

Autocad 3D CONV. CATALUÑA



Àrea: Sin clasificar
Modalidad: Teleformación
Duración: 40 h
Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)
[Contactar](#)
[Recomendar](#)
[Matricularme](#)

OBJETIVOS

"Objectiu general: - Identificar les eines de les quals disposa AutoCAD per millorar el disseny assistit per ordinador en 3 dimensions. Objectius específics: - Conèixer els detalls de l'eina i totes les seves opcions de funcionament tal com queden descrits en els continguts presentats a continuació. - Utilitzar els sistemes de creació geomètrica en 3D per crear objectes en superfícies, malles i sòlids. - Generar imatges foto-realistes dels models tridimensionals assignant materials i llums. - Crear presentacions que permetin imprimir diferents vistes dels models en 3D acotades."

CONTENIDOS

"1. Introducció a un sistema CAD 1.1. Diferències entre AutoCAD i una aplicació Paramètrica. 1.2. Repàs de la interfície de l'aplicació i entorn de treball. 1.3. Repàs de Personalització de la barra d'estat 1.4. Espai de treball en 3 dimensions. 2. Conceptes i procediments bàsics per treballar en 3D. 2.1. El sistema Universal de coordenades (UCS) i l'espai 3D. 2.2. Repàs de les coordenades cartesianes i polars. 2.3. Introducció de coordenades 3D. Coordenades esfèriques i cilíndriques 2.4. Administració del sistema de coordenades personals d'AutoCAD (SCP). 2.5. Eines de canvi de SCP. 2.6. Treball amb models de malles "alàmbricas" en l'espai 3D. 2.7. El "Gizmo" 3D: gestió del moviment, escala i gir dels objectes. 2.8. Corbes en 3D. 3. Ordres de visualització 3.1. Repàs d'enquadre i Zoom. 3.2. View cube i Orbita 3D. 3.3. Vistes amb nom i Vistes personalitzades. 3.4. L'administrador de vistes. 3.5. Estils visuals. 3.6. Treballar amb diverses finestres gràfiques a l'espai model. 4. Creació i edició de models sòlids 4.1. Iniciació al modelatge de sòlids. Primitives de sòlids. 4.2. De textura quadrada, cilindre, con, esfera, piràmide, tascó i toroide. 4.3. Polisòlid. 4.4. Pressionar Estirar. 4.5. Us d'operacions booleanes amb sòlids. 4.6. Creació de sòlids a partir d'objectes 2D. Extrusió, revolució, i talls. 4.7. Eines de creació de sòlids complexes: Escombrar i "solevado". 4.8. Eines d'edició d'objectes sòlids. Edició d'ares i d'arestes. 4.9. Visualització i us de sòlids 5. Creació i edició de models de superfície. 5.1. Superfícies extrudides i planes. 5.2. Eines de creació de superfícies: xarxa, solevar, escombrar, extrusió i revolució. 5.3. Visualització de models de superfícies. 5.4. Eines d'edició de superfícies: Fusió, Pegat, desfasi, i entroncament. 5.5. Visualització i ombrejat de superfícies. 6. Creació i edició de models de malla. 6.1. Superfícies primitives 3D de malles poligonals. 6.2. Eines de creació de malles: revolució, superfície reglada, superfície tabulada i superfície definida pels costats. 6.3. Eines d'edició de malles: afegir i eliminar plecs. 6.4. Eines d'edició de cares: extrudir, dividir i fusionar cares. Tancar forats. 6.5. Suavitzat malles poligonals. 6.6. Secció de malles 7. Modelitzats realistes d'objectes 3D. 7.1. Modelitzats realistes. 7.2. Aplicació de Llums en els modelitzats: ambientals, distants, puntuals, i focus. 7.3. Modelitzat amb materials: els materials i les seves propietats. 7.4. Objectes paisatgístics i percepció de profunditat. 7.5. Càlcul de la representació d'escenes dels models 3D. 8. Acotament, i impressió 8.1. Repàs de les eines d'acotació. 8.2. Acotació en espai 3D. 8.3. Repàs de l'ús de Presentacions: Configuració i creació. 8.4. Us de l'espai paper i finestres gràfiques en el modelatge 3D. 8.5. Projectió de dibuixos 2D a partir de models sòlids 3D: secció, alçat i perfil."

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.

- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.