

Autocad

Duración: 60 h

Objetivos

Suministrar una capacidad para el dibujo 2D y 3D ilimitada y espectacular.

Manejar esta aplicación en numerosos entornos profesionales: Arquitectura, ingenierías, diseños industriales.

TEMARIO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTERFAZ DEL USUARIO

Introducción a Autocad

Herramientas de la ventana de aplicación

Ubicaciones de herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. COORDENADAS Y UNIDADES

Trabajo con diferentes sistemas de coordenadas SCP

Coordenadas cartesianas, polares

Unidades de medida, ángulos, escala y formato de las unidades

Referencia a objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMENZAR UN PROYECTO

Abrir y guardar dibujo

Capas

Vistas de un dibujo

Conjunto de planos

Propiedades de los objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJAR

Designación de objetos

Dibujo de líneas

Dibujo de rectángulos

Dibujo de polígonos

Dibujo de objetos de líneas múltiples

Dibujo de arcos

Dibujo de círculos

Dibujo de arandelas

Dibujo de elipses

Dibujo de splines

Dibujo de polilíneas

Dibujo de puntos

Dibujo de tablas

Dibujo a mano alzada

Notas y rótulos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. OTROS ELEMENTOS DE DIBUJO

Bloque

Sombreados y degradados

Regiones

Coberturas

Nube de revisión

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MODIFICAR OBJETOS

Desplazamiento de objetos

Giros de objetos

Alineación de objetos

Copia de objetos

Creación de una matriz de objetos

Desfase de objetos

Reflejo de objetos

Recorte o alargamiento de objetos

Ajuste del tamaño o la forma de los objetos

Creación de empalmes

Creación de chaflanes

Ruptura y unión de objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ACOTAR

Introducción

Partes de una cota

Definición de la escala de cotas

Ajustar la escala general de las cotas

Creación de cotas

Estilos de cotas

Modificación de cotas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CONTROL DE VISTAS DE DIBUJO

Cambio de vistas

Utilización de las herramientas de visualización

Presentación de varias vistas en espacio modelo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MODELOS 3D

Creación, composición y edición de objetos sólidos

Creación de sólidos por extrusión, revolución, barrer y solevar

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREACIÓN DE MALLAS

Presentación general de la creación de mallas

Creación de primitivas de malla 3D

Construcción de mallas a partir de otros objetos

Creación de mallas mediante conversión

Creación de mallas personalizadas (originales)

Creación de modelos alámbricos

Adición de altura 3D a los objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. FOTORREALISMO

El comando Render

Tipos de renderizado

Ventana Render

Otros controles del panel Render

Aplicación de fondos

Iluminación del diseño

Aplicación de materiales