

Cómo crear un proyecto con Merge Cube.

Para comenzar, prepara el entorno eligiendo “cubo Merge” y escena vacía.

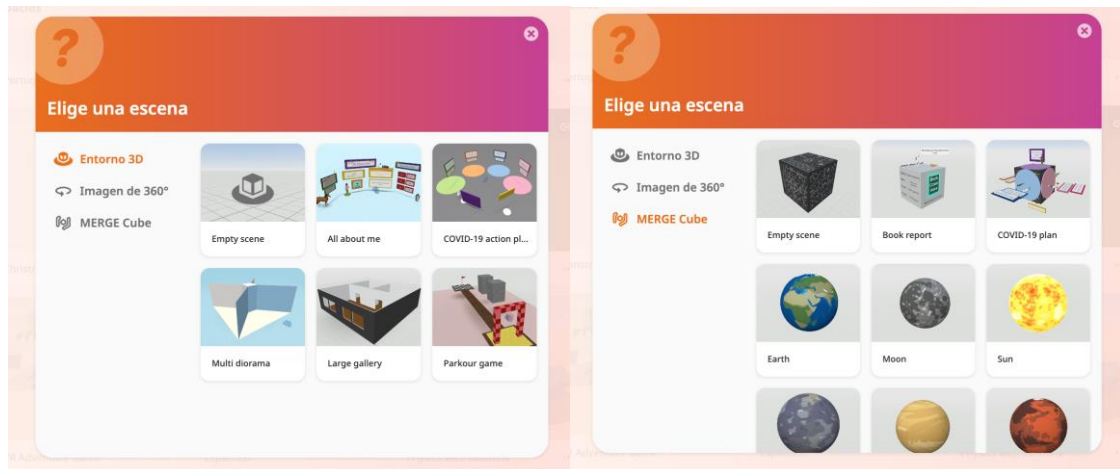


Imagen 2: Elegir escena

Imagen 3: Escena vacía para cubo Merge

En la pantalla te aparecerá una cuadrícula con un cubo en el medio. Es el momento de comenzar a editar. Puedes decidir crear en el interior o en el exterior, en las cinco caras visibles.

Para editar en el interior doble click encima o click con el botón derecho del ratón y aparecerá una pestaña de edición:

