

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](mailto:elcedic@yahoo.com)**

**[www.elcedic.net](http://www.elcedic.net)**

Curso: Microsoft Word 2010

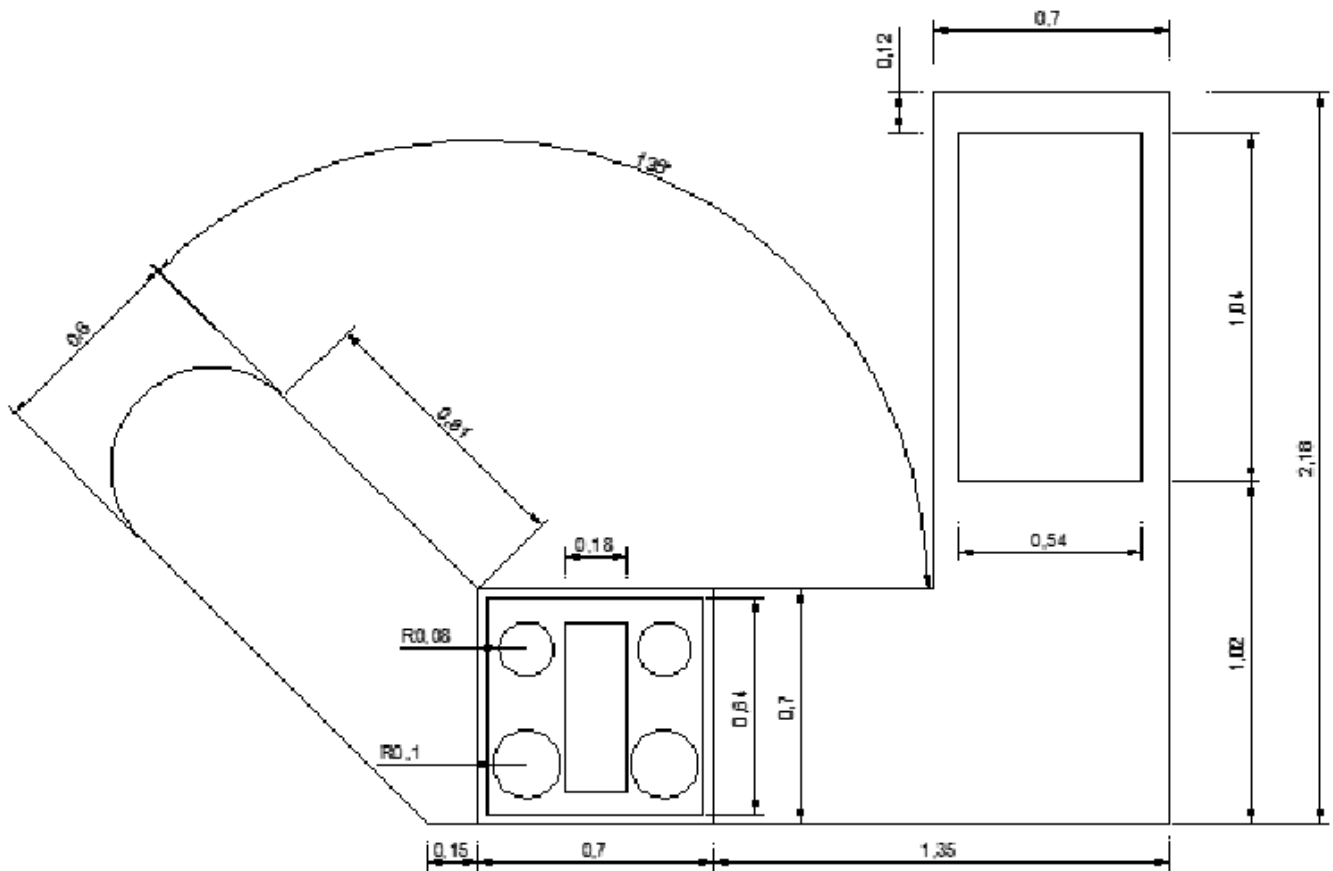
Objetivo General: Instruir al participante en el uso de AutoCAD como herramienta para el dibujo de planos.

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 <b>Lección 1</b>				
5.- Explicar los Layout Tabs	- Creación de Ventanas Gráficas. -Definir las escalas gráficas <b>Lección 2</b>	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 <b>Lección 3 y 4</b>				
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 <b>Lección 5 Y 6</b>	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	<b>Lección 7 y 8</b>				
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 <b>Lección 9</b>	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

