



Guía didáctica

IFCT017PO. AutoCAD

INTRODUCCIÓN

En este curso exploraremos las habilidades fundamentales necesarias para crear dibujos técnicos y modelos en 2D y 3D. Comenzaremos por aprender técnicas precisas de dibujo que te permitirán representar de manera clara y exacta cualquier tipo de objeto, desde elementos simples hasta complejas entidades y ediciones. Además, exploraremos cómo gestionar proyectos de diseño, incluyendo cómo manejar anotaciones y simbología, y cómo imprimir proyectos 2D para su presentación.

OBJETIVO GENERAL

Gestionar planos técnicos y representar modelos en 3 dimensiones.

CONTENIDO FORMATIVO

IFCT017PO	AutoCAD	90 horas
UA1	Primer contacto <ul style="list-style-type: none"> • Introducción: dibujo vectorial, delineación, normativa aplicable. • Requerimientos e instalación. • Configuración básica, paneles y menús. • Proceso básico de trabajo. • Entidades de dibujo básicas, lineales y circulares. • Edición básica. • Impresión de presentaciones. • Almacenamiento de gráficos. 	8,5
	Test de evaluación UA1	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	9
UA2	Precisión en el dibujo <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo con referencias. • Modos de introducción de datos. • Sistemas de coordenadas. • Métodos de selección de entidades. • Rejilla de trabajo y límites del dibujo. • Limitaciones angulares. • Aceleraciones de trabajo. • Visualización de planos. 	8,5
	Test de evaluación UA2	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	9
UA3	Entidades y edición complejas <ul style="list-style-type: none"> • Creación de formas complejas. • Modificación de geometría. • Control de la posición y rotación de elementos. • Control del tamaño, longitud y proporciones. • Duplicación de objetos repetitivos. • Modificaciones directas con pinzamientos. • Marcas de dibujo. 	8
	Test de evaluación UA3	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	8,5
UA4	Gestión de proyectos <ul style="list-style-type: none"> • Control de las propiedades de los objetos. • Organización de proyectos por capas. • Creación y configuración de los parámetros por defecto. 	6
	Test de evaluación UA4	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	6,5

IFCT017PO	AutoCAD	90 horas
UA5	Anotaciones y simbología <ul style="list-style-type: none"> • Anotaciones, escritura y textos. • Secciones y rayados. • Proceso de creación de un elemento prediseñado. • Compartir información entre dibujos. • Datos asociados a elementos. 	6,5
	Test de evaluación UA5	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	7
UA6	Impresión de proyectos 2D <ul style="list-style-type: none"> • Impresión y ploteado de planos. • Configurar presentaciones. • Configuración de página. • Maquetar presentaciones. • Imprimir presentación. • Proyectos en formato DWF. 	7
	Test de evaluación UA6	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	7,5
UA7	Acotación <ul style="list-style-type: none"> • Colocación de cotas lineales. • Gestión de estilos de acotación. • Modificadores de acotación. • Adaptación de cotas, ubicación en planos. 	6,5
	Test de evaluación UA7	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	7
UA8	Introducción a 3D <ul style="list-style-type: none"> • Dibujos isométricos 2D. • Visualización tridimensional. • Modos de visibilidad de objetos 3D. • Orbitación dinámica. • Perspectiva paralela y perspectiva cónica. • Transformación de objetos 2D en 3D. • Modificadores de 2D en 3D. • Sistemas de coordenadas personales. 	8
	Test de evaluación UA8	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	8,5

IFCT017PO	AutoCAD	90 horas
UA9	Objetos 3D <ul style="list-style-type: none"> • Sólidos VS. Superficies. • Sólidos primitivos. • Sólidos de combinación. • Sólidos de composición. • Superficies primitivas. • Superficies complejas. 	7
	Test de evaluación UA9	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	7,5
UA10	Modelado en 3D <ul style="list-style-type: none"> • Modificadores de 3D. • Control de la posición, rotación y copia de elementos en 3D. • Materiales, texturas y acabados. • Cortes y secciones. 	6,5
	Test de evaluación UA10	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	7
UA11	Presentaciones de proyectos 3D <ul style="list-style-type: none"> • Visualización fotorrealista. Render. • Iluminación y sombras proyectadas. • Materiales, texturas y acabados. • Entorno. Escenas, paisajes, fondos, actores. • Impresión avanzada 3D. • Presentación fotorrealista final del proyecto en 3D. • Configuración de láminas. • Entrega en formatos digitales. 	8
	Test de evaluación UA11	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	8,5
	Prueba final tipo test	1
	Prueba de evaluación práctica	3