

Guía
AutoCAD® | **2013**

Curso 3D

TRAZART

<http://trazart.com.uy>

info@trazart.com.uy

2525.7604 - 099.758352

Montevideo - Uruguay

INDICE

Temática	Página
Requerimientos del sistema	04
Dibujo 3D	05
Sistema de coordenadas	05
Cinta o Ribbon	07
Mallas	08
Modelado 3D	12
Suavizar objeto de Malla 3D	11
Gizmo de desplazamiento y rotación 3D	13
Edición de sólidos (parte I)	15
Edición de sólidos (parte II)	16
Render	19
Materiales	20
Parámetros de imagen	22
Parámetros de render	23
Luces	25
Navegación 3D	27
Bibliografía	30

REQUISITOS MÍNIMOS DE SISTEMA PARA MODELADO 3D

Procesador	Procesador Intel Pentium 4 o AMD Athlon de 3,0 GHz o superior; o procesador Intel o AMD Dual Core de 2,0 GHz o superior
Memoria	4 GB recomendado
Disco duro	6 GB de espacio libre en disco, instalación no incluida
Video	Adaptador de vídeo en color de 32 bits 1280 x 1024 (Color verdadero), de 128 MB o superior y tarjeta gráfica para estación de trabajo compatible con o Direct3D®
Sistema operativo	Service Pack 2 (SP2) o posterior del siguiente sistema operativo: Microsoft® Windows® XP Professional Los siguientes sistemas operativos: o Microsoft Windows 7 Enterprise o Microsoft Windows 7 Ultimate o Microsoft Windows 7 Professional o Microsoft Windows 7 Home Premium Apple® Mac OS® X v10.7 or later; Mac OS X v10.6.4 Internet Explorer 7.0 o posterior
Navegador	

DIBUJO 3D

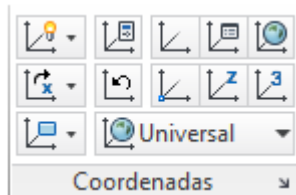
Las tres dimensiones abarcan tres áreas bien diferenciadas:

Entorno de trabajo que comprende además del manejo y la gestión de comandos de vistas 3D (axonometría y real), el sistema de coordenadas, ventanas múltiples, las paletas de herramientas, estilos visuales, el espacio de trabajo, etc.

Modelado de objetos en 3D, incluye la creación de polilíneas 3D, caras, superficies, regiones y sólidos, las operaciones *booleanas*, creación de secciones y perfiles, etc.

Representación realista de objetos mediante el modelizado (render) con luces, sombras, elementos paisajísticos, fondos, efectos atmosféricos, etc.

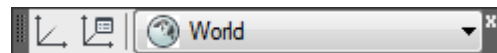
EL SISTEMA DE COORDENADAS



Cinta (Ribbon): Ficha Inicio o Vista > Coordenadas (Home o View > Coordinates)



Barra clásica SCP I (UCS I)



SCP II (UCS II)

En esta barra ingresamos a la serie de comandos del sistema de coordenadas personales.

También es posible hacerlo desde el menú herramientas (Tools) en la vista clásica o tecleando el comando SCP (UCS).

Al ingresar al comando nos muestra:

Indique origen de SCP o [Cara/gUArado/oBjeto/PRev/Vista/Univ/X/Y/Z/ejEZ] <Univ>:

Specify origin of UCS or [Face/NAMed/OBject/Previous/View/World/X/Y/Z/ZAxis] <World>:

Por defecto nos solicita un origen, lo determinamos y luego nos solicitará un punto en el eje X y luego otro en el plano XY.

Las opciones son:

Cara (Face): Determina el scp mediante la designación de la cara de un sólido.

gUArado (NAMed): Restituye un sistema guardado previamente.*

* Nota: Para guarda un sistema debemos teclear G+enter y luego ingresar el nombre.

oBjeto (OBject): Permite crear un scp alineado a un objeto previamente dibujado. Nótese que el nuevo sistema de coordenadas quedará definido según dónde se seleccione el objeto.

PRev (Previous): Volvemos al anterior SCP.

Vista (View): determinamos un scp paralelo a la vista actual es decir en el plano de la pantalla.

