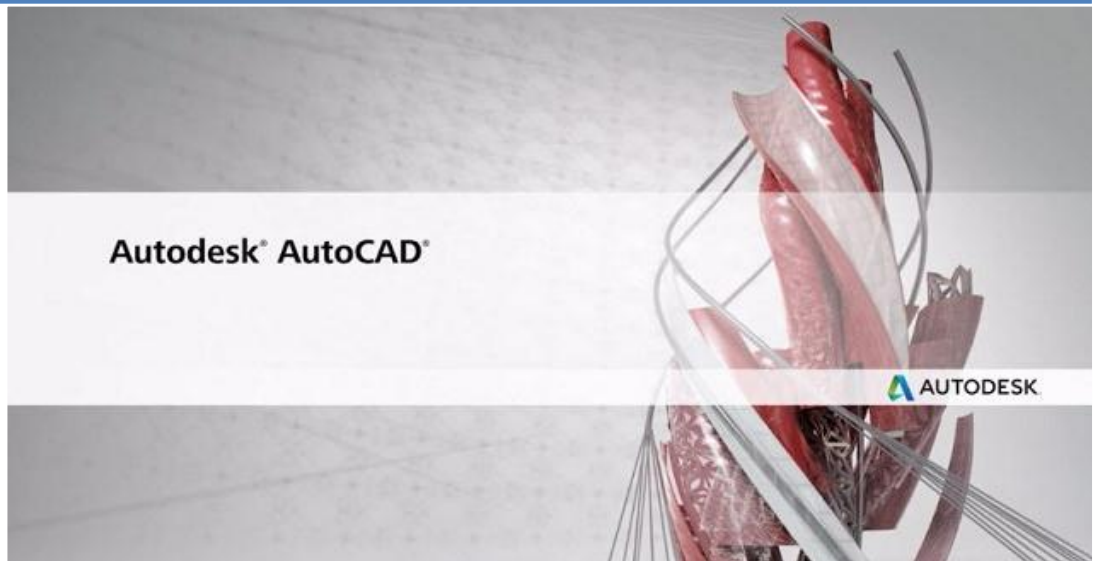


Universidad ORT - Uruguay
FACULTAD DE ARQUITECTURA

Curso online

Más & mejor AutoCAD



Profesor:

Arq. Fernando Montaña La Cruz

1. Desayuno buffet (plantilla/template)

- a. ¿CUÁLES SERÍAN LOS COMPONENTES DE ESTE DESAYUNO?
 - i. Sistema de unidad
 - ii. Área de dibujo
 - iii. Estado del dibujo (Modos Activos)
 - iv. Capas
 - v. Estados de capas
 - vi. Escalas anotativas
 - vii. Estilos de cotas
 - viii. Estilos de textos
 - ix. Presentaciones
 - x. Rotulo (Cajetín)
- b. Un punto de partida limpio y fértil
 - i. Sistema de unidad y área de dibujo
 - ii. Sistema de unidades
 - iii. Área de dibujo inicial
 - iv. Estado del dibujo (Modos Activos)
- c. capas y filtros de capas
- d. Estados de capas y propiedades de capas
- e. Presentaciones
 - i. ¿Qué aspectos debemos considerar para nuestras presentaciones?
 - ii. Configuración de páginas
 - iii. Asignar páginas a las presentaciones
- f. Escalas personalizadas
- g. Estilos de textos
- h. Estilos de cotas
- i. Rótulo o cajetín
 - i. Algunos consejos para el bloque del rótulo
- j. Ajustes de la plantilla para otras unidades de dibujo
- k. Guardar plantilla para abrir rápido

2. Organizar miles de objetos y no morir en el intento

- a. Introducción
- b. Algunos conceptos sobre bloques
 - i. Importancia de la unidad
 - ii. Problemas con la unidad del bloque
 - iii. Unidad opcional
- c. Cuándo el bloque tiene que ser anotativo
 - i. Crear un bloque Anotativo
- d. Propiedades de los bloques
 - i. Particularidades de la capa 0
 - ii. Ventajas de asignar capas a los bloques
 - iii. Independencia de las propiedades de la capa
- e. Crear bloques de forma muy rápida
- f. Organización de los bloques
 - i. Paletas de herramientas
 - ii. Procedimientos para crear paletas de herramientas con bloques
 - iii. Personalizar la organización de las paletas
 - iv. Exportar Paletas y grupos de paletas
 - v. Importar paletas de herramientas
 - vi. Rutas de búsqueda
- g. Uso de imágenes para decorar diseños

3. Un proyecto que reparar

- a. Herramientas Express (Tools Express)
- b. Conociendo el dibujo ajeno
 - i. Una limpieza a fondo
 - ii. Conocer los límites de la propiedad
 - iii. Un recorrido por la organización de la casa
 - iv. Si la casa es muy grande, unificar los espacios
- c. Conociendo los bloques: un caso particular
- d. Elementos testigos de nuestra plantilla
- e. Desayuno a domicilio
 - i. Selección de objetos similares
 - ii. Elementos que el desayuno no incluye
- f. Reemplazar bloques ajenos por propios
 - i. Reemplazar bloques con las herramientas express
- g. Un último componente: Las presentaciones
- h. Ejemplos de problemas habituales
 - i. Capas fantasmas
 - ii. Proyectar los objetos sobre el plano
 - iii. Cargar aplicación lisp Z0
 - iv. Problemas con textos y capas en archivos ajenos
 - v. Sistematizar la reducción de capas

