

# AUTOCAD 3D



SESIÓN

5-6

Criterio de Aprendizaje : Modelado 3D

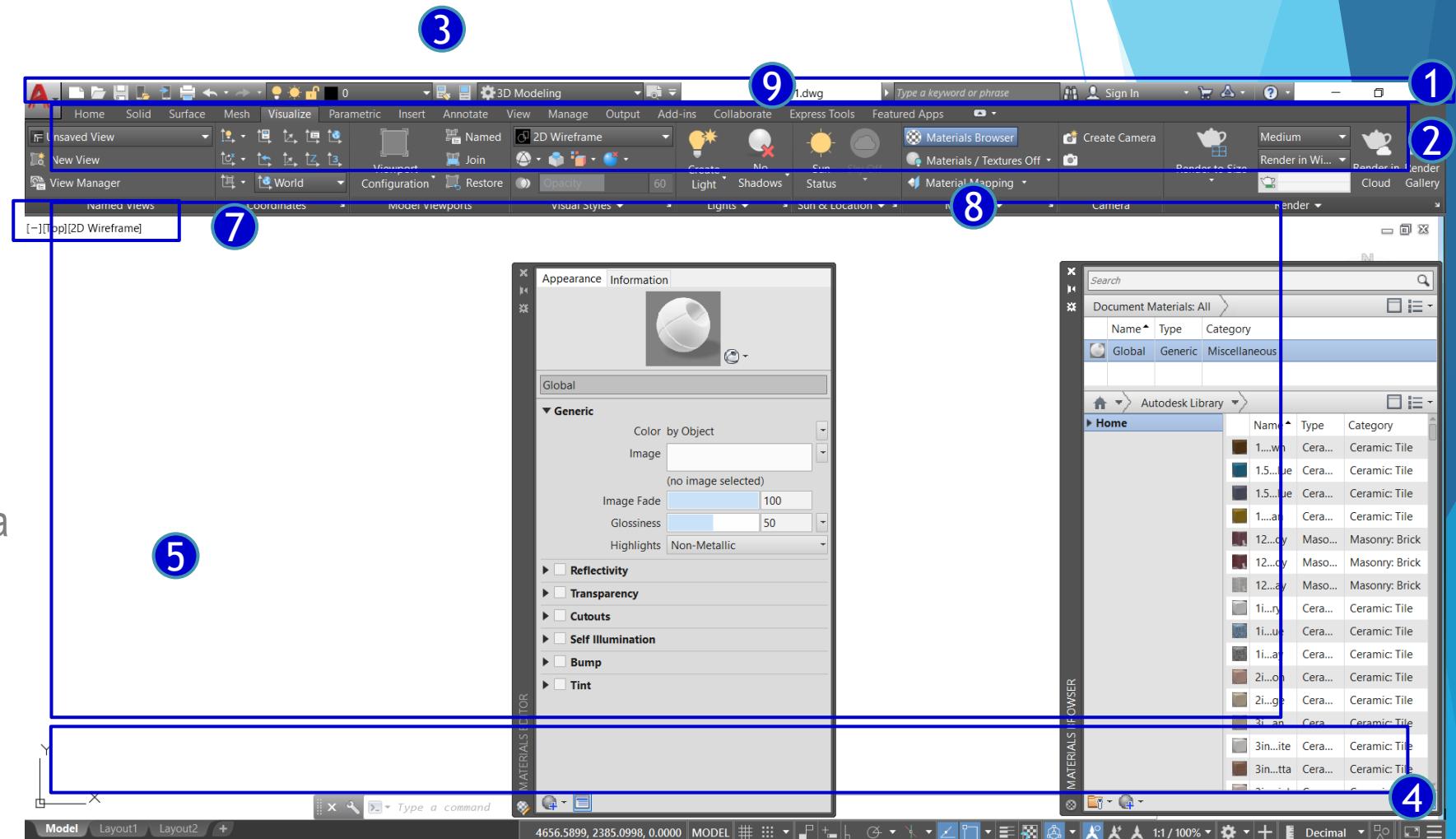
Al generar un modelo 3D en AutoCAD, el proceso continua...

