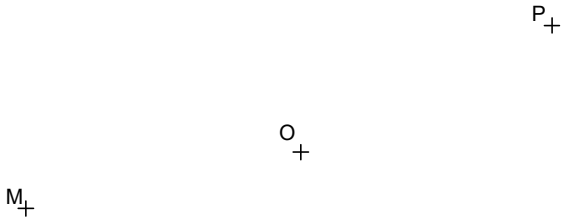
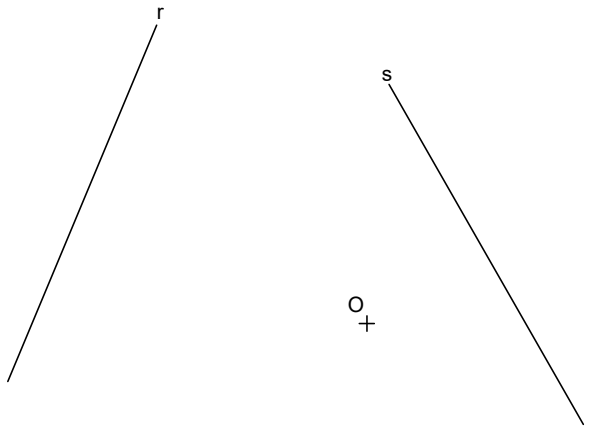
GIRO	**Dibujo Técnico** Diego de Miguel	1

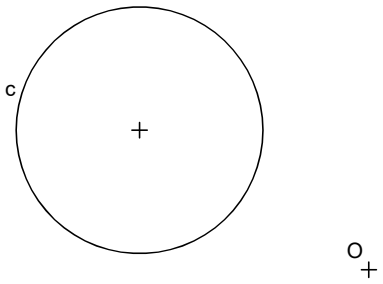
1. Girar los puntos P y M 60º en sentido horario, tomando el punto O como centro del giro.



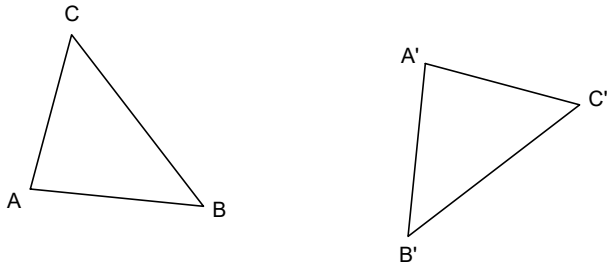
2. Girar las rectas r y s 45º en sentido horario, tomando el punto O como centro del giro.



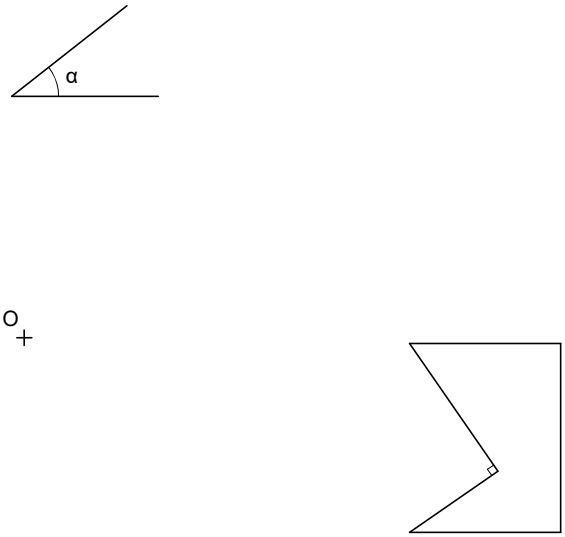
3. Girar las circunferencia c 30º en sentido antihorario, tomando el punto O como centro del giro.



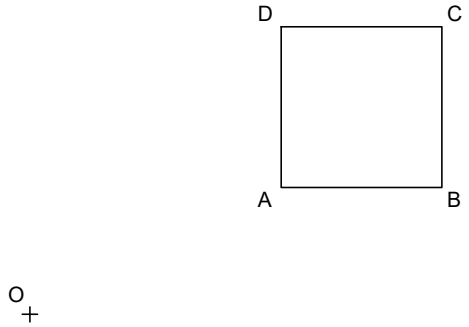
4. Dada la figura ABC y su figura girada A'B'C', determinar el centro y el ángulo de giro.



