



AUTOCAD 3D 2017

 Duración: 70.00 horas

Objetivos

Ser capaz de crear y modificar piezas del programa de dibujo informático Autocad en 3D, conociendo los ficheros en tres dimensiones y las herramientas de trabajo más potentes y actuales en los procesos de diseño, una vez que ya se disponen nociones básicas de modelado en 2D

Contenidos

1. OBJETOS EN 3D

1.1. Elevación y altura.

1.2. Punto de vista.

1.3. Caras tridimensionales.

1.4. Mallas poligonales.

1.5. Superficie reglada.

2. MALLAS Y SUPERFICIES

2.1. Comando suplados.

2.2. Desplazamiento de mallas.

2.3. Superficies de revolución.

2.4. Sombrear objetos 3D.

2.5. Superficies predefinidas.

2.6. Comando suptab.

3. SISTEMA DE COORDENADAS

3.1. El comando SCP.

3.2. Visualización de los ejes.

3.3. SCP predefinido.

3.4. Gestión del SCP.

3.5. Comando planta.

4. VISTAS EN 3D

4.1. Zoom en tiempo real.

4.2. Obtener encuadres.

4.3. Vista aérea.

4.4. Rotación y trípode.

4.5. Vistas predefinidas.

4.6. Manejo de la cámara.

4.7. Tipos de proyecciones.

5. VENTANAS MÚLTIPLES

5.1. Dividir en ventanas.

5.2. Planta, perfil y alzado.

5.3. Trabajando con ventanas.

5.4. Espacio modelo y papel.

5.5. Ventanas flotantes.

5.6. El comando VMULT.

6. IMPRESIÓN DEL DIBUJO

6.1. Configurar la presentación.

6.2. El asistente de presentaciones.

6.3. Organizar las ventanas.

6.4. Ocultar objetos.

6.5. Imprimir a escala.

6.6. Dispositivo de impresión.

6.7. Modelado de sólidos.

7. SÓLIDOS

7.1. Modelización avanzada.

7.2. Creación de sólidos.

7.3. Operaciones con sólidos.

7.4. Chaflandes.

7.5. Diferencia de sólidos.

7.6. Ocultación y sombreado

8. TRABAJANDO CON SÓLIDOS

8.1. Otros sólidos básicos.

8.2. Sólidos por extrusión.

8.3. Revolución de un perfil.

8.4. Girar objetos en 3D.

8.5. Matrices tridimensionales.

8.6. Empalmes en 3D.

9. CORTAR Y SECCIONAR

9.1. Cambio de propiedades.

9.2. Propiedades físicas.

9.3. Seccionar sólidos.

9.4. Aplicar cortes.

9.5. Simetría en sólidos.

9.6. Posición de objetos en 3D.

9.7. Interferencias.

10. MODIFICACIÓN DE CARAS

10.1. Extrusión de caras.

10.2. Copia y desplazamiento.

10.3. Desfase, giro e inclinación.

10.4. Colorear y estampar.

11. MODELIZADO DE OBJETOS

11.1. Comando render.

11.2. Preferencias de modelizado.

11.3. Destino del modelizado.

11.4. La ventana render.

11.5. Iluminación de la escena.

11.6. Luz distante.

12. MATERIALES Y ESCENAS

12.1. Sombras en el modelizado.

12.2. Aplicar materiales.

12.3. Crear materiales.

12.4. Utilización de escenas.

12.5. Estadísticas.

13. FONDOS Y PAISAJES

13.1. Proyectar en sólidos.

13.2. Guardar imágenes.

13.3. Ver imágenes.

13.4. Incluir fondos.

13.5. Efecto de niebla.

13.6. Objetos paisajísticos.

13.7. Edición de paisajes. Contenidos prácticos.