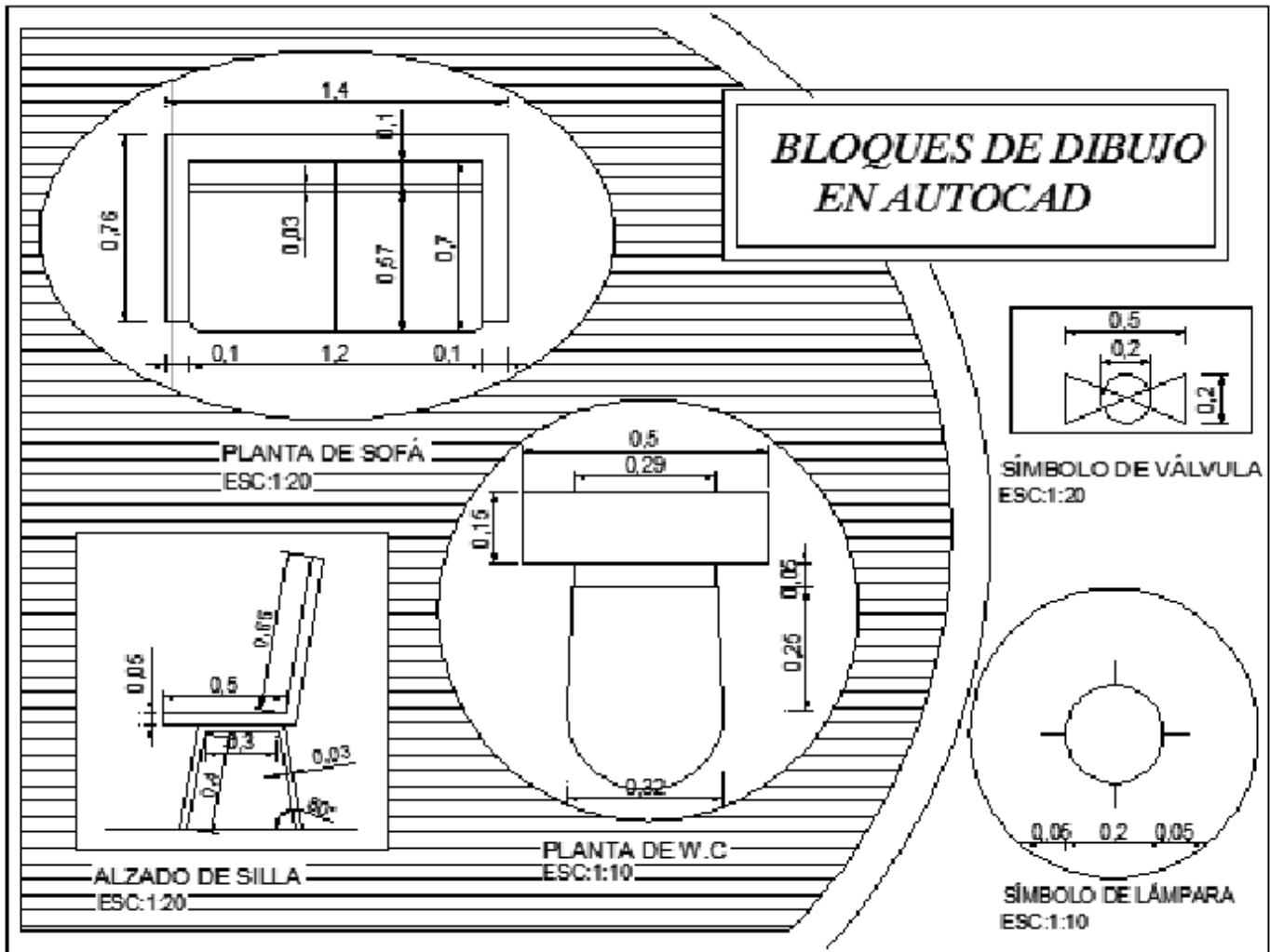
Vamos a realizar el siguiente Detalle de una cocina, luego se realizarán las cotas indicadas a continuación.



- LECCIONES

- Lección 2

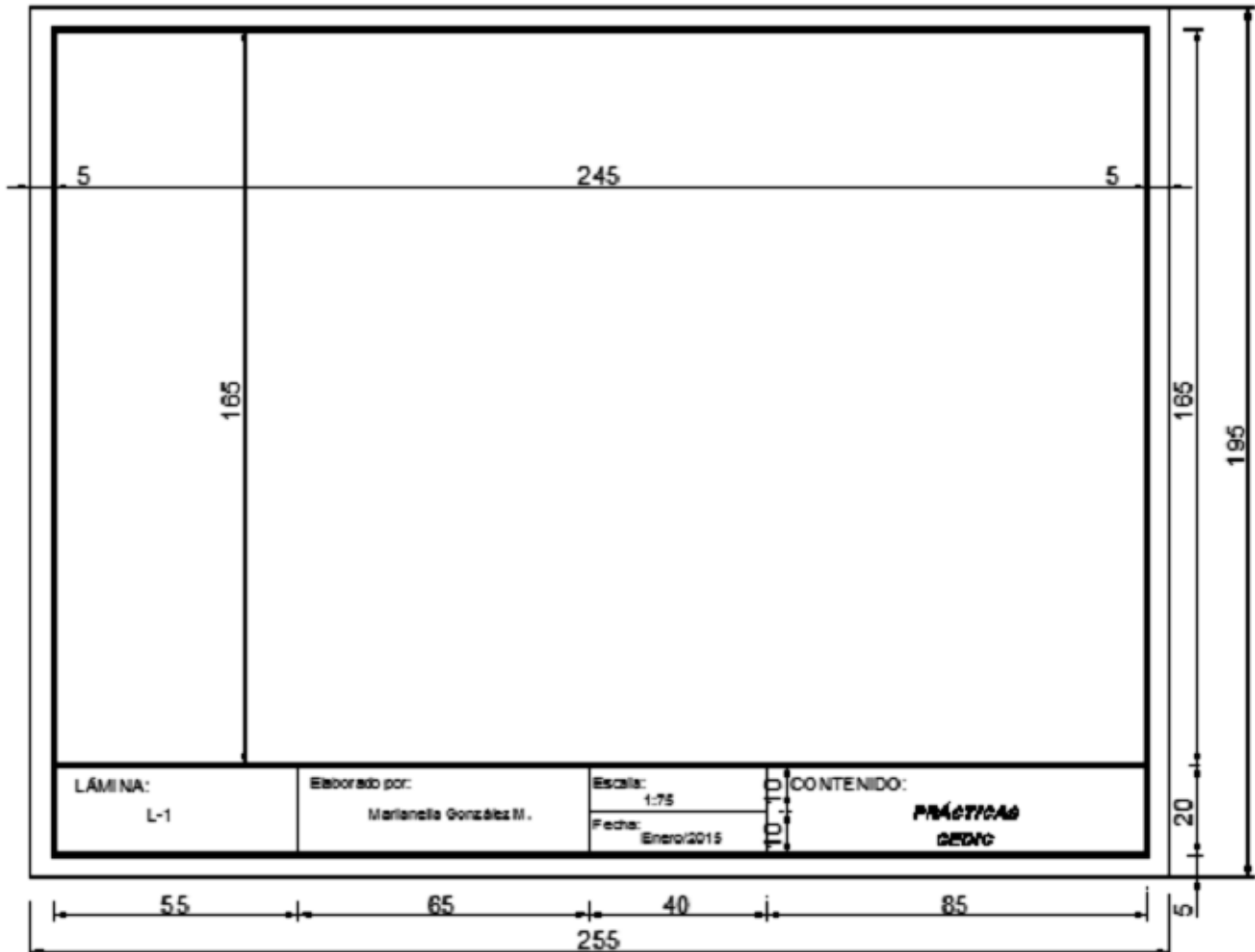
En el siguiente dibujo crearemos los Viewport (ventanas Gráficas) con sus respectivas Escalas y crearemos el Diseño de una Presentación