5. Girar la figura dada α grados alrededor del punto O en sentido antihorario.

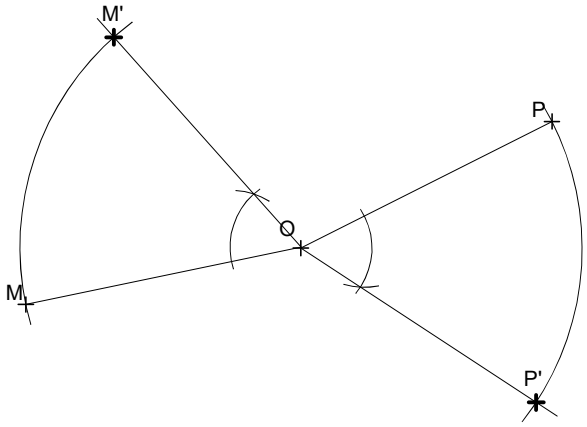


6. Girar 60º la figura dada alrededor del punto O en sentido horario.

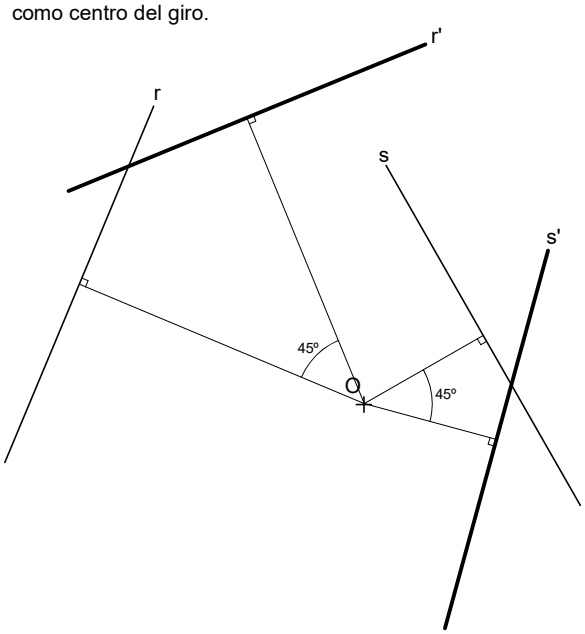


GIRO	**Dibujo Técnico** Diego de Miguel	1

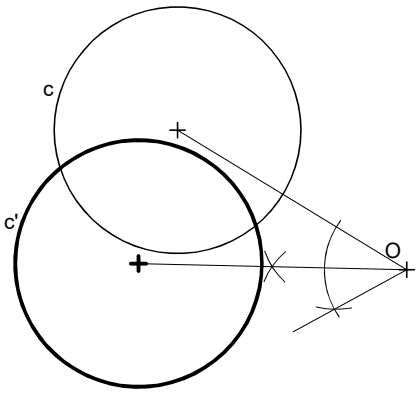
1. Girar los puntos P y M 60º en sentido horario, tomando el punto O como centro del giro.



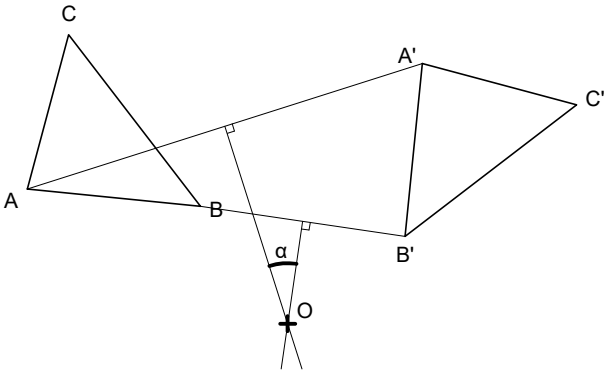
2. Girar las rectas r y s 45º en sentido horario, tomando el punto O como centro del giro.



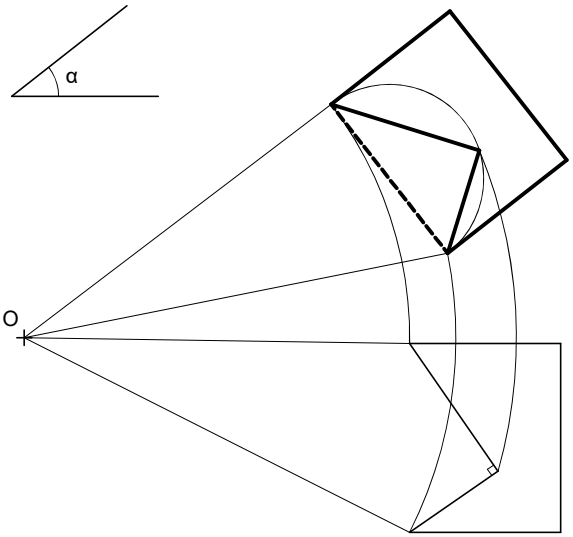
3. Girar las circunferencia c 30º en sentido antihorario, tomando el punto O como centro del giro.



