AutoCAD 2015 3D (40 horas)



Categoría: Creación, diseño y edición digital
Página del curso:
https://www.ensenanzadual.com/cursos/autocad-2015-3d-40-horas-2/

Objetivo

Con el **Curso** de 40 horas de **AutoCAD 2015 3D** adquirirás los conocimientos necesarios para dibujar en 3D y todos los efectos técnicos que le son aplicables, a través del software de diseño asistido por ordenador AutoCAD.

Descripción

1. PRIMER CONTACTO CON AUTOCAD
   - Información del programa. - Novedades de AutoCAD 2015. - Requisitos del sistema. - Ejecución de AutoCAD. - Pantalla de bienvenida de AutoCAD. - Cuadro de diálogo Inicio. - Abrir un dibujo existente. - Empezar un dibujo desde el principio. - Empezar un dibujo basado en una plantilla. - Utilizar asistentes

para configurar un dibujo nuevo. - Buscar archivos de dibujo para abrirlos. - Guardar archivos de dibujo. - Cerrar un dibujo. - Salir de AutoCAD. - Práctica - Creación de dibujos nuevos. - Cuestionario: primer contacto con AutoCAD.

2. INTERFAZ Y ENTORNO DE DIBUJO

- La pantalla de trabajo del nuevo AutoCAD. - Uso del ratón. - Menús contextuales. - Organización de las Ventanas de vista. - Guardar la configuración de Ventanas gráficas. - Visualización del dibujo. - Zoom (acercar o alejar una vista). - Zoom en tiempo real. - Encuadre. - Vista preliminar. - Configurar la visualización de la interfaz. - Perfiles de usuario. - Práctica - Creación de una pieza mecánica. - Práctica - Visualización con Zoom y Encuadre. - Cuestionario: interfaz y entorno de dibujo.

3. CONFIGURANDO EL DIBUJO

- Conjuntos de planos. - Estableciendo la escala. - Unidades de dibujo. - Ubicación geográfica de un dibujo. - Utilización de capas. - Creación de capas. - Convertir una capa en actual. - Desactivar y activar capas. - Inutilización de capas. - Bloquear y desbloquear capas. - Cambio de las propiedades de las capas. - Filtración de capas. - Eliminación de capas. - Capa previa. - Estados de capa. - Cuestionario: configurando el dibujo.

4. AYUDAS DE DIBUJO

- Dibujo de forma precisa. - Rejilla. - Modo Forzcursor. - Referencias de dibujo. - Activación de referencias a objetos implícitas. - Orto. - AutoTrack. - Entrada dinámica. - Punto. - Dividir un objeto. - Graduar un objeto. - Barra de herramientas Consultar. - Línea auxiliar. - Rayos. - Igualar propiedades. - Práctica - Utilización del rastreo y de Autosnap. - Cuestionario: ayudas de dibujo.

5. TRABAJO EN 3D

- Conceptos básicos sobre 3D. - Vistas estándar. - Vistas isométricas. - Definición de un sistema de coordenadas en el espacio 3D. - Trabajar con varias Ventanas gráficas. - Uso de vistas ortogonales e isométricas. - Grupo Vistas. - ViewCube. - Creación de vistas de cámara. - Visualización dinámica. - Órbita libre. - Órbita continua 3D. - Ruedas de navegación (SteeringWheels). -

Herramientas de las ruedas de navegación. - Encuadre 3D. - Zoom 3D. - Pivotar. - Ajustar distancia. - Paseo y vuelo por un dibujo. - Pasear o volar por una escena. - Planos de delimitación de ajustes 3D. - Definir una vista mediante el trípode. - Práctica - Vistas de piezas. - Cuestionario: trabajo en 3D.

6. CREACIÓN DE MODELOS 3D

- Descripción general del modelado 3D. - Creación de mallas. - Creación de primitivas de mallas 3D. - Creación de mallas a partir de otros objetos. - Creación de mallas personalizadas (originales). - Creación de mallas mediante conversión. - Superficies. - Creación de superficies de Procedimiento. - Creación de superficies NURBS. - Creación de sólidos y superficies a partir de líneas y curvas. - Extrusión. - Barrido. - Solevación. - Revolución. - Pulsar o tirar de áreas delimitadas. - Creación de primitivas de sólidos 3D. - Práctica - Creación de una mesa. - Práctica - Suplados. - Práctica - Construcción de llaves 3D. - Práctica - Creación de habitación en 3D. - Práctica - Construcción de un templo. - Cuestionario: creación de modelos 3D.

7. MODIFICACIÓN DE OBJETOS 3D

- Información general sobre la modificación de objetos 3D. - Uso de gizmos para modificar objetos. - Uso de pinzamientos de subobjetos 3D. - Uso de pinzamientos para editar sólidos 3D y superficies. - Objetos de sección. - Operaciones booleanas con sólidos. - Edición de sólidos. - Edición de superficies. - Edición de superficies NURBS. - Edición de mallas. - Adición de pliegues a una malla. - Modificación de caras de malla. - Creación y cierre de huecos de malla. - Práctica - Pieza sólida 3D. - Práctica - Perspectiva isométrica. - Práctica - Acotación de sólidos. - Práctica - Edición de superficies. - Práctica - Edición de mallas. - Cuestionario: modificación de objetos 3D.

8. REPRESENTACIÓN Y MODELIZADO DE OBJETOS

- Estilos visuales. - Introducción al modelizado. - Eliminación de superficies ocultas. - Configuración de las condiciones de modelizado. - Creación de valores predefinidos de modelizado personalizados. - Control del entorno de renderizado. - Iluminación. - Tipo de luces. - Uso de sombras. - Materiales. - Aplicación de materiales. - Mapeado. - Ajuste de mapas en objetos y caras. -

Guardado de imágenes modelizadas. - ShowMotion. - Práctica - Renderización de una pieza sólida 3D. - Práctica - Modelando vistas. - Práctica - Desarrollo de una salita en 3D. - Cuestionario: representación y modelizado de objetos.

9. APÉNDICE

- Comandos y variables de AutoCAD 2015. - Cuestionario: cuestionario final.

Información adicional

- Online: Si
- Horas: 40
- Tipo: Profesiones
- Unidades: 9