



AutoCAD Básico

Sinopsis

La herramienta informática denominada AUTOCAD de Autodesk, constituye uno de los programas de cómputo más poderoso y comúnmente usado actualmente para la elaboración de planos por medio de un sistema de dibujo asistido por computadora.

Objetivo

Este curso está diseñado para que, a través de ejercicios prácticos, el participante adquiera los conocimientos básicos necesarios para dibujar con el Programa AutoCAD de Autodesk, obteniendo ventajas de sus herramientas para tener mayor control y realizar planos arquitectónicos, estructurales, de instalaciones o cualquier otro detalle que necesite representar.

Dirigido a

Profesionales que requieran el dominio básico de las herramientas para el dibujo de planos, corrección de estos y/o dibujo de detalles, ya sea de planos estructurales, de instalaciones o de cualquier otro tipo.

Metodología

Sesiones teóricas con ejemplos prácticos y ejercicios de clase tipo taller, lecturas referenciadas para ampliar el panorama de los temas expuestos en clase y presentación de software comercial para complementar habilidades.

La presentación del software comercial y el pago del curso no implica la obligación por parte del expositor o de CAPIT de proporcionarlo para su uso, ni el otorgar Licencia de uso.

ES INDISPENSABLE QUE CADA ASISTENTE TRAIGA SU PC Y SOFTWARE CARGADO.



CONTENIDO



1. Inicio de AutoCAD.

1.1 Presentación y características del programa.

2. Introducción.

2.1 Reconocimiento de las partes del programa.

2.1.1 Área de dibujo (drawing area)

2.1.2 Cursor en cruz (crosshairs cursor)

2.1.3 Menús desplegables (Pull downs menus).

2.1.4 Área de comandos escritos (command line)

2.1.5 Reconocimiento de barras de íconos (toolbars).

2.1.6 Conocer y ubicar el ícono de UCS.

2.1.7 Pestaña de Model y Layouts (Model tab and layout tab)

2.1.8 Barra de estatus (status bar)

2.1.9 Menús cortos (Shortcut menus)

2.1.10 Trabajo con los Ribbon.

3. Preparación del programa para dibujo.

3.1 Unidades de dibujo (drawing units).

3.1.1 Visualización del tipo de unidades.

3.1.2 Número de decimales a utilizar.

3.1.3 Dirección de los ángulos

3.2 *Ayudas para el dibujo (Drawing aids).*

3.2.1 Funciones para ayudar al dibujo y sus equivalentes en "F" (F1, F2, etc.).

3.2.1.1 Ayuda (F1)

3.2.1.2 Para cambiar de gráficos a instrucciones (F2)

3.2.1.3 Object snap (F3)

3.2.1.4 Para apagar las coordenadas (F6)

3.2.1.5 Grid (F7)

3.2.1.6 Ortho (F8)

3.2.1.7 Snap (F9)

3.2.1.8 Polar (F10)

3.2.1.9 Object snap tracking (F11)

3.3 *Capas del dibujo (Layers).*

3.3.1 ¿Qué son los layers y para qué sirven?

3.3.2 Creación de layers.

3.3.3 Asignación de colores

3.3.4 Asignación de tipos de línea.

3.3.5 Funciones (prender, apagar, congelar, descongelar, actual, renombrar, bloquear).

4. Comandos de dibujo.

4.1 Línea (Line).

4.2 Polilínea (Polyline).

4.3 Arco (Arc).

4.4 Círculo (Circle).

4.5 Elipse (Ellipse).

4.6 Bloques (blocks)

4.6.1 Creación de bloques.

4.6.2 Inserción de bloques.

5. Acercamientos (Zoom).

5.1 Diferentes tipos de zoom.

5.2 Paneo de la vista (Pan).

6. Referencias para facilitar el dibujo (object snap).

6.1 Uso de los osnap parciales.

6.2 Elección de osnap para uso continuo.

7. Comandos de edición.

7.1 Borrar (Erase).

7.2 Tipos de selección de objetos.

7.2.1. Ventana (window), cruce (crossing), último (last), previo (previous), ventana en forma de polígono (window polygon), cruce poligonal (crossing polygon), cruce en línea (fence), adicionar (add), remover (remove).

7.3 Mover (Move).

7.4 Copiar (Copy).

7.5 Reflejar (Mirror [Mirrtext]).

7.6 Formación (Array rectangular y Array polar).

7.7 Extender (Extend).

7.8 Cortar (Trim).

7.9 Duplicar (Offset).

7.10 Deshacer (Undo y Redo).

7.11 Redibujar (Redraw).

7.12 Regenerar (Regen)

7.13 Girar (Rotate).

7.14 Estirar (Stretch).

7.15 Escalar (Scale)

7.16 Propiedades (Properties)



CONTENIDO



8. Comprensión y aplicación del “*Annotation scale*”.

8.1 Para texto, dimensionamiento, patrones de relleno “*hatch*” y bloques.

9. Ashurado (Bhatch y Hatch).

9.1 Elección del sombreado, ángulo, escala y aplicación en el dibujo.

10. Texto.

10.1 Creación de estilo de texto (text style, fonts, tamaño y características).

10.2. Poner texto a un dibujo.

11. Dimensionamiento.

11.1 Crear estilo, especificando las variables.

11.2 Diferentes tipos de dimensionamiento.

12. Imprimir desde los layout (paper **space**).

12.1 Composición del plano.

12.2 Especificar escala a los diferentes dibujos.

12.3 Manejo de calidades de línea.