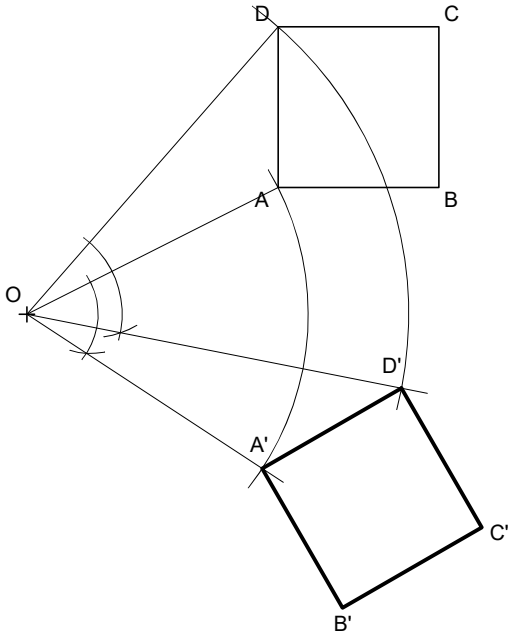
4. Dada la figura ABC y su figura girada A'B'C', determinar el centro y el ángulo de giro.



5. Girar la figura dada α grados alrededor del punto O en sentido antihorario.

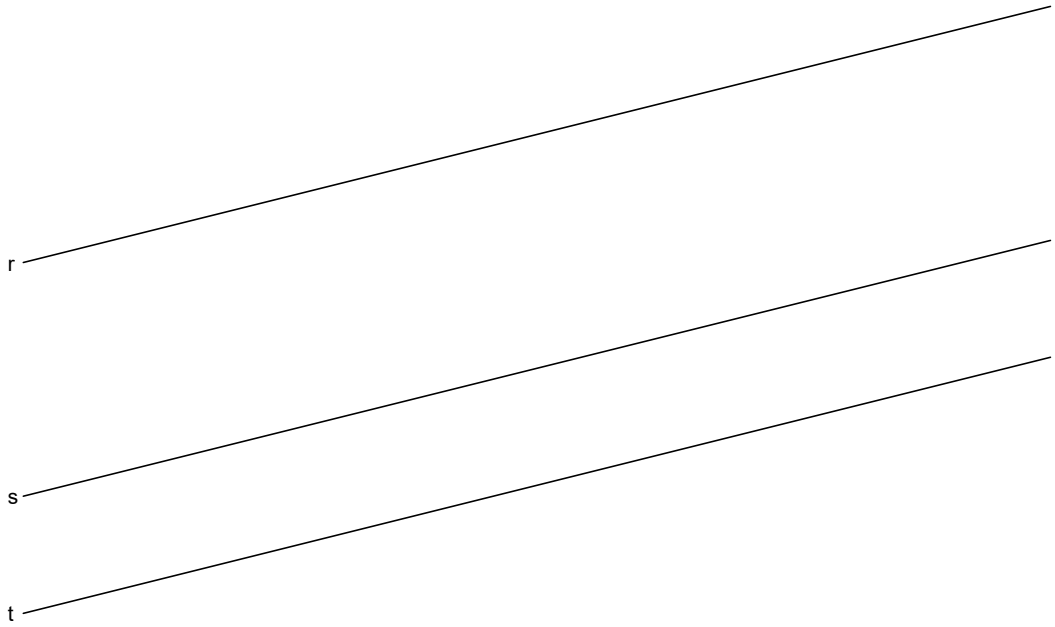


6. Girar 60º la figura dada alrededor del punto O en sentido horario.

