



Centro de Estudios Avanzados

CEDIC

Te acompañamos en tu propósito



GUÍA DE PRÁCTICAS AUTOCAD MÓDULO II

DISEÑO DE PRESENTACIONES Y MODELADO 3D

Av. 15 Las Delicias entre calles 78 y 79. Edif. MATEMA.

Maracaibo, Edo. Zulia. Registro M.E. N° 1333-2380

Teléfonos: 7516208 - 7516209 -7514075 – 7665018

E-mail: elcedic@yahoo.com

www.elcedic.net

Curso: Microsoft Word 2010

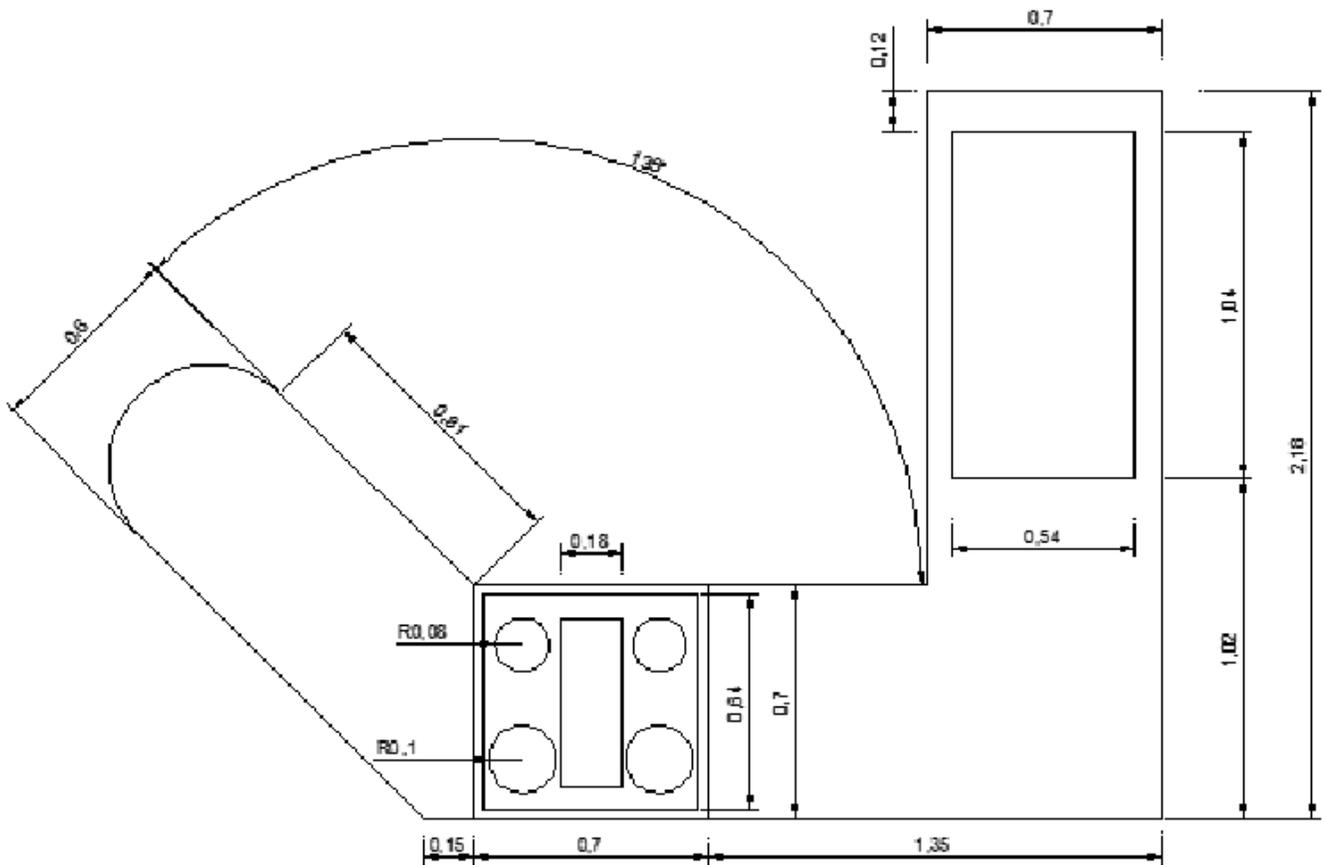
Objetivo General: Instruir al participante en el uso de AutoCAD como herramienta para el dibujo de planos.

OBJETIVOS INSTRUCCIONALES	CONTENIDOS PROGRAMATICOS	METODOLOGIA			
		ESTRATEGIA	TECNICA	RECURSOS	HORAS
1.- Determinar el nivel de conocimiento de entrada de los participantes.	- Actividad Diagnóstica	Magisterial Socializada Individual	Exposición Discusión Instrucciones Programadas	Pizarrón Marcadores Computador	(01-02)
2.- Introducir al participante en los aspectos generales del curso.	- Introducción				
3.- Introducir al participante en los conocimientos de Diseño de Presentaciones con AutoCAD.	- Tipo de Acotaciones				
4.- Explicar el procedimiento para utilizar la Acotación	-Administrador de Estilos de Acotación -Acotación aplicando la Propiedad Anotativa Lección 1				
5.- Explicar los Layout Tabs	- Creación de Ventanas Gráficas. -Definir las escalas gráficas Lección 2	Magisterial Socializada Individual	Exposición Discusión Instrucciones Programadas	Pizarrón Marcadores Computador	(03-05)
6.- Explicar el procedimiento para la creación de formatos y Cajetines, aplicando bloques con Atributos	- Creación de un Formato -Elaboración de Un Cajetín aplicando Bloques con Atributos.	Magisterial Socializada Individual	Exposición Discusión Instrucciones Programadas	Pizarrón Marcadores Computador	(06-08)
7.- Pasos para la Impresión de Planos	-Crear un Diseño de Presentación utilizando el View Port y escala Gráfica en un formato -Configurar la impresión del Plano Lección 3 y 4				
8.- Introducir al participante en los conocimientos de Modelado en 3D	-Introducción -Interface de 3D - Utilización del SCP – Estilos de Vistas - Estilos Visuales -Creación de Sólidos a partir de Objetos en 2D Lección 5 Y 6	Magisterial Socializada Individual	Exposición Discusión Instrucciones Programadas	Pizarrón Marcadores Computador	(09-10)
9.- Explicar la generación de Sólidos de formas Básicas	- Modelado con Primitivas. - Sólidos Compuestos -Operaciones booleanas	Magisterial Socializada Individual	Exposición Discusión Instrucciones Programadas	Pizarrón Marcadores Computador	(11-12)
10.- Explicar el uso de elevación y altura de Objetos	- Edición de Sólidos -Creación de Ventanas Graficas y Administración del Espacio de Papel				
11.- Explicar el Uso de Algebra de Sólidos	Lección 7 y 8				
12.- Describir el espacio Modelo y el Espacio de Papel					
13.- Explicar los métodos para generar superficies y Mallas en 3D	Creación de Superficies -Creación de Mallas	Magisterial Socializada Individual	Exposición Discusión Instrucciones Programadas	Pizarrón Marcadores Computador	(13-15)
14.- Explicar el uso del Render	- Representación Fotorrealista -Asignación de Materiales, iluminación, fondo y renderización Lección 9	Magisterial Socializada Individual	Exposición Discusión Instrucciones Programadas	Pizarrón Marcadores Computador	(16-17)
	Repaso general Ejercicio Práctico Final	Magisterial Socializada Individual	Exposición Discusión Instrucciones Programadas	Pizarrón Marcadores Computador	(18-19)