Es necesario aplicarle materiales adecuados para poder generar escenas de carácter “foto realista”, para crear vistas lo más reales posibles.



## A.-COMPONENTES DEL ESPACIO DE TRABAJO

- 1 Cinta de opciones
- 2 Barra de herramientas
- 3 Paleta de propiedades
- 4 Visibilidad estado de dibujo
- 5 Espacio de dibujo
- 6 Sistema coordenadas
- 7 Lista configuración de ventana Gráfica.
- 8 Aplicar Materiales
- 9 Creación de luz (create light)



# Criterio de Aprendizaje : MODELADO 3D

## B.-APLICACIÓN DE MATERIALES

The screenshot shows the AutoCAD interface with the '3D Modeling' tab selected. A context menu is open over the 'Materials Browser' button in the ribbon, with the option 'MATBROWSEOPEN' highlighted. Below the ribbon, a large table lists various materials with their Spanish equivalents. To the right, the 'Materials Browser' window is open, showing a list of materials categorized by type and source.

ENGLISH	SPANISH
CERAMIC	CERAMICO
PORCELAIN	PORCELANATO
TILE	TEJA
CONCRETE	CONCRETO
CAST IN PLACE	EJECUTADA EN INSITU
FABRIC	TELA
LEATHER	CUERO
FLOORING	PISO
TILE	TEJA
STONE	PIEDRA
VINYL	VINILO
WOOD	MADERA
CARPET	ALFOMBRA
GLASS	VASO
GLAZING	ESMALTE
MASONRY	ALBAÑILERIA
BRICK	LADRILLO
STONE	PIEDRA
METAL	METAL
ALUMINUM	ALUMINIO
FABRICATED	FABRICADO
STEEL	ACERO
METALLIC PAINT	PINTURA METÁLICA
MIRROR	ESPEJO
PAINT	PINTAR
PLASTIC	EL PLASTICO
ROOFING	TECHUMBRE
SIDING	VÍA MUERTA
SITEWORK	TRABAJO EN EL SITIO
STONE	PIEDRA
GRANITE	GRANITO
MARBLE	MÁRMOL
WALL PAINT	PINTURA PARA PARED
GLOSSY	LUSTROSO
MATTE	MATE
WOOD	MADERA
PANELS	PANELES

**Document Materials: All**

Name	Type	Category
Global	Generic	Miscellaneous

**Autodesk Library**

- Wood
  - Glass
  - Liquid
  - Masonry
    - Brick
    - CMU
    - Stone
  - Metal
    - Metallic Paint
    - Mirror
    - Miscellaneous
      - Paint
      - Plastic
      - Roofing
      - Siding
      - Sitework
    - Stone
      - Stucco
      - Wall Covering