Univ (World): Volvemos al sistema de coordenadas universal (opción por defecto).

X: Rotamos el sistema actual en el eje X: Precise ángulo de rotación sobre eje X <90>:

Y: Rotamos el sistema actual en el eje Y. Precise ángulo de rotación sobre eje Y <90>:

Z: Rotamos el sistema actual en el eje Z. Precise ángulo de rotación sobre eje Z <90>:

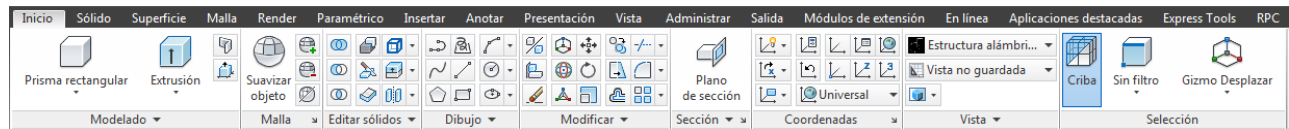
ejEZ (ZAxis): Define un scp a partir de un origen y un vector z. El plano XY quedará definido perpendicular a dicho vector con origen en el primer punto designado.

No disponible en vista de muestra

CINTA (RIBBON)

Para la gestión del modelado, desde la versión 2009, el programa presenta una cinta o ribbon y una lista de interfaces por defecto que se pueden modificar desde la barra de estado.

En la interfaz "Modelado 3D" agrupa las principales instrucciones para diferentes luces, cámaras, estilos visuales, etc. Podemos acceder por el menú Herramientas > Paletas > Paleta de Herramientas (*Tools > Palettes > Tools palettes*) o mediante Ctrl+3.



En la cinta ubicada en la parte superior de la pantalla están los comandos de creación, de modificación, y de edición de sólidos 3D. Las fichas que presenta son las siguientes:

Nota: muchos de estos comandos se encuentran también en la barra de herramientas Modelado en la interface clásica.

Inicio. Tiene los comandos básicos para crear y editar sólidos, así como los comandos básicos de dibujo en 2D, coordenadas, vistas, selección, capas y grupos más utilizados.

Sólido. Allí se ubican las herramientas de creación y edición de sólidos.

Superficie. Contiene las herramientas de creación y edición de superficie.

Malla. Se accede a los comandos de creación de primitivas de mallas, edición y seccionado de las mismas.

Render. Se encuentran los comandos de renderizado, luces, materiales y cámaras.

Paramétrico. Estos íconos permiten incorporar a los objetos restricciones geométricas.

Insertar. Agrupa las herramientas que permiten insertar bloques, atributos, referencias y demás objetos externos así como importar y vincular datos.

Anotar. En esta sección podemos ver los comandos de texto, cotas, directrices.

Presentación. Aquí están las herramientas necesarias para configurar el espacio papel.

Vista. Accedemos los comandos de visualización, navegación, coordenadas, ventanas gráficas y paletas.

Administrar. Incluye instrucciones de Macros de acciones, personalización, aplicaciones, etc.

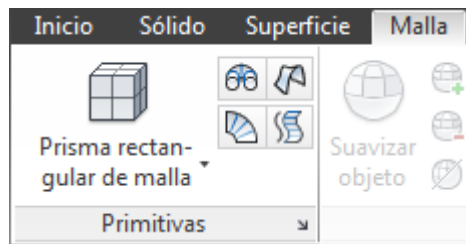
Salida: Aquí están los comandos de impresión y exportación de archivos.

Nota: En la parte inferior derecha de cada sección mediante el triángulo negro desplegamos más íconos pertenecientes al tema.