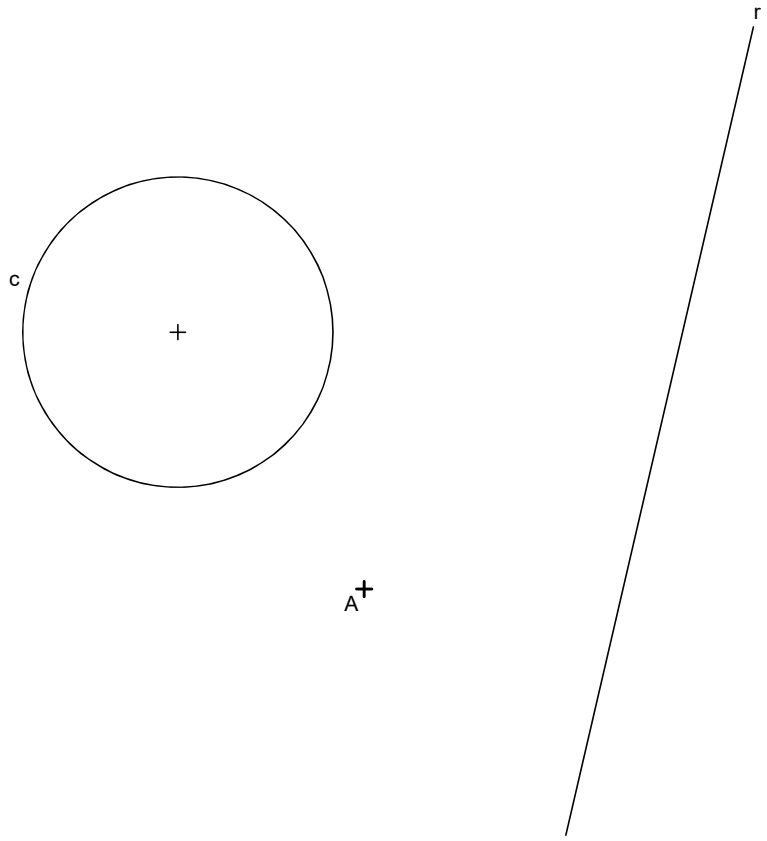


GIRO	**Dibujo Técnico** Diego de Miguel	2

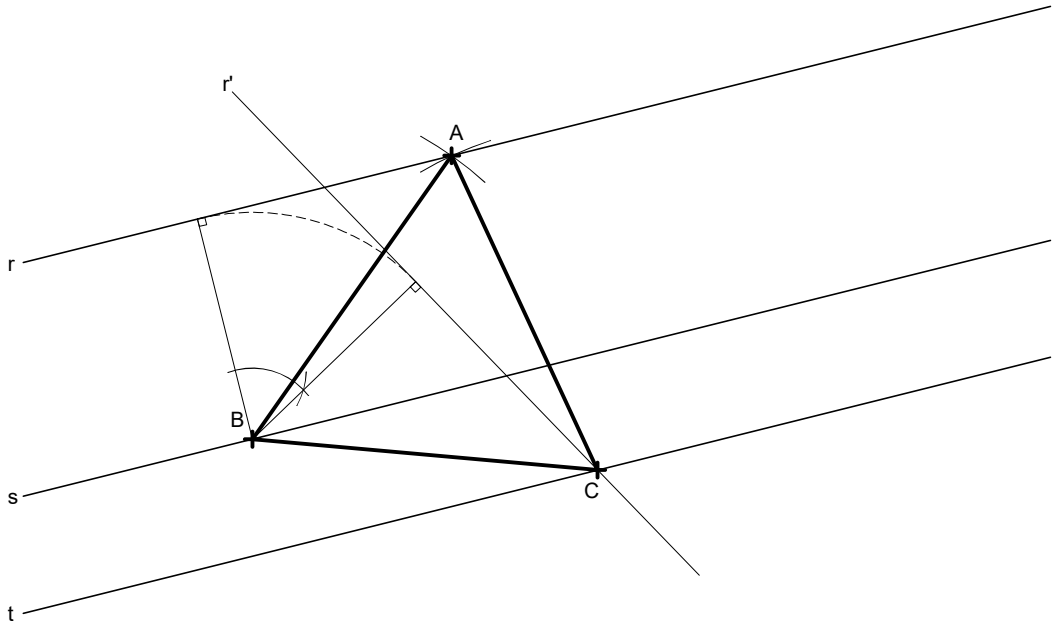
1. Trazar un triángulo equilátero que tenga el vértice A sobre la recta r, el vértice B sobre la recta s y el vértice C sobre la recta t.



