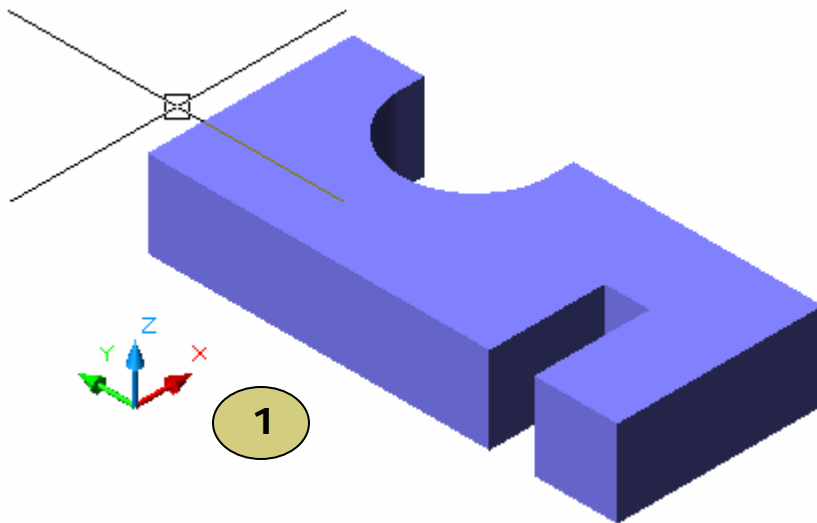
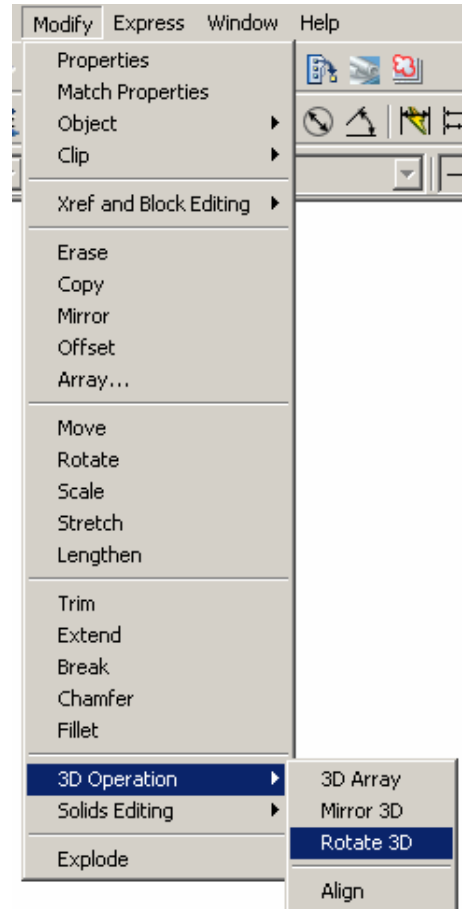
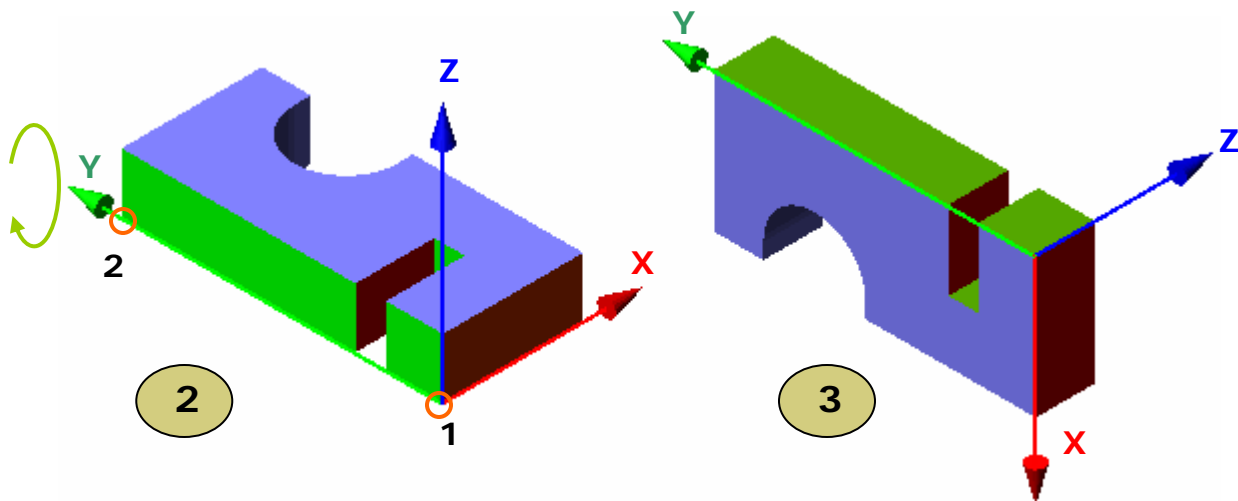


Esta es una forma diferente de rotar los objetos en un ambiente 3d. El comando ROTATE 3D opción 2POINTS, nos da una idea precisa de cómo va a resultar el giro de los objetos.
 Veamos la secuencia de la mecánica operativa del comando. A la derecha podemos ver la ruta para ejecutar el comando y debajo, una figura que modelé para este tutorial... Iniciemos!!!