- LECCIONES

- Lección 1

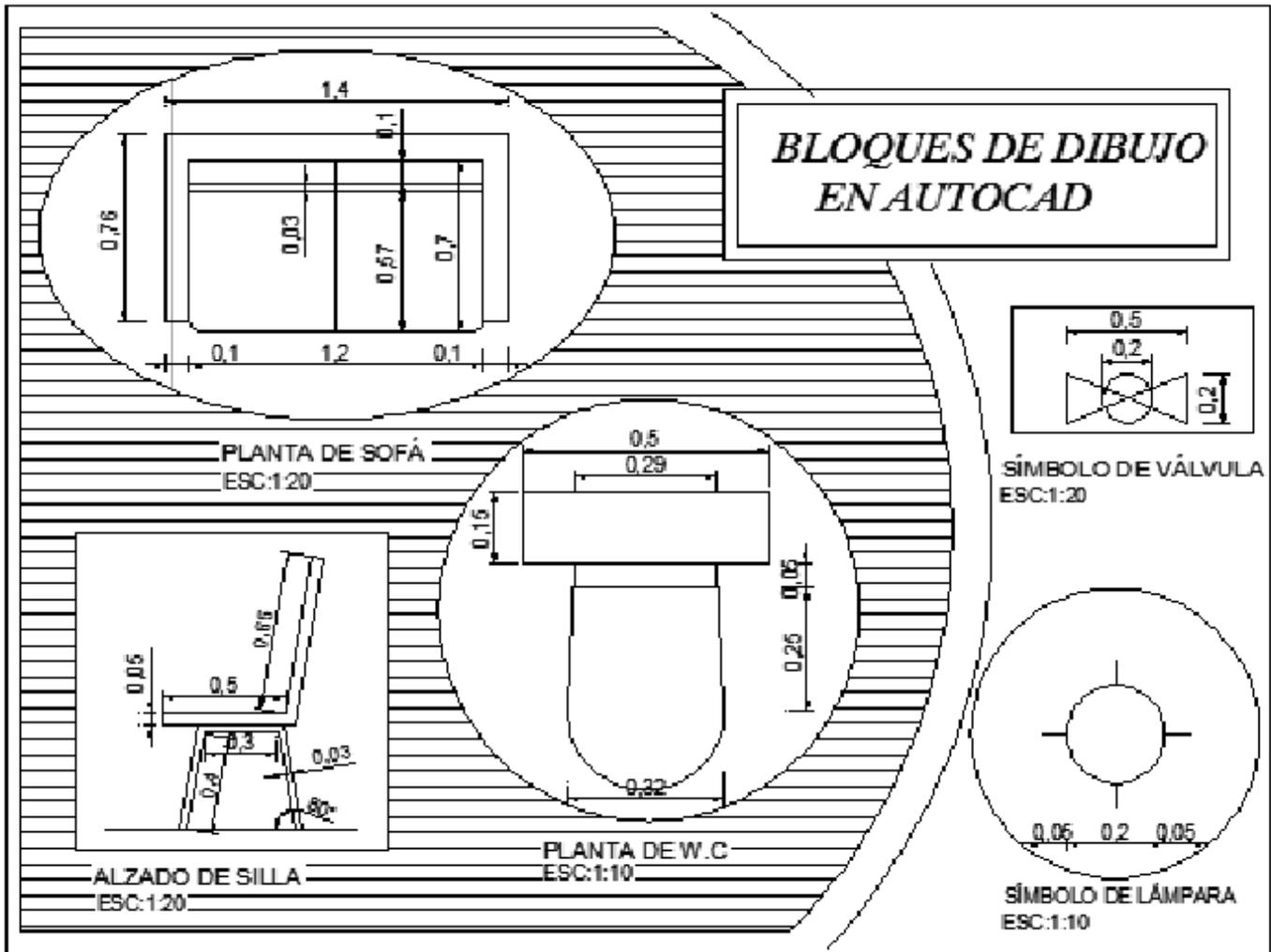
Vamos a realizar el siguiente Detalle de una cocina, luego se realizarán las cotas indicadas a continuación.



- LECCIONES

- Lección 2

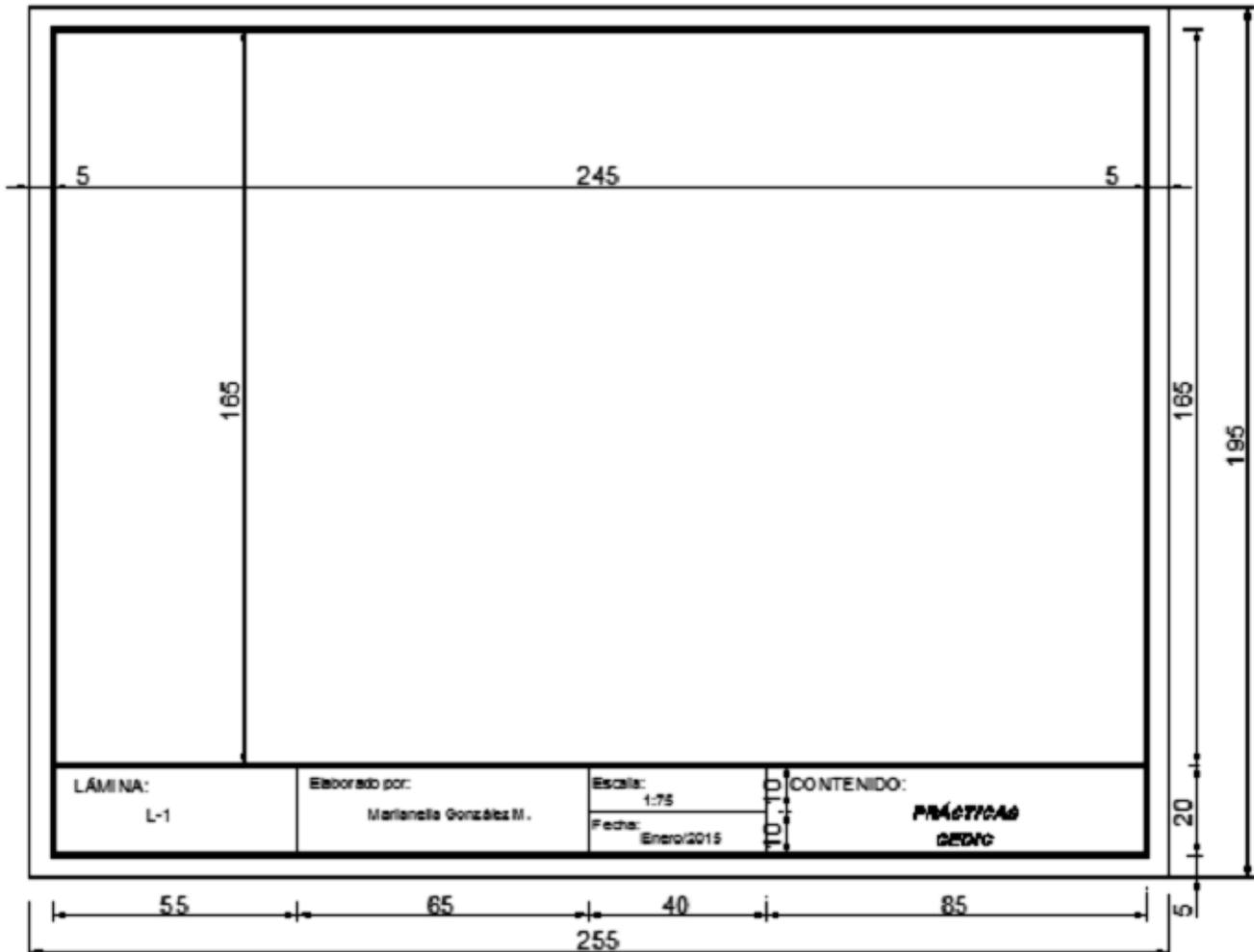
En el siguiente dibujo crearemos los Viewport (ventanas Gráficas) con sus respectivas Escalas y crearemos el Diseño de una Presentación



