

Curso de Autodesk Autocad®

3D

30 HRS



www.maclearn.mx



Autodesk Autocad 3D®

[Modelado y rendero]



30 HORAS

Diseña y dale forma al mundo que te rodea con las potentes y flexibles funcionalidades que encuentras en el software de diseño y documentación AutoCAD®, una de las herramientas 3D líderes en el mundo.

Acelera la documentación, comparte sus ideas fácilmente y explóralas más intuitivamente en 3D. Con miles de módulos complementarios disponibles, el software de diseño AutoCAD® provee flexibilidad increíble, personalizado para tus necesidades específicas.

• Introducción al Autocad 3D

- Coordenadas 3D
- Definición de planos 3D
-

• Definición de vistas en 3D

- Introducción a la definición de las vistas 3D
- Selección de vistas 3D predefinidas
- Cambio dinámico de las vistas 3D
- Definición de planos delimitadores
- Visualización de vistas en perspectiva
- Visualización de varias vistas

- Guardado y restablecimiento de las especificaciones de las ventanas gráficas (view ports) en la ficha modelo
- Definición interactiva de vistas 3D
- Definición de las opciones de visualización de gráficos 3D (3D Orbit)

• Creación de objetos 3D

- Altura (extrusión de objetos)
- Creación de modelos alámbricos
- Creación de modelos sólidos
- Creación de sólidos de revolución
- Creación de sólidos compuestos

- Modificación de sólidos 3D
- Empalmes y chaflanes de un objeto sólido
- Sección y corte de un objeto sólido
- Modificación de caras de un objeto sólido
- Extrusión de caras
- Desplazamiento de caras
- Rotar caras
- Desfase de caras
- Inclinación de caras
- Eliminar caras
- Copiar caras
- Asignar un color a una cara
- Asignar color a una arista
- Copia de aristas
- Estampado de un sólido
- Separación de sólidos
- Generación de espesores de pared
- Limpieza y comprobación de sólidos
- Creación de superficies
- Creación de una malla de superficie predefinida
- Creación de mallas rectangulares
- Creación de una malla definiendo caras de un objeto
- Creación de una malla de superficie tabulada
- Creación de una malla de superficie de revolución
- Creación de una malla

- definida por cuatro curvas
- Edición en el espacio 3D
- Girar objetos 3D en el espacio 3D
- Creación de copias múltiples con el comando 3DARRAY
- Copias simétricas

• Renderizado

- Aplicación de materiales
- Definición y aplicación de materiales
- Color
- Variación del color de las superficies
- Enlazar y desenlazar materiales a un modelo 3D
- Enlace de materiales a bloques o capas
- Biblioteca de materiales
- Proyección de una imagen bidimensional de un modelo 3D
- Formas de aplicar mapas
- Mosaico o recorte de mapas de bits
- Tipos de proyección