MALLAS

Ribbon: Ficha Malla > Primitivas [interfaz 3D]

Dibujo > Modelado > Mallas (Draw > Modeling > Meshes) [interfaz clásica]



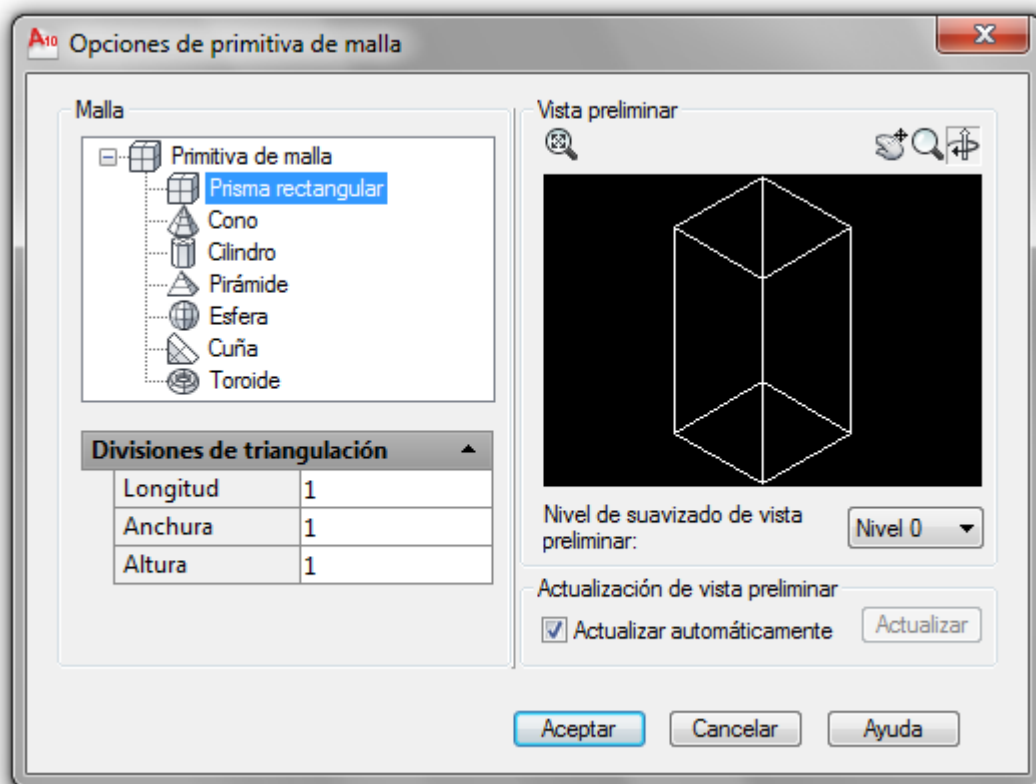
Primitivas

Las primitivas de malla que se pueden crear son:

Prisma, Cono, Cilindro, Pirámide, Esfera, Cuña y Toroide.

OPCIONES DE PRIMITIVA DE MALLA

Mediante la flecha inferior derecha de la Sección Primitivas accedemos a las opciones de las primitivas de malla.



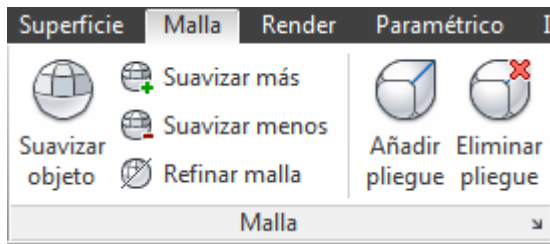
Mediante este cuadro configuramos cómo se representan las primitivas de malla, las divisiones de triangulación, es decir la cantidad de aristas en cada una de sus dimensiones dependiendo de la primitiva elegida serán largo, ancho y altura; eje, altura; o radio y camino del barrido. Posee una vista preliminar, 5 niveles de suavizado en la vista preliminar del cuadro superior derecho y comandos de navegación como zoom, encuadre, etc.

CREACIÓN DE MALLAS A PARTIR DE OTROS OBJETOS

No disponible en vista de muestra

No disponible en vista de muestra

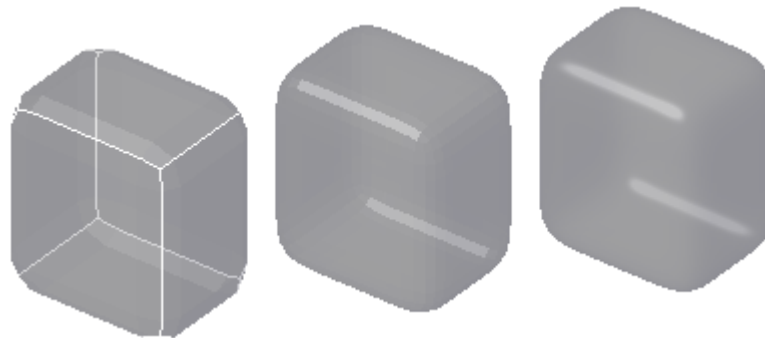
SUAVIZAR Y REFINAR OBJETOS DE MALLA 3D



Ribbon: Inicio > Malla

Barra de Herramientas Malla Suavizada (interface clásica) 