- LECCIONES

- Lección 3

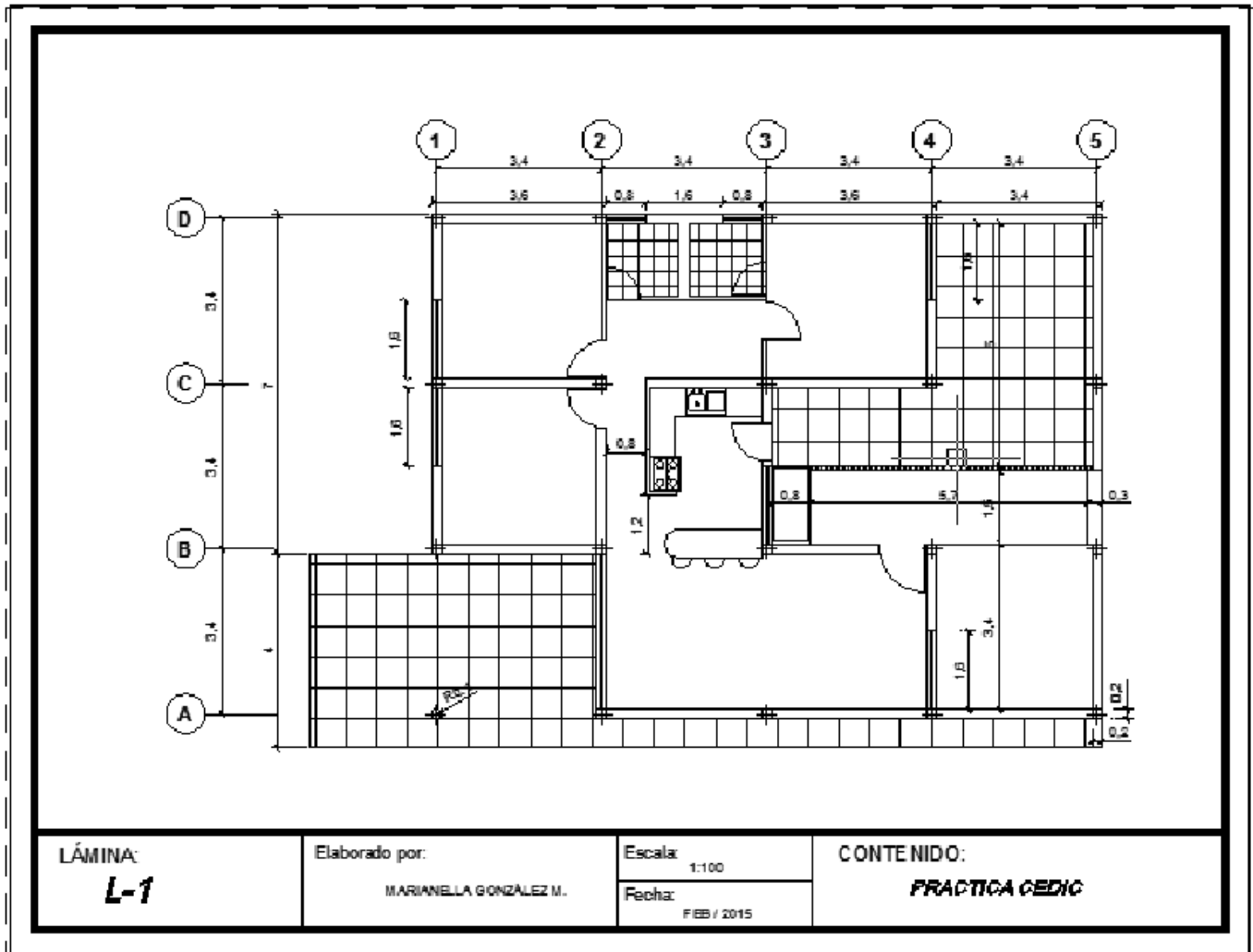
En el siguiente dibujo realizaremos un FORMATO con su respectivo Cajetín, creando los ATRIBUTOS



• LECCIONES

• Lección 4

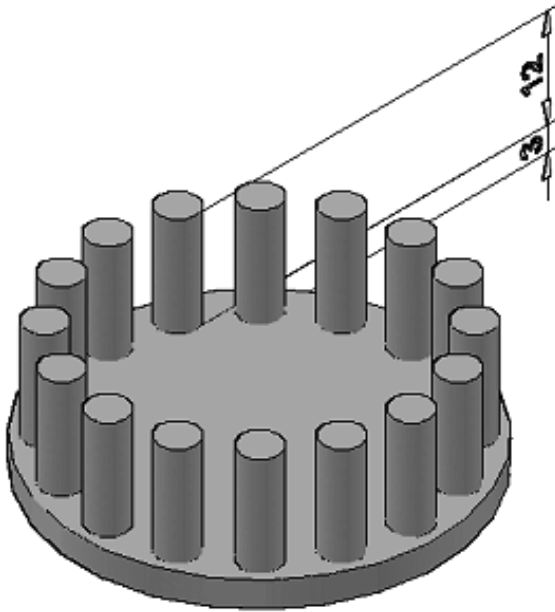
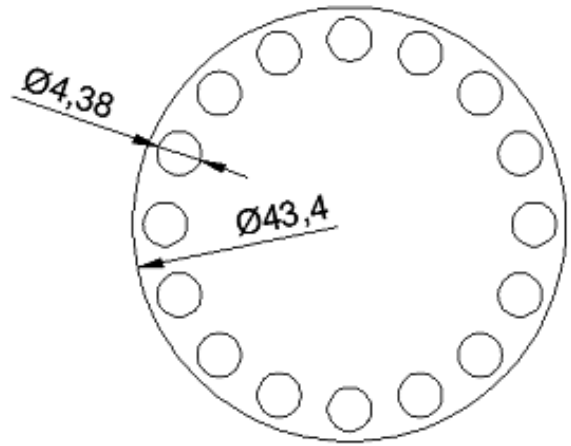
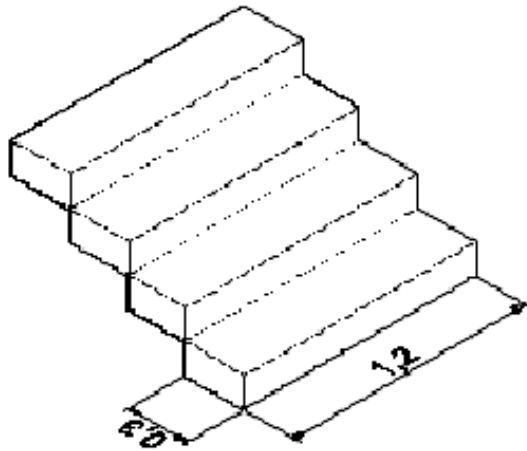
En el siguiente ejercicio, crearemos la ventana Gráfica, INSERTAREMOS al dibujo de la planta D EL FORMATO creado en la Lección 3