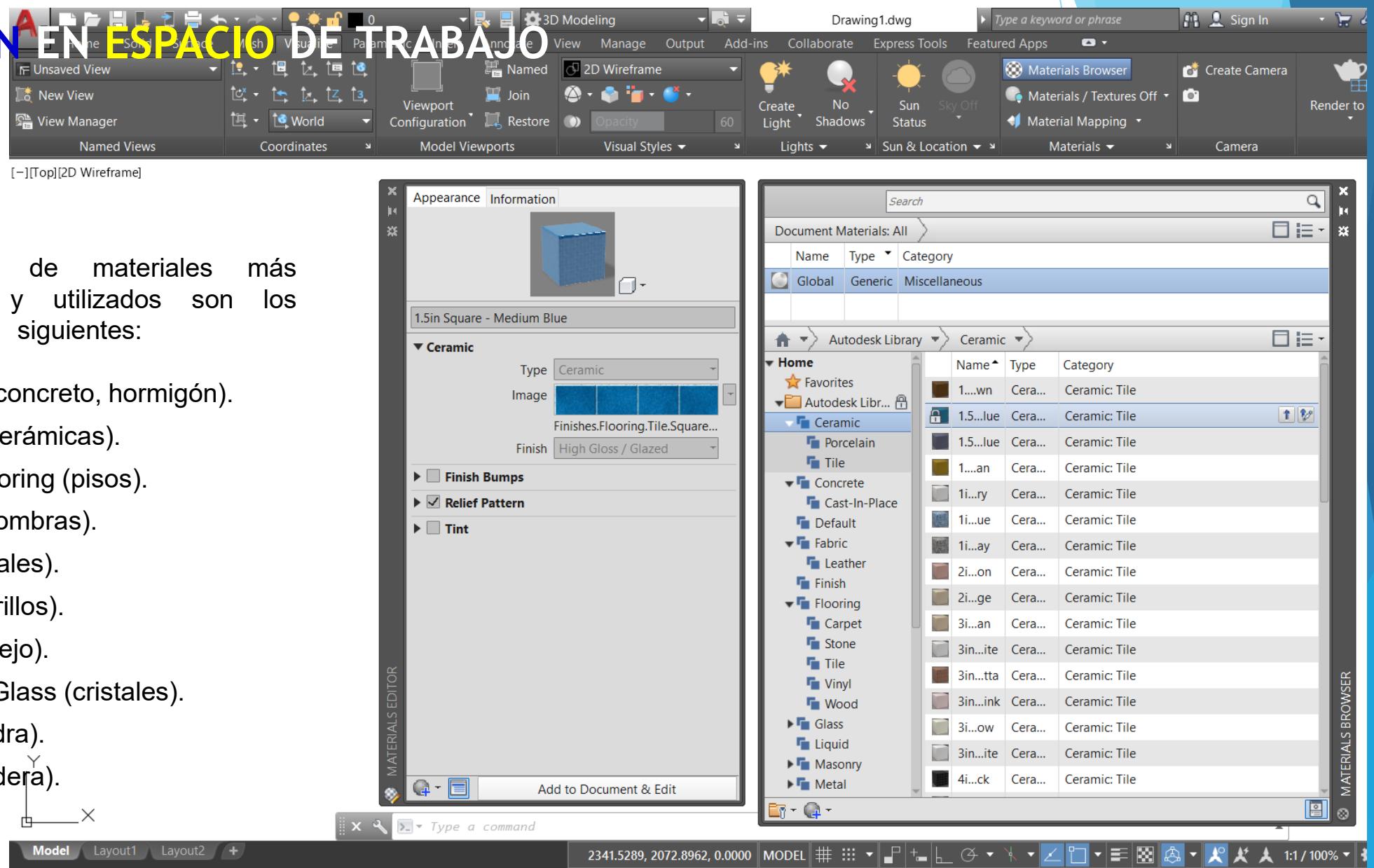
Name	Type	Category
Plywood - Weathered	Wood	Wood: Panels
Plywood - New	Generic	Wood: Panels
Particle Board	Wood	Wood: Panels
Paneling 1	Generic	Wood: Panels

