



AUTOCAD 2010



Objetivos

- Adquisición y/o actualización de conocimientos de dibujo asistido por ordenador con AutoCAD.



Contenido

1. Interfaz del usuario

- 1.1. Introducción a AutoCAD.
- 1.2. Novedades que aporta AutoCAD 2010.
- 1.3. Resumen de contenidos y forma de uso.
- 1.4. Entorno de trabajo del usuario.

-

2. Unidades y coordenadas

- 2.1. Coordenadas.
- 2.2. Entrada de datos.
- 2.3. Unidades de dibujo.
- 2.4. Trabajo con diferentes sistemas de coordenadas.
- 2.5. Herramientas de precisión.
- 2.6. Métodos para ejecutar comandos.

3. Comenzar un proyecto

- 3.1. Abrir y guardar un dibujo.
- 3.2. Vistas de un dibujo.
- 3.3. Conjunto de planos.

4. Dibujar

- 4.1. Dibujo de puntos.
- 4.2. Dibujo de objetos lineales.
- 4.3. Dibujo de objetos curvos.
- 4.4. Dibujo de geometría de referencia.

5. Otros elementos de dibujo

- 5.1. Bloques.
- 5.2. Sombreados y degradados.
- 5.3. Regiones.
- 5.3. Nubes de revisión.

6. Editar objetos

- 6.1. Conceptos previos: designar dibujos, capas, propiedades de objetos y extracción de información geométrica.
- 6.2. Eliminación de objetos.
- 6.3. Duplicar objetos.
- 6.4. Modificación de objetos.
- 6.5. Barra de herramientas de ordenar objetos.

7. Capas

- 7.1. Crear capa.
- 7.2. Cambiar objetos de capa y sus propiedades.
- 7.3. Estado de capas.
- 7.4. Aplicar filtros al estado de capas.
- 7.5. Introducción a la orden VGCAPA.

8. Textos

- 8.1. Tipos de texto.
- 8.2. Editar texto.

8.3. Estilo de texto.

8.4. Tablas.

8.5. Ayuda a los textos.

9. Inserción de objetos

9.1. Bloques.

9.2. Atributos.

9.3. AutoCAD DesignCenter.

9.4. Referencias externas.

10. Acotar

10.1. Generalidades.

10.2. Estilo de cotas.

10.3. Acotaciones.

10.4. Edición de cotas.

10.5. Tolerancias.

-

11. Impresión

11.1 Preparación del dibujo para trazado y publicación.

11.2. Impresión de dibujos.

11.3. Publicar.

12. Presentaciones

12.1. Crear una presentación.

13. Trabajando en 3D

13.1. Introducción a las tres dimensiones.

13.2. Definición de vistas 3D.

13.3. Objetos elementales en 3D: superficies, mallas y sólidos.

14. Modelos 3D

14.1. Creación, composición y edición de objetos sólidos.

14.2. Creación de sólidos a partir de objetos 2D: extrusión, revolución, barrido y soleado.

14.3. Creación de sólidos complejos.

15. Personalización e Internet

15.1. Personalización.

15.2. Órdenes para Internet.