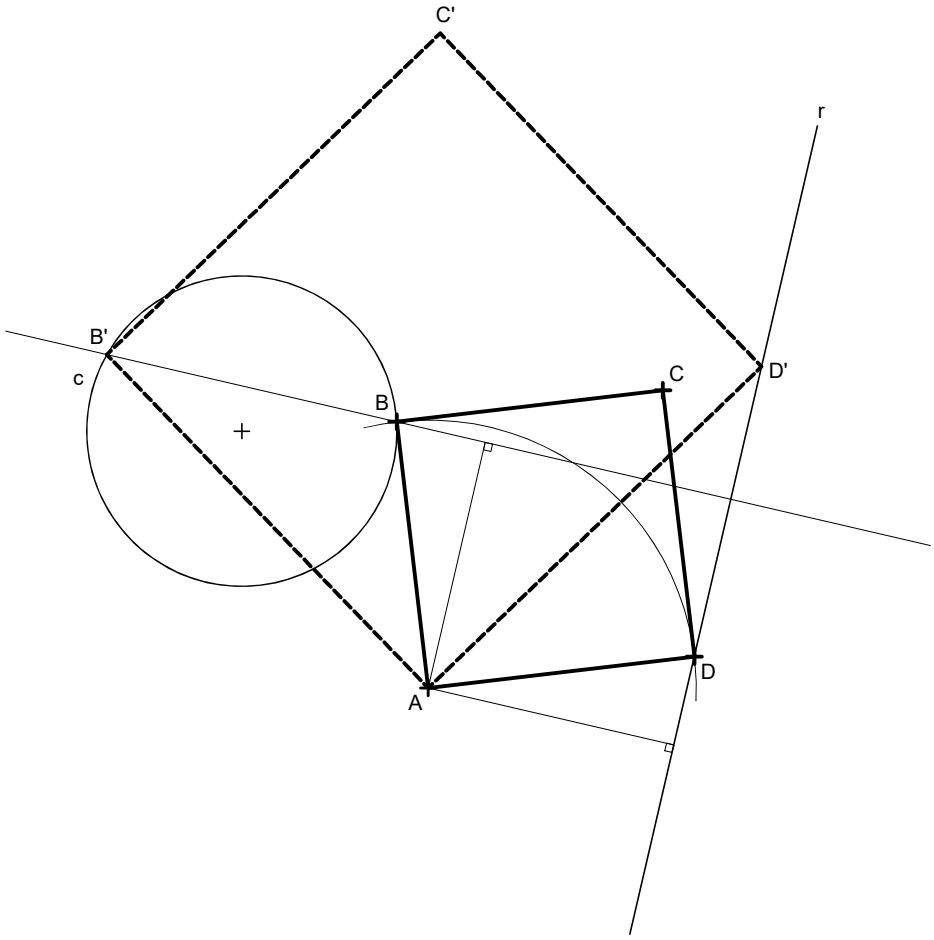
2. Trazar un cuadrado que tenga un vértice en el punto A, otro sobre la recta r y otro sobre la circunferencia c.



1. Trazar un triángulo equilátero que tenga el vértice A sobre la recta r, el vértice B sobre la recta s y el vértice C sobre la recta t.