- LECCIONES

- Lección 3

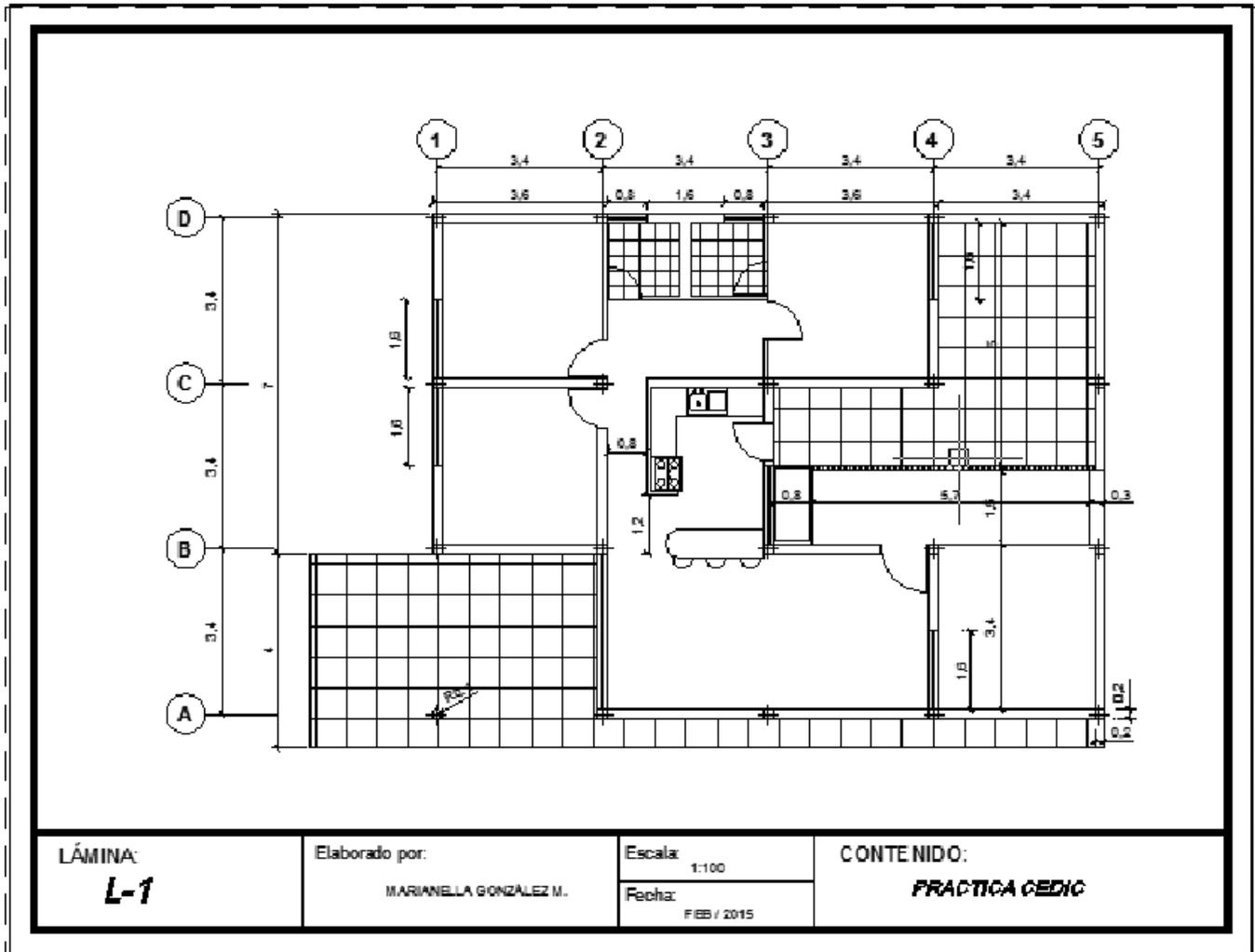
En el siguiente dibujo realizaremos un FORMATO con su respectivo Cajetín, creando los ATRIBUTOS



