

AUTOCAD



Área: Sin clasificar
Modalidad: Teleformación
Duración: 90 h
Precio: Consultar

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

OBJETIVOS

Gestionar planos técnicos y representar modelos en 3 dimensiones.

CONTENIDOS

1. PRIMER CONTACTO. 1.1. Introducción: dibujo vectorial, delineación, normativa aplicable. 1.2. Requerimientos e instalación. 1.3. Configuración básica, paneles y menús. 1.4. Proceso básico de trabajo. 1.5. Entidades de dibujo básicas, lineales y circulares. 1.6. Edición básica. 1.7. Impresión de presentaciones. 1.8. Almacenamiento de gráficos. 2. PRECISIÓN EN EL DIBUJO. 2.1. Dibujo con referencias. 2.2. Modos de introducción de datos. 2.3. Sistemas de coordenadas. 2.4. Métodos de selección de entidades. 2.5. Rejilla de trabajo y límites del dibujo. 2.6. Limitaciones angulares. 2.7. Aceleraciones de trabajo. 2.8. Visualización de planos. 3. ENTIDADES Y EDICIÓN COMPLEJAS. 3.1. Creación de formas complejas. 3.2. Modificación de geometría. 3.3. Control de la posición y rotación de elementos. 3.4. Control del tamaño, longitud y proporciones. 3.5. Duplicación de objetos repetitivos. 3.6. Modificaciones directas con pinzamientos. 3.7. Marcas de dibujo. 4. GESTIÓN DE PROYECTOS. 4.1. Control de las propiedades de los objetos. 4.2. Organización de proyectos por capas. 4.3. Creación y configuración de los parámetros por defecto. 5. ANOTACIONES Y SIMBOLOGÍA. 5.1. Anotaciones, escritura y textos. 5.2. Secciones y rayados. 5.3. Proceso de creación de un elemento prediseñado. 5.4. Compartir información entre dibujos. 5.5. Datos asociados a elementos. 6. IMPRESIÓN DE PROYECTOS 2D. 6.1. Impresión y ploteado de planos. 6.2. Configurar presentaciones. 6.3. Configuración de página. 6.4. Maquetar presentaciones. 6.5. Imprimir presentación. 6.6. Proyectos en formato DWF. 7. ACOTACIÓN. 7.1. Colocación de cotas lineales. 7.2. Gestión de estilos de acotación. 7.3. Modificadores de acotación. 7.4. Adaptación de cotas, ubicación en planos. 8. INTRODUCCIÓN A 3D. 8.1. Dibujos isométricos 2D. 8.2. Visualización tridimensional. 8.3. Modos de visibilidad de objetos 3D. 8.4. Orbitación dinámica. 8.5. Perspectiva paralela y perspectiva cónica. 8.6. Transformación de objetos 2D en 3D. 8.7. Modificadores de 2D en 3D. 8.8. Sistemas de coordenadas personales. 9. OBJETOS 3D. 9.1. Sólidos VS. Superficies. 9.2. Sólidos primitivos. 9.3. Sólidos de combinación. 9.4. Sólidos de composición. 9.5. Superficies primitivas. 9.6. Superficies complejas. 10. MODELADO EN 3D. 10.1. Modificadores de 3D. 10.2. Control de la posición, rotación y copia de elementos en 3D. 10.3. Materiales, texturas y acabados. 10.4. Cortes y secciones. 11. PRESENTACIONES DE PROYECTOS 3D. 11.1. Visualización fotorrealista. Render. 11.2. Iluminación y sombras proyectadas. 11.3. Materiales, texturas y acabados. 11.4. Entorno. Escenas, paisajes, fondos, actores. 11.5. Impresión avanzada 3D. 11.5.1. Presentación fotorrealista final del proyecto en 3D. 11.5.2. Configuración de láminas. 11.6. Entrega en formatos digitales

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 **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.