- LECCIONES

- Lección 5

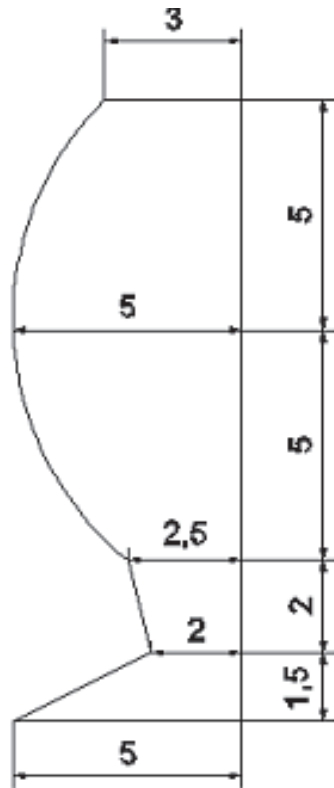
En el siguiente dibujo realizaremos un FORMATO con su respectivo Cajetín, creando los ATRIBUTOS



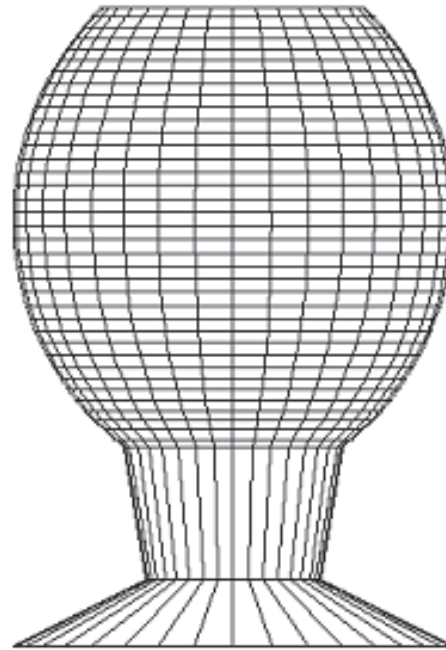
• LECCIONES

• Lección 6

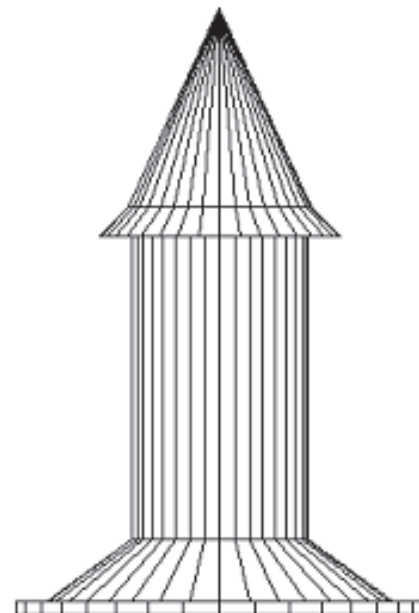
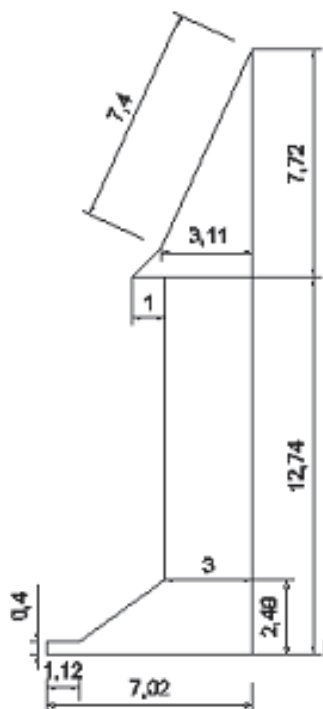
En el panel de Sólidos, crear los siguientes dibujos con el comando REVOLVE



