



Donostia · Bilbao · Madrid · Pamplona · Almendralejo · Sevilla · Querétaro



## **IFCT022PO - AUTOCAD INICIACIÓN**

**DURACIÓN:** 30 horas

**MODALIDAD:** MIXTA (10 horas presenciales + 20 horas de teleformación)

### **OBJETIVOS:**

- Adquirir los conocimientos básicos sobre el uso del programa y su terminología y familiarizarse con el entorno de trabajo, aprendiendo a distinguir entre los dos conceptos espaciales del programa.

### **PARTICIPANTES:**

Prioritariamente PERSONAS OCUPADAS en el sector de la construcción (tejas, ladrillos y piezas especiales de arcilla cocida).

Personas trabajadoras DESEMPLEADAS inscritas en los servicios públicos de empleo\*.

(\*) Consultar programa de becas y ayudas.

### **REQUISITOS DE ACCESO:**

Si bien no se requieren conocimientos o titulación específica para el acceso a la especialidad formativa, dado que se trata de una acción formativa de iniciación, es deseable que el alumno disponga de algunos conocimientos de base relacionados especialmente con el manejo las competencias TIC ya que dada la característica de la acción formativa, que será impartida en modalidad mixta (presencial + online).

A su vez es deseable que los participantes cuenten con un perfil técnico en el que tenga unas nociones básicas de modelado y diseño.

### **CONTENIDOS:**

1. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA.
2. CONFIGURACIÓN DEL PROGRAMA.
3. CREACIÓN DE GEOMETRÍAS SENCILLAS.
4. INTRODUCCIÓN A LAS GEOMETRÍAS COMPLEJAS.
5. IMPRESIÓN.



## CONTENIDOS AMPLIADOS:

### 1. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA.

### 2. CONFIGURACIÓN DEL PROGRAMA.

- 2.1. Entorno de trabajo: aspecto.
- 2.2. Barra de menús desplegados.
- 2.3. Barra de estado.
- 2.4. Zoom.
- 2.5. Dibujo en 2D.
- 2.6. Trabajar con el área de dibujo y gestión de ficheros: Introducción a los sistemas de puntos y coordenadas.
- 2.7. Ajustes iniciales.
- 2.8. Control de visión del dibujo.
- 2.9. Cerrar una sesión de trabajo.

### 3. CREACIÓN DE GEOMETRÍAS SENCILLAS.

- 3.1. Órdenes habituales de dibujo: Trazar líneas.
- 3.2. Elementos básicos (puntos, rectángulos, círculos, etc).
- 3.3. Borrar objetos.
- 3.4. Sombreado y edición de elementos.
- 3.5. Fichero de intercambio de dibujos.
- 3.6. Modos de referencia: referencias externas.
- 3.7. Rastros.
- 3.8. Parámetros de ayuda.
- 3.9. Selección de objetos.
- 3.10. Designación.
- 3.11. Líneas y capas.

### 4. INTRODUCCIÓN A LAS GEOMETRÍAS COMPLEJAS.

- 4.1. Escribir textos. Estilos.
- 4.2. Modificación.
- 4.3. Campos. Tablas.
- 4.4. Creación, uso y gestión de bloques y atributos.
- 4.5. Inserción de objetos archivos, imágenes y objetos ajenos al programa.
- 4.6. Bloques.
- 4.7. Paleta de herramientas.
- 4.8. Acotar dibujos.

### 5. IMPRESIÓN.

- 5.1. Imprimir un dibujo.
- 5.2. Configurar la impresión.
- 5.3. Vista preliminar.
- 5.4. La impresión de planos: escala de impresión y estilos de traza.