# Criterio de Aprendizaje : MATERIALES

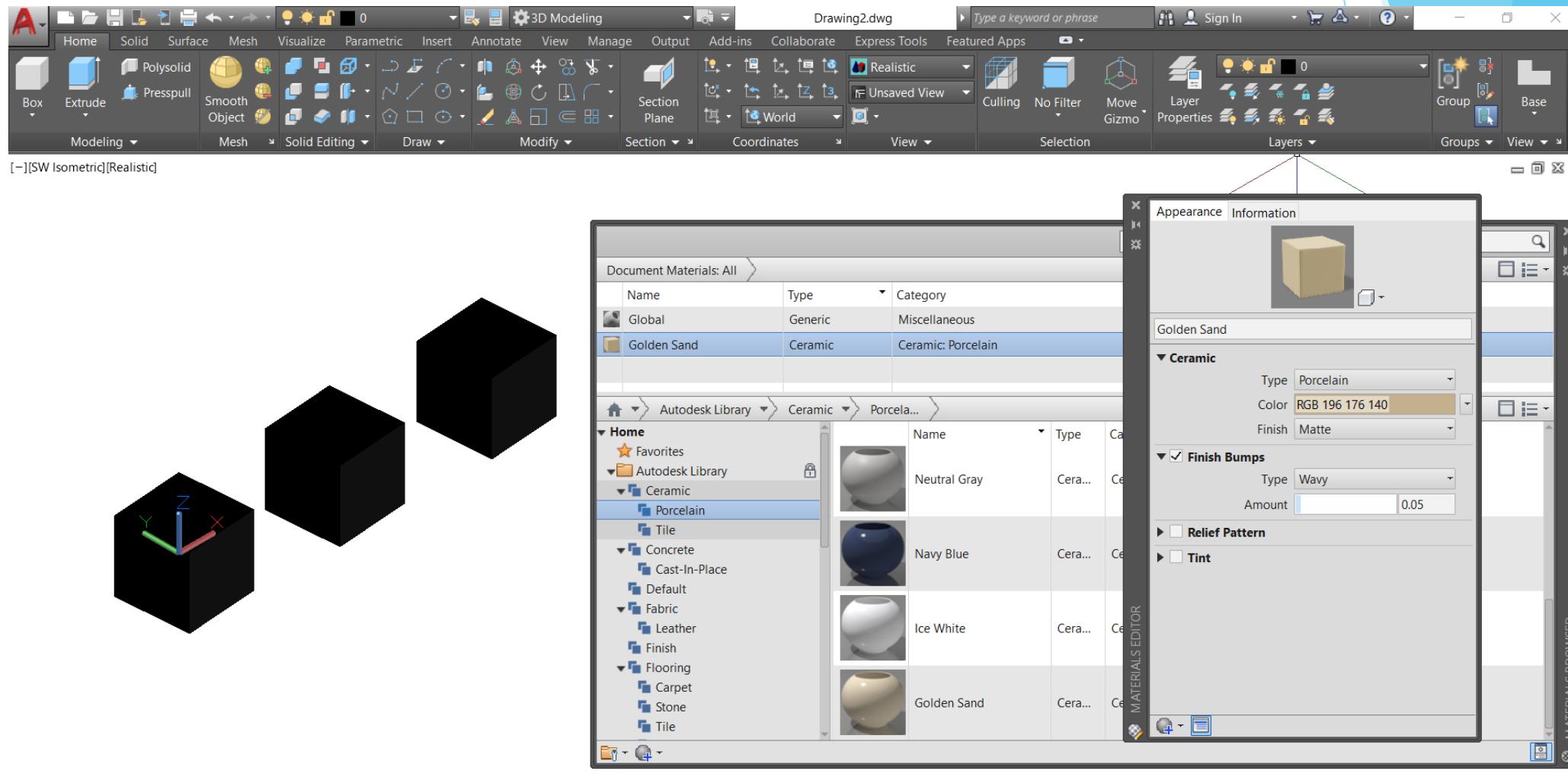
## B.-APLICACIÓN EN ESPACIO DE TRABAJO

Los tipos de materiales más conocidos y utilizados son los siguientes:

- Concrete (concreto, hormigón).
- Ceramic (cerámicas).
- Floor o Flooring (pisos).
- Carpet (alfombras).
- Metal (metales).
- Bricks (ladrillos).
- Mirror (espejo).
- Glazing o Glass (cristales).
- Stone (piedra).
- Wood (madera).

