

IFCT021PO. Autocad 3D



Sku: PM_IFCT021PO

Horas: 70

Formato: HTML

OBJETIVOS

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

- **Unidad 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.
- **Unidad 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.
- **Unidad 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.
- **Unidad 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.
- **Unidad 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.
- **Unidad 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.
- **Unidad 7. Sólidos**
 - 7.1. Modelización avanzada.
 - 7.2. Creación de sólidos.
 - 7.3. Operaciones con sólidos.
 - 7.4. Chaflanes.
 - 7.5. Diferencia de sólidos.
 - 7.6. Ocultación y sombreado
- **Unidad 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.
- **Unidad 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.
- **Unidad 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.
- **Unidad 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.
- **Unidad 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.
- **Unidad 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.