

DIBUJO POR COMPUTADORA 2D

1. INTRODUCCIÓN AL AUTOCAD
2D, INICIO DEL DIBUJO EN
AUTOCAD



CIBERTEC

1.1 INTRODUCCION AL AUTOCAD 2D, NOACIONES GENERALES

LOGRO DE LA SESION :

- Al finalizar la sesión el estudiante conocerá la historia general del Autocad.
- Así mismo se familiarizará con las características y funcionamiento básico del programa
- Conocerá los comandos iniciales.



QUE ES CAD?... SUS VENTAJAS

ACTUAR:

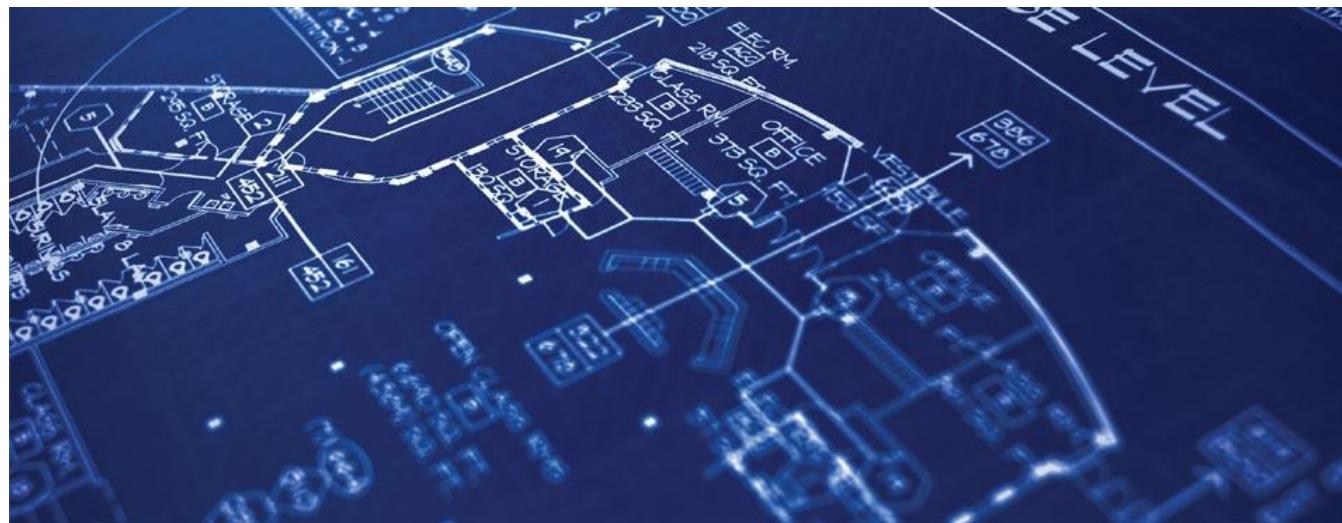
C.A.D.:

COMPUTER AIDED DESIGN

AutoCAD Es el programa (CAD), mas usado en la industria y academia para producción de dibujos o planos por computadora.

Formato de dibujo .DWG

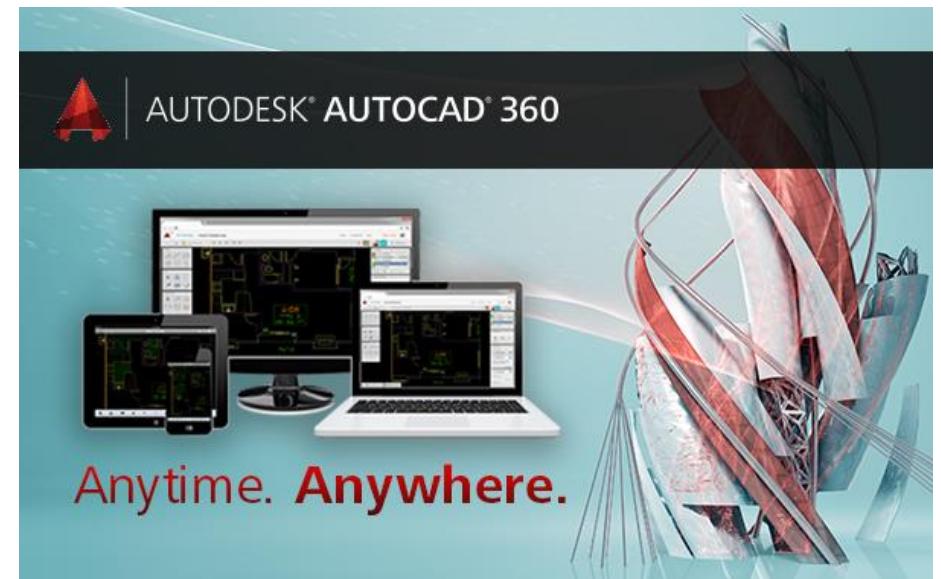
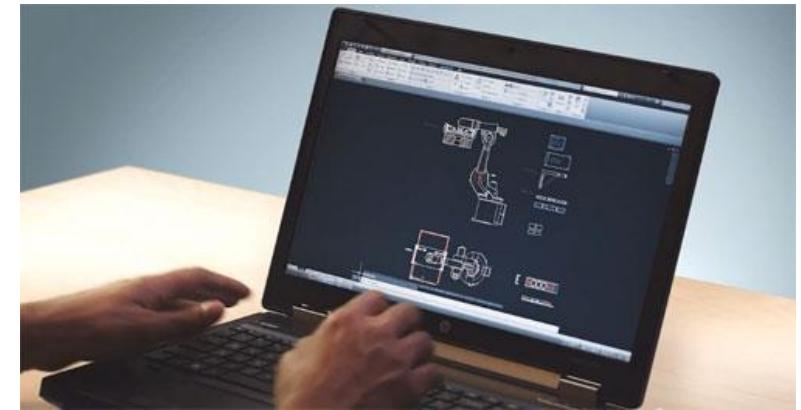
Existen muchos otros programas CAD