Es posible modificar el suavizado de una malla 3D, mediante esta grupo de herramientas. El **suavizado** permite que la superficie se adapte mejor a una forma curva o redondeada (los niveles van de cero "0" a cuatro "4"). Si aumentamos el suavizado el objeto obtendrá un mayor número de facetas sin aumentar el número de caras o vértices.

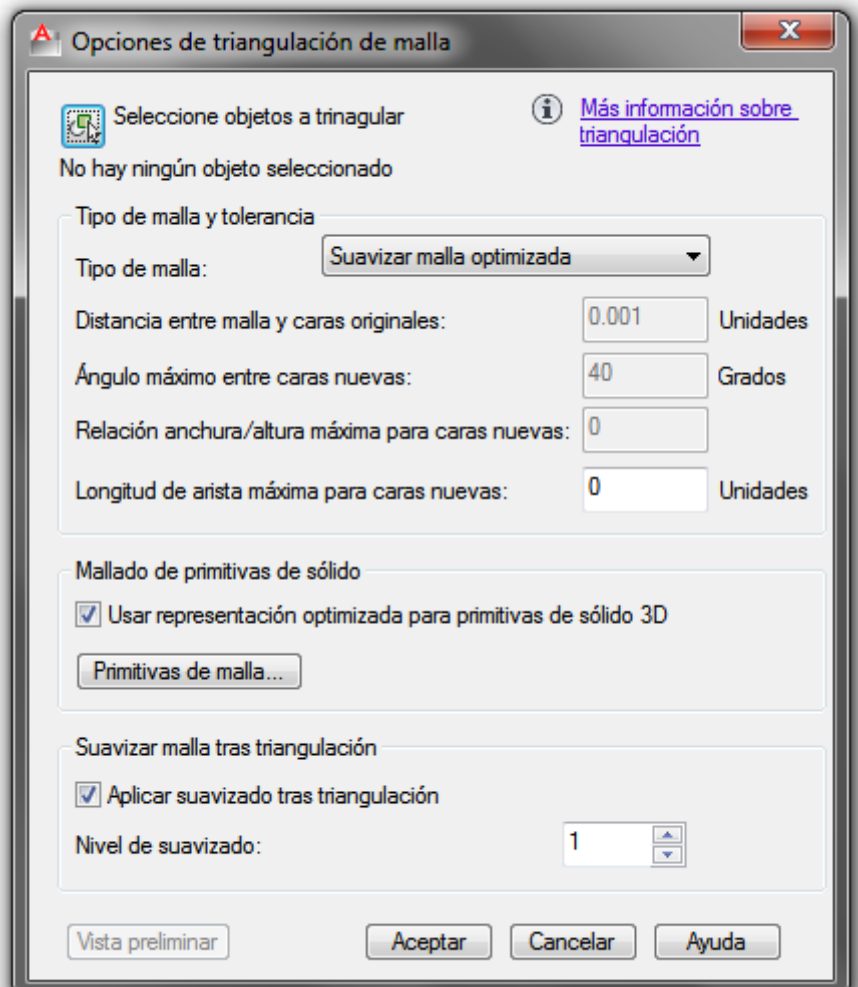


Nota: Si seleccionamos un objeto sólido éste se convertirá en malla para posibilitar su suavizado.

El **refinado** de objetos cuadruplica la cantidad de subobjetos (vértices y caras) de las mallas y restituye el nivel de suavizado a cero. Si bien esto posibilita una edición más detallada del objeto, puede enlentecer el desempeño del programa.