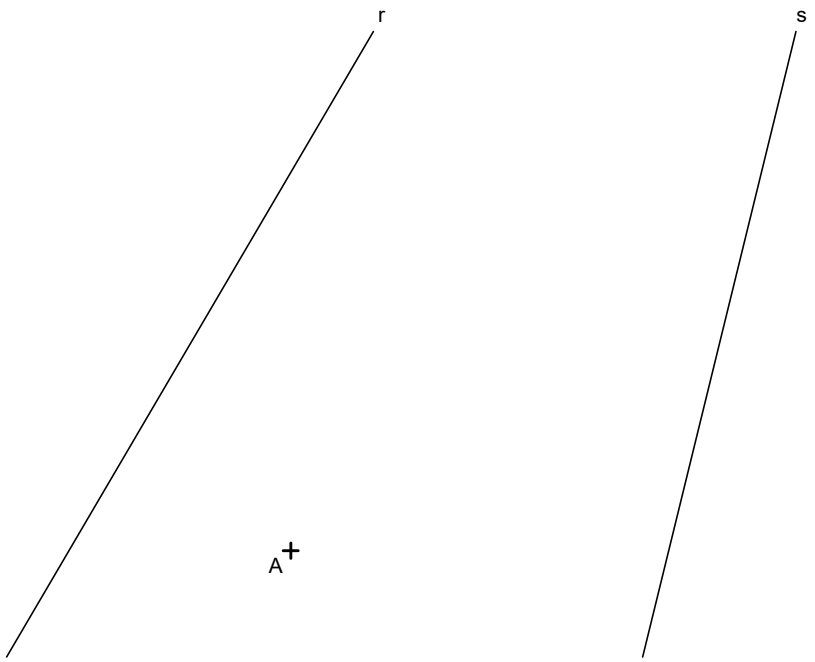


2. Trazar un cuadrado que tenga un vértice en el punto A, otro sobre la recta r y otro sobre la circunferencia c.

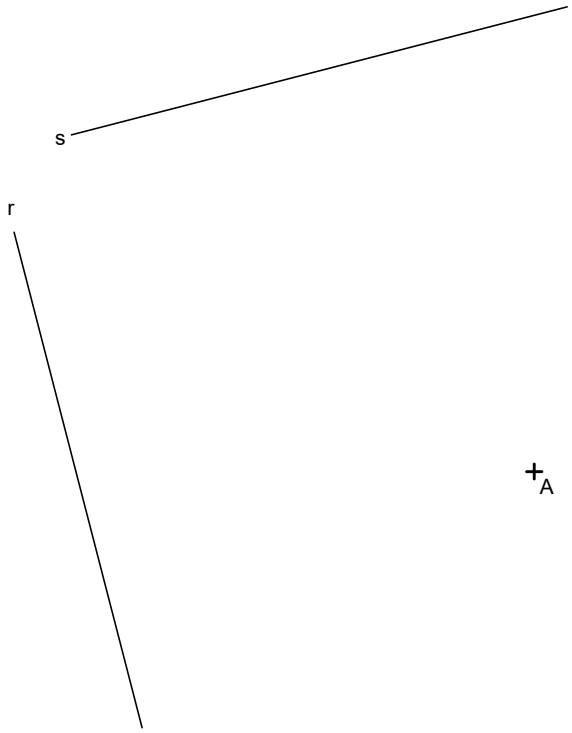


GIRO	**Dibujo Técnico** Diego de Miguel	3

1. Trazar un cuadrado que tenga un vértice en el punto **A**, otro sobre la recta **r**, y otro sobre la recta **s**.

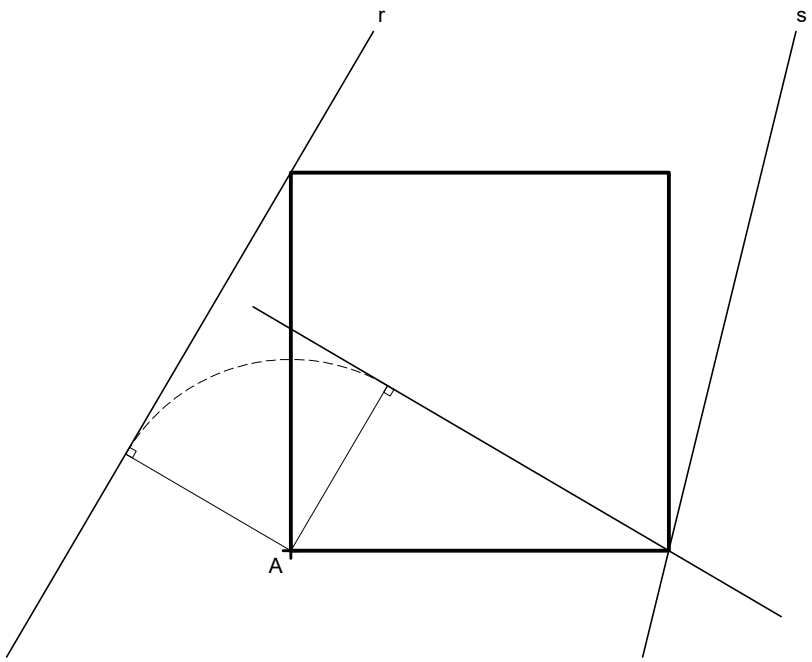


2. Trazar un triángulo equilátero que tenga un vértice en el punto **A**, otro sobre la recta **r**, y otro sobre la recta **s**.