VENTAJAS DEL C.A.D

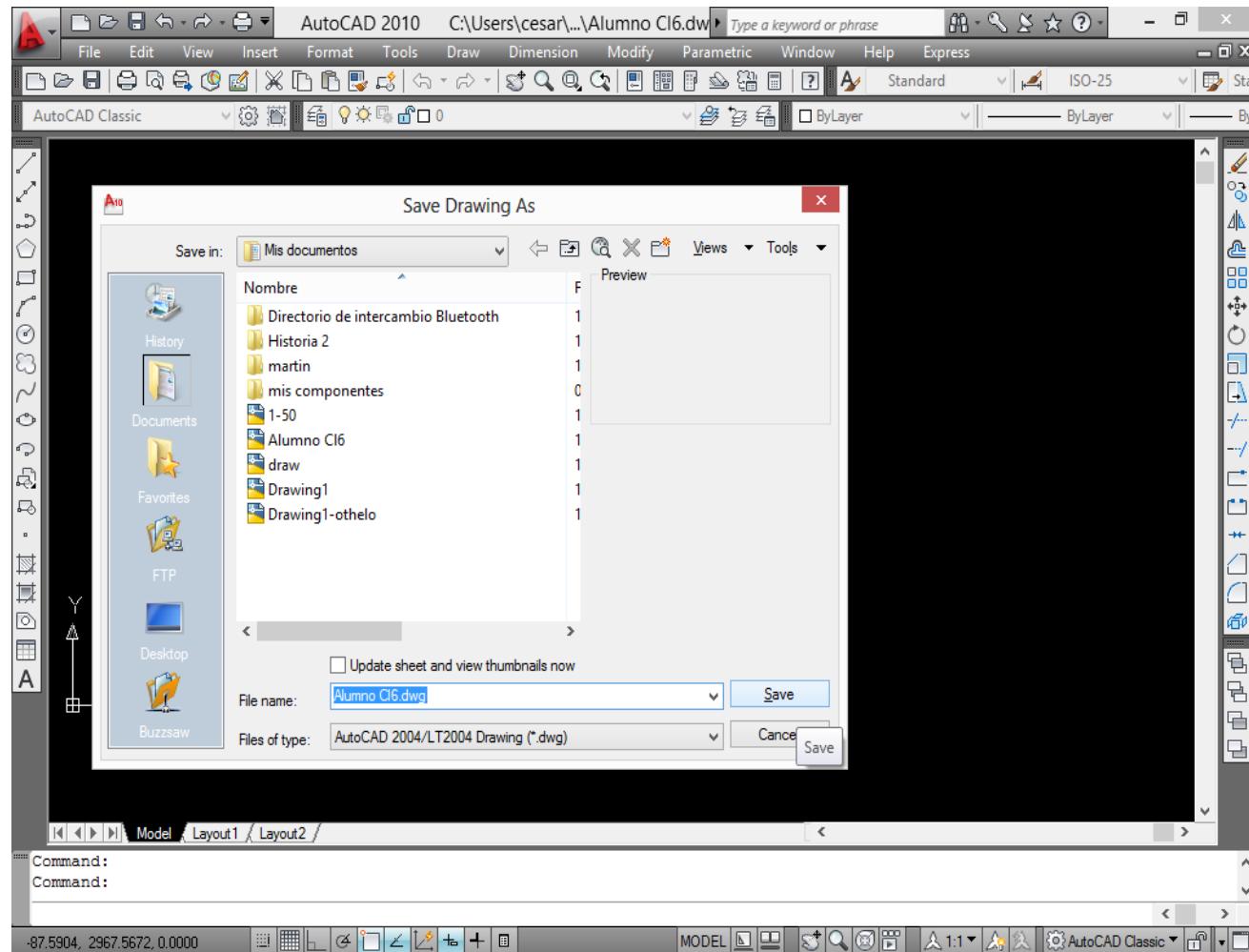
REFLEXIONAR:

