

Convertir un modelo 3D generado en Draw3D a formato POV, tib y de aristas.

1. Prepare una carpeta de trabajo que contenga los archivos *Asc2pov.class*, *Despliega.class*, *Conv.class* y *tibgraf.jar*
2. Modele un objeto en Draw3D y guárdelo, como un solo objeto, en formato ASC (por ejemplo *tetera.ASC*).
3. Cree una carpeta con el mismo nombre que el archivo ASC (sin la extensión) dentro de la carpeta de trabajo y copie ahí el archivo ASC.

Carpeta_trabajo

| **_____ tetera**

| **_____ tetera.ASC**

4. Manteniéndose en la carpeta de trabajo, configure la variables “classpath”:

```
set classpath=.\tibgraf.jar;
```

5. Ejecute lo siguiente en la carpeta de trabajo:

```
java Asc2pov tetera .
```

Nota: Se generarán 3 archivos en la carpeta “tetera”, uno de ellos con extensión POV (los otros con extensiones “temporal” y “tib”).

6. Abra en Pov Ray el archivo POV generado.
7. El archivo “tib” contiene los vértices de los triángulos de un objeto en estructura de alambre o wireframe. Para visualizarlo ejecute lo siguiente en la carpeta de trabajo:

```
java Despliega tetera . 300
```

8. Ahora en la carpeta de trabajo ejecute lo siguiente (los archivos Conv.class y tetera.ASC, deben estar en la carpeta de trabajo):

java Conv tetera.ASC tetera

Lo anterior generará dos archivos uno con extensión “aristas” y otro con extensión “caras”. El de “aristas” se puede usar en el objeto obj3D del API tibgraf.jar para visualizarlo y manipularlo en estructura de alambre.