



SESIÓN 16

AutoCAD 3D 2008

TEMAS:

APLICACIÓN DE MATERIALES

- Aplicación de Materiales y Texturizado
- Modificar Materiales Existentes
- Crear un Nuevo Material
- Aplicación de Materiales por Capa.

OBJETIVOS DEL TEMA:

El participante al final de la sesión estará en condiciones de:

- Aplicar Materiales, un objeto 3D de tal manera que se muestre con una apariencia mas atractiva y realista.

PRACTICAS

Profesor: Yvan Corcuera Urquiza

044-949744351
www.m3darq.galeon.com
m3darq@hotmail.com

APLICACIÓN DE MATERIALES

Un modelado 3D puede mostrarse con una mejor apariencia mediante la aplicación de materiales, los cuales le dan un acabado con mayor realismo.

AutoCAD 2008 presenta una Librería de Materiales que pueden ser aplicados a los objetos 3D.

🕒 **LIBRERÍA DE MATERIALES:**

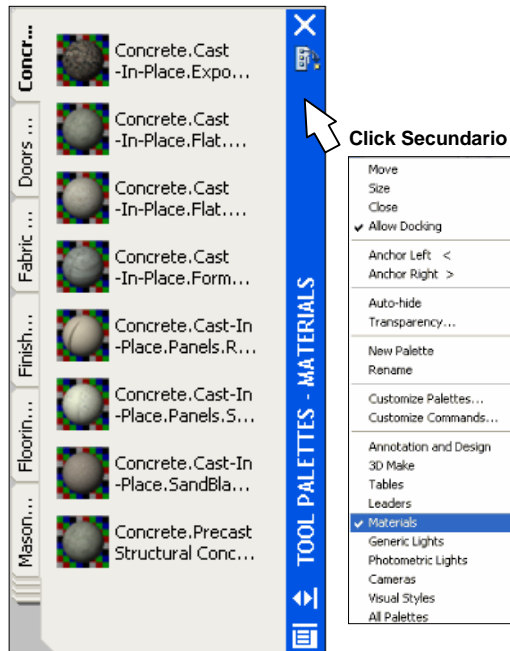
Por defecto, un nuevo dibujo aparece con un material Standard llamado **"GLOBAL"**, el cual puede ser cambiado eligiendo uno distinto de la Librería de Materiales.

Para acceder a la Librería de Materiales, debemos ir al Menú:

TOOLS / Palettes / Tool Palettes

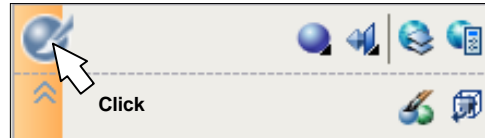


Aparecerá:



Si no se muestra la Biblioteca de Materiales, hacer **Click Secundario** en el borde de "Tool Paletts" y elegir la opción **"Materials"**.

También podemos mostrar la Librería de Materiales desde el **Panel de Control “Materials”** del **Workspace “3D Modeling”**:



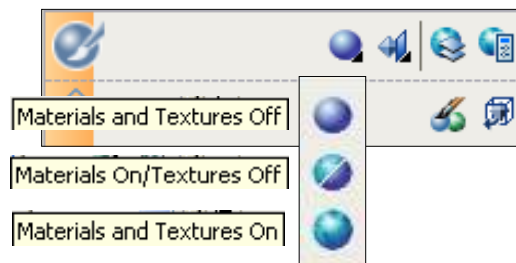
⌚ **APLICACIÓN DE MATERIALES:**

Para aplicar un material a un objeto 3D, debemos hacer lo siguiente:

- ③ Click sobre el material para seleccionarlo (el Mouse se muestra como una Pluma).
- ③ Click sobre el objeto al cual se le desea aplicar el material.

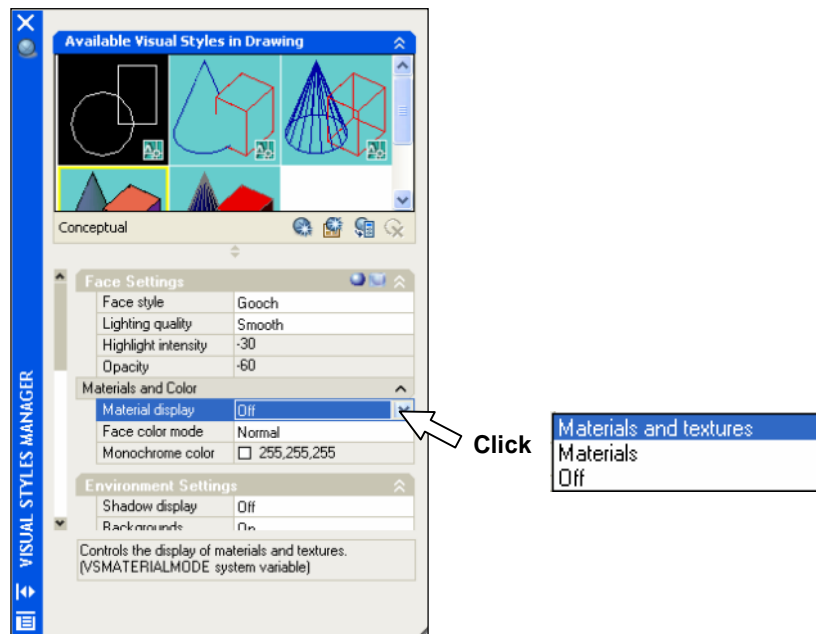
⌚ **VISUALIZAR EL MATERIAL APLICADO:**

Para visualizar el material aplicado a un objeto 3D debemos cambiar la siguiente opción:



