

## Temario Autocad 2006 3D

<b>Nº lección</b>	<b>Título lección</b>	<b>Nº apartado</b>	<b>Título apartado</b>	<b>Tipo apartado</b>
<b>1</b>	<b>Introducción</b>	1	¿Qué son las tres dimensiones?	T
		2	Aplicar alturas y dibujar con elevación	T
		3	Practica tú mismo	P
		4	Cuestionario	C
		5	Ejercicio	P
<b>2</b>	<b>Las vistas tridimensionales</b>	1	Las vistas isométricas	V
		2	Las vistas ortogonales	V
		3	Practica tú mismo	P
		4	La opción PTOVISTA	V
		5	El cuadro de parámetros de punto de vista	T
		6	Practica tú mismo	P
		7	Cuestionario	C
<b>3</b>	<b>Dibujo de líneas y objetos en 3D</b>	1	Usando la cota Z	V
		2	Practica tú mismo	P
		3	Las polilíneas 3D	V
		4	Practica tú mismo	P
		5	Cuestionario	C
		6	Ejercicio	P
<b>4</b>	<b>Dibujo de primitivas de superficie</b>	1	¿Qué son primitivas de superficie?	T
		2	Prismas, pirámides y cuñas rectas	V
		3	Practica tú mismo	P
		4	Esferas, cúpulas y cuencos	V
		5	Practica tú mismo	P
		6	Conos, toroides y mallas	V
		7	Practica tú mismo	P
		8	Cuestionario	C
		9	Ejercicio	P

<b>Nº lección</b>	<b>Título lección</b>	<b>Nº apartado</b>	<b>Título apartado</b>	<b>Tipo apartado</b>
<b>5</b>	<b>Composición de superficies</b>	1	Precisión en el dibujo de superficies	T
		2	Sólido 2D y cara 3D	V
		3	Malla 3D	T
		4	Practica tú mismo	P
		5	Superficies de composición	V
		6	Practica tú mismo	P
		7	Cuestionarios	C
		8	Ejercicio	P
<b>6</b>	<b>Dibujo de primitivas de sólido</b>	1	¿Qué son las primitivas de sólidos?	T
		2	Prismas, cuñas y cilindros	V
		3	Practica tú mismo	P
		4	Conos, esferas y toroides	V
		5	Practica tú mismo	P
		6	Precisión en los objetos sólidos	T
		7	Cuestionario	C
		8	Ejercicio	P
<b>7</b>	<b>Composición de sólidos</b>	1	Sólidos de revolución	V
		2	Sólidos de extrusión	V
		3	Practica tú mismo	P
		4	Cortes, secciones e interferencias	V
		5	Practica tú mismo	P
		6	Cuestionario	C
		7	Ejercicio	P

<b>Nº lección</b>	<b>Título lección</b>	<b>Nº apartado</b>	<b>Título apartado</b>	<b>Tipo apartado</b>
<b>8</b>	<b>El plano de trabajo</b>	1	Cambiar de plano de trabajo	T
		2	El sentido de los ejes de coordenadas	T
		3	Los cambios de plano por puntos	V
		4	Practica tú mismo	P
		5	Cambio a los planos ortogonales	T
		6	Cambio de plano mediante Cara, Objeto y Vista	V
		7	Volver al SCP universal o al previo	V
		8	Practica tú mismo	P
		9	Gestión de los planos de trabajo	V
		10	Practica tú mismo	P
		11	Cuestionario	C
		12	Ejercicio	P
<b>9</b>	<b>La representación de los objetos en 3D</b>	1	Ocultar objetos	T
		2	Practica tú mismo	P
		3	Estructura alámbrica y líneas ocultas	T
		4	Los sombreados	T
		5	Practica tú mismo	P
		6	Cuestionario	C
		7	Ejercicio	P
<b>10</b>	<b>Modificar los objetos de dibujo en 3D</b>	1	Las operaciones habituales	T
		2	Practica tú mismo	P
		3	Operaciones en 3D	V
		4	Practica tú mismo	P
		5	Cuestionario	C
		6	Ejercicio	P
<b>11</b>	<b>Editar superficies</b>	1	Editar superficies	V
		2	Practica tú mismo	P
		3	La variable SURFTYPE	T
		4	Practica tú mismo	P
		5	Cuestionario	C
		6	Ejercicio	P

