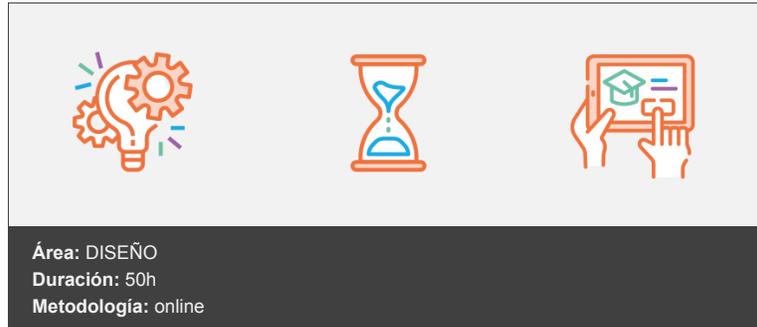


criteria

Autocad 2d 2012 - nivel 2: medio



Objetivos

- Mostrar a alumnos que tienen conocimientos básicos de AutoCAD herramientas que le permitan dibujar con mayor rapidez.
- Que el alumno aprenda a crear presentaciones que le permitan imprimir el dibujo, incluyendo anotaciones de texto.

Contenidos y estructura del curso

1 - Dibujo de puntos

- Dibujo de puntos
- Formato del punto
- Dibujar un punto
- Dibujar puntos equidistantes a lo largo de un objeto
- Conocido el número de puntos
- Conocida la distancia entre los puntos
- Ejercicios
- Ejercicio: Formato del punto
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Dibujar puntos
- Ejercicio: Dibujar puntos a lo largo de un objeto
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir

2 - Matrices

- Matrices
- Qué son las matrices
- Tipos de matrices
- Matrices asociativas
- Creación de matrices
- Matrices rectangulares
- Elementos de una matriz rectangular
- Creación de matrices rectangulares
- Matrices polares
- Elementos de una matriz polar
- Alineación de los elementos de una matriz polar
- Matrices polares de varias filas
- Creación de matrices polares
- Matrices de camino
- Elementos de una matriz de camino
- Alineación de los elementos de una matriz de camino

- Matrices de camino de varias filas
- Creación de matrices de camino
- Editar matrices asociativas
- Modificar parámetros de creación de la matriz
- Borrar, desplazar, escalar o girar un elemento de la matriz
- Restablecer matriz
- Modificar todos los elementos de la matriz
- Reemplazar elementos de la matriz
- Restablecer matriz
- Ejercicios
- Ejercicio: Matrices rectangulares
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Matrices polares
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Matrices de camino
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Figuras con matrices
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Editar matrices asociativas
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir

3 - Dibujo de polilíneas

- Dibujo de polilíneas
- Qué son las polilíneas
- Dibujar polilíneas
- Dibujar segmentos lineales o curvos
- Dibujar segmentos lineales tangentes al último segmento
- Anular el último punto
- Dibujar polilíneas cerradas
- Dibujar polilíneas con grosor
- Crear polilíneas uniendo líneas y arcos
- Descomponer polilíneas
- Crear polilíneas a partir de un contorno cerrado
- Ejercicios
- Ejercicio: Dibujar polilíneas con grosores
- Ejercicio: Polilínea con líneas tangentes a arcos
- Ayuda
- Ejercicio: Dibujar flechas
- Ayuda
- Ejercicio: Dibujar polilíneas cerradas
- Ejercicio: Crear polilíneas uniendo líneas y arcos
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Crear polilíneas a partir de un contorno cerrado
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir

4 - Edición de polilíneas

- Edición de polilíneas
- Editar un segmento de la polilínea
- Editar polilíneas
- Convertir líneas o arcos en polilíneas
- Añadir elementos a la polilínea
- Juntar polilíneas con extremos separados
- Editar una o varias polilíneas
- Abrir polilíneas cerradas o cerrar polilíneas abiertas
- Asignar grosor constante a todos los segmentos de la polilínea
- Transformar la polilínea en una curva
- Transformar la polilínea en una spline
- Eliminar la curvatura de los segmentos de la polilínea

- Ajustar tipo de línea
- Editar vértices de una polilínea
- Seleccionar un vértice
- Eliminar segmentos de la polilínea
- Añadir vértices a la polilínea
- Cambiar la posición de un vértice
- Eliminar segmentos creando un nuevo segmento
- Modificar la dirección de tangencia en el vértice
- Modificar el grosor de un segmento
- Descomponer polilíneas
- Modificar las propiedades de los objetos al descomponer
- Ejercicios
- Ejercicio: Editar segmentos de la polilínea
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Unir líneas o arcos a la polilínea
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Juntar polilíneas con extremos separados
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Editar a la vez varias polilíneas
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Editar vértices de una polilínea
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Descomponer polilíneas