4. Interfaz de AutoCAD

- a. Componentes de la interfaz
 - i. Cinta de opciones/Ribbon
 - ii. Barra de herramientas de acceso rápido
 - iii. Barra de comando o línea de comandos
 - iv. Barra de estado
 - v. Fichas de modelo y presentaciones
 - vi. Otros componentes de la interfaz
 - vii. Perfiles del usuario
- b. Espacios de trabajo
- c. Cargar el menú que controla la interfaz
- d. Modificar las herramientas de la interfaz
- e. Personalizar la cinta de opciones
 - i. Crear un grupo de herramientas
 - ii. Aspecto de las herramientas
- f. Cinta asociada a la selección de objetos
- g. Personalizar el menú contextual
 - i. Crear una herramienta
- h. Acciones de doble clic
- i. Migrar nuestra interfaz a otra estación de trabajo
 - i. Transferir contenido de un menú
- j. Órdenes desde el teclado
 - i. Añadir alias a un comando
 - ii. Añadir alias con herramientas Express
 - iii. Métodos abreviados de teclado

5. Sistematizar los procesos

- a. Introducción
 - i. Herramientas de contenido

- ii. Crear una herramienta de contenido para un comando
- iii. Herramienta más intuitivas
- b. Añadir herramientas de comando
- c. Identificar y sintetizar secuencias repetitivas
 - i. Desfase en la capa actual o en la del objeto
- d. Cadenas con interrupción para seleccionar
- e. Dibujar 3 líneas independientes
- f. Sistematizar una secuencia de comandos
- g. Sistematizar los primeros trazos de una sección o alzado
- h. Otras ideas rápidas
- i. Recortar o extender sobre todos los objetos
- j. Múltiples esquinas en ángulo

6. Comandos creados por el usuario, grabadora de acciones

- a. Introducción
- b. Grabadora de acciones
 - i. Ejemplo básico
 - ii. Modificaciones a la secuencia
- c. Secuencia con múltiples acciones
- d. Herramientas de secuencias similares
- e. Ejecutar una secuencia
 - i. Administrar los comandos de la grabadora
- f. Crear muros a partir de los ejes
- g. Variaciones a la secuencia de muros
- h. Una rápida distribución de objetos

7. Secuencias y condiciones

- a. Introducción
- b. Los números para facilitar el diseño
 - i. Cualquier bloque será mejor, si le añadimos un parámetro dinámico.
- c. Variables de sistema y lenguaje diesel
 - i. Algunos ejemplos
 - ii. Modificar una variable secuencialmente
- d. Crear un bloque con propiedades particulares
- e. Secuencia con parámetros dinámicos
- f. Variaciones a la herramienta
- g. Condicionar una secuencia
 - i. Algunos ejemplos condicionales
 - ii. Una condición dinámica
 - iii. Una condición cíclica

8. El DISEÑO como centro de nuestra atención

- a. Introducción
- b. Bloques que desencadenen múltiples acciones
 - i. Planificar los parámetros y las acciones
- c. Componentes de bloque
- d. El tamaño de la puerta
- e. Ancho del muro y marcos
- f. Simetrizar la puerta
- g. Rotación de la puerta y apertura de la hoja
 - i. Rotación de la puerta
 - ii. Apertura de la hoja

- h. Visualización del umbral
- i. Alineación automática

9. Todo el control a unos clics de distancia

- a. Bloque básico, áreas rectangulares
- b. Áreas poligonales
- c. Revestimiento y coste del suelo
 - i. Calcular los costes de suelos de una casa
 - ii. Añadir una tabla de costes de suelo
- d. Insumos y costes de losa de hormigón
 - i. El volumen de hormigón
 - ii. Coste del hormigón
 - iii. Insumos de materiales
 - iv. Calcular coste e insumos de hormigón de un proyecto
 - v. Tablas de iluminación y ventilación
 - 1. Crear el estilo de tabla
 - 2. Porcentajes de iluminación y ventilación
 - 3. Las aberturas y los porcentajes de iluminación y ventilación
 - 4. Iluminación y ventilación proyectadas
 - vi. Extraer los datos de iluminación y ventilación

10. Gestión de proyectos

- a. Administrador de conjuntos de planos
 - i. ¿Para qué sirve este administrador?
 - ii. Archivos, modelo y planos
- b. Crear un conjunto con planos
 - i. Ejercicio 1 – Crear un conjunto de planos
 - ii. Gestionar los planos de un proyecto
- c. Gestionar un proyecto desde el inicio
 - i. Forma de trabajar
 - ii. Crear un conjunto de planos y sus planos
- d. Crear una plantilla de planos
 - i. Crear la plantilla
- e. Crear una plantilla de conjunto de planos
- f. Crear un conjunto sin planos
 - i. Localizar los archivos de dibujo del proyecto
 - ii. Asignar la hoja de cada subconjunto de planos
- g. Añadir los planos al conjunto
- h. Insertar tabla de lista de planos
- i. Datos automáticos del proyecto
- j. Etiquetas para vistas