• LECCIONES

• Lección 4

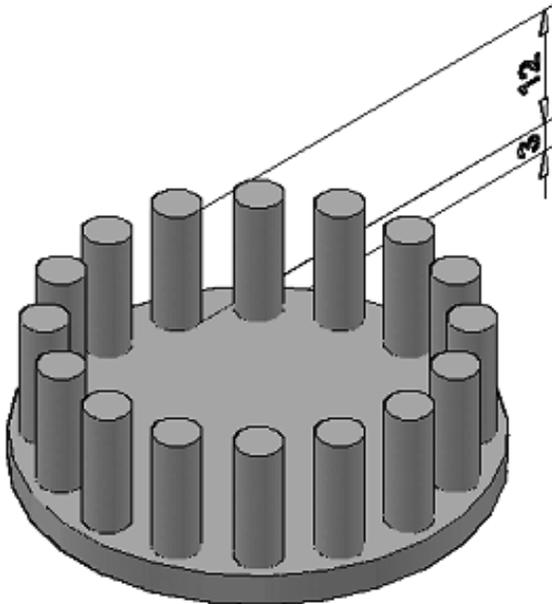
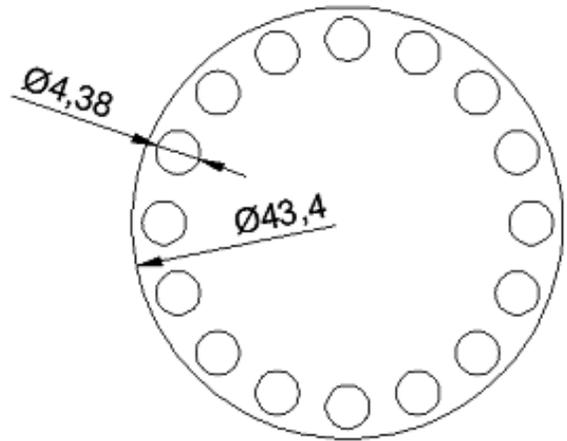
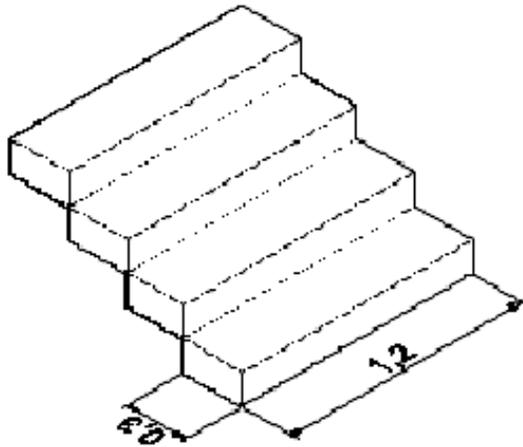
En el siguiente ejercicio, crearemos la ventana Gráfica, INSERTAREMOS al dibujo de la planta D EL FORMATO creado en la Lección 3



- LECCIONES

- Lección 5

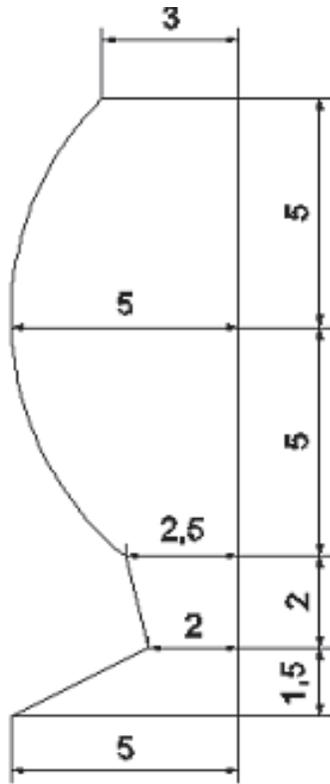
En el siguiente dibujo realizaremos un FORMATO con su respectivo Cajetín, creando los ATRIBUTOS



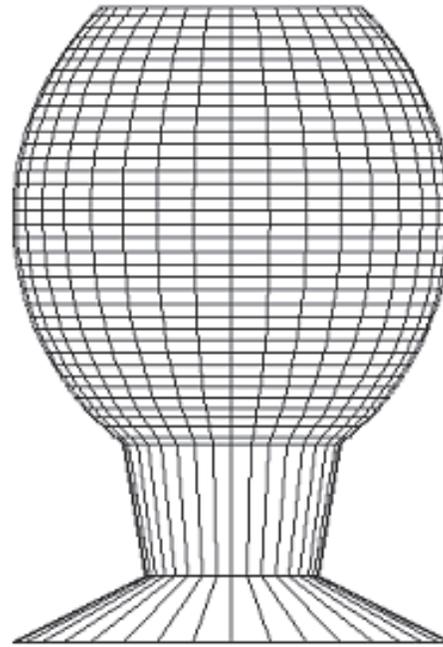
• LECCIONES

• Lección 6

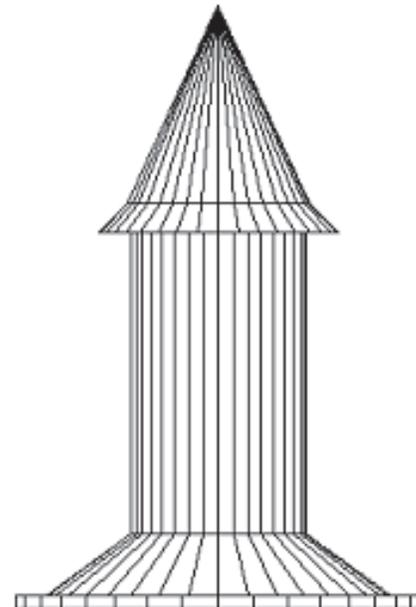
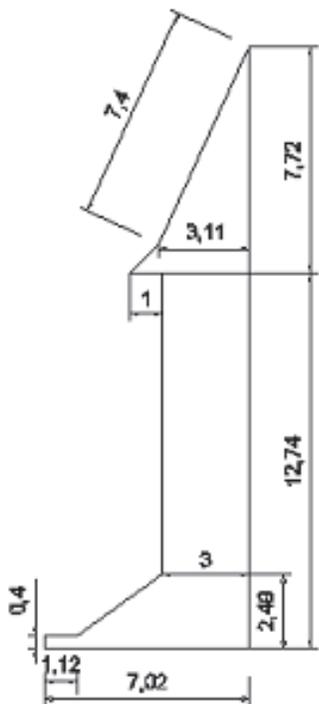
En el panel de Sólidos, crear los siguientes dibujos con el comando REVOLVE



