texto de la acotación.



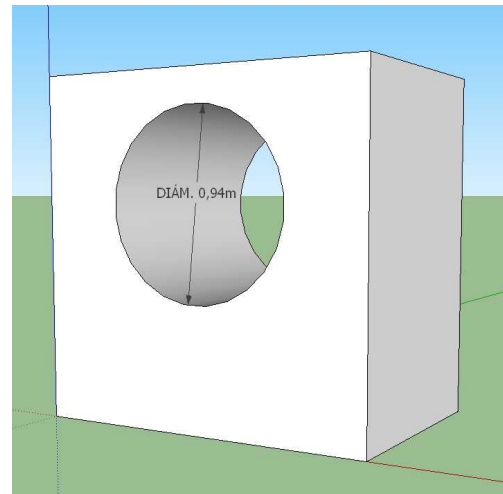
- **Inserción de acotaciones de diámetro**

Para insertar una acotación de diámetro en una [entidad de círculo](#):

1. Activa la herramienta "Acotación". El cursor adquiere la forma de una flecha.
2. Haz clic en una [entidad de círculo](#).
3. Mueve el cursor para extraer un texto de acotación del modelo.
4. Vuelve a hacer clic para corregir la situación del texto de la acotación.

- **Cambiar el tipo de acotación**

Para convertir una acotación de radio en una acotación de diámetro (o viceversa), haz un clic contextual en la acotación y elige "[Tipo](#)" y, a continuación, "[Radio](#)" o "[Diámetro](#)".



LECCIÓN 5 HERRAMIENTA TEXTO

Utiliza la herramienta "Texto" para insertar [entidades de texto](#) en el modelo. Puedes activar la herramienta "Texto" desde la [barra de herramientas auxiliares](#) o desde el [menú "Dibujo"](#).

Existen dos tipos de texto en SketchUp: el texto de guía y el texto de pantalla.

- **Creación y colocación de texto de guía**

El texto de guía contiene caracteres y una línea de guía que señala a una entidad. Para crear y colocar un texto de guía:

1. Activa la herramienta "Texto". El cursor adquiere forma de flecha con un cursor de texto.
2. Haz clic en una entidad para indicar el punto final de la línea de guía (el lugar al que debe apuntar la guía).
3. Mueve el cursor para colocar el texto. La línea de guía se amplía y se encoge al mover el cursor por la pantalla.
4. Haz clic para colocar el texto. Aparece un cuadro de entrada de texto con texto predeterminado, como el nombre de un componente (si el punto final de la línea de guía está vinculado a un componente) o la superficie de un cuadrado (si el punto final está vinculado a la cara de un cuadrado).
5. (opcional) Haz clic en el cuadro de texto.
6. (opcional) Introduce texto en el cuadro de texto.





Nota: Puedes pulsar la tecla Esc en cualquier momento de la operación si quieres volver a empezar.

7. Haz clic fuera del cuadro de texto o pulsa la tecla Intro dos veces para confirmar el texto.



Sugerencia: Puedes pulsar Esc en cualquier momento si quieres cancelar la creación de la entidad de texto.



Nota: Existen dos estilos de guías distintos: "Según vista" y "Guía fija". Las guías "Según vista" mantienen en todo momento su orientación 2D en la pantalla. Las guías fijas se alinean en el espacio 3D y rotan con el modelo al cambiar la vista. Puedes especificar el tipo de guía empleado en el [panel "Texto" del cuadro de diálogo "Información del modelo"](#).

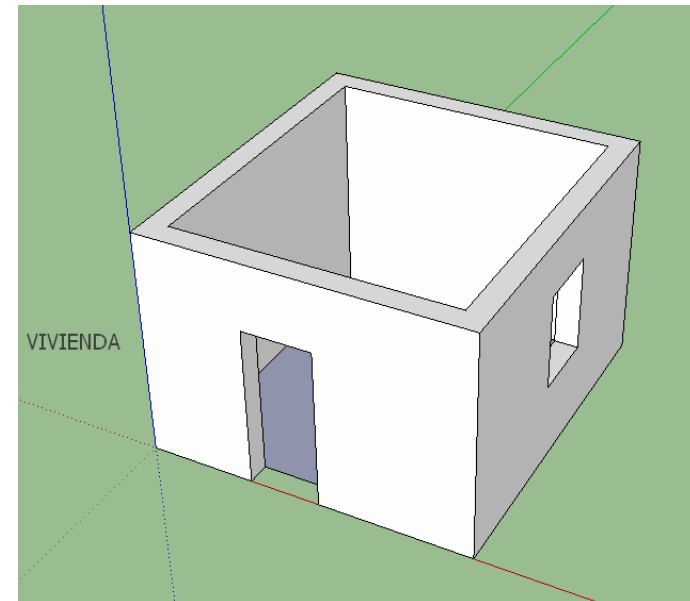


Sugerencia: Haz doble clic en una cara, con la herramienta de texto activada, para mostrar el área de la cara como entidad de texto.

