

AUTOCAD 3D. IFCT021PO

SKU: EVOL-6822-iNO-B | **Categorías:** [Diseño Profesional y CAD](#), [INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES](#)

INFORMACIÓN DEL CURSO

Horas 70

Más información [CONTENIDO ADAPTADO A CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD](#)

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

AUTOCAD 3D

Objetivos

Con este CURSO IFCT021PO AUTOCAD 3D el alumno será capaz de desenvolverse dentro del Sector y 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

UNIDAD DIDÁCTICA 1. OBJETOS EN 3D

1. Elevación y altura.
2. Punto de vista.
3. Caras tridimensionales.
4. Mallas poligonales.
5. Superficie reglada.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MALLAS Y SUPERFICIES

1. Comando suplados.
2. Desplazamiento de mallas.
3. Superficies de revolución.
4. Sombrear objetos 3D.
5. Superficies predefinidas.



6. Comando suptab.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SISTEMA DE COORDENADAS

1. El comando SCP.
2. Visualización de los ejes.
3. SCP predefinido.
4. Gestión del SCP.
5. Comando planta.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. VISTAS EN 3D

1. Zoom en tiempo real.
2. Obtener encuadres.
3. Vista aérea.
4. Rotación y trípode.
5. Vistas predefinidas.
6. Manejo de la cámara.
7. Tipos de proyecciones.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VENTANAS MÚLTIPLES

1. Dividir en ventanas.
2. Planta, perfil y alzado.
3. Trabajando con ventanas.
4. Espacio modelo y papel.
5. Ventanas flotantes.
6. El comando VMULT.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. IMPRESIÓN DEL DIBUJO

1. Configurar la presentación.
2. El asistente de presentaciones.
3. Organizar las ventanas.
4. Ocultar objetos.
5. Imprimir a escala.
6. Dispositivo de impresión.
7. Modelado de sólidos.

UNIDAD DIDÁCTICA 7. SÓLIDOS

1. Modelización avanzada.
2. Creación de sólidos.
3. Operaciones con sólidos.
4. Chaflanes.
5. Diferencia de sólidos.



6. Ocultación y sombreado

UNIDAD DIDÁCTICA 8. TRABAJANDO CON SÓLIDOS

1. Otros sólidos básicos.
2. Sólidos por extrusión.
3. Revolución de un perfil.
4. Girar objetos en 3D.
5. Matrices tridimensionales.
6. Empalmes en 3D.

UNIDAD DIDÁCTICA 9. CORTAR Y SECCIONAR

1. Cambio de propiedades.
2. Propiedades físicas.
3. Seccionar sólidos.
4. Aplicar cortes.
5. Simetría en sólidos.
6. Posición de objetos en 3D.
7. Interferencias.

UNIDAD DIDÁCTICA 10. MODIFICACIÓN DE CARAS

1. Extrusión de caras.
2. Copia y desplazamiento.
3. Desfase, giro e inclinación.
4. Colorear y estampar.

UNIDAD DIDÁCTICA 11. MODELIZADO DE OBJETOS

1. Comando render.
2. Preferencias de modelizado.
3. Destino del modelizado.
4. La ventana render.
5. Iluminación de la escena.
6. Luz distante.

UNIDAD DIDÁCTICA 12. MATERIALES Y ESCENAS

1. Sombras en el modelizado.
2. Aplicar materiales.
3. Crear materiales.
4. Utilización de escenas.
5. Estadísticas.



UNIDAD DIDÁCTICA 13. FONDOS Y PAISAJES

1. Proyectar en sólidos.
2. Guardar imágenes.
3. Ver imágenes.
4. Incluir fondos.
5. Efecto de niebla.
6. Objetos paisajísticos.
7. Edición de paisajes. Contenidos prácticos.

