

AUTOCAD 2D – 3D

Conviértete en experto en planos 2D y modelos 3D con la plataforma líder en proyección técnica.

DIRIGIDO A: Estudiantes y profesionales de arquitectura, topografía, ingeniería civil, mecánica e industrial, así como diseñadores gráficos, de interiores y dibujantes técnicos. Está orientado a quienes cuentan con conocimientos básicos de dibujo y geometría, y buscan potenciar su desempeño con mayor creatividad, precisión y productividad.

OBJETIVO GENERAL: El curso de AutoCAD 2D – 3D tiene como finalidad capacitar a los participantes en el diseño y elaboración de planos técnicos en dos dimensiones, así como en el modelado tridimensional aplicado a proyectos arquitectónicos, de ingeniería y diseño. Al finalizar, los estudiantes estarán preparados para generar planos profesionales, modelar estructuras en 3D y aplicar técnicas de visualización, impresión y renderizado que optimicen sus proyectos de manera eficiente y competitiva.

⇒ CONTENIDO:

AUTOCAD 2D

1. PREPARACIÓN DEL SISTEMA

- 1.1. Descripción del escritorio
- 1.2. Selección del espacio de trabajo
- 1.3. Dibujo 2D y anotación
- 1.4. Modelando 3D
- 1.5. AutoCAD clásico
- 1.6. Barra de herramientas
- 1.7. Activación de barra de herramientas
- 1.8. Configuración de unidades
- 1.9. Configuración horaria / anti horario
- 1.10. Configuración de dirección
- 1.11. Configuración límites del dibujo
- 1.12. Parámetros de referencia

2. BOTONES FUNCIONALES

- 2.1. Ayuda (f1)
- 2.2. Ventana de texto (f2)
- 2.3. Referencia objetos (f3)
- 2.4. Grilla (f7)
- 2.5. Ortho (f8)
- 2.6. Forzado de cursor (f9)

3. INGRESO A COMANDOS

- 3.1. Desde la barra de menú
- 3.2. Cargar barra de herramientas
- 3.3. Desde la barra de herramientas
- 3.4. Desde el teclado

4. DIBUJO

- 4.1. Línea
- 4.2. Línea auxiliar
- 4.3. Polilínea
- 4.4. Polígono
- 4.5. Rectángulo
- 4.6. Arco
- 4.7. Círculo
- 4.8. Spline
- 4.9. Elipse
- 4.10. Bloque
- 4.11. Punto
- 4.12. Insertar bloque
- 4.13. Sombreado
- 4.14. Degradado
- 4.15. Tabla
- 4.16. Texto

5. REFERENCIA A OBJETOS

- 5.1. Intersección ortogonal temporal
- 5.2. Desde
- 5.3. Final
- 5.4. Punto medio
- 5.5. Intersección
- 5.6. Intersección ficticia
- 5.7. Extensión
- 5.8. Centro
- 5.9. Cuadrante
- 5.10. Pángente
- 5.11. Perpendicular
- 5.12. Paralelo
- 5.13. Inserción
- 5.14. Punto
- 5.15. Cercano
- 5.16. Ninguno

6. MODIFICAR

- 6.1. Borrar
- 6.2. Copiar
- 6.3. Simetría

- 6.4. Desfase
- 6.5. Matriz
- 6.6. Desplazar
- 6.7. Girar
- 6.8. Escala
- 6.9. Recortar
- 6.10. Alargar
- 6.11. Partir
- 6.12. Juntar
- 6.13. Chaflan
- 6.14. Empalme
- 6.15. Descompone

7. DIMENSIONADO

- 7.1. Lineal
- 7.2. Alineada
- 7.3. Longitud de arco
- 7.4. Coordenada
- 7.5. Radio
- 7.6. Con recodo
- 7.7. Diámetro
- 7.8. Angular
- 7.9. Cota rápida
- 7.10. Continuar
- 7.11. Directriz rápida
- 7.12. Marca de centro
- 7.13. Editar cota
- 7.14. Editar texto
- 7.15. Actualizar cota
- 7.16. Configuración de estilo de cota

8. IMPRESIONES DE GRÁFICO

- 8.1. Configurar proceso de impresión
- 8.2. Definir color y ancho de línea

AUTOCAD 3D

9. MODELADO

- 9.1. Prisma rectangular
- 9.2. Cuña
- 9.3. Cono
- 9.4. Esfera
- 9.5. Cilindro
- 9.6. Toroide
- 9.7. Hélice
- 9.8. Extrusión
- 9.9. Barrer
- 9.10. Revolución

10. VISTA

- 10.1. Superior
- 10.2. Inferior
- 10.3. Izquierda
- 10.4. Derecha

11. EDITAR SÓLIDOS

- 11.1. Extrudir caras
- 11.2. Desplazar caras
- 11.3. Desfasar caras
- 11.4. Borrar caras
- 11.5. Girar caras
- 11.6. Inclinar caras
- 11.7. Copiar caras
- 11.8. Colorear caras
- 11.9. Copiar aristas
- 11.10. Colorear aristas
- 11.11. Estampar
- 11.12. Limpiar
- 11.13. Separar
- 11.14. Funda

12. ESTILOS VISUALES

- 12.1. Frontal
- 12.2. Posterior
- 12.3. Simétrico so
- 12.4. Simétrico se
- 12.5. Simétrico ne
- 12.6. Simétrico no
- 12.7. Crear cámara
- 12.8. Alámbrico 2D
- 12.9. Alámbrico 3D
- 12.10. Oculto 3D
- 12.11. Realista
- 12.12. Conceptual
- 12.13. Administrador de estilos visuales

13. ÓRBITA

- 13.1. Restringida
- 13.2. Libre
- 13.3. Continua

14. SCP

- 14.1. Universal
- 14.2. Previo – cara
- 14.3. Objeto – vista

- 14.4. Origen – vector Z
- 14.5. 3 puntos
- 14.6. $x - y - z$
- 14.7. Aplicar

15. RENDER

- 15.1. Ocultar
- 15.2. Render
- 15.3. Materiales
- 15.4. Entorno de modelizado
- 15.5. Parámetros de modelizado

16. LUCES

- 16.1. Puntual
- 16.2. Foco
- 16.3. Distante
- 16.4. Ubicación geográfica
- 16.5. Propiedades del sol