<b>Nº lección</b>	<b>Título lección</b>	<b>Nº apartado</b>	<b>Título apartado</b>	<b>Tipo apartado</b>
<b>12</b>	<b>Editar sólidos</b>	1	Empalme y chaflán para sólidos	V
		2	Practica tú mismo	P
		3	Operaciones booleanas en sólidos	V
		4	Practica tú mismo	P
		5	Operaciones con caras	V
		6	Practica tú mismo	P
		7	Operaciones con aristas	V
		8	Practica tú mismo	P
		9	Operaciones con el cuerpo	V
		10	Practica tú mismo	P
		11	Cuestionario	C
		12	Ejercicio	P
<b>13</b>	<b>Visualizaciones especiales en 3D</b>	1	La órbita 3D	V
		2	Opciones de órbita 3D	V
		3	Practica tú mismo	P
		4	La vista cámara	V
		5	La vista dinámica (I)	V
		6	La vista dinámica (II)	V
		7	Practica tú mismo	P
		8	Cuestionario	C
		9	Ejercicio	P
<b>14</b>	<b>El render</b>	1	¿Qué es Render?	T
		2	El cuadro de diálogo Render	T
		3	Practica tú mismo	P
		4	Opciones de los tipos de modelizado	T
		5	Practica tú mismo	P
		6	Cuestionario	C
		7	Ejercicio	P

<b>Nº lección</b>	<b>Título lección</b>	<b>Nº apartado</b>	<b>Título apartado</b>	<b>Tipo apartado</b>
<b>15</b>	<b>Los materiales</b>	1	Asignar materiales	V
		2	Practica tú mismo	P
		3	Modificar los materiales	T
		4	Practica tú mismo	P
		5	Crear materiales de procedimiento	T
		6	Practica tú mismo	P
		7	Crear materiales estándar	T
		8	Practica tú mismo	P
		9	El mapeado de materiales	T
		10	Practica tú mismo	P
		11	Cuestionario	C
		12	Ejercicio	P
<b>16</b>	<b>Luces y sombras</b>	1	Los tipos de luz y sombra	T
		2	Creación de una luz puntual	V
		3	Practica tú mismo	P
		4	Creación de una luz focal	V
		5	Practica tú mismo	P
		6	Creación de una luz distante	V
		7	Practica tú mismo	P
		8	Cuestionario	C
		9	Ejercicio	P
<b>17</b>	<b>Fondos, paisajes y niebla</b>	1	Objetos paisajísticos	V
		2	Practica tú mismo	P
		3	La biblioteca de objetos paisajísticos	T
		4	Practica tú mismo	P
		5	Fondos	V
		6	Niebla	V
		7	Practica tú mismo	P
		8	Cuestionario	C
		9	Ejercicio	P

<b>Nº lección</b>	<b>Título lección</b>	<b>Nº apartado</b>	<b>Título apartado</b>	<b>Tipo apartado</b>
<b>18</b>	<b>Escenas y gestión de imágenes</b>	1	Escenas	T
		2	Practica tú mismo	P
		3	Gestión de imágenes modelizadas	T
		4	Practica tú mismo	P
		5	Cuestionario	C
		6	Ejercicio	P
		<b>19</b>	<b>Vistas de presentación en 3D</b>	1
2	Practica tú mismo			P
3	Obtener vistas de presentación			V
4	Practica tú mismo			P
5	Obtención de siluetas y perfiles			V
6	Practica tú mismo			P
7	Cuestionario			C
8	Ejercicio			P
<b>20</b>	<b>Textos y cotas en 3D</b>	1	Los textos en 3D	T
		2	Practica tú mismo	P
		3	La acotación en 3D	V
		4	Practica tú mismo	P
		5	Cuestionario	C
		6	Ejercicio	P