

La estrategia de la enseñanza es comenzar con algunos comandos básicos para permitir al estudiante crear y editar geometrías simples, luego continuar con el desarrollo de dichas herramientas. A medida que avance el curso se presentarán herramientas más avanzadas.

- Entender el espacio de trabajo de AutoCAD y la interface del usuario.
- Usar las herramientas básicas de dibujo, edición y visualización.
- Organizar los objetos del dibujo por capas (*Layers*).
- Insertar contenido reutilizable (Bloques).
- Preparar un *Layout* o espacio papel para ser impreso.
- Adicionar texto, achurado y dimensionado.

OBJETIVO

Los estudiantes estarán en capacidad de realizar dibujos 2D en AutoCAD para documentar sus diseños

A QUIEN ESTÁ DIRIGIDO

Este curso está diseñado para comenzar de cero en el uso de AutoCAD 2014 y AutoCAD LT 2014.

METODOLOGÍA

En el entrenamiento Básico de AutoCAD se realizan tareas combinadas de teoría y práctica; se explican ejemplos guiados y se desarrollan ejercicios de casos prácticos por medio de los comandos principales y la interfase de AutoCAD.

PRERREQUISITOS

Conocimientos básicos con diseño y dibujo, además de su terminología. Manejo de Microsoft Windows. No se requiere experiencia previa con AutoCAD.

CONTENIDO DEL CURSO:

Empezando con AutoCAD

- Empezar con AutoCAD
- Interface de usuario
- Trabajando con comandos
- Espacio cartesiano
- Abrir un archivo existente
- Visualización del dibujo
- Guardar el trabajo realizado

Comandos de dibujo y edición básicos

- Dibujo de líneas
- Borrado de objetos
- Dibujo de líneas con seguimiento polar
- Dibujo de rectángulos
- Dibujo de círculos
- Acciones deshacer y rehacer

Dibujos de precisión con AutoCAD

- Usar puntos de referencia del objeto
- Anulación de los puntos de referencia del objeto
- Seguimiento polar en ángulos
- Seguimiento a los puntos de referencia del objeto
- Dibujo con referencias y rejilla

Realizar cambios al dibujo

- Seleccionar objetos para la edición
- Mover objetos
- Copiar objetos
- Rotar objetos
- Escalar objetos
- Realizar simetría a objetos
- Edición con Grips

Organizar el dibujo con capas (Layers)

- Crear un nuevo dibujo con plantillas
- ¿Qué es una capa?
- Estados de las capas
- Cambiar la capa a un objeto

Objetos avanzados

- Dibujo de arcos
- Dibujo de polilíneas
- Edición de polilíneas
- Dibujo de polígonos
- Dibujo de elipses

Obtener información del dibujo

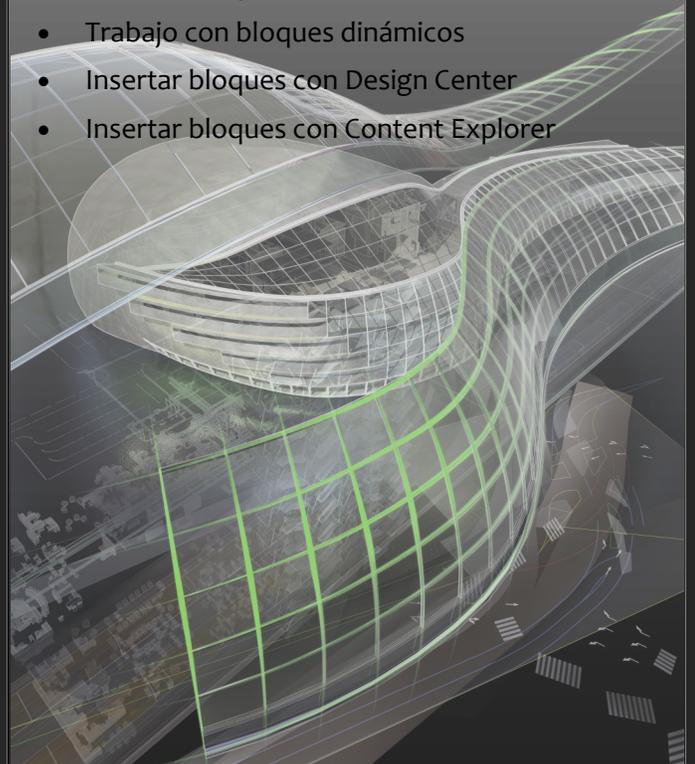
- Trabajo con propiedades de los objetos
- Medir objetos

Comandos avanzados de edición

- Recorte y extensión de objetos
- Estirar objetos
- Creación de redondeos y chaflanes
- Desfasar objetos
- Creación de arreglos de objetos

Insertar bloques

- ¿Qué son los bloques?
- Insertar bloques
- Trabajo con bloques dinámicos
- Insertar bloques con Design Center
- Insertar bloques con Content Explorer





Configuración del Layout

- Conceptos de impresión
- Trabajo con Layouts
- Copiar Layouts
- Creación de Viewports
- Guía para Layouts



Impresión de los dibujos

- Impresión de Layouts o presentaciones
- Impresión del espacio modelo



Texto

- Trabajo con anotaciones
- Añadir texto al dibujo
- Modificación de texto multilínea
- Añadir notas con indicadores en los dibujos
- Creación de tablas
- Modificación de tablas



Achurado

- Achurado
- Edición de achurado

Añadir dimensiones

- Concepto de dimensionado
- Añadir dimensiones lineales
- Añadir dimensiones radiales
- Editar dimensiones