Nota: Para refinar un objeto de malla éste deberá tener un nivel de suavizado mayor o igual a 1.

Para acceder a los parámetros de de malla hacemos clic en la flecha inferior derecha de la ficha Malla y se abrirá la siguiente ventana:
En ella podemos realizar un ajuste de la malla seleccionada mediante la denominada triangulación de los objetos. Esto es la subdivisión de las caras y posibilita la edición de manera más detallada y precisa.



No disponible en vista de muestra

SUPERFICIE PLANA SUPERFPLANA (PLANESURF)

Dibujo > Modelado > Superficie plana (Draw > Modeling > Planar surface)

Ribbon: Inicio > Modelado

Este permite crear una superficie plana mediante dos métodos:

 Seleccionar el o los objetos que formen un área o más incluídas.

 Determinar los vértices opuestos de un rectángulo mediante el comando.

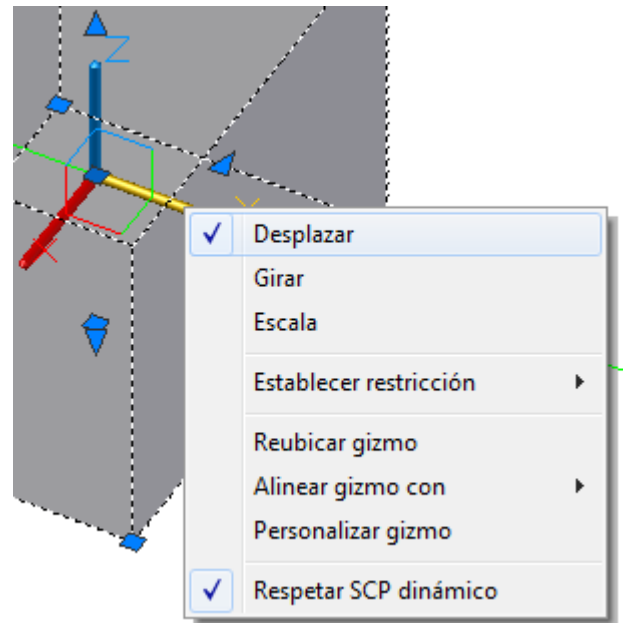
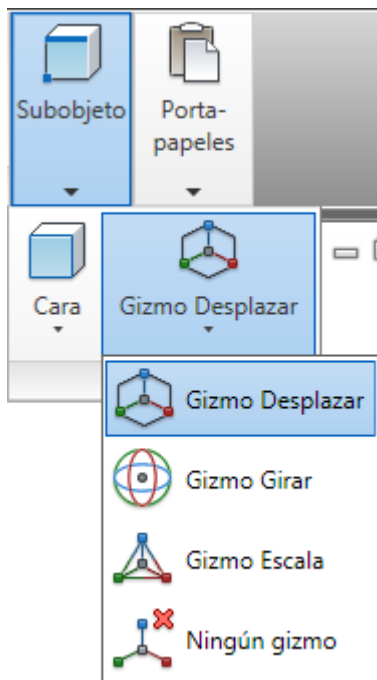
Cuando se precisan las esquinas de la superficie, esta se crea paralela al plano de trabajo.

Las variables del sistema SURFU y SURFV controlan el número de líneas que se muestran en la superficie.

La opción Objeto crea una superficie a partir de un objeto seleccionado.

GIZMO

Gizmo se denomina al ícono u objeto que aparece una vez que seleccionamos un sólido o elemento 3D en cualquiera de los estilos visuales 3D. Éste se puede modificar mediante la ficha Inicio Subobjeto en la Ribbon. Puede tomar distintas formas como el de Desplazar, Girar, Escala o ninguno.



También seleccionando el objeto 3D y haciendo clic derecho en el mouse nos aparece un menú desplegable que permite configurar dicho Gizmo



DESPLAZAMIENTO 3D (3DMOVE)

De forma similar al desplazamiento en 2 dimensiones este comando mueve objetos, sólo que lo hace permitiendo la restricción en uno de los 3 ejes o planos conformados por los ejes XY, YZ o XZ. Cuando ingresamos nos muestra un Gizmo o ícono representando los 3 ejes. Haciendo clic en uno de los ejes o planos se coloreará en amarillo y nos restringirá el desplazamiento.