• Inserción de texto de pantalla

El texto de pantalla contiene caracteres pero no está asociado a ninguna entidad y está fijo en la pantalla, independientemente de cómo se manipule u orbite el modelo. Para crear y colocar texto de pantalla:

1. Activa la herramienta "Texto". El cursor adquiere forma de flecha con un cursor de texto.
2. Mueve el ratón a un área en blanco de la pantalla en la que quieres que aparezca el texto.
3. Haz clic para colocar el texto. Aparece un cuadro de entrada de texto.



4. Introduce texto en el cuadro de entrada de texto.

5. Haz clic fuera del cuadro de texto o pulsa la tecla Intro dos veces para confirmar el texto. El texto queda fijo en la pantalla aunque se manipule o gire el modelo.

- **Edición de texto**

Haz doble clic en el texto que quieres modificar con la herramienta de texto o la [herramienta de selección](#) activada. También puedes hacer un clic contextual en una entidad de texto y seleccionar la opción "Editar texto" del menú contextual.

- **Configuración de ajustes de texto**

Las entidades de texto se crean aplicando los ajustes del [panel "Texto" del cuadro de diálogo "Información del modelo"](#). Consulta el tema "[Entidad de texto](#)" para obtener más información.



Nota: Las entidades de texto pueden tener distintos atributos (letra, tamaño, etc.) mientras que los ajustes de las acotaciones son globales.

LECCIÓN 6 HERRAMIENTA TEXTO 3D

Utiliza la herramienta "Texto 3D" para crear geometrías tridimensionales a partir de texto. Activa esta herramienta desde la [barra de herramientas auxiliares](#) o desde el [menú "Herramientas"](#).

- **Creación de texto 3D**

El texto 3D es texto que se ha extruido (empujado/tirado). Para crear texto 3D:

1. Selecciona la herramienta "Texto 3D". Aparece el cuadro de diálogo "Texto 3D".
2. Escribe texto en el cuadro de texto.
3. (opcional) Modifica los ajustes en el cuadro de diálogo "Situar texto 3D". Consulta el apartado sobre el cuadro de diálogo "Texto 3D" para obtener más información.
4. Haz clic en el botón "Situar". Se inicia una operación de desplazamiento con el texto 3D y la herramienta "Mover".
5. Mueve el texto 3D a la ubicación deseada. Consulta el apartado sobre la [herramienta "Mover"](#) para obtener más información.



Nota: Puedes pulsar la tecla Esc en cualquier momento durante la operación si quieres volver a empezar.

- **Cuadro de diálogo "Situar texto 3D"**

Utiliza las opciones del cuadro "Situar texto 3D" para introducir y configurar texto 3D.

Fuente

Selecciona un tipo de letra en la lista desplegable para cambiar el tipo de letra. Selecciona "Normal" o "Negrita" en la

lista desplegable para crear texto normal (sin negrita) o en negrita, respectivamente.

Altura

Introduce la altura, en las unidades actuales, en el cuadro de entrada de texto "Altura".

Alinear

Selecciona "Izquierda", "Derecha" o "Centrado" en la lista desplegable para alinear dos o más líneas de texto a la izquierda, a la derecha o centrarlas respectivamente.

Relleno

El cuadro de diálogo "Texto 3D" permite crear texto 2D sólo con contornos (aristas) o caras, o con texto 3D extruido. Marca la casilla "Relleno" para crear caras para texto 3D. Deja desmarcada la casilla "Relleno" para crear contornos de texto 2D (sólo aristas).



Nota: La casilla "Relleno" debe estar marcada para crear texto 3D.

Extruido

Marca la casilla "Extruido" para crear texto 3D extruido (empujado/tirado). Deja desmarcada la casilla "Extruido" para crear texto 2D.



Nota: La casilla "Extruido" debe estar marcada para crear texto 3D.

LECCIÓN 7 HERRAMIENTA PLANO DE SECCIÓN

Utiliza la herramienta "[Plano de sección](#)" para crear cortes de sección que permiten visualizar la geometría del modelo. Puedes activar la herramienta "[Plano de sección](#)" desde la [barra de herramientas auxiliares](#) o desde el [menú "Herramientas"](#).