- * Control de trabajos a distancia
- * Dibujos no perecibles
- * Interrelación entre CADs
- * Mayor velocidad en la elaboración de proyectos
- * Precisión absoluta en el resultado
- * Mayor comodidad para corregir detalles
- * Mejor trabajabilidad de los planos
- Copias multiples
- Autocad 360



CONOCIENDO AUTOCAD

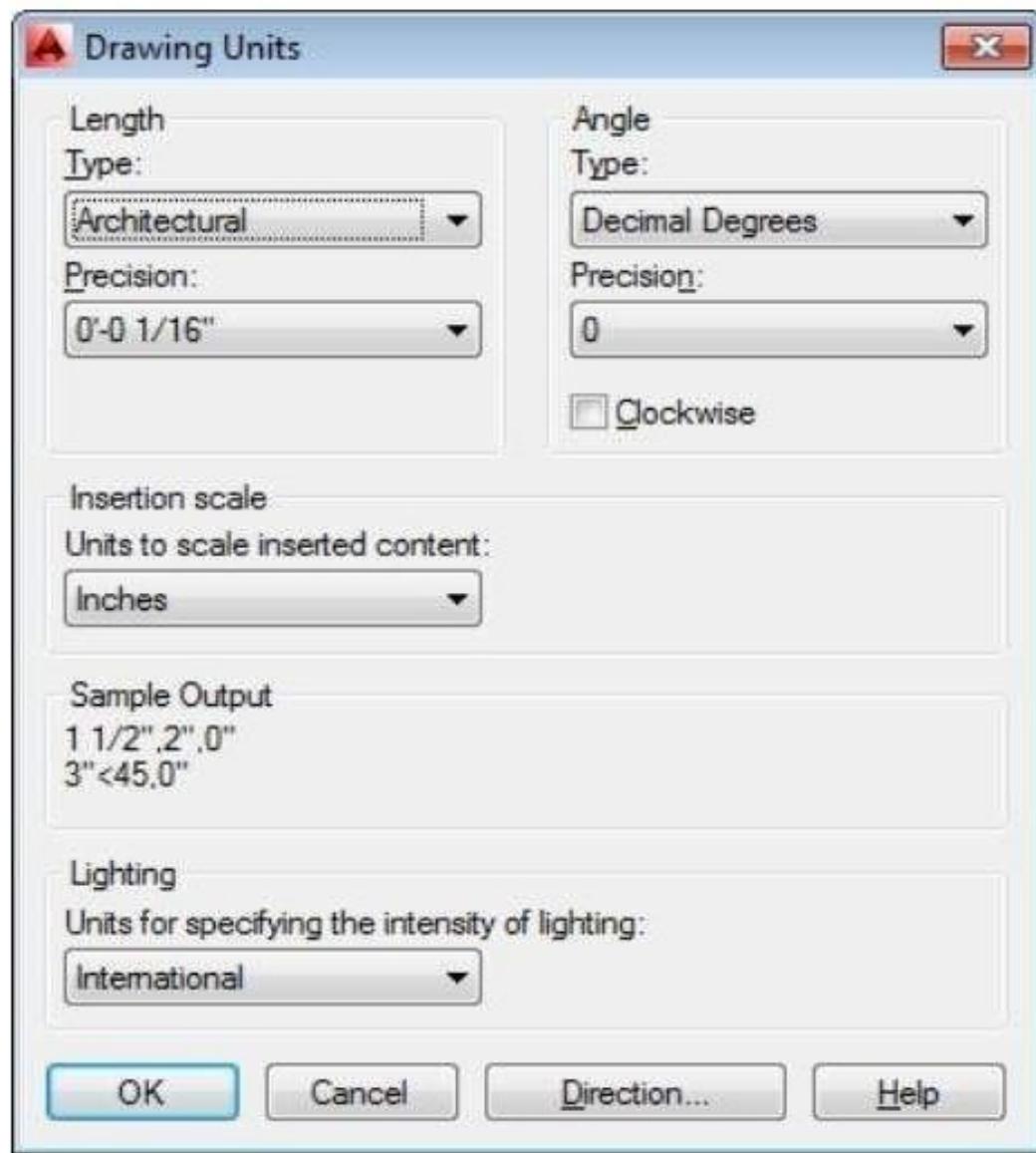
REFLEXIONAR:



- POSEE LOS ICONOS AGRUPADOS POR FAMILIAS DE COMANDOS.
- POR SER UN PROGRAMA DE DIBUJO, LA PANTALLA GRAFICA ES LA MAS IMPORTANTE.
- LA SEGUNDA MAS IMPORTANTE ES LA BARRA O MENU DE COMANDOS. MEDIANTE ELLA NOS COMUNICAMOS CON EL PROGRAMA.