PERFIL



OBJETVO 3D



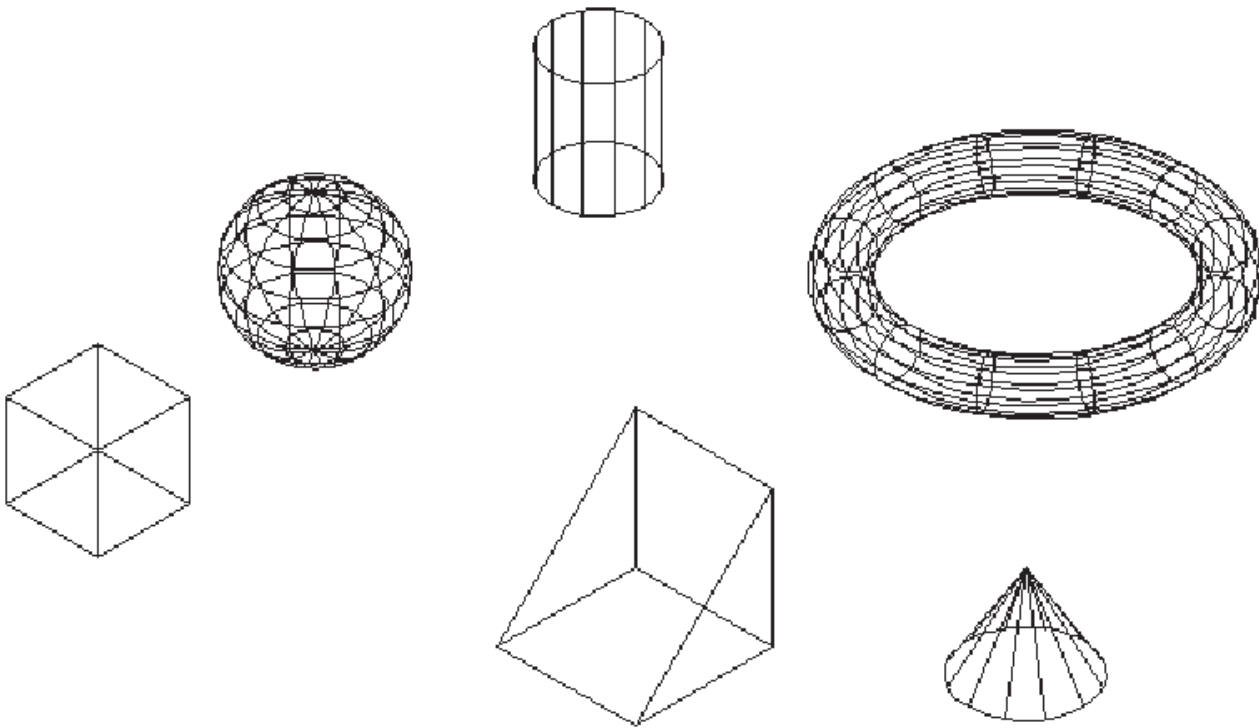


• LECCIONES

• Lección 7

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

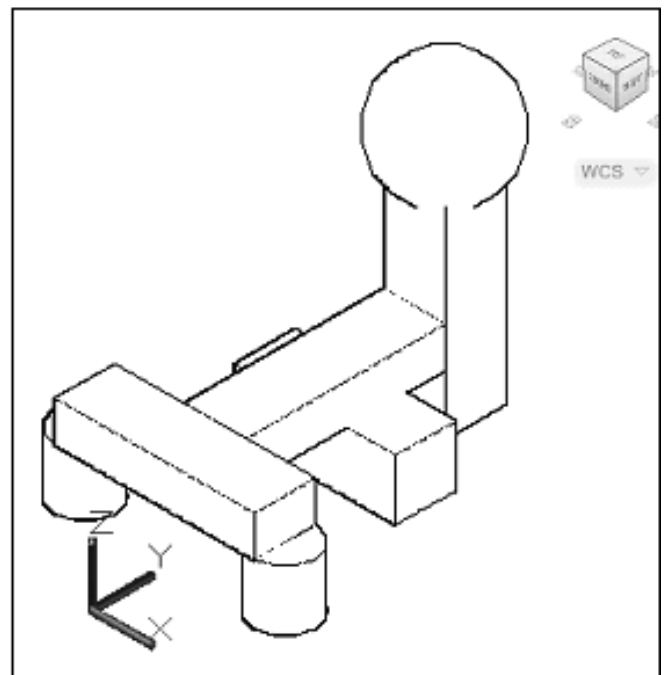
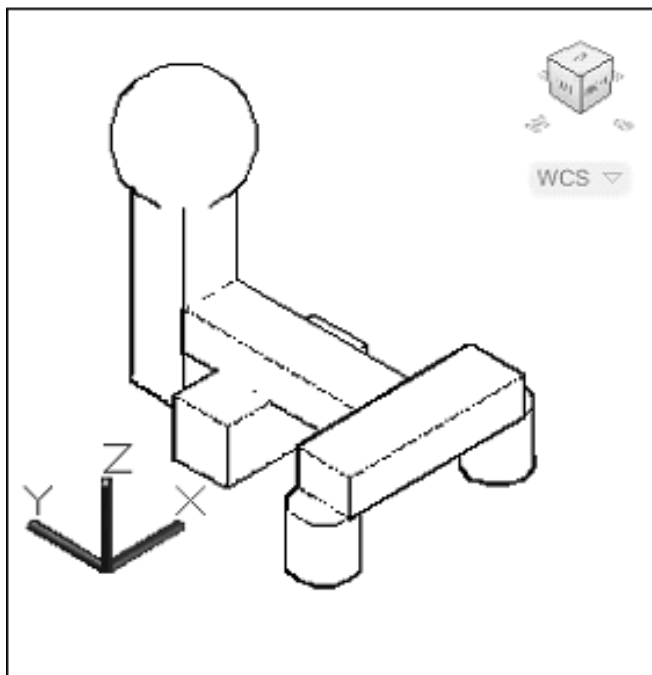
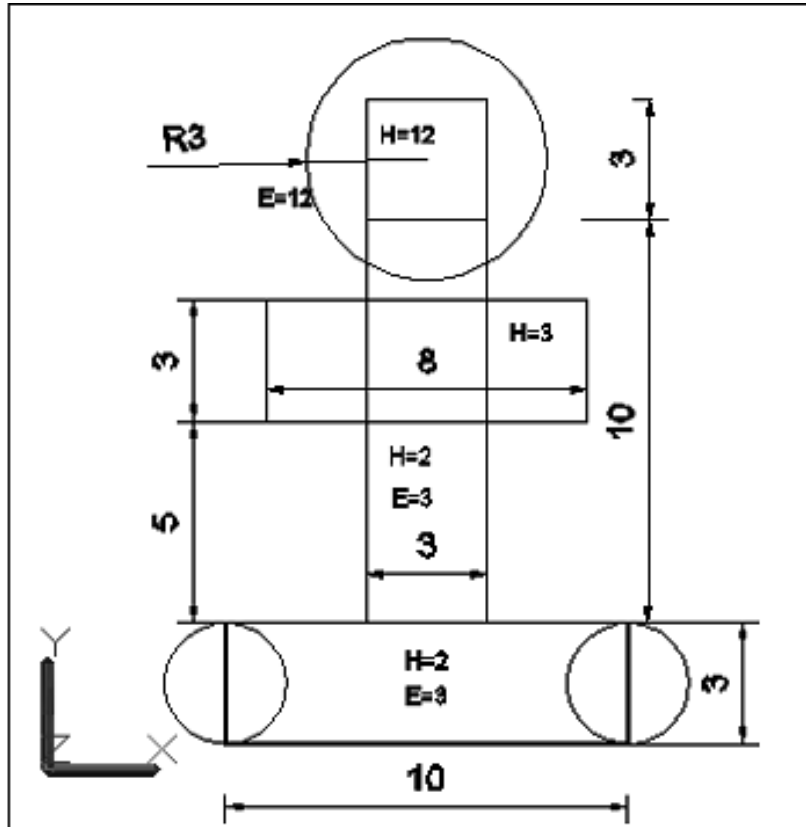
- Un cubo de 4x4
- Una esfera de radio 3
- Un cilindro de radio 2 y altura 5
- Un Cono de radio 3.5 y altura 4
- Un cubo truncado de lado 6
- Un torus, con radio mayor de 6, y radio menor de 1



