



AutoCAD 2018

Básico-intermedio

Temario

1. Iniciar

- 1 Explorar la interfaz de usuario
- 2 Configurar unidades

2. Técnicas básicas de dibujo

- 1 Navegar en dibujos 2D
- 2 Dibujar líneas y rectángulos
- 3 Cancelar, borrar y deshacer
- 4 Usar el sistema de coordenadas
- 5 Dibujar círculos, arcos y polígonos
- 6 Bordes y biselados

3. Usar ayudas de dibujo

- 1 Cuadrículas y ajustes
- 2 Tracking Polar y Ortho
- 3 PolarSnap
- 4 Ejecutar ajustes de objeto
- 5 From Snap
- 6 Object Snap Tracking

4. Editar entidades

- 1 Crear conjuntos de selección
- 2 Mover y copiar
- 3 Rotar y escalar

- 4 Trabajar con arreglos

- 5 Cortar y extender

- 6 Extender y acortar

- 7 Desplazamiento y espejo

- 8 Edición Grip

5. Dibujar curvas y formas

- 1 Dibujar y editar polilíneas curva

- 2 Dibujar elipses

- 3 Dibujar y editar curvas

- 4 Fusionar objetos y curvas

6. Controlar visibilidad y apariencia de objetos

- 1 Cambiar propiedades de objeto

- 2 Configurar la capa actual

- 3 Alternar las asignaciones de capa de los objetos

- 4 Controlar la visibilidad de capa

- 5 Aplicar Linetype

- 6 Asignar propiedades por objeto o por capa

- 7 Administrar propiedades de capa

7. Organizar objetos

- 1 Definir bloques

- 2 Insertar bloques

Características

Duración: 30 horas

Objetivo:

Comprender y utilizar las principales características de AutoCAD a través de ejercicios prácticos paso a paso.

Dirigido a:

Profesionales de las áreas de arquitectura, ingeniería, diseño industrial o cualquier persona que necesita comunicarse con dibujos técnicos como parte de su trabajo.

Requisitos:

Familiaridad con el sistema operativo de su computadora. No se requiere conocimiento previo en AutoCAD.

AutoCAD 2018 Básico-Intermedio

- 3 Editar bloques
- 4 Redefinir bloques
- 5 Trabajar con grupos

8. Sombreados y degradados

- 1 Especificar áreas de Hatch
- 2 Asociar sombreados con límites
- 3 Sombreados con motivos
- 4 Sombreados con degradados

9. Trabajar con bloques y Xrefs

- 1 Trabajar con bloques globales
- 2 Acceder a contenido globalmente
- 3 Almacenar contenido en paletas de herramientas
- 4 Crear referencias a dibujos e imágenes externas

10. Crear y editar texto

- 1 Crear estilos de texto
- 2 Escribir líneas de texto
- 3 Escribir y formatear párrafos de texto usando MTEXT
- 4 Editar texto

11. Mediciones

- 1 Dar estilo a las mediciones
- 2 Agregar mediciones
- 3 Editar mediciones

12. Controles con restricciones

- 1 Trabajar con restricciones geométricas
- 2 Aplicar restricciones de dimensión y crear parámetros de usuario
- 3 Restringir objetos simultáneamente con geometría y mediciones
- 4 Realizar cambios paramétricos a objetos restringidos

13. Trabajar con presentaciones y objetos anotados

- 1 Crear estilos de anotación y objetos
- 2 Crear presentaciones
- 3 Ajustar Viewports flotantes

- 4 Sobreescribir propiedades de capa
- 5 Dibujar sobre presentaciones

14. Imprimir y plotear

- 1 Crear tablas de estilo para ploteo
- 2 Plotear en Modelspace
- 3 Plotear presentaciones en Paperspace
- 4 Explortar a un formato electrónico

15. Trabajar con datos

- 1 Geolocalizar proyectos
- 2 Importar modelos de Sketch Up
- 3 Definir atributos y bloques
- 4 Insertar bloques con atributos
- 5 Editar estilos de tabla y crear tablas
- 6 Usar campos en celdas
- 7 Editar datos de tabla

16. Navegar en modelos 3D

- 1 Usar estilos visuales
- 2 Trabajar con Viewports divididos
- 3 Navegar con el ViewCube
- 4 Orbitar en 3D
- 5 Usar cámaras
- 6 Navegar con SteeringWheels

17. Modelar en 3D

- 1 Crear modelos de superficie
- 2 Editar modelos de superficie
- 3 Crear modelos sólidos
- 4 Editar modelos sólidos
- 5 Suavizar mallas

18. Presentar y documentar diseño tridimensional

- 1 Asignar materiales
- 2 Colocar y ajustar luces
- 3 Crear renders
- 4 Documentar modelos con dibujos

