

AUTOCAD - “Documentación 2D en Autocad”

¿Qué es Autocad?

AutoCAD es un software de diseño asistido por computadora utilizado para dibujo 2D y modelado 3D. Actualmente es desarrollado y comercializado por la empresa Autodesk.

El nombre AutoCAD surge como creación de la compañía Autodesk, donde Auto hace referencia a la empresa y CAD a diseño asistido por computadora (por sus siglas en inglés Computer Assisted Design), teniendo su primera aparición en 1982.1 AutoCAD es un software reconocido a nivel internacional por sus amplias capacidades de edición, que hacen posible el dibujo digital de planos de edificios o la recreación de imágenes en 3D; es uno de los programas más usados por arquitectos, ingenieros, diseñadores industriales y otros.

Destinatarios

Este curso está orientado especialmente a estudiantes de arquitectura, arquitectos, maestros mayores de obras y profesionales de la construcción.

Tanto si estás buscando insertarte rápidamente en el mercado laboral o querés incrementar tus conocimientos como profesional, estudiante o autodidacta, este curso está destinado para vos.

Requisitos previos

Mínimos: Tener aprobado el ciclo básico de Enseñanza Media o su equivalente y conocimientos generales en dibujo técnico (entender los términos “planta”, “vista” y “corte”).

Objetivos

Que los participantes del curso obtengan los conocimientos necesarios para poder desarrollar proyectos arquitectónicos y presentar su documentación en 2D, pudiendo así, incorporarse al mercado laboral rápidamente.

Duración

El curso presencial tiene una duración de 12 hs (pueden ser 4 clases de 3 hs, 3 clases de 4 hs o 6 clases de 2 hs dependiendo el horario que elijas).

El curso online te brinda 3 meses de acceso al campus virtual.

Contenidos

Durante el desarrollo del curso el alumno dibujará plantas y vistas de una casa estilo country utilizando las herramientas detalladas en el temario. Al finalizar, se armará una lámina en escala lista para imprimir.

Todo lo explicado por los profesores estará en una guía completa que se le entrega a cada paso del curso

Unidad 1 - Introducción

Introducción al programa
Descripción de las herramientas en la pantalla
Atajos de teclado (shortcuts)
Consejos útiles
Tips para saber qué comandos utilizar según la ocasión

Unidad 2 - Comandos de dibujo

Comando línea
Comando polilínea
Comando xline
Comando arco
Comando rectángulo
Comando círculo
Combinación de estos comandos con funciones

Unidad 3 - Comandos de modificación

Comando offset
Comando trim
Comando extend
Comando fillet
Comando explode

Unidad 4 - Funciones útiles

Función ortogonal
Función object snap y configuración de la misma
Función tracking
Configuración de funciones para trabajar cómodamente

Unidad 5 - Comandos de modificación de posición

Comando copy
Comando move
Comando rotate
Comando scale
Comando stretch
Ejercicios de aplicación

6. Formato

Introducción al concepto de layers
Generación de layers y aplicación práctica
Administración de layers y formas de visualización en pantalla

7. Grafismos

Comando hatch
Aplicación de grafismos en vistas
Edición y escala de grafismos
Generación de sombras

8. Bloques

Concepto de bloques e inserción de mobiliario
Generación de bloques propios
Edición de bloques
Inserción de bloques

9. Dimensión

Comandos de dimensión
Generación de estilos de cotas
Inserción de cotas

10. Impresión

Generación de archivo de puntas
Consejos para organizar espesores y tipos de líneas
Comando "line type scale"
Armado de lámina en escala
Impresión en PDF para visualizar la lámina final
Consejos útiles