



## AutoCAD 3D y Render

Creación de modelos arquitectónicos en 3D

**Dirigido a:** Arquitectos, Ing. Civiles, Ing. Mecánicos, Diseñadores de Interiores, Diseñadores Ambientales, Dibujantes, Proyectistas, estudiantes universitarios y técnicos. Y en general a quien quiera crear modelos 3D de alta precisión.

**Prelación:** Manejo de AutoCAD Bidimensional

**Objetivos Generales:** Obtener las herramientas suficientes para construir modelos Tridimensionales con complejidad geométrica y de manera eficiente, logrados a escala, bajo especificaciones de proyecto

### Objetivos Específicos:

Manejo de las distintas herramientas de modelado. Exploración del modelo tridimensional: vistas ortogonales, isométricas, perspectivas y cortes fugados. Impresión de las vistas. Aplicación de materiales (Ej.: mármoles, maderas, vidrios, etc.). Iluminación de escenas. Imágenes foto-realistas y recorridos de cámara

## C O N T E N I D O

**EXTRUDE:** Creación de sólidos y superficies mediante la extrucción de entidades 2D y caras de elementos 3D

**LOFT:** Crea sólidos y superficies interpolando secciones transversales sobre una ruta

**SWEEP:** Barrido de secciones variables sobre una ruta

**REVOLVE:** Superficies y sólidos de revolución. Revolución de las caras de un objeto 3D

**THICKEN:** Le da propiedad de espesor a las superficies convirtiéndolas en sólidos

**PYRAMIDAL SOLIDS:** Sólidos Piramidales con bases poligonales

**HELICAL SHAPES:** Espirales que pueden formar sólidos

**PLANESURF:** Crear superficies planas a partir de cualquier área cerrada

**OPERACIONES BOOLEANAS:** Unión, sustracción e intersección de sólidos

**SLICE:** Cortar sólidos a través de una superficie  
Editor de sólidos: Modificador de las características geométricas de los sólidos

Manipulación de sólidos y superficies: Fácil manipulación de sólidos y superficies directamente en pantalla

**ROTATE 3D:** Rotación tridimensional de entidades  
**ALIGN:** Alineación de objetos en 3D

**DYNAMIC UCS:** Creación automática de los Sistemas de Coordenadas Personalizados

**FILTROS:** Uso de los filtros .XY para la manipulación de entidades en el espacio  
**Z TRACKING:** Aplicación de la opción ORTHO en el eje Z

**SECTIONS:** Generación de Cortes y Cortes Fugados en base al modelo 3D

**LAYOUTS / VIEWPORTS:** Formatos de impresión de múltiples vistas y escalas

**3D Orbit:** Visualizador interactivo de objetos 3D

**VIEW:** Ver y salvar puntos de vista predeterminados

**CAMARAS:** Crear cámaras para la fácil visualización en perspectiva

**FLATSHOT:** Generación de imágenes 2D (wire frame y Render) a partir del modelo 3D

**WMF:** Limpieza de las imágenes a través de operaciones con archivos 2D

**DWFVIEWER:** Impresión del modelo 3D desde un programa visualizador independiente

**VISUAL STYLES:** Intercambiar rápidamente entre los estilos de representación del modelo 3D

Hide: Representación con líneas ocultas

Shade: Objetos sombreados

Realistic: Sombreado en degrade de grises

**RENDER:** Generación de Animaciones e imágenes Foto-Realistas a partir del modelo 3D, luces, texturas y cámaras

**LIGHTS:** Creación y modificación de luces. Luces Fotométricas. Iluminación de ambientes 3D

**MATERIALS:** Creación, edición y aplicación de texturas a los objetos 3D, texturas procedurales

**MOTION PATH ANIMATIONS:** Animación. Recorridos en el ambiente 3D creados con los controles del teclado o con rutas predefinidas por el usuario

