

# criteria

## Autocad 3d (ifct021po)



Área: DISEÑO  
Duración: 70h  
Metodología: online

### Objetivos

- 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 y estructura del curso

#### AUTOCAD 3D (IFCT021PO)

##### 1. OBJETOS EN 3D

- Elevación y altura.
- Punto de vista.
- Caras tridimensionales.
- Mallas poligonales.
- Superficie reglada.

##### 2. MALLAS Y SUPERFICIES

- Comando suplados.
- Desplazamiento de mallas.
- Superficies de revolución.
- Sombrear objetos 3D.
- Superficies predefinidas.
- Comando suptab.

##### 3. SISTEMA DE COORDENADAS

- El comando SCP.
- Visualización de los ejes.
- SCP predefinido.
- Gestión del SCP.
- Comando planta.

##### 4. VISTAS EN 3D

- Zoom en tiempo real.
- Obtener encuadres.
- Vista aérea.
- Rotación y trípode.
- Vistas predefinidas.
- Manejo de la cámara.
- Tipos de proyecciones.

## 5. VENTANAS MÚLTIPLES

- Dividir en ventanas.
- Planta, perfil y alzado.
- Trabajando con ventanas.
- Espacio modelo y papel.
- Ventanas flotantes.
- El comando VMULT.

## 6. IMPRESIÓN DEL DIBUJO

- Configurar la presentación.
- El asistente de presentaciones.
- Organizar las ventanas.
- Ocultar objetos.
- Imprimir a escala.
- Dispositivo de impresión.

## 7. SÓLIDOS

- Modelado de sólidos.
- Modelización avanzada.
- Creación de sólidos.
- Operaciones con sólidos.
- Chaflanes.
- Diferencia de sólidos.
- Ocultación y sombreado

## 8. TRABAJANDO CON SÓLIDOS

- Otros sólidos básicos.
- Sólidos por extrusión.
- Revolución de un perfil.
- Girar objetos en 3D.
- Matrices tridimensionales.
- Empalmes en 3D.

## 9. CORTAR Y SECCIONAR

- Cambio de propiedades.
- Propiedades físicas.
- Seccionar sólidos.
- Aplicar cortes.
- Simetría en sólidos.
- Posición de objetos en 3D.
- Interferencias.

## 10. MODIFICACIÓN DE CARAS

- Extrusión de caras.
- Copia y desplazamiento.
- Desfase, giro e inclinación.
- Colorear y estampar.

## 11. MODELIZADO DE OBJETOS

- Comando render.
- Preferencias de modelizado.
- Destino del modelizado.
- La ventana render.
- Iluminación de la escena.
- Luz distante.

## 12. MATERIALES Y ESCENAS

- Sombras en el modelizado.
- Aplicar materiales.
- Crear materiales.
- Utilización de escenas.
- Estadísticas.

### 13. FONDOS Y PAISAJES

- Proyectar en sólidos.
- Guardar imágenes.
- Ver imágenes.
- Incluir fondos.
- Efecto de niebla.
- Objetos paisajísticos.
- Edición de paisajes.

#### Metodología

En Critería creemos que para que la formación e-Learning sea realmente exitosa, tiene que estar basada en contenidos 100% multimedia (imágenes, sonidos, vídeos, etc.) diseñados con criterio pedagógico y soportados en una plataforma que ofrezca recursos de comunicación como chats, foros y conferencias...Esto se logra gracias al trabajo coordinado de nuestro equipo e-Learning integrado por profesionales en pedagogía, diseño multimedia y docentes con mucha experiencia en las diferentes áreas temáticas de nuestro catálogo.

#### Perfil persona formadora

Esta acción formativa será impartida por un/a experto/a en el área homologado/a por Critería, en cumplimiento con los procedimientos de calidad, con experiencia y formación pedagógica.

*En Critería queremos estar bien cerca de ti, ayúdanos a hacerlo posible:  
¡Suscríbete a nuestro blog y síguenos en redes sociales!*

Blog de Critería