PERFIL



OBJETVO 3D

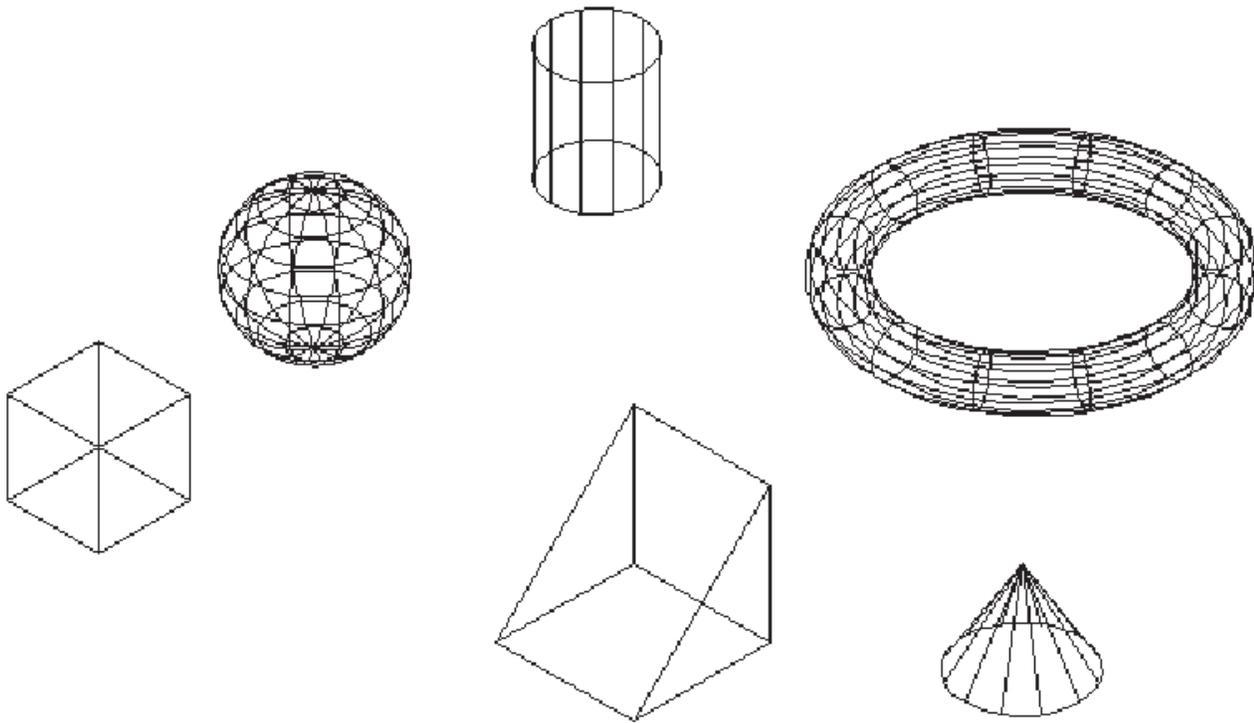


• LECCIONES

• Lección 7

En el panel de Sólidos, crear los siguientes dibujos con primitivas

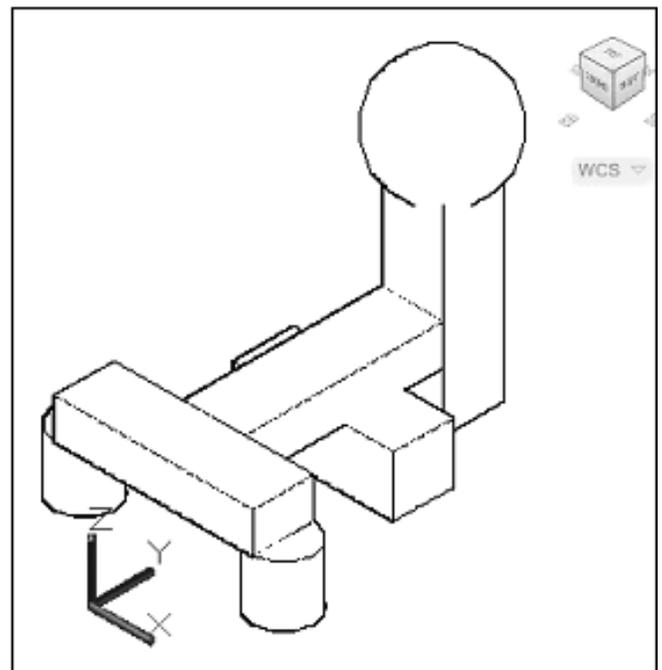
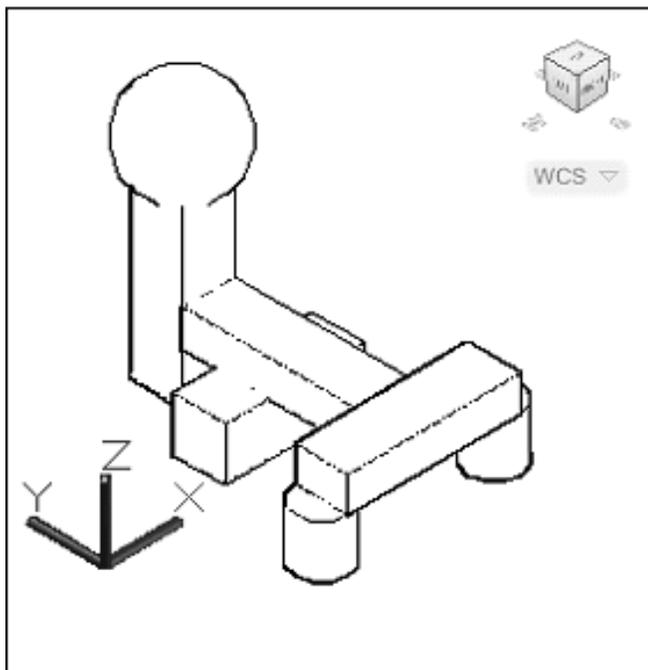
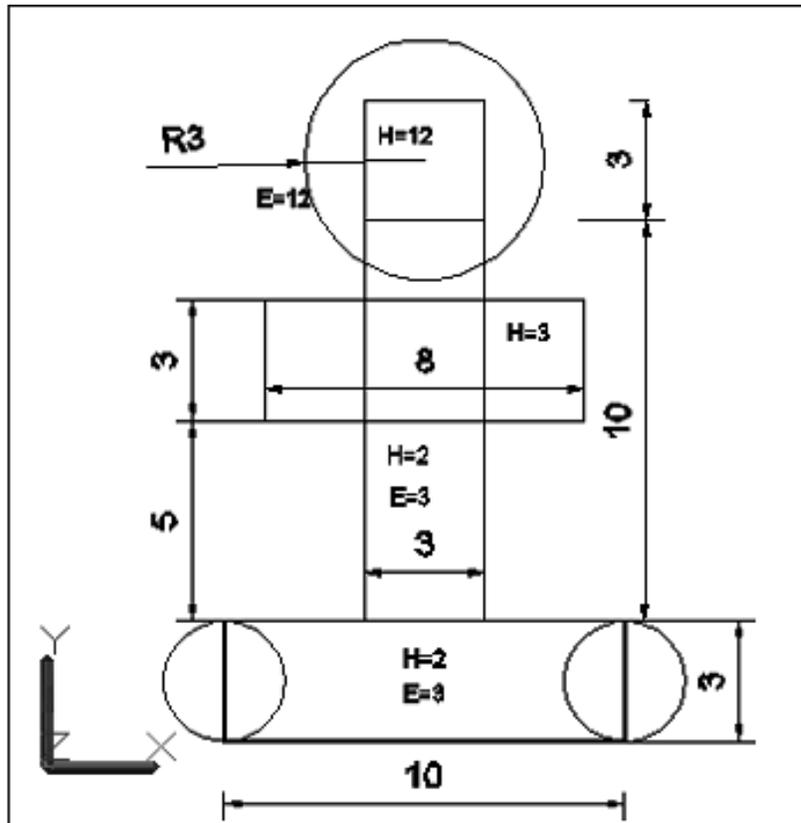
- Un cubo de 4x4
- Una esfera de radio 3
- Un cilindro de radio 2 y altura 5
- Un Cono de radio 3.5 y altura 4
- Un cubo truncado de lado 6
- Un torus, con radio mayor de 6, y radio menor de 1

