

# IFCT021PO AUTOCAD 3D

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

## INFORMACIÓN DEL CURSO

**Horas** [70](#)

**Acreditado por Universidad** [NO](#)

**Créditos ECTS** [0](#)

**Más información**

[CONTENIDO ADAPTADO A CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD](#)

## CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

### 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.

