



**Autodesk**  
Authorized Training Center  
**Autodesk**  
Solid Partner  
Architecture, Engineering & Construction

**Grupo LAN /**  
**Lan Education S.A. de C.V.**  
Paseo Centenario #9211  
Local 4-26  
C.C. Pueblo Amigo  
Tijuana, B.C. México C.P. 22010  
Email: catalina@grupolan.com

LAN Tijuana (664)682-4126  
LAN Hermosillo (662)280-5005  
LAN Culiacán (667)750-9884  
LAN Los Cabos (624)142-6710



## AutoCAD 2012 Nivel Intermedio

### Descripción

Aprende las Características, Comandos y Técnicas para crear, editar e imprimir modelos 3D utilizando AutoCAD® 2012. Utilizando ejercicios prácticos el usuario explora como crear dibujos 3D de forma productiva. Contiene CD de Ejercicios.

**Prerrequisitos:** Para atender a esta capacitación se sugiere que el participante posea conocimientos prácticos de dibujo, diseño o principios de ingeniería o Arquitectura, así como conocimientos básicos del uso de Windows. Es requisito además haber tomado el curso Básico de AutoCAD o tener un dominio sobre el uso de herramientas en 2D

**Objetivo:** Enseñar a los usuarios los comandos básicos necesarios para el modelado 3D utilizando AutoCAD. Al terminar este curso, el usuario será capaz de elaborar modelos 3D por medio del uso de herramientas para Superficies y Sólidos así como la presentación de los mismos por medio del renderizado, previamente asignando materiales y luces.

**Dirigido a:** Usuarios de AutoCAD con dominio en 2D.

**Duración:** 24 Horas

### Temario

#### **Introducción al Modelado 3D.**

- La Regla de la mano derecha, especificación de Coordenadas en 3D,
- Coordenadas Cartesianas X,Y,Z,
- Manejo de Filtros,
- Icono UCS,
- Vistas en 3D Definidas y Predefinidas,
- Despliegue en planta,
- Vista Tripod.
- 3D Orbit

#### **Utilización de Planos de Trabajo**

- UCS (User Coordinate Systems)

#### **Despliegue de Objetos:**

- Hide,
- Shade,
- Render,

#### **Modelado 3D**

- Creación de Sólidos.
  - Primitivos (Box, Sphere, Cylinder, Cone, Wedge, Torus.)
  - Extrude,
  - Revolve,
- Creación de Sólidos Compuestos.
- Subtract, Union, Intersect
- Sólidos a partir de la intersección de Otros sólidos

#### **Tipos de Superficies:**

- Revolved Surface
- Tabulated Surface
- Ruled Surface
- Edge Surface y
- 3D Objects.

#### **Creación de Sólidos a partir de Secciones transversales**

- Conversión de objetos 2D a Sólidos o superficies

#### **Edición en 3D.**

- Agregar Detalle a Modelos Sólidos
- Conversión de Objetos
- Edición de Sólidos
  - 3Darray
  - Mirror3D
  - Trim, Extend y Fillet 3D
  - Chamfer, Fillet, Section y Slice (Elaboración de Cortes y Secciones a Partir de Objetos Sólidos 3D.
- Extracción de Geometría de Modelos Sólidos
- Modificación de posición del Modelo
  - Rotate3D
  - Duplicación de Modelos
- Extracción de Datos del Modelo 3D
- Secciones
  - Seccionado del modelo 3D para generar Geometría 2D
  - Creando Dibujos de Modelos 3D

#### **Edición de Faces.**

Taper,  
Shell, Color....

#### **Vista en Perspectiva**

Comando Dview.

#### **Visualización**

- Uso de Visual Styles
- Librería de Materiales,
- Asignación de Materiales
- Creación de Materiales
- Coordenadas de Mapeo,
- Elementos de Landscape,
- Colocación y ajuste de Luces,
- Iluminación solar
- Renderizado
- Navegación por el Modelo