

30 HORAS

REQUISITOS

Se recomienda a los alumnos tener conocimiento práctico de lo siguiente:

- Conocimiento de dibujo o diseño
- Conocimiento de computación a nivel usuario

CONTENIDO DEL CURSO

Presentación y descripción general del programa y sus componentes de la pantalla gráfica

- Descripción y uso de Menús
- Uso del cursor y selección de comandos
- Utilización de las opciones del menú FILE para trabajos con archivos
- Descripción del manejo de coordenadas

Creando objetos básico

- Creando objetos básico (líneas – círculos - arcos rectángulos, etc.)
- Uso del Object Snaps
- Uso del comando Polar Tracking and PolarSnap™
- Uso del comando Object Snap Tracking
- Determinación del formato de unidades.

Modificando Objetos

- Seleccionando Objetos en el dibujo
- Cambiando un objeto de posición
- Creando objetos nuevos de un objeto existente
- Cambiando el ángulo de un objeto
- Creando un espejo de un objeto existente
- Cambiando el tamaño de un objeto

Organizando un dibujo y comandos de consulta

- Usando Layers
- Cambiando propiedades de un Objeto
- Usando el cuadro de dialogo Object Properties
- Usando el cuadro de dialogo Properties Palette
- Usando el comando Linetypes
- Usando el comando Inquiry

Modificando objetos

- Cortando y extendiendo objetos
- Creando Paralelas, usando el comando Offset
- Unión de objetos
- Utilizando el comando break
- Utilizando el comando fillet
- Utilizando el comando Chamfer

Organización del Modelo para una Impresión con detalles

- Usando Layouts
- Usando Viewports

Utilización de tipos y estilos de textos

- Utilizando el comando Multiline Text
- Utilizando el comando Single Line Text
- Usando el comando Text Styles
- Editando texto

Acotamiento de un plano

- Creando acotamiento
- Usando el comando Dimension Styles
- Editando el acotamiento

Achurado

- Achurando objetos
- Editando el achurado

Creación y manejo de entidades en grupo

- Usando Bloques
- Trabajando con el cuadro de dialogo DesignCenter™
- Usando el cuadro de diálogo Tool palettes

Creando otro tipo de objetos

- Trabajando con polilíneas
- Creando Splines
- Creando Elipses

Técnicas de impresión y ploteo

- Impresión de un dibujo

Creación de una plantilla de un dibujo

- Usando Plantillas

Control práctico general.