- ⌚ También podemos **Visualizar un Material Aplicado** desde el Workspace **“AutoCAD Classic”** a través de la Barra de Herramientas **Visual Styles**



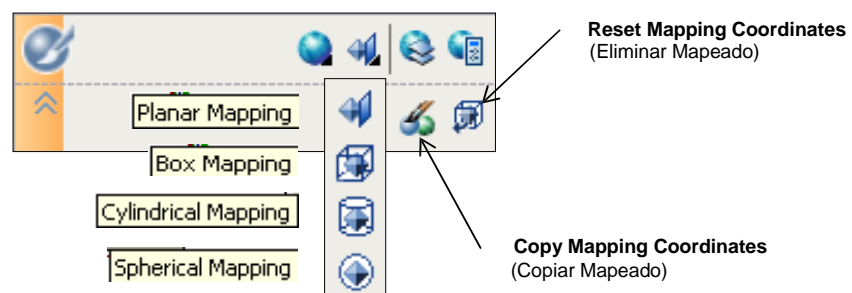


PLANAR MAPPING (MAPEADO PLANAR):

El Mapeado es un proceso que consiste en proyectar una imagen 2D en la superficie de un objeto 3D. Cuando un objeto 3D tiene asociado un material, se aplica el proceso de proyección o Mapeado de tal manera que el material se distribuya de una mejor manera en la superficie del sólido y nos muestre una mejora en la visualización del acabado.

El Mapeado Planar no distorsiona la imagen si no que la escala de tal manera que pueda ajustarse al objeto.

Existen 4 tipos de Mapeado: (Workspace: "3D Modeling")



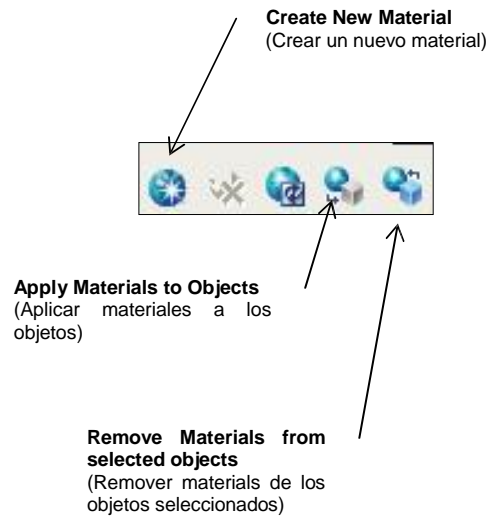
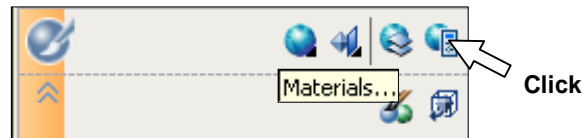
También podemos aplicar el mapeado Planar desde la Barra de Herramientas "Mapping":



⌚ AVAILABLE MATERIALS IN DRAWING PANEL: (Materiales Disponibles en el Dibujo)

Permite modificar los materiales y aplicarlos a los objetos de la escena 3D. Esta Paleta MATERIALS permite visualizar las muestras de los materiales disponibles en el dibujo, así como también presenta un Editor para modificar los respectivos materiales.

Para acceder a la paleta de Materiales:



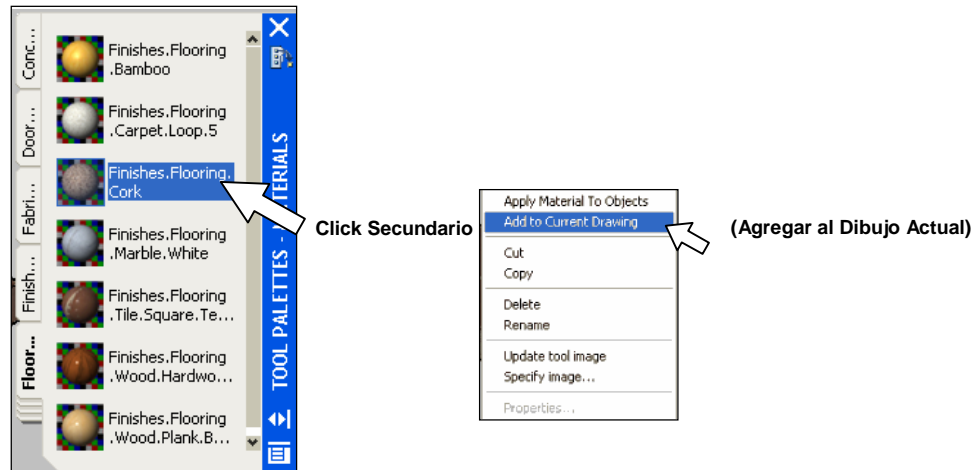
También podemos abrir la **Paleta "Materials"** desde la Barra de Herramientas **"RENDER"**



NOTA: Todo Material aplicado a un objeto 3D siempre se encuentra en la Paleta Materials como un **"Material Disponible en el Dibujo"**

⌚ **ADICIONAR UN MATERIAL DE LA LIBRERÍA COMO “MATERIAL DISPONIBLE EN EL DIBUJO”:**

Un material de la Librería de materiales puede ser agregado directamente a la lista de materiales Disponibles en el Dibujo, sin necesidad de ser aplicado a un objeto 3D.



⌚ **APLICAR MATERIAL A UNA CAPA:**

Para aplicar un Material a una Capa, éste debe estar en la Lista de “Materiales Disponibles en el Dibujo”.