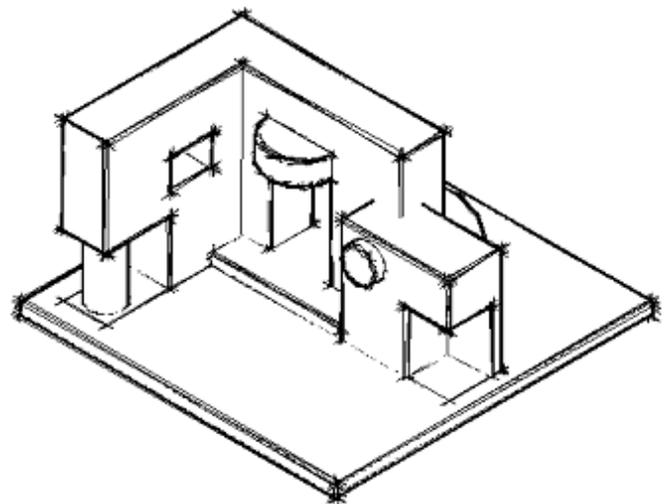
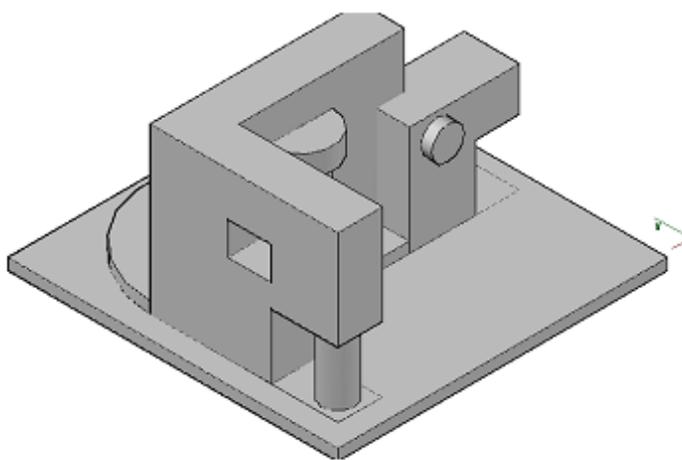
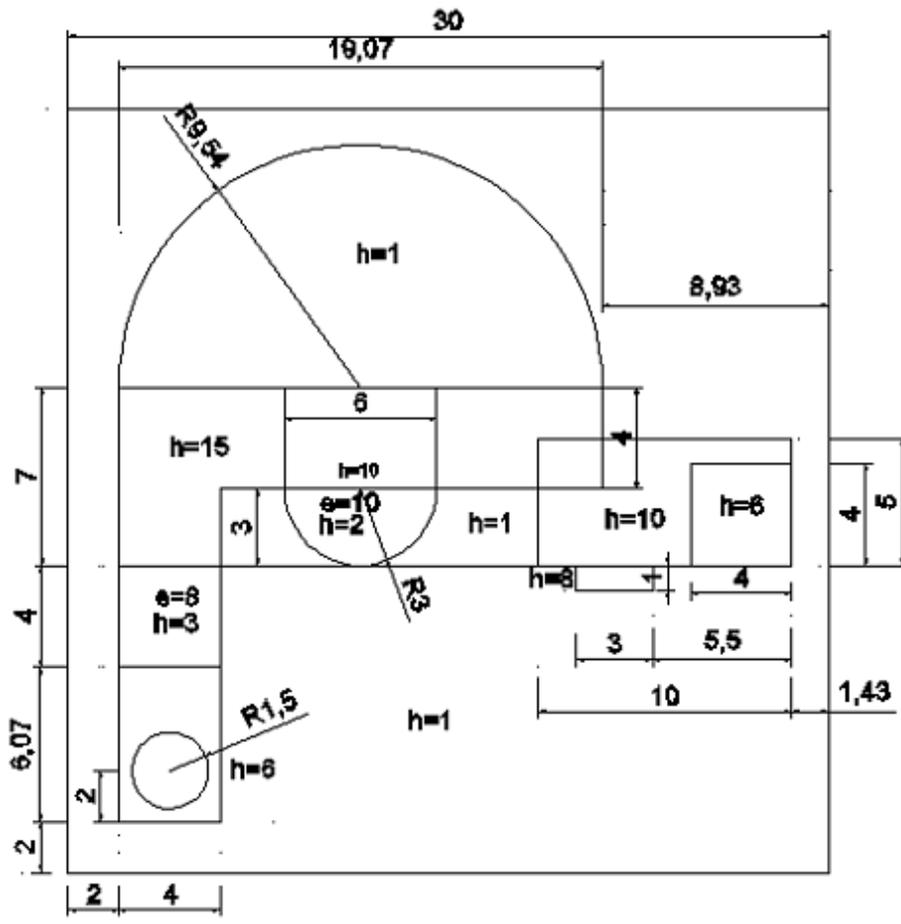


• LECCIONES

• Lección 8

En el panel de Sólidos, crear los siguientes dibujos con sólidos compuestos, realiza operaciones booleanas y crea diferentes las ventanas graficas con diferentes vistas y Estilos Visuales.

