

ACCION FORMATIVA 2 AUTOCAD 3D

CONTENIDOS FORMATIVOS: AUTOCAD 3D

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.

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.

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.

4. VISTAS EN 3D

- 4.1. Zoom en tiempo real.
- 4.2. Obtener encuadres.

(Este epígrafe sólo se cumplimenta

- 4.3. Vista aérea.
- 4.4. Rotación y trípode.
- 4.5. Vistas predefinidas.
- 4.6. Manejo de la cámara.
- 4.7. Tipos de proyecciones.

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.

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.
- 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
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

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