No disponible en vista de muestra

EDICIÓN DE SÓLIDOS (PARTE I)

Dentro de la misma ficha de herramientas Modelado, en las dos siguientes secciones, encontramos comandos de edición de sólidos 3D:

EXTRUSIÓN - EXTRUSION (**EXTRUDE**)

EXT

Dibujo > Modelado > Extrusión (*Draw > Modeling > Extrude*)

Ribbon: Inicio > Modelado

Mediante esta instrucción es posible la creación de volúmenes a partir de contornos únicos cerrados. Pueden ser círculos, elipses, polilíneas cerradas, splines cerradas y/o regiones (previamente creadas mediante el comando región: REG).

Es posible generar varios sólidos seleccionando más de un objeto. El programa nos pedirá primero designarlos, luego la altura de la extrusión o un eje (más específicamente un camino que puede ser una línea, un arco o una polilínea) y por último el ángulo que debe ser superior a -90° e inferior a 90° . El ángulo por defecto (0°) determina una extrusión recta. La asignación de un ángulo positivo hará que el volumen se vaya "cerrando", mientras que uno negativo lo irá achicando.

Nota: Hay que tener en cuenta la relación de altura y ángulo de extrusión, pues puede suceder que la figura se intercepte a sí misma y la extrusión no se complete.

PULSARTIRAR [CTRL+ALT] (**PRESSPULL**)

Ribbon: Inicio > Modelado (Home > Modeling)

Pulsando Control + Alt o mediante este comando es posible seleccionar una cara u objetos dibujado en la cara de un sólido para moverla de manera muy sencilla generando un sólido nuevo o restándolo del existente.

BARRER - BARRIDO (**SWEEP**)

Dibujo > Modelado > Barrido (*Draw > Modeling > Sweep*)

Ribbon: Inicio > Modelado (Home > Modeling)

Crea a partir de un objeto 2D y una trayectoria, cuerpos 3D. Podremos alinearlos a la trayectoria, tomar un punto base, escalarlo y/o torsionarlo según los subcomandos correspondientes.

REVOLUCIÓN REVOLUCION (**REVOLVE**)

RV (RVE)

Dibujo > Modelado > Revolución (*Draw > Modeling > Revolve*)

Ribbon: Inicio > Modelado (Home > Modeling)

El sólido queda creado a partir de un contorno (línea, arco, spline, etc.) alrededor de un eje.

Las opciones a las que podemos acceder son las siguientes:

[Objeto/Abscisas/Ordenadas]:

Mediante **Objeto** designamos un objeto previamente dibujado.

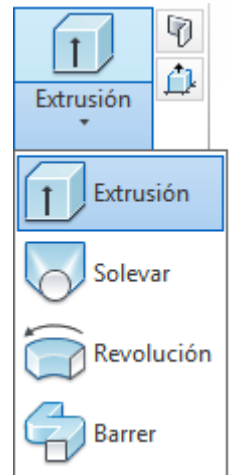
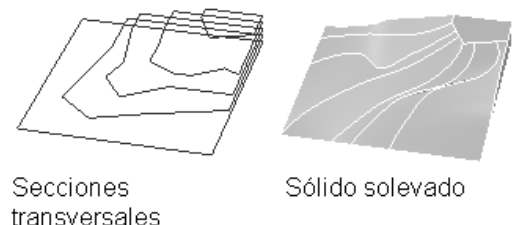
Abscisas: se toma el eje "x" del sistema de coordenadas actual como eje de revolución y mediante **Ordenadas** el eje "y". En el caso del ángulo de revolución podremos indicar uno desde 0° a 360° en sentido antihorario respecto del eje de revolución.

SOLEVAR - SOLEVACION (**LOFT**)

Dibujo > Modelado > Solevar (*Draw > Modeling > Loft*)

Ribbon: Inicio > Modelado (Home > Modeling)

Crea un sólido o superficie a partir de secciones transversales. Estas pueden ser abiertas (por ej. un arco) o cerradas (un círculo). El comando crea el cuerpo o la malla en el espacio comprendido entre las líneas transversales. Es posible, además, seleccionar una trayectoria, curvas guía (estas deberán pasar por las secciones).