Paso 1: Nos ponemos en isométrica y ejecutamos el comando por la ruta indicada.
Paso 2: Seleccionamos el objeto. Fig. 2
Paso 3: A continuación nos sale un cocktail de opciones, donde por defecto ya está elegida "2 points". Procedemos a seleccionar el punto 1, luego el 2. (Fig.2).

```
Select objects:
Specify first point on axis or define axis by
[Object/Last/View/Xaxis/Yaxis/Zaxis/2points]:
```

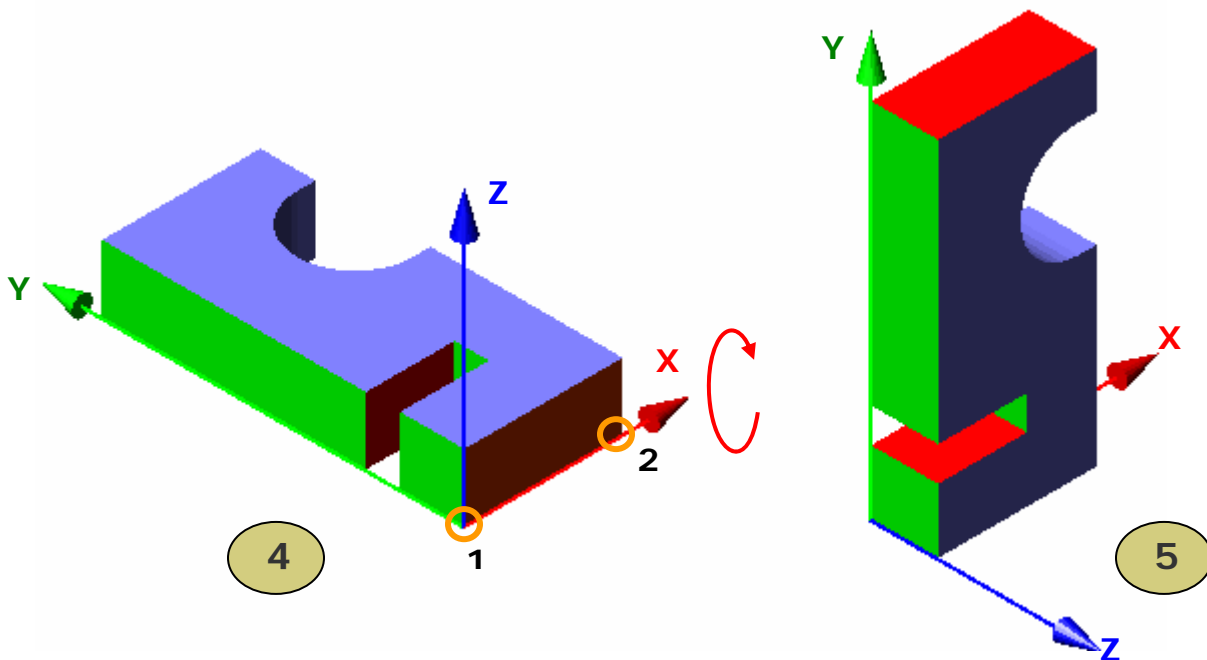


Paso 4: En este punto, la aplicación nos pide que introduzcamos un ángulo de referencia. Digitamos **90** y ENTER. El resultado lo podemos ver en la fig.3.

Observemos bien la figura 2 y 3 para entender lo que paso.

- a. Cuando seleccionamos los puntos 1 y 2 del objeto, lo que realmente seleccionamos fue el eje "Y", como se puede ver.
- b. Cuando digitamos 90, lo que digitamos fue el ángulo de rotación de ese eje "Y" siempre en el sentido de las manecillas del reloj. Chequeen como quedaron orientados ahora los ejes X y Z.

Okay, intentemos lo mismo pero esta vez seleccionado los puntos que definen el eje "X". veamos las figuras 4 y 5.



Bien. Ahora rotemos el objeto, utilizando como eje de rotación, los dos puntos (2points) que corresponden al eje "Z". Figuras 6 y 7.

