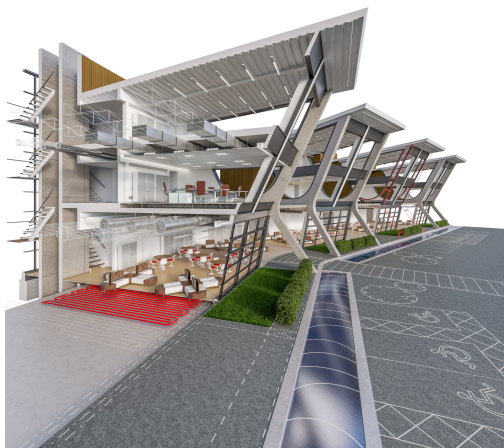


# IFCT021PO. Autocad 3D



**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.