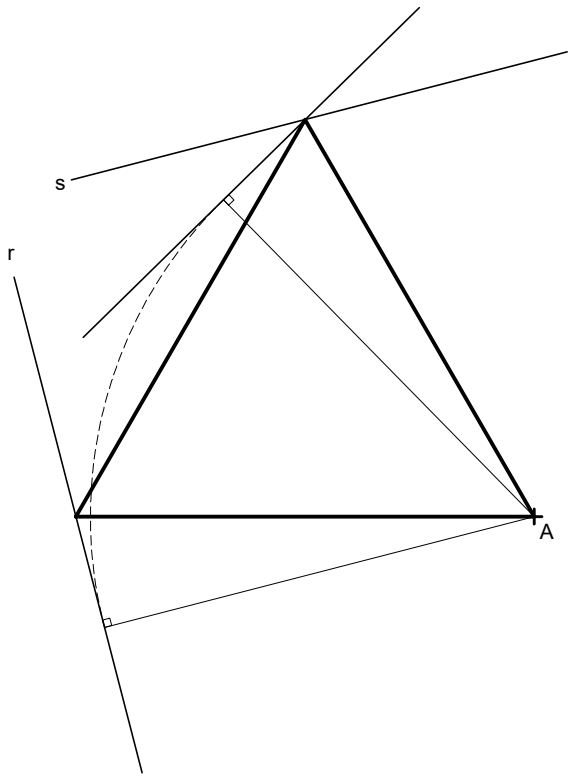


GIRO	**Dibujo Técnico** Diego de Miguel	3

1. Trazar un cuadrado que tenga un vértice en el punto **A**, otro sobre la recta **r**, y otro sobre la recta **s**.

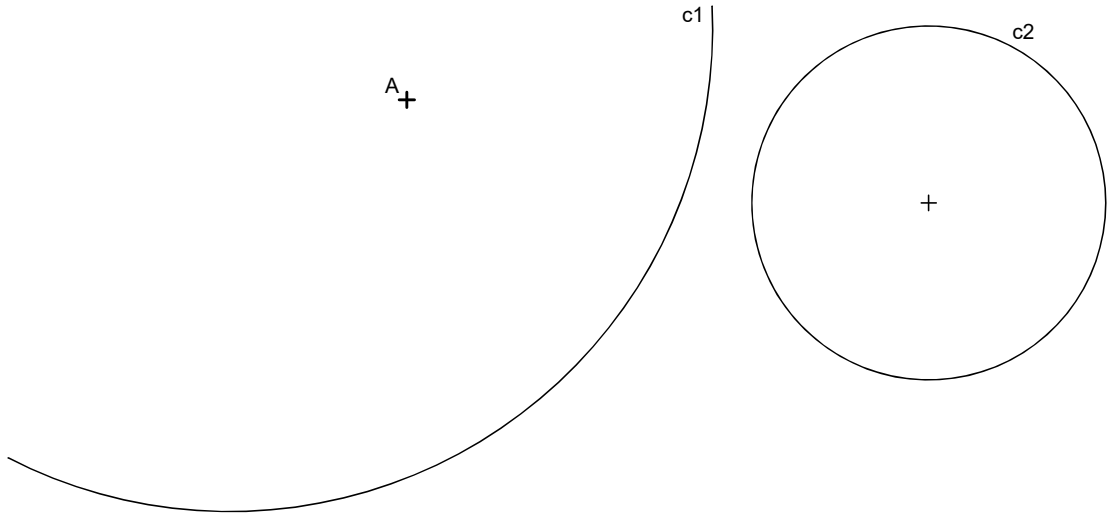


2. Trazar un triángulo equilátero que tenga un vértice en el punto **A**, otro sobre la recta **r**, y otro sobre la recta **s**.

