

# AUTOCAD

60 Horas

## Objetivos:

Suministrar una capacidad para el dibujo 2D y 3D ilimitada y espectacular.  
Manejar esta aplicación en numerosos entornos profesionales: Arquitectura, ingenierías, diseños industriales.

## Contenidos:

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTERFAZ DEL USUARIO**

1. Introducción a Autocad
2. Herramientas de la ventana de aplicación
3. Ubicaciones de herramientas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. COORDENADAS Y UNIDADES**

1. Trabajo con diferentes sistemas de coordenadas SCP
2. Coordenadas cartesianas, polares
3. Unidades de medida, ángulos, escala y formato de las unidades
4. Referencia a objetos

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMENZAR UN PROYECTO**

1. Abrir y guardar dibujo
2. Capas
3. Vistas de un dibujo
4. Conjunto de planos
5. Propiedades de los objetos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJAR**

1. Designación de objetos
2. Dibujo de líneas
3. Dibujo de rectángulos
4. Dibujo de polígonos
5. Dibujo de objetos de líneas múltiples
6. Dibujo de arcos
7. Dibujo de círculos
8. Dibujo de arandelas
9. Dibujo de elipses
10. Dibujo de splines
11. Dibujo de polilíneas
12. Dibujo de puntos
13. Dibujo de tablas
14. Dibujo a mano alzada
15. Notas y rótulos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. OTROS ELEMENTOS DE DIBUJO**

1. Bloque
2. Sombreados y degradados
3. Regiones
4. Coberturas
5. Nube de revisión

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. MODIFICAR OBJETOS**

1. Desplazamiento de objetos
2. Giros de objetos

3. Alineación de objetos
4. Copia de objetos
5. Creación de una matriz de objetos
6. Desfase de objetos
7. Reflejo de objetos
8. Recorte o alargamiento de objetos
9. Ajuste del tamaño o la forma de los objetos
10. Creación de empalmes
11. Creación de chaflanes
12. Ruptura y unión de objetos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. ACOTAR**

1. Introducción
2. Partes de una cota
3. Definición de la escala de cotas
4. Ajustar la escala general de las cotas
5. Creación de cotas
6. Estilos de cotas
7. Modificación de cotas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. CONTROL DE VISTAS DE DIBUJO**

1. Cambio de vistas
2. Utilización de las herramientas de visualización
3. Presentación de varias vistas en espacio modelo

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. MODELOS 3D**

1. Creación, composición y edición de objetos sólidos
2. Creación de sólidos por extrusión, revolución, barrer y solevar

## **UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREACIÓN DE MALLAS**

1. Presentación general de la creación de mallas
2. Creación de primitivas de malla 3D
3. Construcción de mallas a partir de otros objetos
4. Creación de mallas mediante conversión
5. Creación de mallas personalizadas (originales)
6. Creación de modelos alámbricos
7. Adición de altura 3D a los objetos

## **UNIDAD DIDÁCTICA 11. FOTORREALISMO**

1. El comando Render
2. Tipos de renderizado
3. Ventana Render
4. Otros controles del panel Render
5. Aplicación de fondos
6. Iluminación del diseño
- 7. Aplicación de materiales**