- **Creación de efectos de corte de sección**

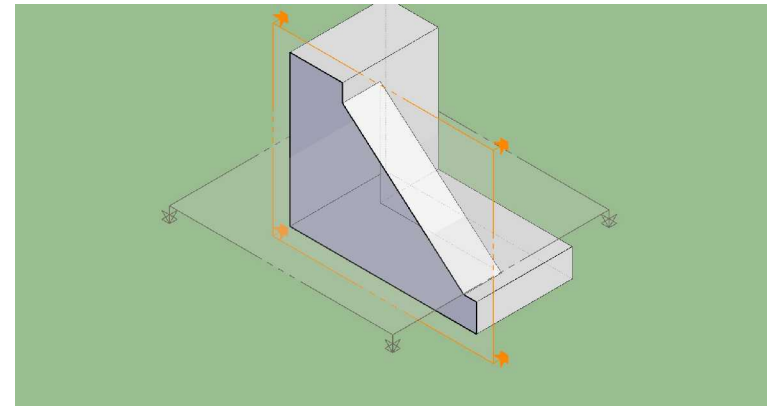
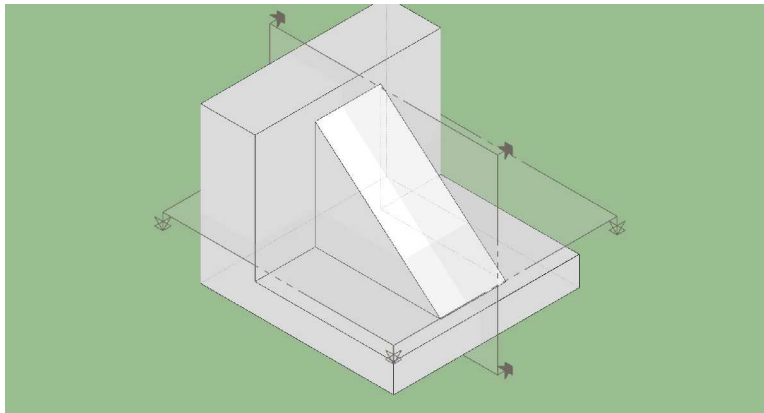
Para añadir una entidad de plano de sección:

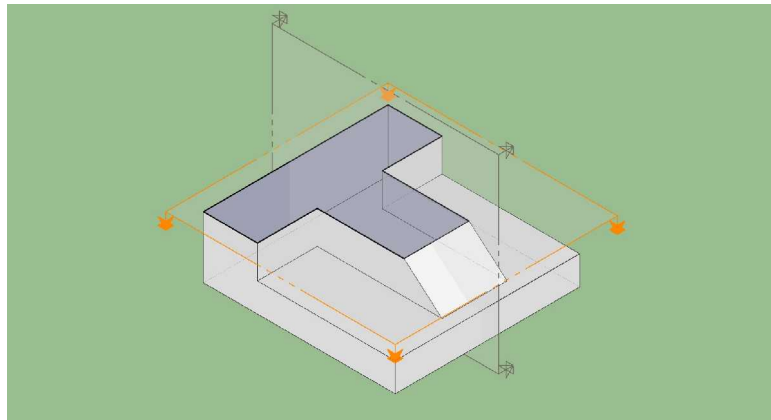
1. Selecciona la herramienta "Plano de sección". El cursor adquiere la forma de un puntero con un plano de sección.



Nota: Puedes pulsar la tecla Esc en cualquier momento de la operación si quieres volver a empezar.

2. Haz clic en una cara para crear una [entidad de plano de sección](#) y un efecto de corte de sección resultante.





Nota: Los planos de sección no funcionan sobre una selección de elementos (no pueden preseleccionarse sólo los elementos a los que se va a aplicar la sección). El plano de sección crea una línea de sección en todas las entidades del contexto actual y, por tanto, la sección se extiende para llegar a todas las entidades del contexto.

- **Manipulación de los planos de sección**

Puedes utilizar la [herramienta "Mover"](#) y la [herramienta "Rotar"](#) para desplazar los planos de sección igual que el resto de entidades. A continuación se describen otros métodos para manipular los planos de sección.

Invertir la dirección del corte

La dirección de un plano de sección puede invertirse haciendo clic contextual en el plano y seleccionando "Invertir" en el menú contextual.

Cambiar el plano de sección activo

Los planos de sección recién creados permanecen activos hasta que se selecciona otra entidad, por ejemplo otro plano de sección.

Puedes activar un plano de sección de dos maneras: haz doble clic en el plano con la herramienta "Seleccionar" o haz clic contextual en el plano y selecciona "Activar" en el menú contextual.



Nota: Puede haber un plano de sección activo en cada contexto del modelo. De este modo, un plano de sección incluido en un grupo o componente puede estar activo al mismo tiempo que un plano de sección no incluido en ningún grupo o componente, ya que ambos planos se encuentran en contextos distintos. Un modelo con un grupo que contenga a su vez otros dos grupos tiene cuatro contextos diferentes (uno fuera de los grupos, otro dentro del grupo principal y uno más en cada subgrupo subgrupo del grupo principal), por lo que puede tener hasta cuatro secciones activas a la vez.

- **Creación de líneas de sección agrupadas**

1. Haz clic contextual en un plano de sección y selecciona "[Crear grupo del corte](#)" del menú de contextual.
2. De este modo se generarán aristas nuevas, incluidas dentro de un grupo, en la intersección del plano de sección con las caras.

Este grupo puede moverse a un lado como contorno de la sección o puede explotarse inmediatamente, haciendo que las aristas se unan con la geometría a partir de la cual se generaron. Esta técnica permite crear secciones rápidas en cualquier forma compleja.

- **Uso de secciones con escenas**

El plano de sección activo puede guardarse en una [escena](#). Los efectos de corte se animarán durante las animaciones.

- **Alineación de la vista**

El comando "[Alinear vista](#)" del menú contextual "[Plano de sección](#)" permite reorientar la vista del modelo para que sea perpendicular al plano de sección. Puedes usar este comando, junto con el modo de proyección paralela, para generar rápidamente vistas del modelo en perspectiva de 1 punto o un alzado de la sección.