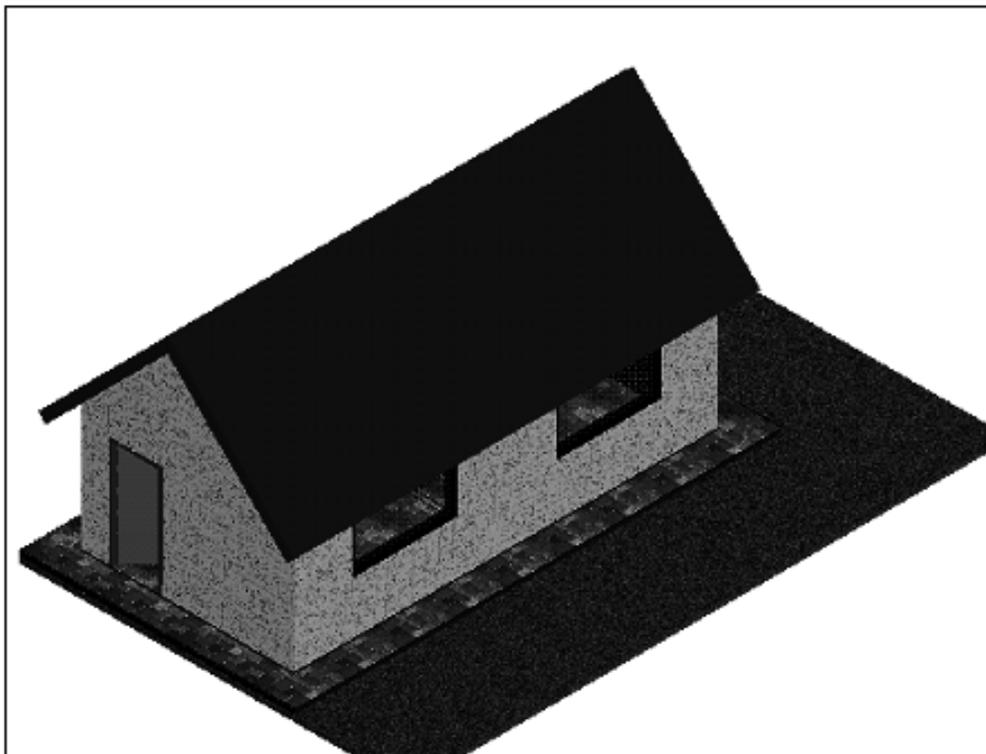
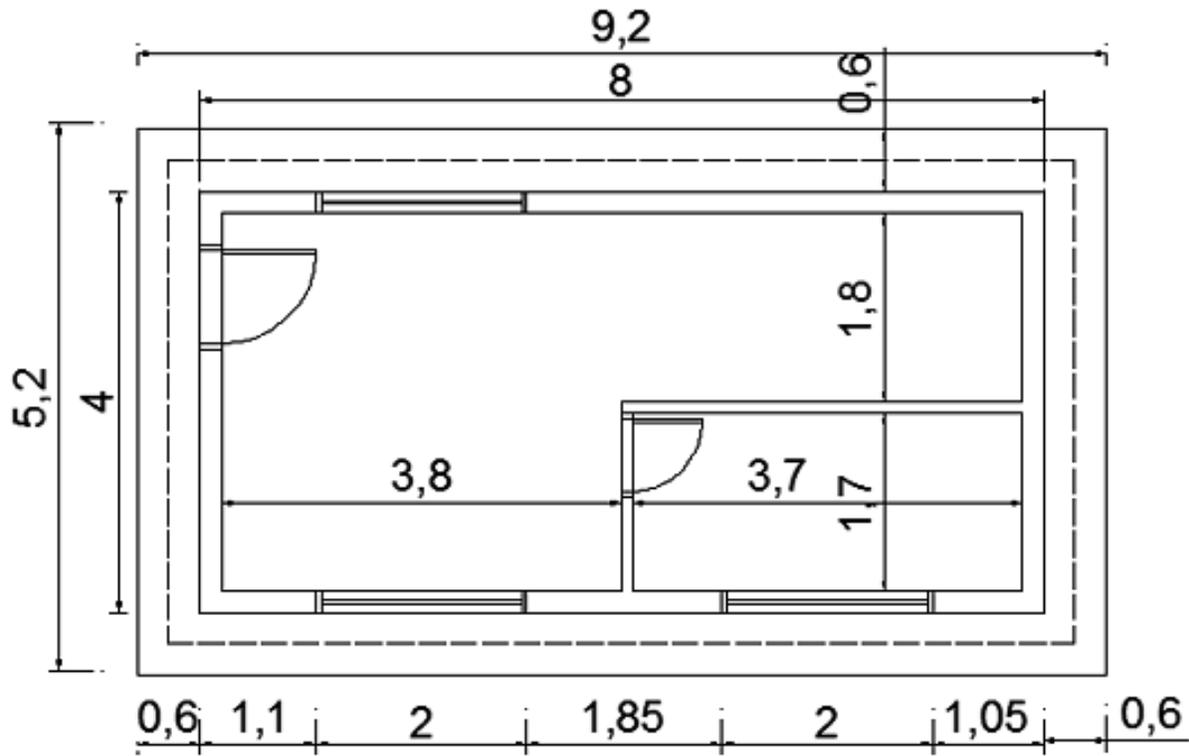




- LECCIONES

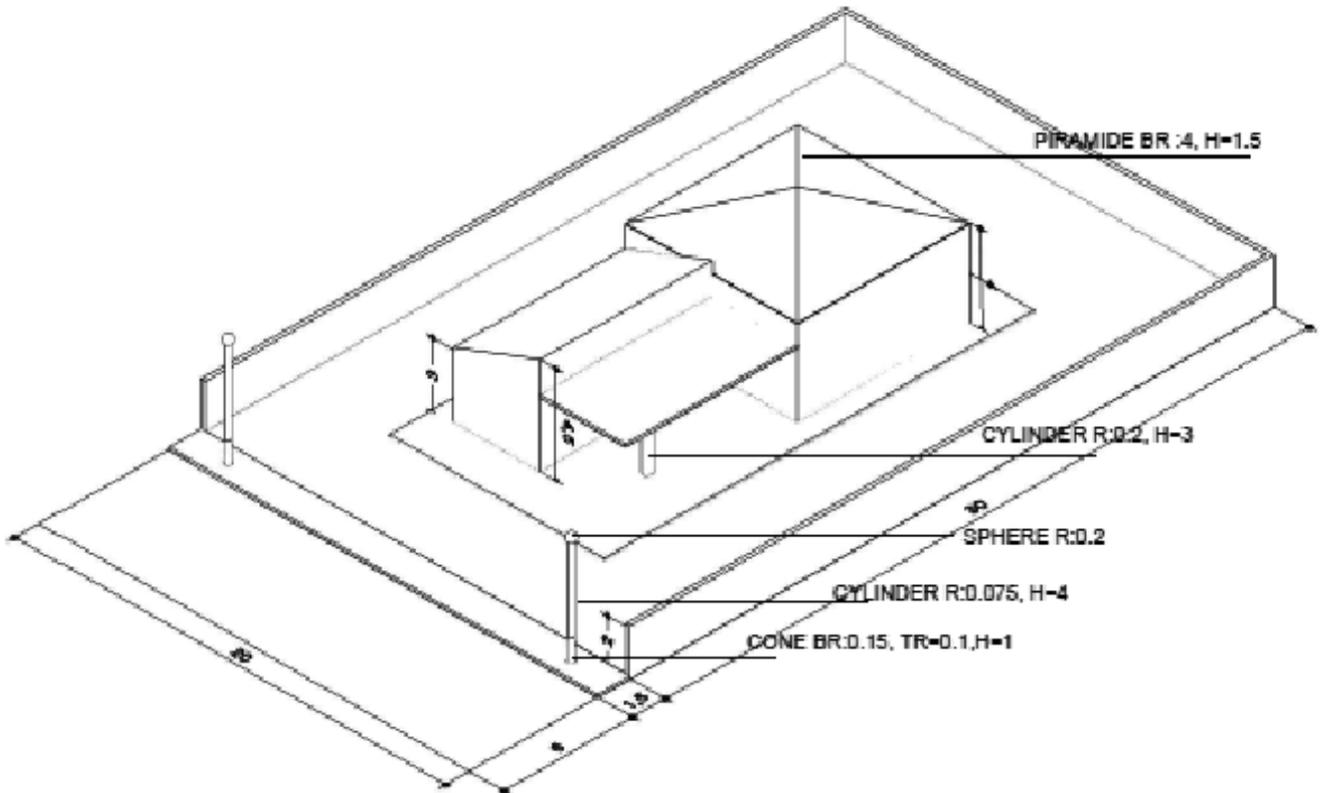
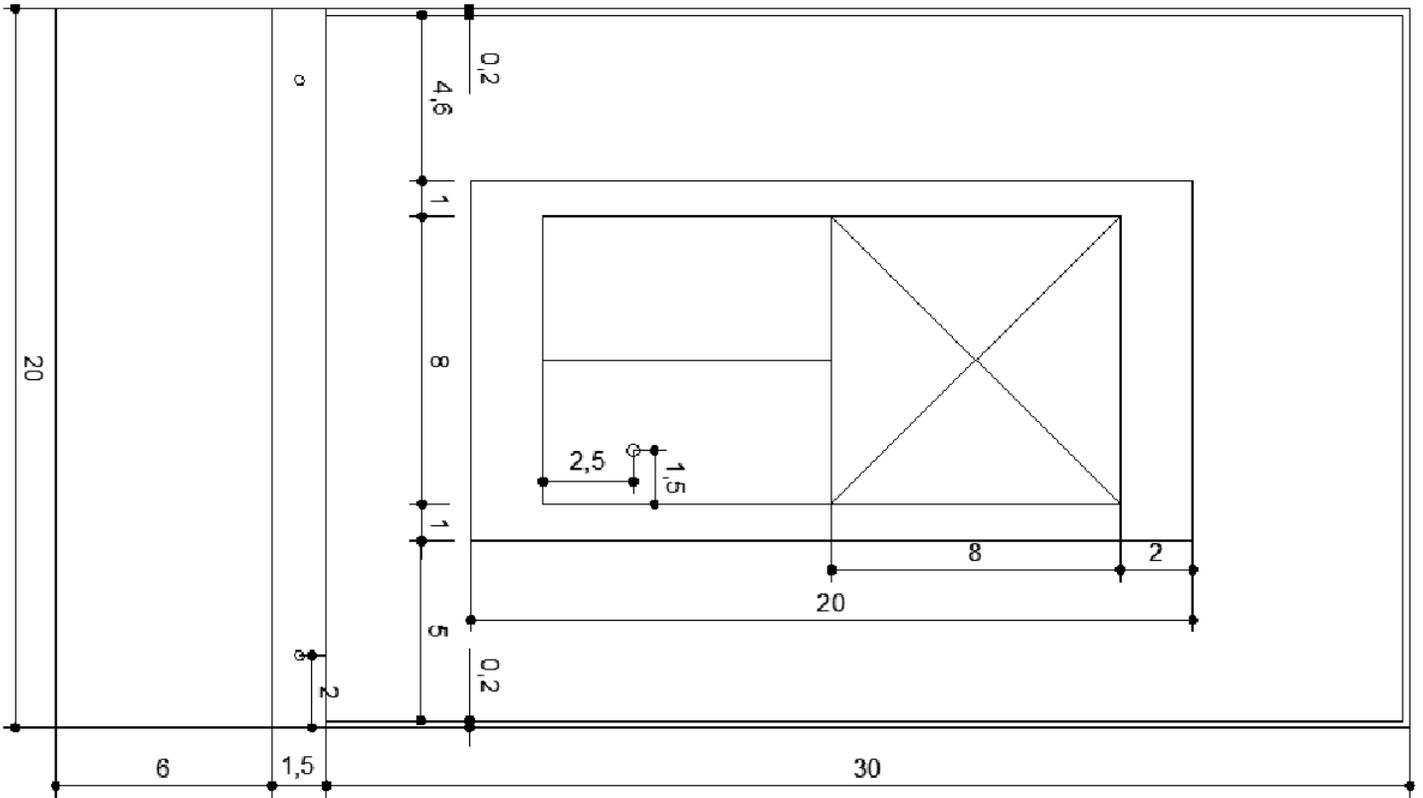
- Lección 9