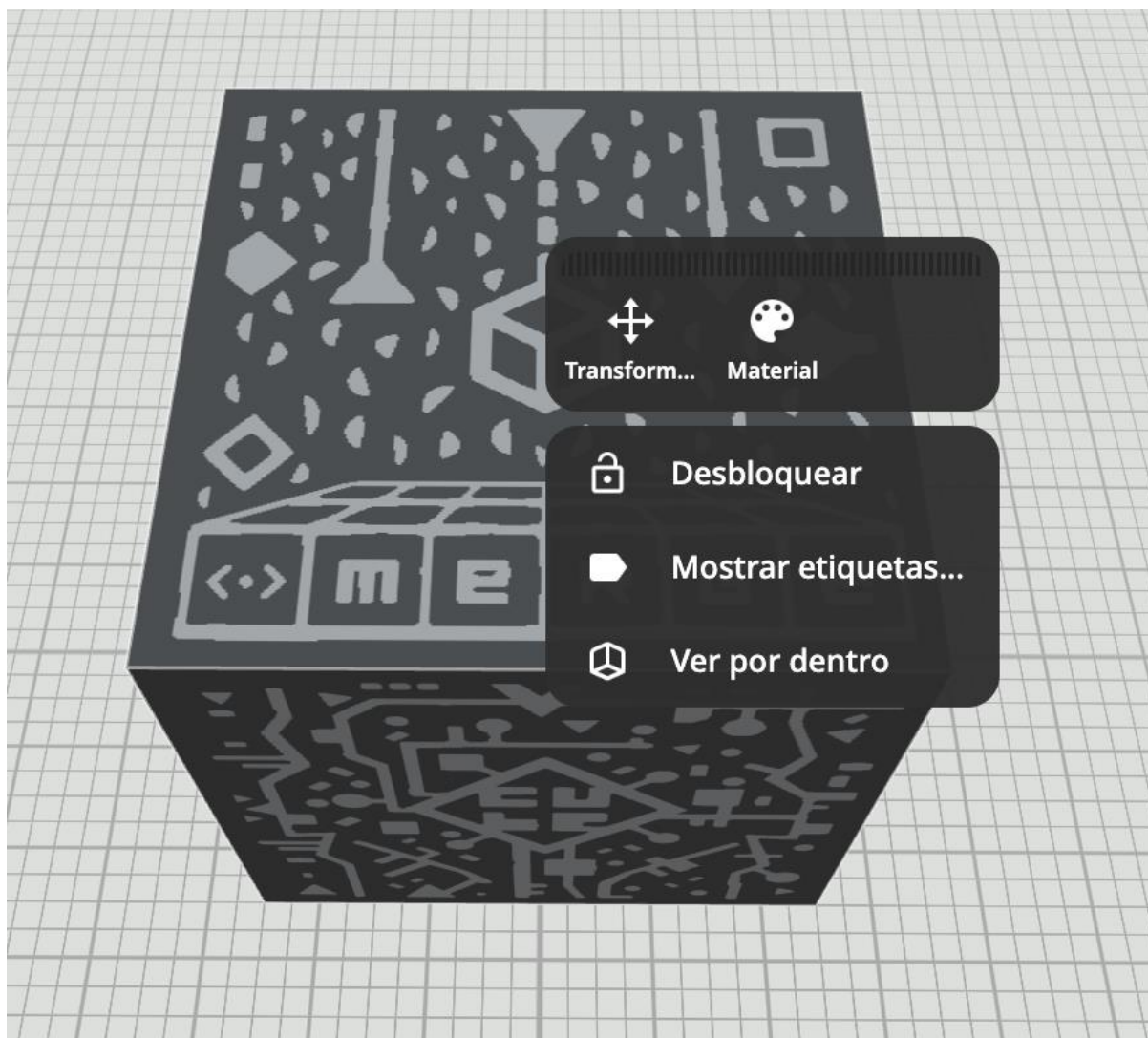


Imagen 4: Barra de herramientas del cubo Merge

Añade items a tu escena. Para ello puedes ir al catálogo y seleccionar de allí o usar el buscador de imágenes, videos, gifs u objetos 3D.

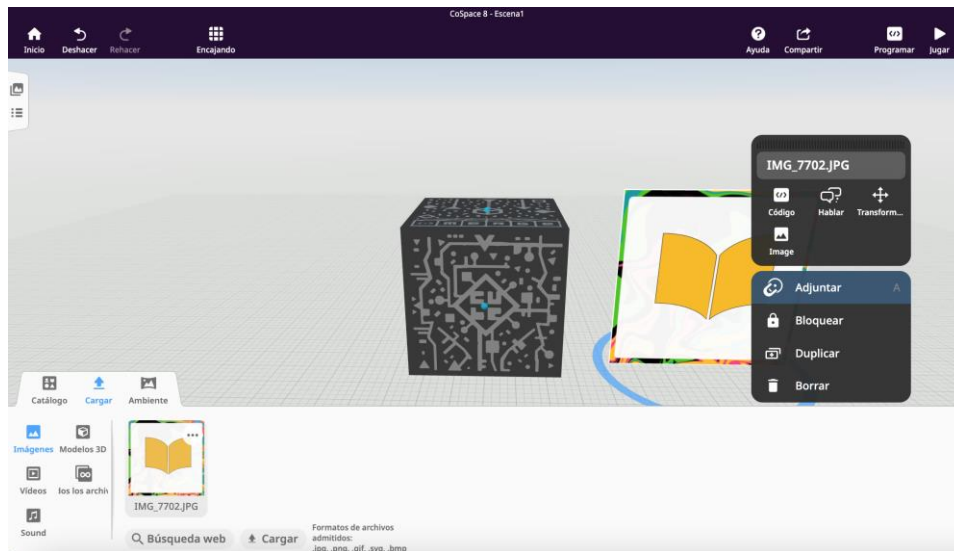


Imagen 5: botón adjuntar

Es muy útil el botón “adjuntar”. En el momento en el que lo clicamos aparecen unos puntos azules en el cubo y si pinchamos encima de uno de esos puntos azules, el objeto, imagen, video... se coloca en el punto.

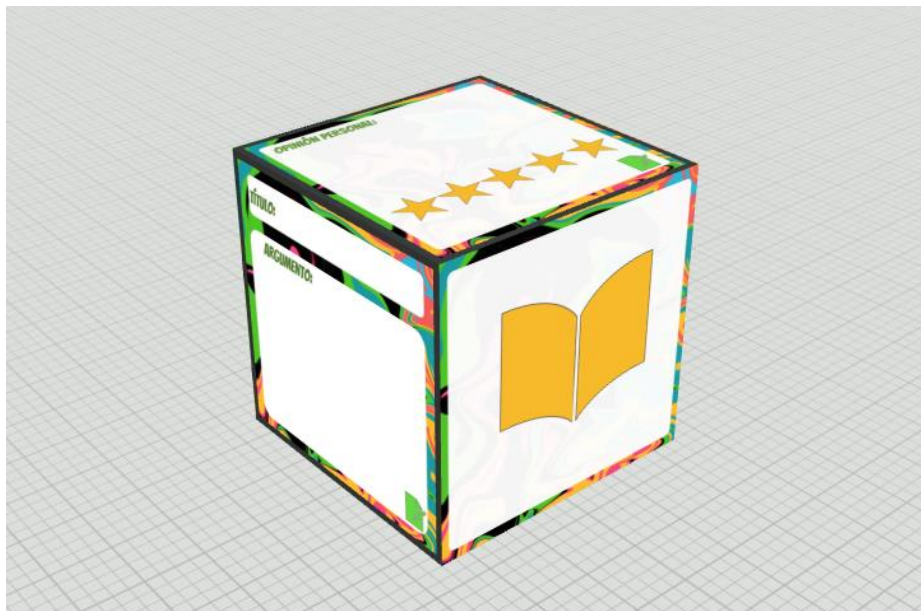


Imagen 6: Imagen Cubo Merge

Los objetos y personajes se pueden activar para programar. Para ello, debes clicar en el botón derecho y en la pestaña activar el botón “código”. Una vez hecho esto, ya puedes comenzar a programar con CoBlocks.