• 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.

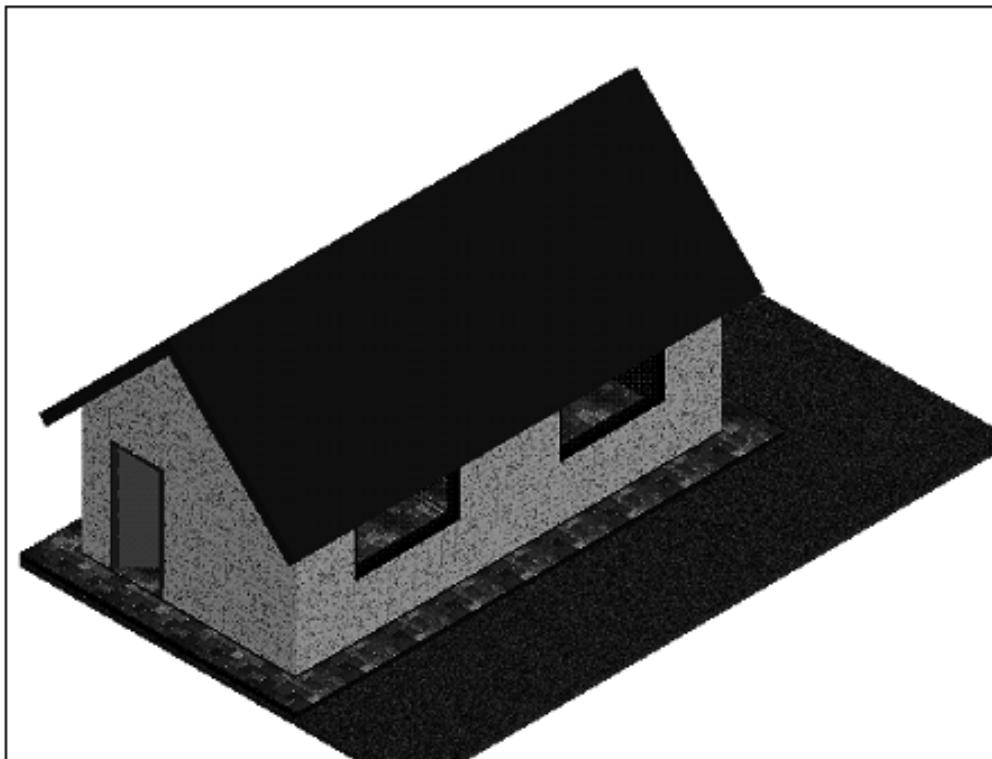
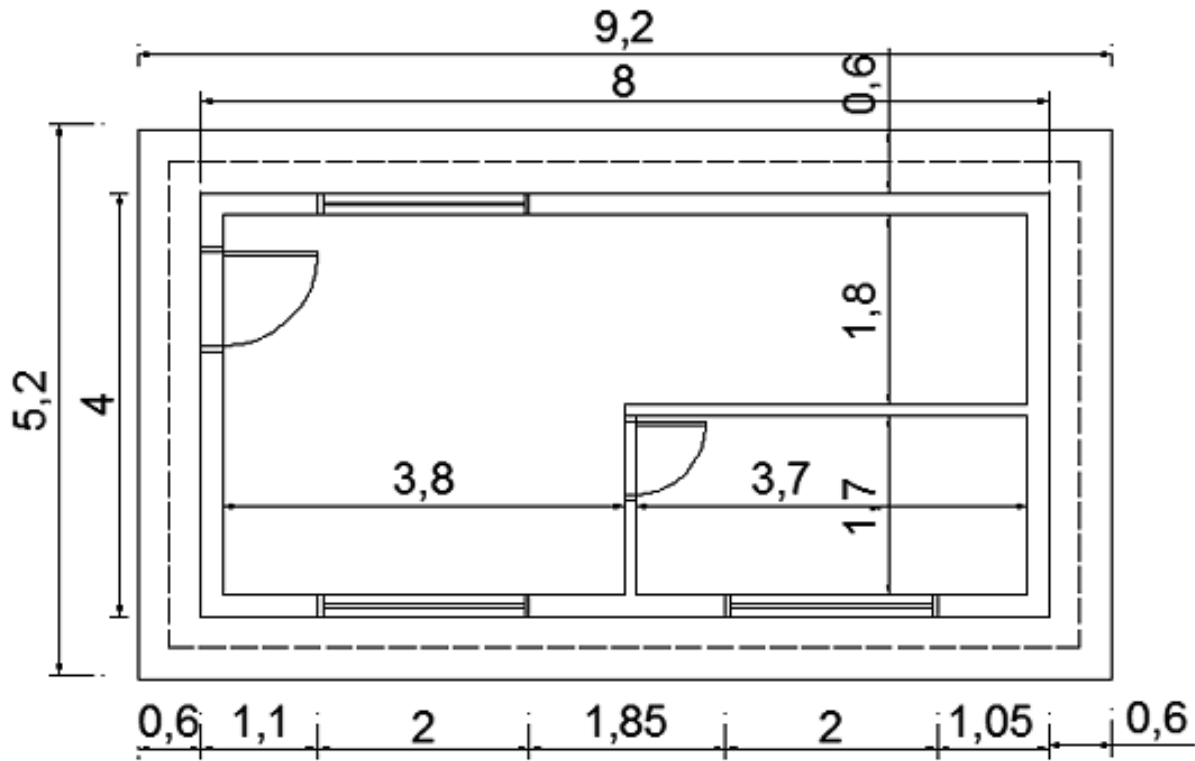