5 - Rastreo polar y de referencia a objetos

- Rastreo polar y de referencia a objetos
- Para qué se utiliza el Rastreo
- Rastreo polar
- Activar y desactivar el Rastreo polar
- Cómo utilizar el Rastreo polar
- Intersección entre un objeto y una ruta de Rastreo polar
- Configurar los ángulos del Rastreo polar
- Rastreo de referencia a objetos
- Activar y desactivar el Rastreo de referencia a objetos
- Cómo utilizar el Rastreo de referencia a objetos
- Seleccionar y eliminar puntos para Rastreo de referencia a objetos
- Intersección entre un objeto y una ruta de Rastreo de referencia a objetos
- Configurar los ángulos del Rastreo de referencia a objetos
- Intersección entre dos rutas de Rastreo
- Entre Rastreo polar y Rastreo de referencia a objetos
- Entre dos Rastreos de referencia a objetos
- Opciones de configuración del Rastreo
- Opciones de visualización
- Modo de seleccionar el punto de alineación
- Distancia del cursor a la ruta de alineación
- Ejercicios
- Ejercicio: Rastreo polar
- Ejercicio: Rastreo de referencia a objetos
- Ejercicio: Intersección entre dos rutas de rastreo
- Ayuda
- Ejercicio: Dibujo de figuras utilizando rutas de rastreo
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir

6 - Uso de los pinzamientos para editar objetos

- Uso de pinzamientos para editar objetos
- Qué son los pinzamientos
- Pinzamientos multifunción
- Activar y configurar los pinzamientos
- Editar objetos a través de los pinzamientos

- Seleccionar pinzamientos
- Estirar, desplazar, girar, escalar y realizar simetrías
- Estirar
- Desplazar, girar, escalar y realizar simetrías
- Pinzamientos multifunción
- Copiar objetos utilizando pinzamientos
- Intervalo de desfase y rotación
- Ejercicios
- Ejercicio: Estirar objetos utilizando pinzamientos
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Desplazar objetos utilizando pinzamientos
- Ejercicio: Girar objetos utilizando pinzamientos
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Escalar objetos utilizando pinzamientos
- Ejercicio: Realizar simetrías utilizando pinzamientos
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Pinzamientos multifunción
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Copiar con pinzamientos
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir

7 - Modificar las propiedades de los objetos

- Modificar las propiedades de los objetos
- Paleta Propiedades
- Abrir y cerrar la paleta Propiedades
- Aspecto de la paleta Propiedades
- Ocultar automáticamente la paleta Propiedades
- Asignar transparencia a la paleta Propiedades
- Cambiar el tamaño y la posición de la paleta Propiedades
- Cambiar el tamaño de la paleta Propiedades
- Cambiar la posición de la paleta Propiedades
- Contenido de la paleta Propiedades
- Modificar las propiedades de los objetos
- Selección de objetos
- Selección rápida de objetos
- Filtrar objetos seleccionados por tipo de objeto
- Propiedades rápidas
- Parámetros de Propiedades rápidas
- Configurar la lista de propiedades
- Igualar propiedades
- Asignar todas las propiedades
- Asignar sólo algunas propiedades
- Ejercicios
- Ejercicio: Paleta Propiedades
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: La variable Pickadd
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Paleta Propiedades rápidas
- Ejercicio: Igualar propiedades
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir

8 - Gestión de capas

- Gestión de capas
- Modificar los estados de capa
- Estados de capa
- Representación de los estados de capa
- Desde dónde modificar los estados de capa

- Desde la paleta Administrador de propiedades de capa
- Desde la lista de capas de la Cinta de opciones
- Ordenes que modifican los estados de capa
- Activar/Desactivar capas
- Activar o desactivar capas desde la lista de capas
- Desactivar capas seleccionando objetos
- Activar todas las capas desactivadas
- Reutilizar/Inutilizar capas
- Reutilizar o inutilizar capas desde la lista de capas
- Inutilizar capas seleccionando objetos
- Reutilizar todas las capas inutilizadas
- Desbloquear/Bloquear capas
- Desbloquear o bloquear capas desde la lista de capas
- Bloquear capas seleccionando objetos
- Desbloquear capas seleccionando objetos
- Aislar/Desaislar capas
- Trazar/No trazar capas
- Operaciones con capas
- Eliminar los objetos de una capa
- Copiar objetos a otra capa
- Pasar los objetos de una capa a otra
- Visualizar sólo los objetos de las capas que se seleccionan
- Deshacer cambios en los parámetros de las capas
- Ejercicios
- Ejercicio: Activar/Desactivar capas
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Reutilizar/Inutilizar capas
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Desbloquear/Bloquear capas
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Aislar/Desaislar capas
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Operaciones con capas
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir

9 - Gestión avanzada de capas

- Gestión avanzada de capas
- Ordenar capas
- Buscar capas
- Filtros de capas
- Crear un filtro de grupo
- Crear un filtro de propiedades de capa
- Anidar filtros de capas
- Convertir filtro de propiedades en filtro de grupo
- Renombrar un filtro
- Eliminar un filtro
- Aplicar un filtro
- Cambiar el estado de todas las capas filtradas
- Aislar en el dibujo las capas filtradas
- El administrador de estados de capas
- Crear un estado de capas
- Renombrar un estado de capas
- Modificar un estado de capas
- Eliminar un estado de capas
- Restituir un estado de capas
- Ejercicios
- Ejercicio: Ordenar y buscar capas
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Utilizar filtros de capas

- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: El administrador de estados de capa
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir

10 - Gestión de textos

- Gestión de textos
- Estilos de texto
- Características de un estilo de texto
- Tipo de letra
- Tamaño
- Efectos
- Crear un estilo de texto
- Modificar un estilo de texto
- Renombrar un estilo de texto
- Eliminar un estilo de texto
- Poner como actual un estilo de texto
- Dibujar textos
- Textos en una línea
- Estilo de texto que se asigna al texto en una línea
- Alineación del texto en una línea respecto al punto de inserción
- Textos de líneas múltiples
- Estilo, altura, justificación y rotación del texto
- Editar textos
- Modificar el contenido de un texto
- Aspectos comunes a los dos editores de texto
- El editor de textos de líneas múltiples
- Modificar textos de líneas múltiples
- Asignar fondo a un texto de líneas múltiples
- Modificar propiedades de texto
- Escalar textos manteniendo su posición
- Modificar la justificación del texto sin cambiar su posición
- Variables relacionadas con textos
- Loctexto
- Mirrtext
- Ejercicios
- Ejercicio: Estilos de texto
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Dibujar textos en una línea
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Dibujar textos de líneas múltiples
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Modificar el contenido de un texto
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: El editor de texto de líneas múltiples
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Asignar fondo a un texto de líneas múltiples
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Modificar propiedades texto
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Escalar textos manteniendo su posición
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Modificar la justificación de los textos sin cambiar su posición
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Variables Loctexto y Mirrtext

- Antes de comenzar
- Pasos a seguir

11 - Gestión de sombreados

- Gestión de sombreados
- Los sombreados
- Crear y modificar sombreados
- Crear un sombreado
- Modificar un sombreado
- Cinta de opciones
- Cuadro de diálogo Editar sombreado
- Paleta propiedades
- Patrones de sombreado
- Patrones de sombreado predefinidos
- Patrones de sombreado definidos por el usuario
- Patrones de sombreado degradados
- Área a sombrear
- Seleccionar el área a sombrear
- Designar puntos en el interior del área a sombrear
- Seleccionando los objetos que delimitan el área a sombrear
- Eliminar áreas seleccionadas
- Selección de contornos interiores
- Sombrear áreas no cerradas
- Sombreados independientes
- Sombreados asociativos
- Establecer el origen del patrón de sombreado
- Otras características del sombreado
- Propiedades generales
- Color de fondo
- Posición del sombreado respecto a otros objetos
- Crear un sombreado heredando las propiedades de otro
- Crear polilíneas a partir de un sombreado
- Crear polilíneas al crear un sombreado
- Crear polilíneas a partir de un sombreado ya creado
- Descomponer el sombreado
- Ejercicios
- Ejercicio: Patrones de sombreado
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Área a sombrear
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Origen del sombreado
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Propiedades y orden del sombreado
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Heredar propiedades
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Crear polilíneas a partir de sombreados
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir

12 - Imprimir creando presentaciones sencillas

- Imprimir creando presentaciones sencillas
- Qué es una Presentación
- Esquema del trabajo con Presentaciones
- Acceder a una Presentación
- Vista rápida de presentaciones
- Fichas modelo y de presentación
- Crear nuevas Presentaciones
- Añadir una Presentación
- Aspecto de una Presentación nueva

- Configurar una Presentación
- Añadir contenido a la Presentación
- Crear Ventanas gráficas rectangulares
- Configurar las vistas del dibujo en la Presentación
- Acceder al Modelo a través de una Ventana gráfica
- Modificar la visualización del dibujo en la Ventana gráfica
- Inutilizar/Reutilizar capas sólo en la Ventana gráfica
- Establecer la escala del dibujo en la Ventana gráfica
- Asignar un factor de zoom XP a la Ventana gráfica
- Calcular el factor XP
- Factores XP
- Editar Presentaciones
- Renombrar una Presentación
- Eliminar una Presentación
- Mover una Presentación
- Copiar una Presentación
- Imprimir una Presentación
- Ejercicios
- Ejercicio: Crear Presentaciones
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Añadir contenido a la Presentación
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Inutilizar capas en la Ventana gráfica
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Imprimir el dibujo a escala
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Editar Presentaciones
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir
- Ejercicio: Imprimir Presentaciones
- Antes de comenzar
- Pasos a seguir

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