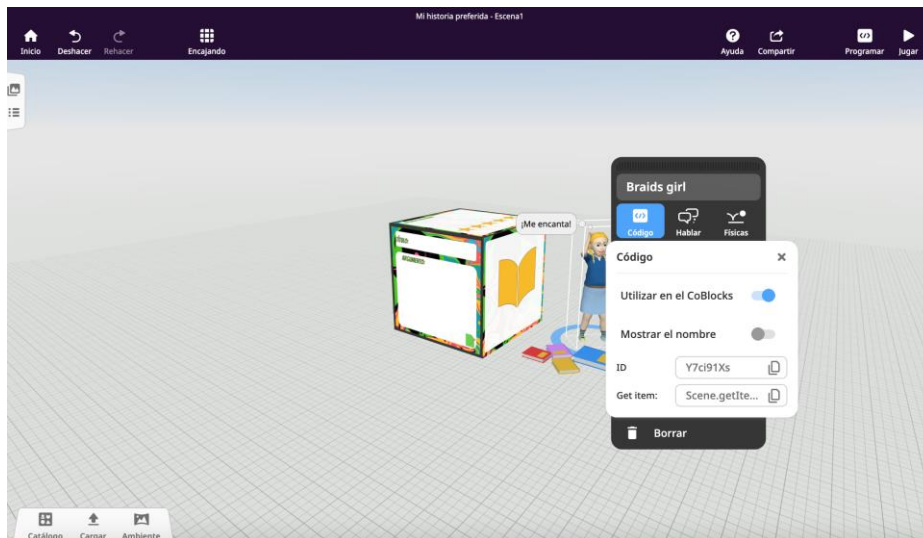


Imagen 7: Botón código

Encontrarás los bloques habituales de CoSpaces Edu y una categoría nueva, propia del cubo Merge.

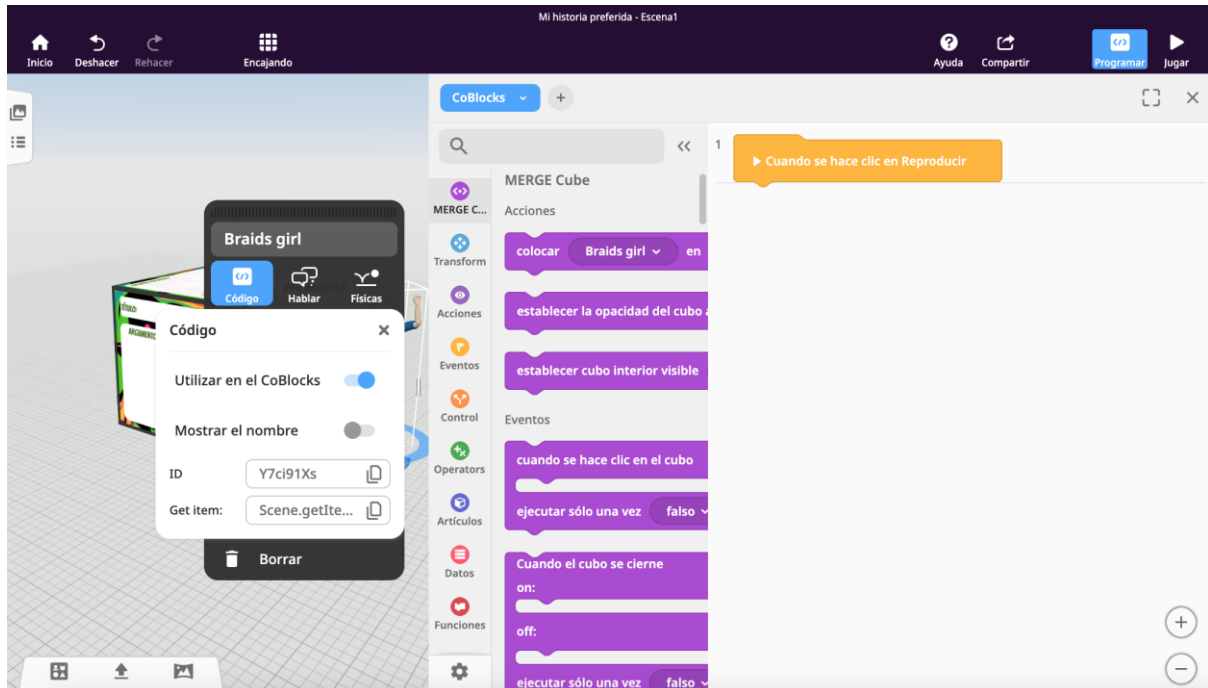


Imagen 8: Programar el cubo Merge

Una vez realizado el proyecto, pulsa en el botón “jugar” para ver el proyecto en acción. Será ahora cuando necesites el cubo en papel, el original de espuma, o un cubo digital, en otro dispositivo.



[Video Starry night](#)