

A AUTOCAD INTERMEDIO

En este nivel nos permite aprender algunos comandos complementarios, por ejemplo BLOQUES, lo cual es muy importante para objetos que se repiten muy continuamente en un proyecto. Luego comandos que nos ayudan a enlazarnos con otras máquinas, con la finalidad de poder trabajar coordinadamente. así como también usar el Excel para la importación de datos al AutoCAD, lo cual nos ayuda a desarrollar el trabajo mucho más rápido y eficiente. En este nivel nos permite dibujar objetos en el plano y que simulan estar en el espacio, sirve para figuras que no ofrezcan mucho detalle. Principalmente este nivel se basa en elegir, bajo buen criterio, los formatos, las escalas de cada objeto, de manera rápida y eficiente, para una muy buena presentación de trabajo.

• Conocimientos Previos

Conocimientos de AutoCAD Básico.

• El participante al final del curso sera capaz de :

Ampliar la aplicacion del tema de Dimensionados.
Crear formatos en el Espacio Model, para objetos que tengan la misma escala. Aplicación de comandos Parametricos para diversos usos. Dibujo Isométrico (piezas mecánicas, tuberías o Vivienda) Convertir objetos en bloques (Actualización de datos) Trabajar con imágenes para fines convenientes. Insertar archivos externos en el drawing Referencias externas (Ubicación de los archivos) Tener el criterio de elegir la Escala conveniente para la presentación de un Dibujo. Trabajar con Layout para plotear los objetos a diferentes escalas.

■ Dirigido a:

Estudiantes, Profesionales
y Publico en General

Duración
del curso

24
HORAS.

■ Evaluación

Será totalmente práctica. Se realizarán entre 4 o 5 prácticas de las cuales se eliminará la nota más baja y se obtendrá un promedio (PP). Durante la última sesión se realizará un examen final (EF), el cual se promediará con la nota de prácticas y de esta manera se tendrá la calificación final

PROMEDIO DE PRÁCTICAS:

$$PP=(PR1 + PR2 + PR3 + PR4 - MENOR (PR))$$

NOTA FINAL:

$$NF= PP + EF$$

■ Modalidad Online

Requiere una PC con las siguientes características:

- Procesador - 1GHZ o más rapido / en un chip (SOC).
- RAM - 1GB para 32 Bits o 2GB para 64.
- Espacio Libre 16GB - SO de 32 bits / 32GB - SO de 64 bits.
- Una tarjeta gráfica - DirectX 9, posterior o controlador WDDM 1.0.
- Pantalla - 800x 600 resolución.
- Conexión a internet estable.

■ Conéctate a nuestras diferentes Plataformas Digitales:

Telf.: 200 - 9060 Opción 1

E-mail: sisuni.info@uni.edu.pe

www.sistemasuni.edu.pe



“Aumenta tus conocimientos, desarrolla nuevas habilidades y construye hoy tu futuro”.

Tema 1

AMPLIACIÓN DE DIMENSIONADOS BLOQUES, INSERT Y ATRIBUTO

- Dimensionamiento Angular, Radial, Diametral, Longitud de Arco, Jogged y Directrices.
- Ploteo en Espacio-Model, comando PLOT.
- Indicar la diferencia de Ploteo entre dibujos de diferentes unidades de medida.
- Mediante el ploteo, crear imagen en PDF.
- Definición de bloques comando BLOCK.
- Criterio para usar bloques.
- Métodos de Selección y Quik Select.
- Inserción de Bloques y Archivos de Dibujo comando INSERT.
- Crear un Formato simple como bloque con características de ANOTATIVO.
- Redefinición de bloques .
- Redefinir bloques con el comando BEDIT.
- Contador de bloques: Bcount.
- Definición de Atributos de bloque comando ATTDEF.
- Practica N°1.

Tema 2

ESPACIO – PAPEL o LAYOUT PRESENTACIÓN DE TRABAJO

- Directrices, Imagen y Coordenadas.
 - Creación de un formato dinámico con membrete de carácter anotativo, para tener la opción de elegir uno de los formatos.
 - Normalizados (A4, A3, A2, A1, A0) más adecuado, en el Espacio-Model.
 - Comando para crear Directrices : MLEADERSTYLE.
 - Comando MLEADER, para hacer indicaciones.
 - Seleccionar Objetos Similares.
 - Coordenadas Rectangulares Absolutas.
 - Teoría del ESPACIO-PAPEL o LAYOUT.
 - Recomendaciones para trabajar en ESPACIO MODEL y luego en ESPACIO- PAPEL.
 - Elegir FORMATOS.
 - Creación de Ventanas al Espacio-Model, comando MVIEW.
 - Fijar la escala de cada objeto en Layouts (activación y desactivación de ventanas).
 - Crear el estilo de texto y acotamiento, con características Anotativas para que sea presentado en layout.
 - Tener el criterio de elegir el tamaño de texto al momento de escribir sobre la hoja de layout.
 - PLOTEO en layout.
 - Aseguramiento de las escalas de cada ventana del layout.
 - Crear ventanas de diferentes formas geométrica
 - Obtención de áreas y perímetros, comando AREA.
 - Eliminar objetos que no se usan en el drawing comando PURGE.
- Practica N°2.

Tema 3

ARCHIVOS CON REFERENCIA, IMÁGENES, ALINEAMIENTO Y REFORZAMIENTO DE LA TEORÍA DE LAYOUT CON EJEMPLOS APLICATIVOS.

- Comando MIRRTEXT.
- Archivos con Referencia, para enlazarse con otras máquinas. Comando.
- XATTACH.
- Comando XREF, para hacer acciones con las opciones Unload, Reload, Detach, Xbind.
- Importación de imagen al autocad, comando IMAGEATTACH.
- Recorte de imágenes, IMAGECLIP.
- Georeferencia de un Mapa en Imagen, comando ALIGN.
- Mostrar coordenadas en un Punto, comando ID.
- Obtención de una lista de coordenadas, comando LIST.
- Proceso de abrir más hojas, para la presentación de otro trabajo del mismo archivo de autocad.
- Proceso para que las ventanas de layout no se observen después de tenerlo impreso en el papel.
- Comandos MSPACE y PSPACE, para abrir y cerrar ventanas en layouts respectivamente.
- Practica N°3.

Tema 4

IMPORTACIÓN DE DATOS EL EXCEL AL AUTOCAD, DIBUJOS DE ISOMETRIA ELABORADOS EN EL PLANO.

- Creación de Archivos para ser usados como Plantillas en AUTOCAD.
- Proceso para detectar la escala más conveniente para ofrecer una buena presentación de trabajo.
- Proceso de Importación de coordenadas del programa Excel al autocad.
- Comando SCRIPT.
- Criterio para elegir la escala más conveniente para la presentación de un objeto.
- Isometría en el Autocad 2D.
- Comando SNAP.
- Cambios de orientaciones del Cursor, tecla F5.
- Comando para direccionar estéticamente los acotamientos, de una figura isométrica presentado en layout, DIMEDIT.
- Examen Final.