- LECCIONES

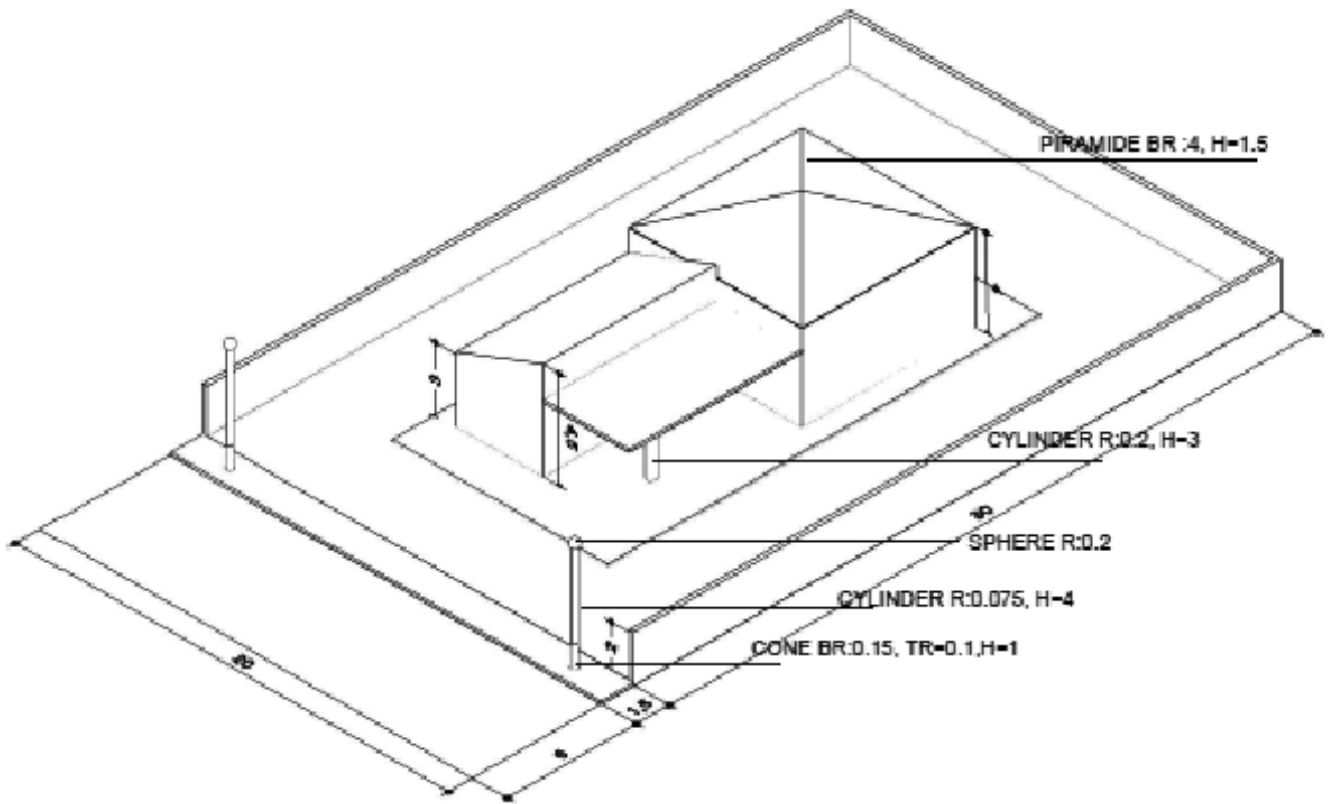
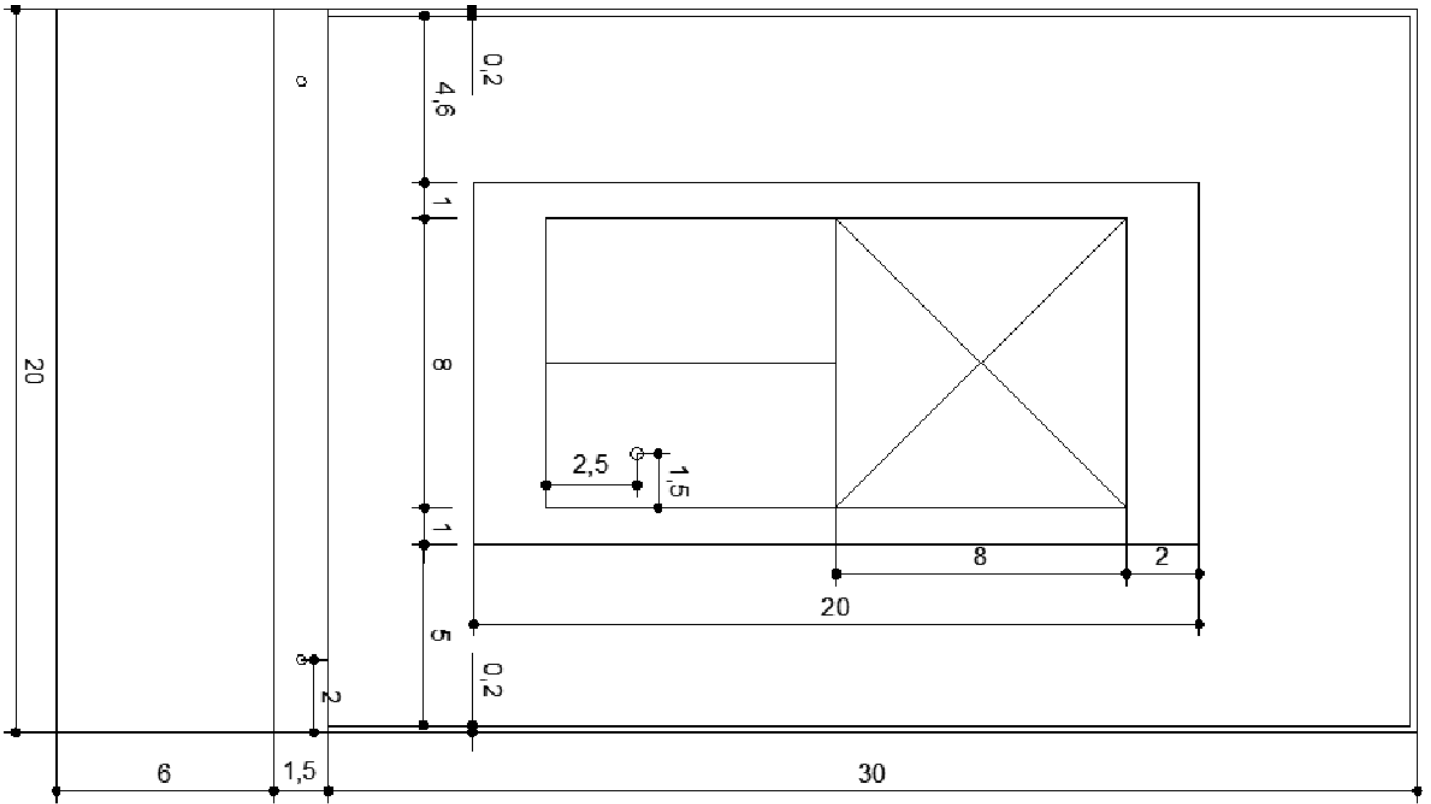
- Lección 9