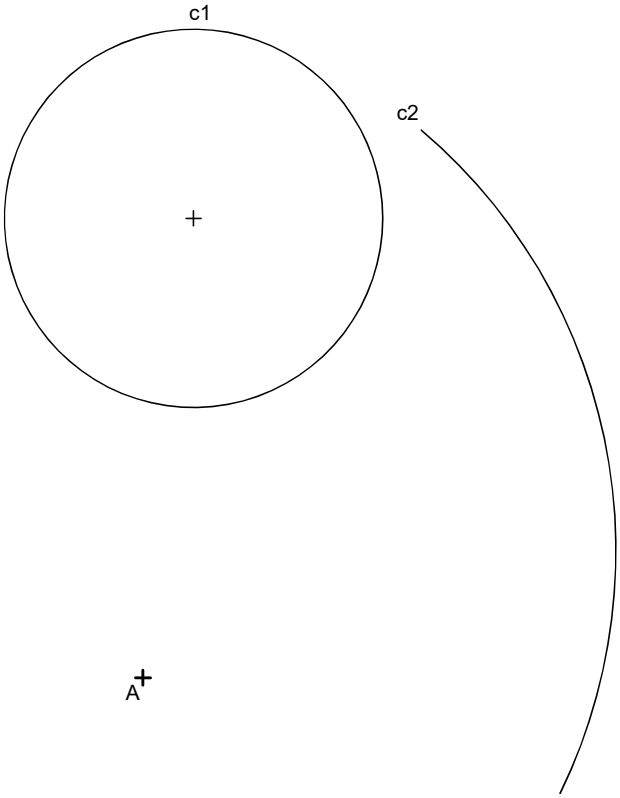


GIRO	**Dibujo Técnico** Diego de Miguel	4

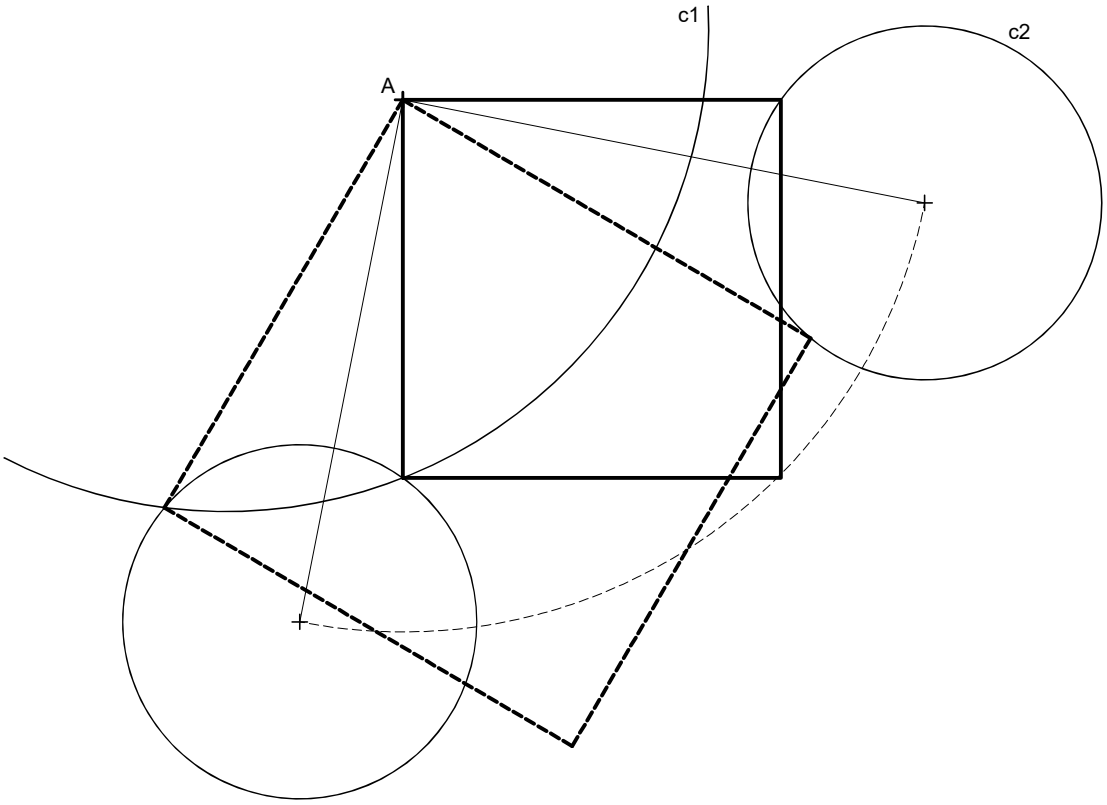
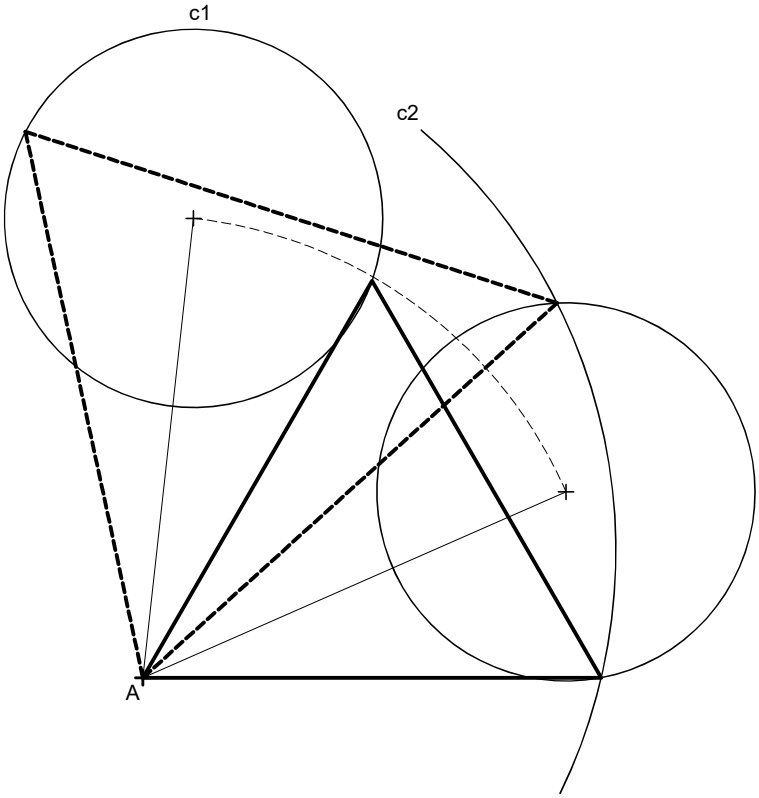
1. Trazar un cuadrado que tenga un vértice en el punto **A**, otro sobre la circunferencia **c1**, y otro sobre la circunferencia **c2**.



2. Trazar un triángulo equilátero que tenga un vértice en el punto **A**, otro sobre la circunferencia **c1**, y otro sobre la circunferencia **c2**.



1. Trazar un cuadrado que tenga un vértice en el punto **A**, otro sobre la circunferencia **c1**, y otro sobre la circunferencia **c2**.



2. Trazar un triángulo equilátero que tenga un vértice en el punto **A**, otro sobre la circunferencia **c1**, y otro sobre la circunferencia **c2**.