Realizar el siguiente dibujo en 2D, luego levantar la planta en 3D aplicando los comandos estudiados en Lecciones anteriores, asigne MATERIALES Y aplica RENDER



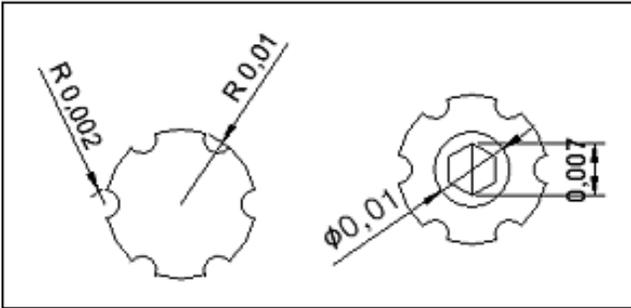
EJERCICIOS EXTRAS

PRÁCTICA - 1

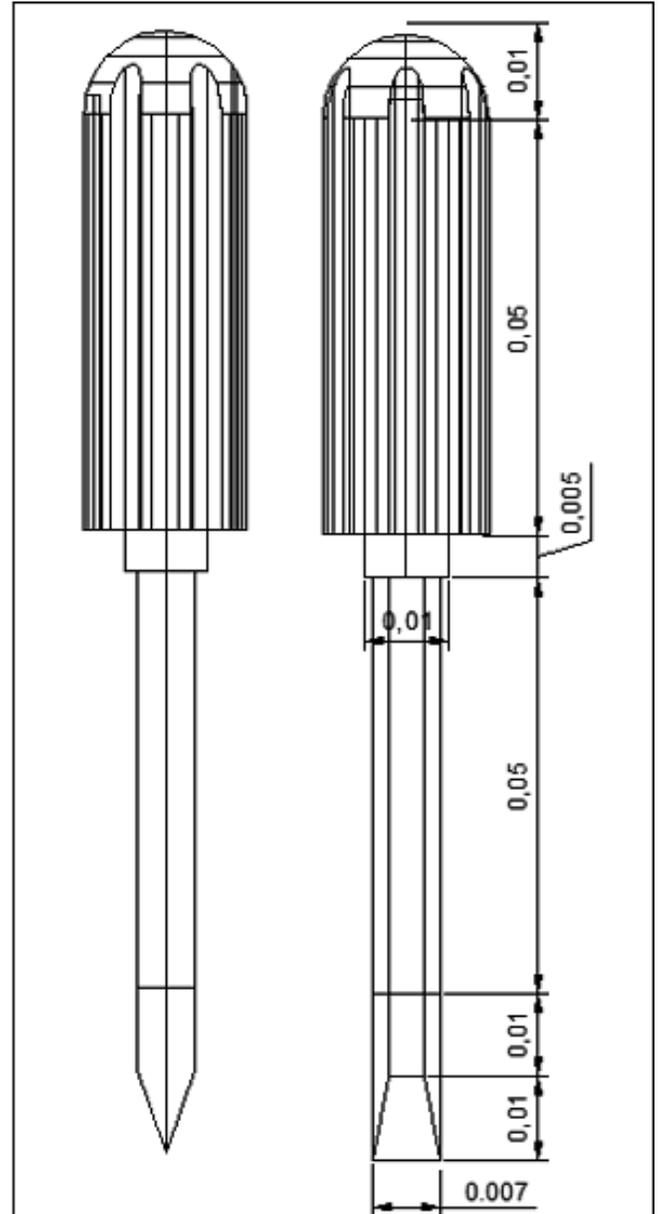


PRÁCTICA-2

PLANTA



ALZADO



PRÁCTICA-3