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



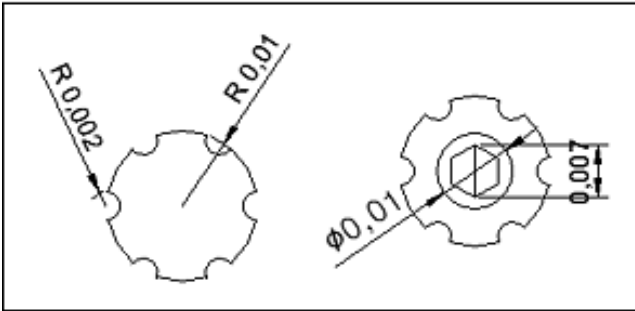
# EJERCICIOS EXTRAS

**PRÁCTICA - 1**

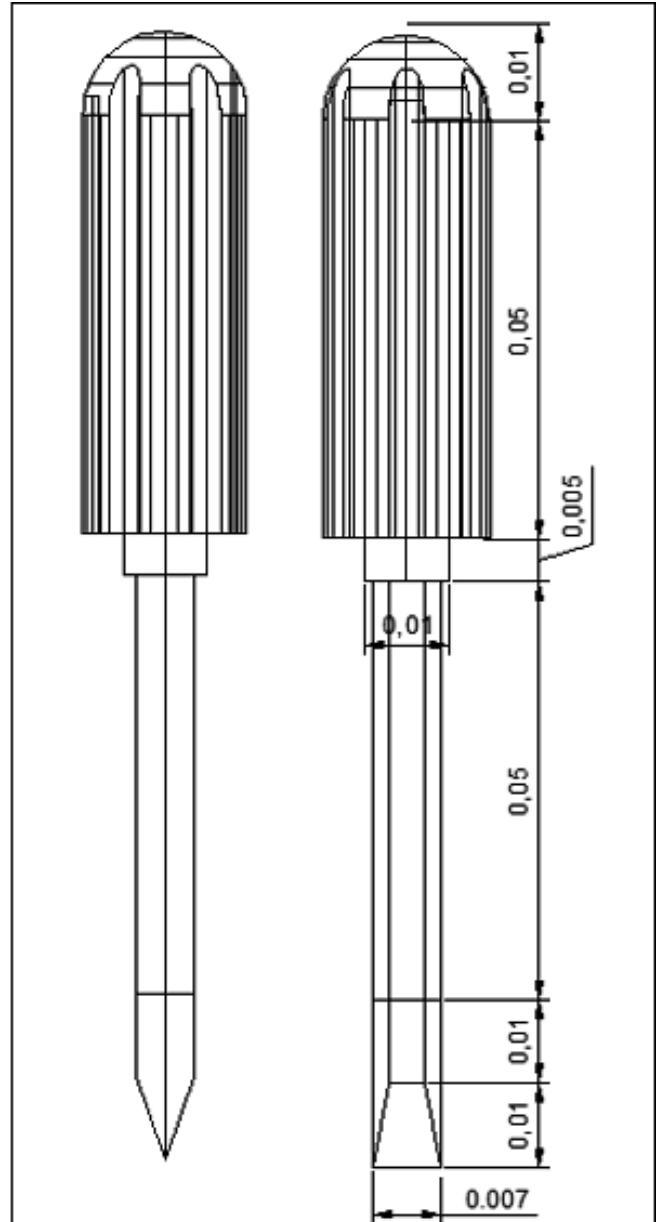


## PRÁCTICA-2

### PLANTA



### ALZADO



### PRÁCTICA-3