EDICIÓN DE SÓLIDOS (PARTE II)

No disponible en vista de muestra

No disponible en vista de muestra

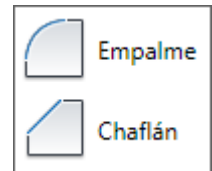
No disponible en vista de muestra

COMANDOS 2D ÚTILES PARA 3D

EMPALME (FILLET)

MP (F)

Modificar > Empalme (*Modify > Fillet*)



Este comando de 2D genera una cara curva entre dos superficies adyacentes en un sólido. El programa nos solicita primero el radio del empalme y luego la arista. La opción cadena (Chain) permite determinar una serie de aristas.

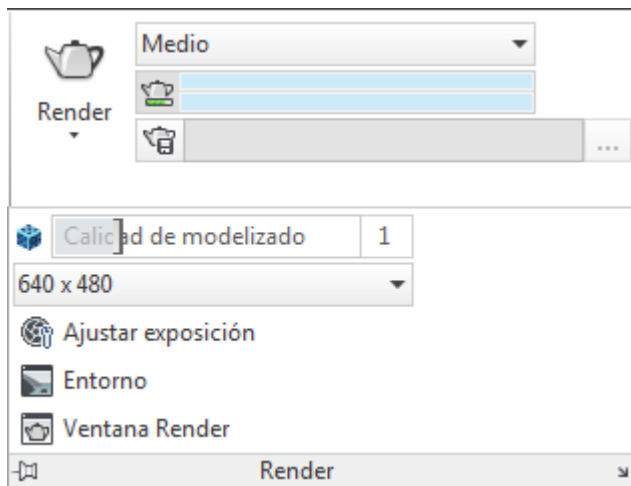
CHAFLÁN (CHAMFER)

CH (CHA)

Modificar > Chaflán (*Modify > Chamfer*)

Este comando crea un bisel a lo largo de aristas contiguas ya sean rectas o curvas. También es posible hacer un chaflán a lo largo de varias aristas. Nos solicita primero seleccionar la arista, al hacerlo seleccionará una superficie, luego daremos las distancias del chaflán y por último la arista. Mediante la opción Bucle (Loop) todas las aristas de la superficie base son afectadas por el comando.

RENDER



Ribbon de espacio 3D: Ficha Render > Sección Render

Vista clásica Menú Ver > Render



Barra de Render vista clásica

Se denomina render a la representación de los objetos tridimensionales en una imagen 2D. El comando RENDER modeliza la escena a todos los objetos y en la vista actual (por defecto). Se muestra en una ventana secundaria de acuerdo a la configuración designada. También podemos designar un área a modelizar y será realizada en la pantalla directamente.

Existen 5 valores predefinidos de modelizado por defecto, de menor a mayor calidad y por lo tanto mayor tiempo de modelizado y éstos son: Borrador, Bajo, Medio, Alto y Presentación

Además es posible crear una copia, configurar y guardar un valor de parámetro personalizado mediante el "Administrador de valores predefinidos de modelización"

Luego de realizado el render es posible guardarlo en los formatos de imagen BMP, TGA, TIF, JPG, PNG, etc.

MATERIALES

No disponible en vista de muestra

No disponible en vista de muestra

No disponible en vista de muestra

PARÁMETROS DE RENDER

No disponible en vista de muestra

No disponible en vista de muestra

MAPA DEL MATERIAL

LUCES

No disponible en vista de muestra

No disponible en vista de muestra

NAVEGACIÓN 3D

No disponible en vista de muestra

Parámetros de paseo y vuelo

No disponible en vista de muestra

No disponible en vista de muestra

Bibliografía utilizada:

- AutoCAD® avanzado
J. López Fernández
J. A. Tajadura Zapirain
- Guía de AutoCAD®
Israel Sabater
- Manuales de usuario de AutoCAD® versiones 2004 a 2013 Autodesk®

...Y la experiencia de 14 años trabajando con el programa.

Por consultas, sugerencias o comentarios contactarse por info@trazartcom.uy