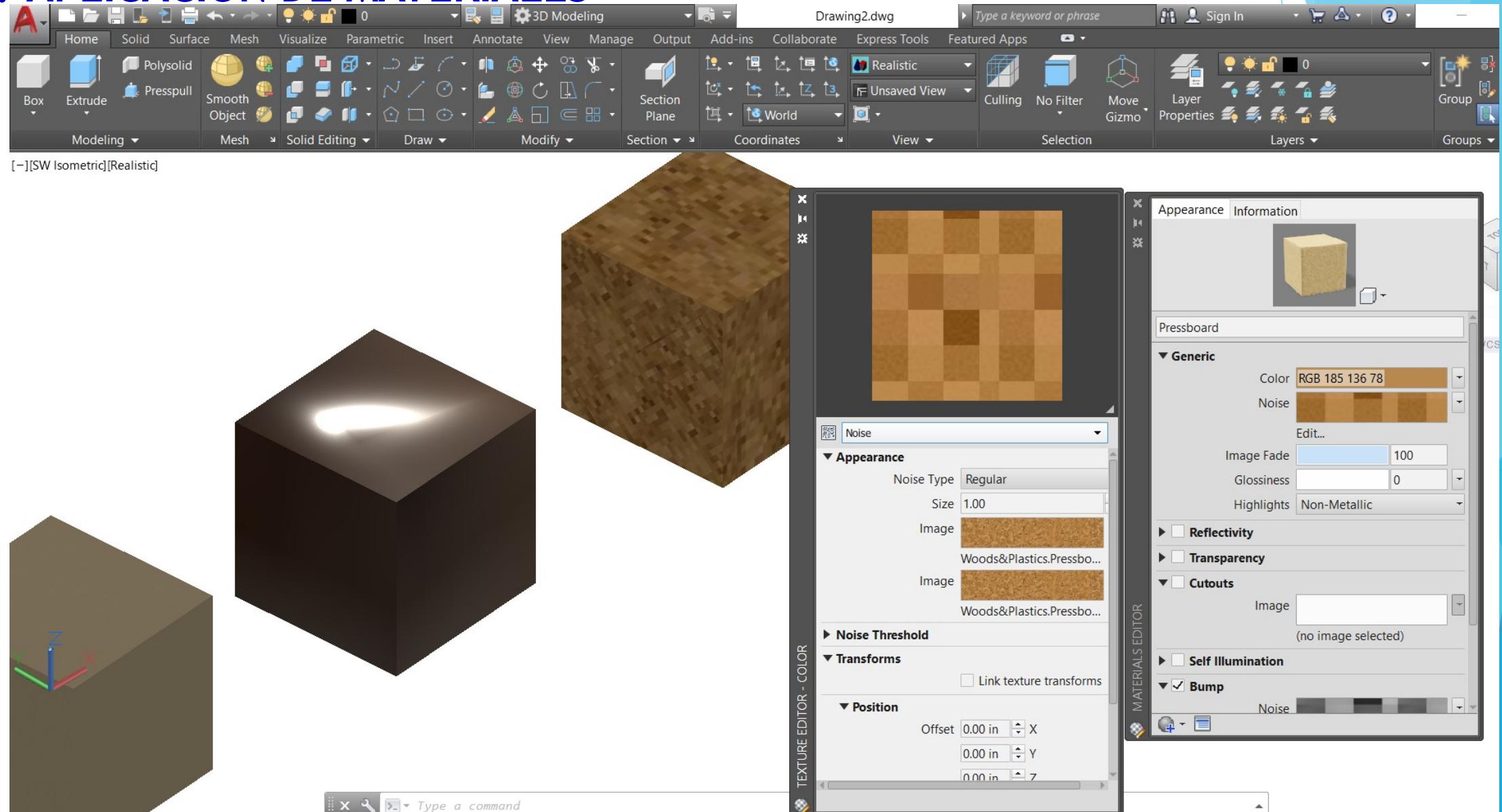


## B.-APLICACIÓN DE MATERIALES



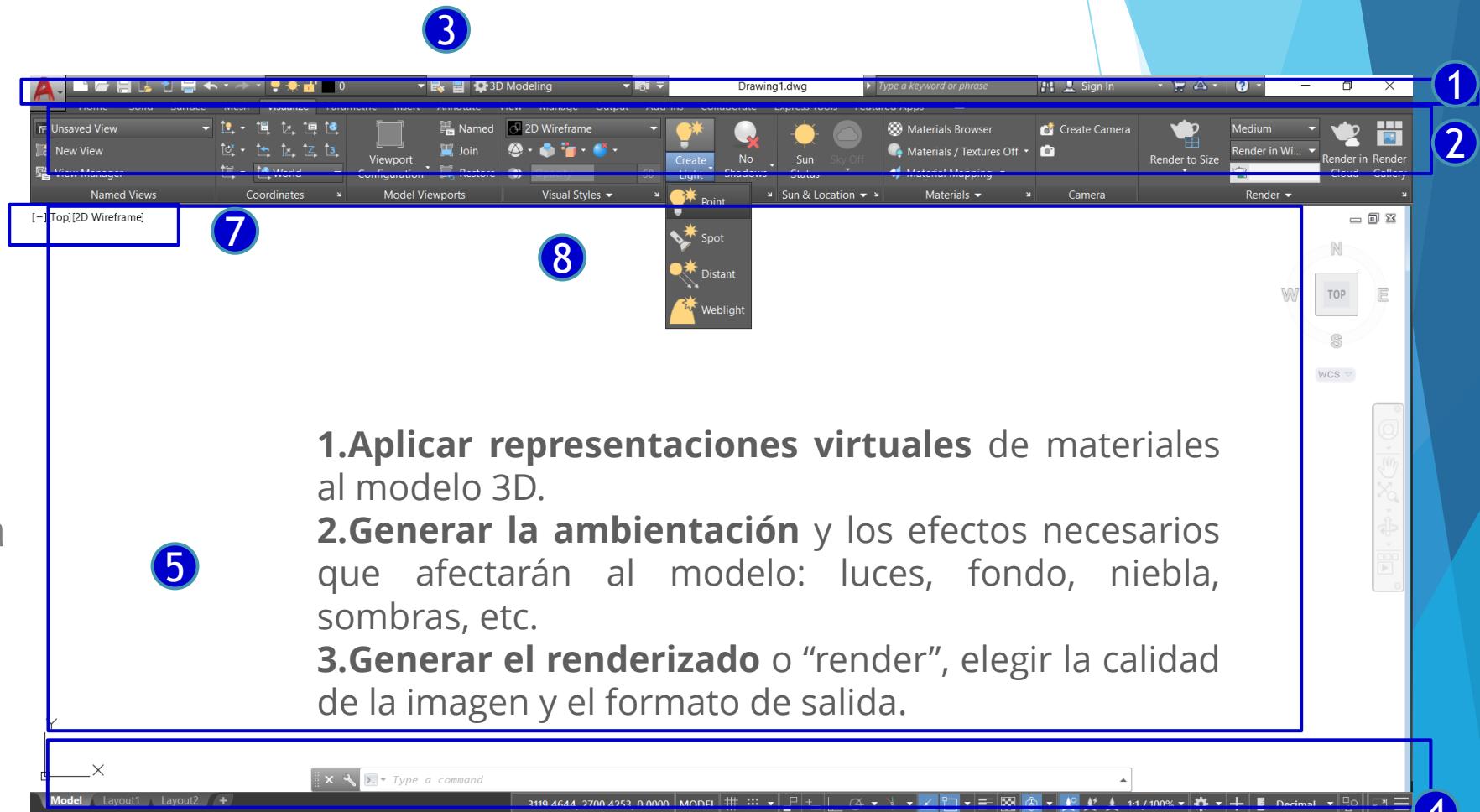
# Criterio de Aprendizaje : MODELADO 3D

## B.-APLICACIÓN DE MATERIALES



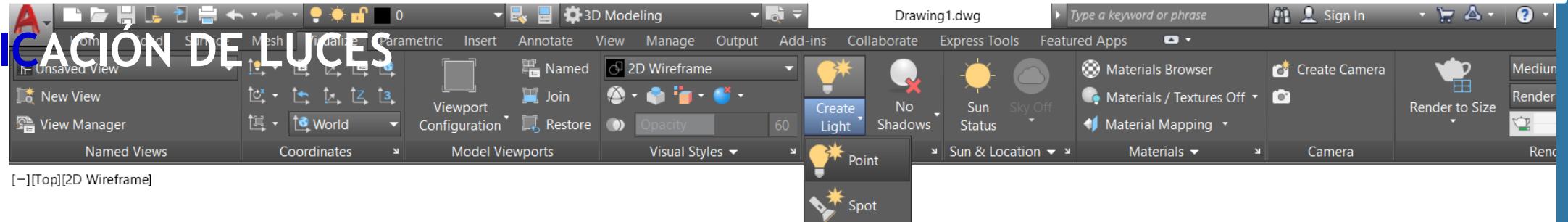
### C.-COMPONENTES APPLICACIÓN DE LUCES

- ① Cinta de opciones
- ② Barra de herramientas
- ③ Paleta de propiedades
- ④ Visibilidad estado de dibujo
- ⑤ Espacio de dibujo
- ⑥ Sistema coordenadas
- ⑦ Lista configuración de ventana Gráfica.
- ⑧ Creación de luz (create light)



## Criterio de Aprendizaje : LUZ

### C.-APLICACIÓN DE LUCES

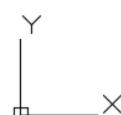


•**POINT** es el comando **POINTLIGHT**, correspondiente la luz de punto u, la cual es omnipresente. La luz que ilumina de manera general los lados de la forma creada, similar a una ampolleta.

•**SPOT** comando conocido como **SPOTLIGHT**: pertenece a la luz de cono, la cual tiene una fuente y un punto o target, lo que nos ilumina con la forma parecida a una linterna.

•**DISTANT** es el comando **DISTANTLIGHT** perteneciente la luz existente de manera paralela a la tierra es decir luz solar.

•**WEB** es el comando **WEBLIGHT** pertenece a la luz de tipo fotométrica o a su vez la luz que usa valores reales de iluminación y en lo general se considera la mejor de todas las luces en autocad.



