



## SESIÓN 14

## AutoCAD 3D 2008

### TEMAS:

---

#### GENERACIÓN DE SUPERFICIES IRREGULARES II

- Comandos de generación de Superficies Irregulares: 3DFACE, 3DMESH, THICKEN, CONVTOSURFACE.

### OBJETIVOS DEL TEMA:

---

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

- Aplicar de manera eficiente los comandos de generación de superficies irregulares; así como las diversas opciones que estos presentan y aplicarlos en la solución de ejercicios específicos.
- Generar eficientemente la construcción de Mallas 3D y aplicarlo en la solución de ejercicios específicos propuestos.

### PRACTICAS

---

Profesor: Yvan Corcuera Urquiza

**044-949744351**  
[www.m3darq.galeon.com](http://www.m3darq.galeon.com)  
[m3darq@hotmail.com](mailto:m3darq@hotmail.com)

## GENERACION DE SUPERFICIES IRREGULARES II



**3DFACE:** Permite crear una cara en 3 dimensiones, a través de la introducción de 4 puntos; los cuales deben ingresarse en forma circular y siguiendo la secuencia de los puntos.

**Command: 3DFACE**

*Specify first point or [Invisible]: click*

**(P1)**

*Specify second point or [Invisible]: click*

**(P2)**

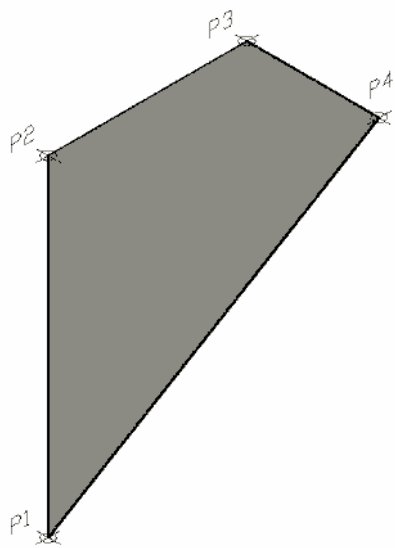
*Specify third point or [Invisible] <exit>: click*

**(P3)**

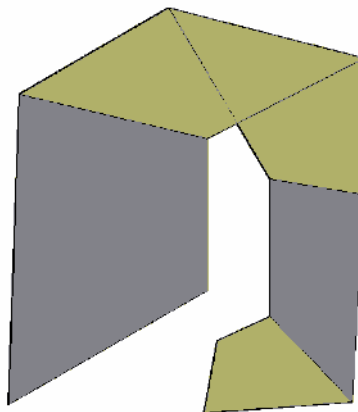
*Specify fourth point or [Invisible] <create three-sided face>: click*

**(P4)**

*Specify third point or [Invisible] <exit>:*



**NOTA:** Si se desean crear varias Caras 3D consecutivas, sólo se necesita ingresar los puntos 3 y 4, ya que los dos anteriores los asume como parte de la última arista generada en la cara anterior





**3D MESH:** Permite construir mallas poligonales en el espacio, ingresando uno a uno las coordenadas de sus vértices. El comando solicita previamente el número de vértices en la Dirección M así como el número de vértices en la Dirección N

