



## AutoCAD 2011 3D



**Área:** DISEÑO GRÁFICO 2D / 3D

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 20 h

**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

## OBJETIVOS

Conozca y aprenda el programa de diseño asistido por ordenador por excelencia: Autocad en su última versión. Su capacidad para el dibujo en 3D y todos los efectos técnicos que le son aplicables irá conociéndolos y manejándolos con soltura conforme vaya profundizando en un curso práctico al máximo. El curso incluye simulaciones del programa real por lo que no es imprescindible tenerlo instalado. Además son numerosas las prácticas? paso a paso? descargables (PDF), así como las explicaciones audiovisuales y los cuestionarios.

## CONTENIDOS

1 Trabajo en 3D - 1.1 Conceptos básicos sobre 3D - 1.2 Vistas estándar - 1.3 Vistas isométricas - 1.4 Definición de un sistema de coordenadas en el espacio 3D - 1.5 Trabajar con varias Ventanas gráficas - 1.6 Uso de vistas ortogonales e isométricas - 1.7 Grupo Vistas - 1.8 ViewCube - 1.9 Creación de vistas de cámara - 1.10 Visualización dinámica - 1.11 Órbita libre - 1.12 Órbita continua 3D - 1.13 Ruedas de navegación - 1.14 Herramientas de las ruedas de navegación - 1.15 Encuadre 3D - 1.16 Zoom 3D - 1.17 Pivotar - 1.18 Ajustar distancia - 1.19 Paseo y vuelo por un dibujo - 1.20 Pasear o volar por una escena - 1.21 Planos de delimitación de ajustes 3D - 1.22 Definir una vista mediante el trípode - 1.23 Práctica - Vistas de piezas - 1.24 Cuestionario: Trabajo en 3D - 2 Creación de modelos 3D - 2.1 Descripción general del modelado 3D - 2.2 Creación de mallas - 2.3 Creación de primitivas de mallas 3D - 2.4 Creación de mallas a partir de otros objetos - 2.5 Creación de mallas personalizadas - 2.6 Creación de mallas mediante conversión - 2.7 Creación de superficies - 2.8 Creación de superficies de Procedimiento - 2.9 Creación de superficies NURBS - 2.10 Creación de sólidos y superficies a partir de líneas y curvas - 2.11 Extrusión - 2.12 Barrido - 2.13 Solevación - 2.14 Revolución - 2.15 Pulsar o tirar de áreas delimitadas - 2.16 Creación de primitivas de sólidos 3D - 2.17 Práctica - Creación de una mesa - 2.18 Práctica - Suplados - 2.19 Práctica - Construcción de llaves 3D - 2.20 Práctica - Creación de habitación en 3D - 2.21 Práctica - Construcción de un templo - 2.22 Cuestionario: Creación de modelos 3D - 3 Modificación de objetos 3D - 3.1 Información general sobre la modificación de objetos 3D - 3.2 Uso de gizmos para modificar objetos - 3.3 Uso de pinzamientos de subobjetos 3D - 3.4 Uso de pinzamientos para editar sólidos 3D y superficies - 3.5 Plano de sección - 3.6 Creación de objetos de sección - 3.7 Operaciones booleanas con sólidos - 3.8 Edición de sólidos - 3.9 Práctica - Pieza sólida 3D - 3.10 Práctica - Perspectiva isométrica - 3.11 Práctica - Acotación de sólidos - 3.12 Cuestionario: Modificación de objetos 3D(1) - 4 Modificación de objetos 3D II - 4.1 Edición de superficies - 4.2 Edición de superficies NURBS - 4.3 Edición de mallas - 4.4 Adición de pliegues a una malla - 4.5 Modificación de caras de malla - 4.6 Creación y cierre de huecos de malla - 4.7 Práctica - Edición de superficies - 4.8 Práctica - Edición de mallas - 5 Representación y modelizado de objetos - 5.1 Estilos visuales - 5.2 Introducción al modelizado - 5.3 Eliminación de superficies ocultas - 5.4 Configuración de las condiciones de modelizado - 5.5 Creación de valores predefinidos de modelizado personalizados - 5.6 Control del entorno de modelizado - 5.7 Iluminación - 5.8 Tipo de luces - 5.9 Uso de sombras - 5.10 Materiales - 5.11 Aplicación de materiales - 5.12 Mapeado - 5.13 Ajuste de mapas en objetos y caras - 5.14 Guardado de imágenes modelizadas - 5.15 ShowMotion - 5.16 Práctica - Renderización de una pieza sólida 3D - 5.17 Práctica - Modelando vistas - 5.18 Práctica - Desarrollo de una salita en 3D - 5.19 Cuestionario: Representación y modelizado de objetos - 5.20 Cuestionario: Cuestionario final -

## METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.
- **El curso puede realizarse exclusivamente a través de Internet pero si el estudiante lo desea puede adquirir un manual impreso**. De esta manera podrá volver a consultar la información del curso siempre que lo desee sin que necesite utilizar el Campus Virtual o, estar conectado a Internet.

## REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.