

GeoGebra permite insertar imágenes en las ventanas gráficas 2D y trabajar con ellas de manera que podemos dibujar objetos a sobre la Vista 2D y aplicar transformaciones como simetrías, rotaciones, traslaciones y homotecias. Si dibujamos sobre una imagen un polígono, una función o una línea poligonal podemos ver el resultado de construir la superficie de revolución que generan estos objetos geométricos. Existe además un comando muy potente llamado **Spline**. Veremos cómo funciona con una imagen que se ha insertado en la ventana gráfica 2D:

1. Dibujamos el contorno de alguna parte de la imagen que nos interese con una serie de puntos A, B, C, D, ... (o el nombre que asigne el programa).
2. Creamos una lista de puntos escribiendo en la línea de Entrada: {A,B,C,D,...}. En principio no hay límite de puntos pero es mejor no colocar demasiados.
3. Escribimos en la línea de Entrada: **Spline(Nombre de la lista)**. Ya tenemos una curva que une los puntos: se trata de un ajuste polinómico. Como segundo argumento podemos introducir el grado del polinomio que sirve para ajustar pero no es estrictamente necesario.
4. Para crear la superficie de revolución correspondiente solo debemos escribir:

Superficie(Nombre de la spline, 2pi, Eje)