**Command: 3DMESH**

*Enter size of mesh in M direction: 4*

*Enter size of mesh in N direction: 3*

*Specify location for vertex (0, 0): 1,1,0*

*Specify location for vertex (0, 1): 2,-1,0*

*Specify location for vertex (0, 2): 3,0,1*

*Specify location for vertex (1, 0): 1,2,1*

*Specify location for vertex (1, 1): 2,1,2*

*Specify location for vertex (1, 2): 4,3,2*

*Specify location for vertex (2, 0): 1,3,2*

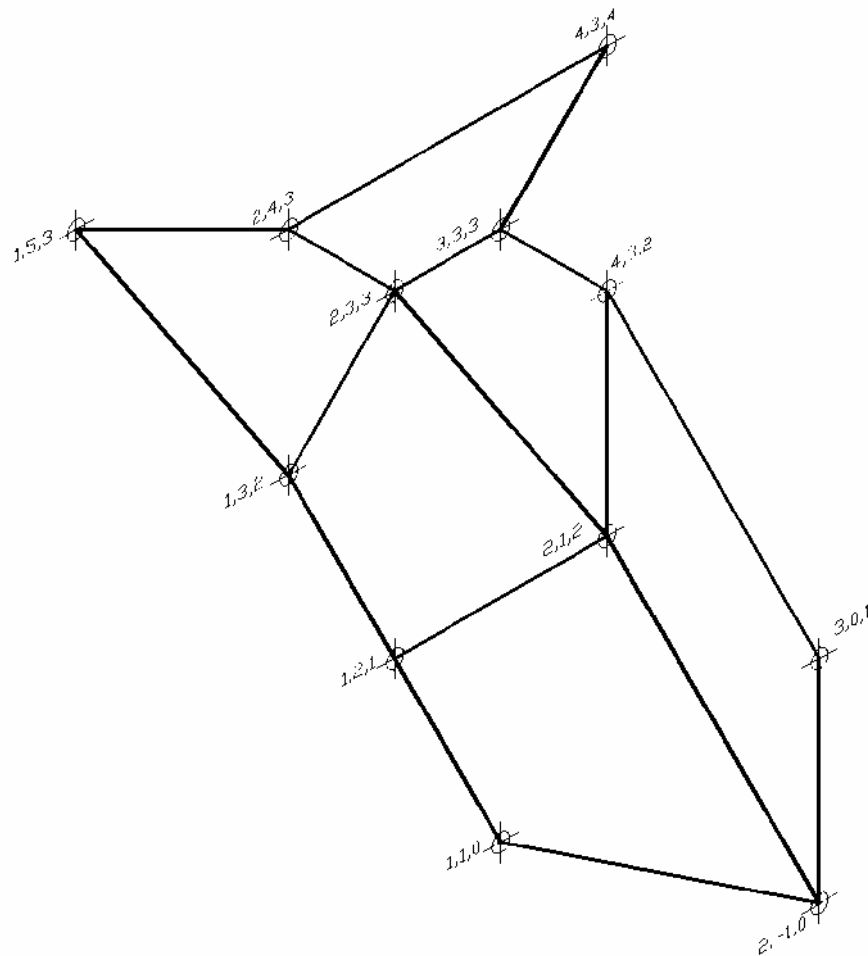
*Specify location for vertex (2, 1): 2,3,3*

*Specify location for vertex (2, 2): 3,3,3*

*Specify location for vertex (3, 0): 1,5,3*

*Specify location for vertex (3, 1): 2,4,3*

*Specify location for vertex (3, 2): 4,3,4*





**THICKEN:** Permite convertir superficies en sólidos, asignando un espesor determinado.

Command: **THICKEN**

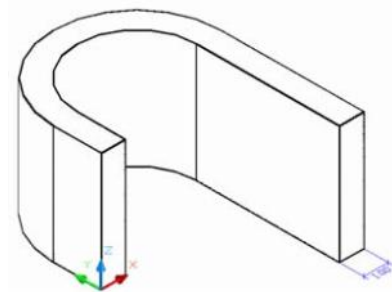
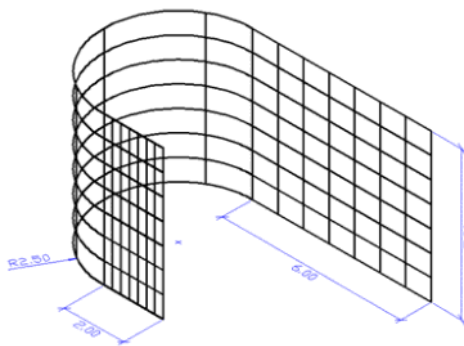
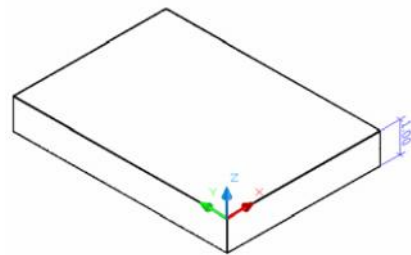
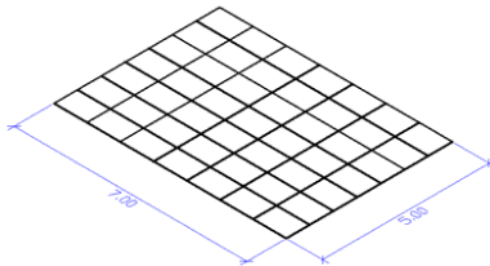
Select surfaces to thicken: **1 found**

Select surfaces to thicken:

Specify thickness <0.0000>: **1**

(seleccionar la superficie)

(Espesor)



**CONVERT TO SURFACE:** Permite convertir en superficies, los siguientes objetos:

- ⌚ Sólidos 2D
- ⌚ Regiones
- ⌚ Polilíneas
- ⌚ Líneas y Arcos con altura de objeto Thicken
- ⌚ 3D Faces

Command: **CONVTOSURFACE**

Select objects: **1 found**

Select objects:

