



PLAN DE MEJORA DE LA EMPLEABILIDAD Y RECUALIFICACIÓN

NOMBRE DEL CURSO: Autocad 2011 completo + 3D

ÁMBITO: Construcción

HORAS: 100

OBJETIVOS

El objetivo general de este curso es que el alumno aprenda CAD (diseño asistido por ordenador) para el dibujo técnico aplicado al diseño de piezas de mecánica, arquitectura, electrónica, etc., mediante la aplicación AutoCAD 2010. Conocerá el entorno de trabajo y todo lo necesario para realizar dibujos en dos dimensiones (2D) y tres dimensiones (3D).

INDICE

TEMA 1. INTERFAZ DEL USUARIO

Introducción a Autocad

Herramientas de la ventana de aplicación

El menú de aplicación

Barra de herramientas de acceso rápido

Cinta de opciones

Ubicaciones de herramientas

Acceso a la barra de menús

Barra de estado

Desingcenter

Menús contextuales

Paletas de herramientas

Líneas de comando

Configuración del entorno de trabajo

TEMA 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

TEMA 3. COMENZAR UN PROYECTO

Abrir y guardar dibujo

Capas

Vistas de un dibujo

Conjunto de planos

Propiedades de los objetos

TEMA 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

TEMA 5. OTROS ELEMENTOS DE DIBUJO

Bloque

Sombreados y degradados

Regiones

Coberturas

Nube de revisión

TEMA 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

Diseño parametrizado por restricciones

TEMA 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

TEMA 8. CONTROL DE VISTAS DE DIBUJO

Cambio de vistas

Utilización de las herramientas de visualización

Presentación de varias vistas en espacio modelo

TEMA 9. MODELOS 3D

Creación, composición y edición de objetos sólidos

Creación de sólidos por extrusión, revolución, barrer y solevar

TEMA 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

TEMA 11. FOTORREALISMO

El comando render

Tipos de renderizado

Ventana render

Otros controles del panel render

Aplicación de fondos

Iluminación del diseño

Aplicación de materiales