## Criterio de Aprendizaje : LUZ

### C.-APLICACIÓN EN ESPACIO DE TRABAJO

- ASIGNAR NOMBRE A LA LUZ PUNTUAL Y ELIMINARÁ A 360°

- CONFIGURAR INTENSIDAD O CANDELA



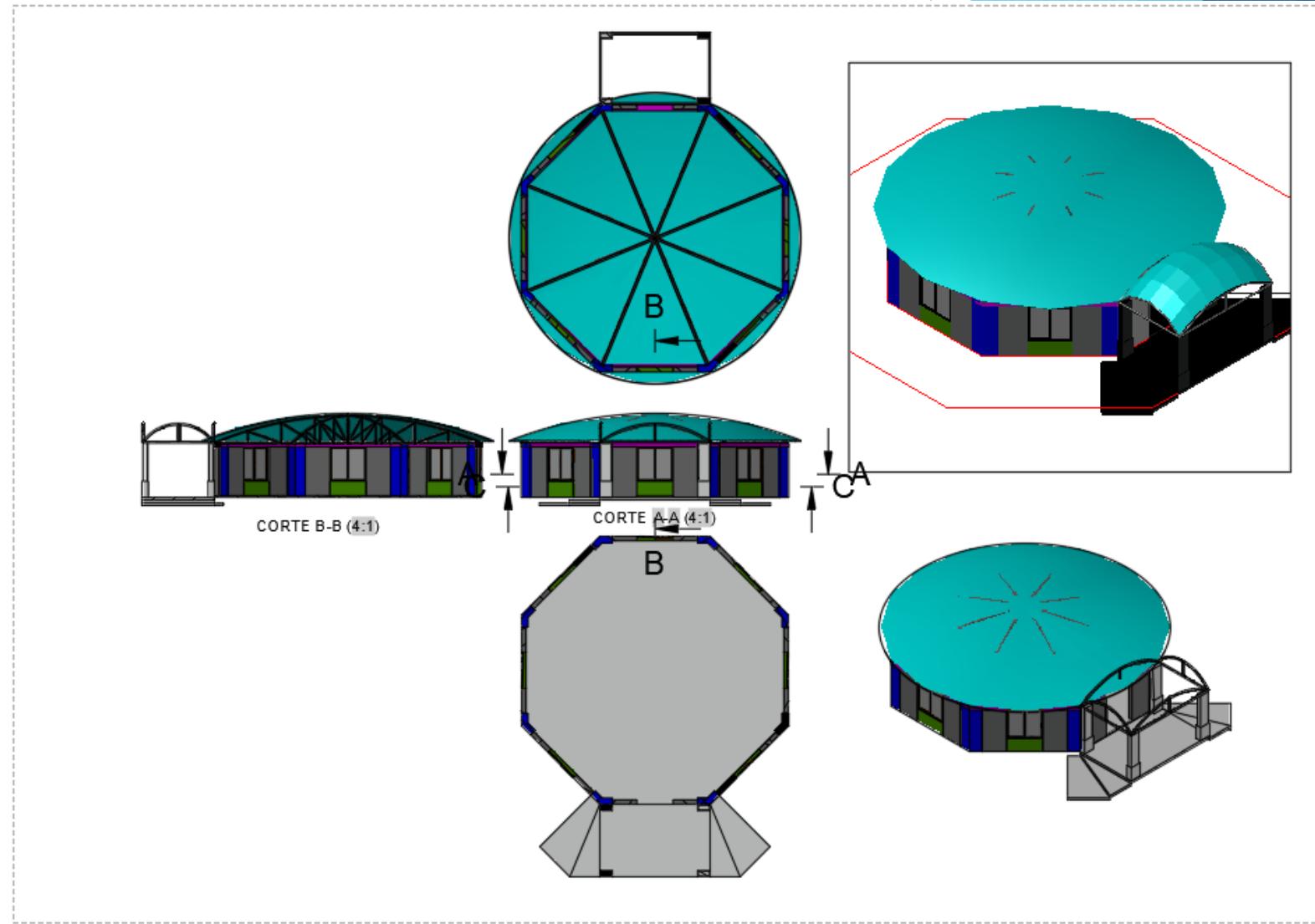
• **POINT** es el comando **POINTLIGHT**, correspondiente la luz de punto u, la cual es omnipresente. La luz que ilumina de manera general los lados de la forma creada, similar a una ampolleta.



# PRACTICA FINAL

- 1.-PRESENTAR:  
**EL MODELAMIENTO 3D DE LA PRACTICA 1**  
EN FORMATO DWG
- 2.-CONFIGURAR LAYOUT EN FOMATO A2
- 2.1.-VISTA GRAFICA
- 2.2.-VISTA FRONTAL EN  
BASE AL MODELO ESPACIAL
- 2.2.1.-PLANO PLANTA
- 2.2.2.-PLANO CORTE
- 2.2.3.-PLANO ELEVACIÓN
- 2.2.3.-ISOMETRÍA
- 3.- PRESENTAR ARCHIVO PDF

FECHA DE PRESENTACIÓN EL 23/12/2024  
CON 20PTOS  
HASTA LAS 23:59PM



CIP LAMBAYEQUE

AUTOCAD  
2D Y 3D



# Gracias por su atención...!

## MODELAMIENTO CON AUTOCAD 3D

ARQ. JHONNY FELIPE MENDOZA REQUEJO

EMAIL: jhonnymen8109@gmail.com

CELULAR: 927864318