

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO

Guía del Curso

Autocad 2015 3D

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

Conozca y aprenda el programa de diseño asistido por ordenador por excelencia: Autocad en su última versión. Su capacidad para el dibujo en 3D y todos los efectos técnicos que le son aplicables irá conociéndolos y manejándolos con soltura conforme vaya profundizando en un curso práctico al máximo. El curso incluye numerosas las prácticas, así como explicaciones audiovisuales y cuestionarios.

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRIMER CONTACTO CON AUTOCAD

1. Información del programa
2. Novedades de AutoCAD 2015
3. Requisitos del sistema
4. Ejecución de AutoCAD
5. Pantalla de bienvenida de AutoCAD
6. Cuadro de diálogo Inicio
7. Abrir un dibujo existente
8. Empezar un dibujo desde el principio
9. Empezar un dibujo basado en una plantilla
10. Utilizar asistentes para configurar un dibujo nuevo

11. Buscar archivos de dibujo para abrirlos
12. Guardar archivos de dibujo
13. Cerrar un dibujo
14. Salir de AutoCAD
15. Práctica - Creación de dibujos nuevos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFAZ Y ENTORNO DE DIBUJO

1. La pantalla de trabajo del nuevo AutoCAD
2. Uso del ratón
3. Menús contextuales
4. Organización de las Ventanas de vista
5. Guardar la configuración de Ventanas gráficas
6. Visualización del dibujo
7. Zoom (acercar o alejar una vista)
8. Zoom en tiempo real
9. Encuadre
10. Vista preliminar
11. Configurar la visualización de la interfaz
12. Perfiles de usuario
13. Práctica - Creación de una pieza mecánica
14. Práctica - Visualización con Zoom y Encuadre

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONFIGURANDO EL DIBUJO

1. Conjuntos de planos
2. Estableciendo la escala
3. Unidades de dibujo
4. Ubicación geográfica de un dibujo
5. Utilización de capas
6. Creación de capas
7. Convertir una capa en actual
8. Desactivar y activar capas
9. Inutilización de capas

10. Bloquear y desbloquear capas
11. Cambio de las propiedades de las capas
12. Filtración de capas
13. Eliminación de capas
14. Capa previa
15. Estados de capa

UNIDAD DIDÁCTICA 4. AYUDAS DE DIBUJO

1. Dibujo de forma precisa
2. Rejilla
3. Modo Forzcursor
4. Referencias de dibujo
5. Activación de referencias a objetos implícitas
6. Orto
7. AutoTrack
8. Entrada dinámica
9. Punto
10. Dividir un objeto
11. Graduar un objeto
12. Barra de herramientas Consultar
13. Línea auxiliar
14. Rayos
15. Igualar propiedades
16. Práctica - Utilización del rastreo y de Autosnap

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRABAJO EN 3D

1. Conceptos básicos sobre 3D
2. Vistas estándar
3. Vistas isométricas
4. Definición de un sistema de coordenadas en el espacio 3D
5. Trabajar con varias Ventanas gráficas
6. Uso de vistas ortogonales e isométricas

7. Grupo Vistas
8. ViewCube
9. Creación de vistas de cámara
10. Visualización dinámica
11. Órbita libre
12. Órbita continua 3D
13. Ruedas de navegación (SteeringWheels)
14. Herramientas de las ruedas de navegación
15. Encuadre 3D
16. Zoom 3D
17. Pivotar
18. Ajustar distancia
19. Paseo y vuelo por un dibujo
20. Planos de delimitación de ajustes 3D
21. Definir una vista mediante el trípode
22. Práctica - Vistas de piezas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CREACIÓN DE MODELOS 3D

1. Descripción general del modelado 3D
2. Creación de mallas
3. Creación de primitivas de mallas 3D
4. Creación de mallas a partir de otros objetos
5. Creación de mallas personalizadas (originales)
6. Creación de mallas mediante conversión
7. Superficies
8. Creación de superficies de Procedimiento
9. Creación de superficies NURBS
10. Creación de sólidos y superficies a partir de líneas y curvas
11. Extrusión
12. Barrido
13. Solevación
14. Revolución
15. Pulsar o tirar de áreas delimitadas

16. Creación de primitivas de sólidos 3D
17. Práctica - Creación de una mesa
18. Práctica - Suplados
19. Práctica - Construcción de llaves 3D
20. Práctica - Creación de habitación en 3D
21. Práctica - Construcción de un templo

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MODIFICACIÓN DE OBJETOS 3D

1. Información general sobre la modificación de objetos 3D
2. Uso de gizmos para modificar objetos
3. Uso de pinzamientos de subobjetos 3D
4. Uso de pinzamientos para editar sólidos 3D y superficies
5. Objetos de sección
6. Operaciones booleanas con sólidos
7. Edición de sólidos
8. Edición de superficies
9. Edición de superficies NURBS
10. Edición de mallas
11. Adición de pliegues a una malla
12. Modificación de caras de malla
13. Creación y cierre de huecos de malla
14. Práctica - Pieza sólida 3D
15. Práctica - Perspectiva isométrica
16. Práctica - Acotación de sólidos
17. Práctica - Edición de superficies
18. Práctica - Edición de mallas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. REPRESENTACIÓN Y MODELIZADO DE OBJETOS

1. Estilos visuales
2. Introducción al modelizado
3. Eliminación de superficies ocultas

4. Configuración de las condiciones de modelizado
5. Creación de valores predefinidos de modelizado personalizados
6. Control del entorno de renderizado
7. Iluminación
8. Tipo de luces
9. Uso de sombras
10. Materiales
11. Aplicación de materiales
12. Mapeado
13. Ajuste de mapas en objetos y caras
14. Guardado de imágenes modelizadas
15. ShowMotion
16. Práctica - Renderización de una pieza sólida 3D
17. Práctica - Modelando vistas
18. Práctica - Desarrollo de una salita en 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 9. APÉNDICE

1. Comandos y Variables de AutoCAD 2015



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es