

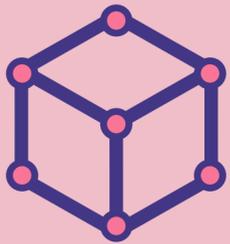
# GEOMETRÍA EN 3D

ARTE

LA CREACIÓN DE MODELOS EN TRES DIMENSIONES SE HA VUELTO CADA VEZ MÁS IMPORTANTE EN UNA GRAN VARIEDAD DE CAMPOS, DESDE LA ANIMACIÓN Y LOS EFECTOS VISUALES HASTA LA ARQUITECTURA Y LA INGENIERÍA. AQUÍ CONOCERÁS LOS ASPECTOS MÁS BÁSICOS DE LA GEOMETRÍA EN 3D.

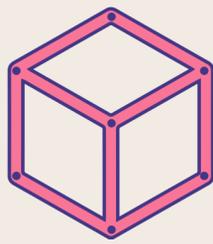
## VERTICES

Es un punto en el espacio tridimensional. Un vértice 3D se define como el punto donde convergen tres o más aristas en un objeto tridimensional.



## ARISTAS

Es una línea recta o curva que conecta dos vértices en un objeto tridimensional. Se define como el borde o la línea límite donde dos caras se encuentran.



## CARAS

Es una superficie plana y cerrada, está definida por un conjunto de aristas conectadas que se cierran formando un contorno. Este puede ser de 3 lados (tri) o de 4 lados (quad).



Las primitivas son los **objetos básicos predefinidos que se pueden crear rápidamente** para servir como punto de partida para la creación de modelos más complejos. Algunas de las primitivas **más usadas son:**

## CUBO



El cubo es una de las primitivas más básicas. Se utiliza como base para la creación de una gran variedad de objetos.

## ESFERA



Se puede utilizar para crear objetos redondos o suaves, como bolas, planetas, frutas, entre otros.

## CILINDRO



Se puede utilizar para crear objetos tubulares, como columnas, postes de luz, entre otros.

## CONO



Se puede utilizar para crear objetos cónicos, como conos de tráfico, sombreros, lámparas, entre otros.

## TORUS



Se puede utilizar para crear objetos como llantas, rosquillas, pulseras, entre otros.

## PLANO



Se puede utilizar para crear superficies planas, como pisos, paredes, puertas, ventanas, entre otros.