CONFIGURACION DE UNIDADES

TEORIZAR:



DDUNITS (Enter)

Este cuadro nos permite configurar las diferentes unidades de trabajo.

Así mismo podemos controlar la precisión con la que queremos trabajar.

COMANDO LINE

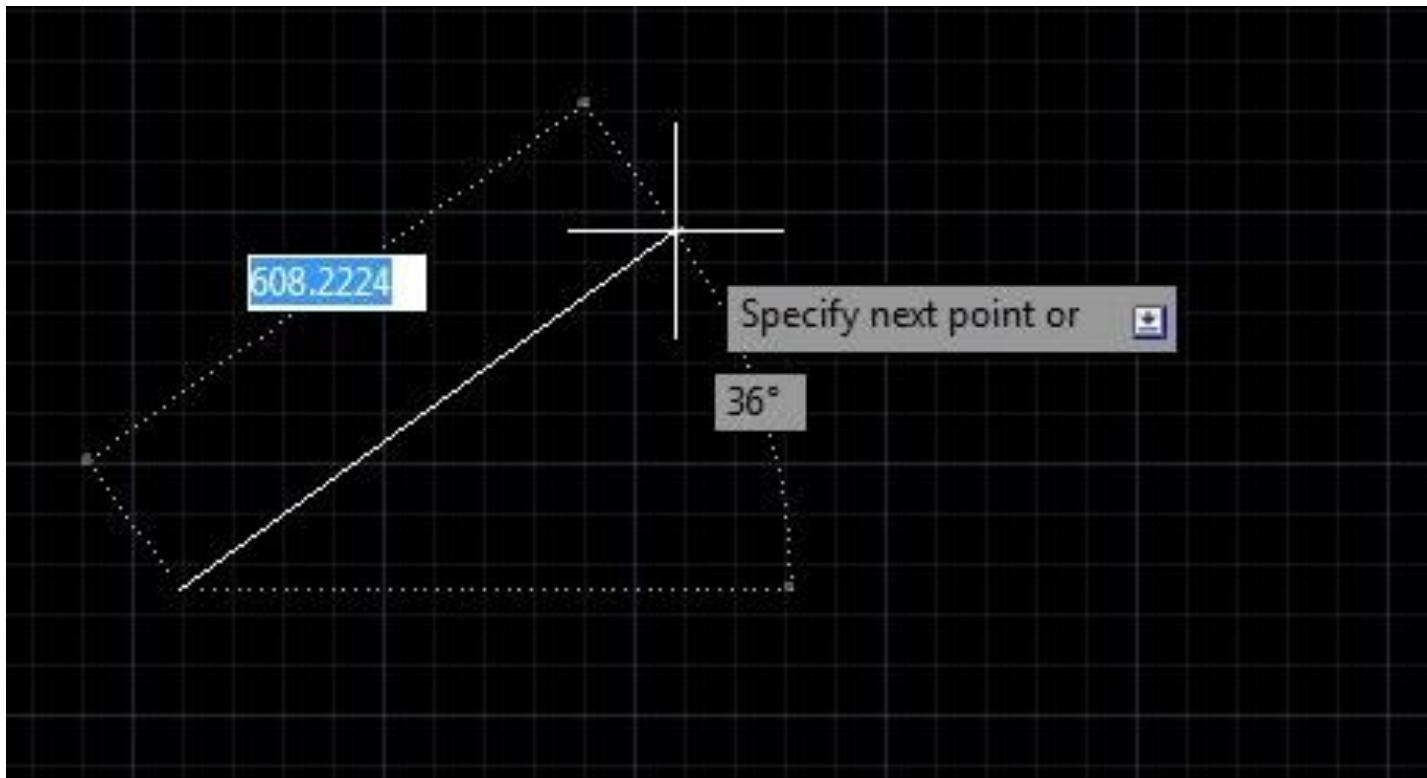
(L + Enter)

First point (picar un punto en el plano de trabajo)

Next point (picar otro punto en el plano de trabajo)

Next point (las veces que sea necesario)

Para finalizar enter.

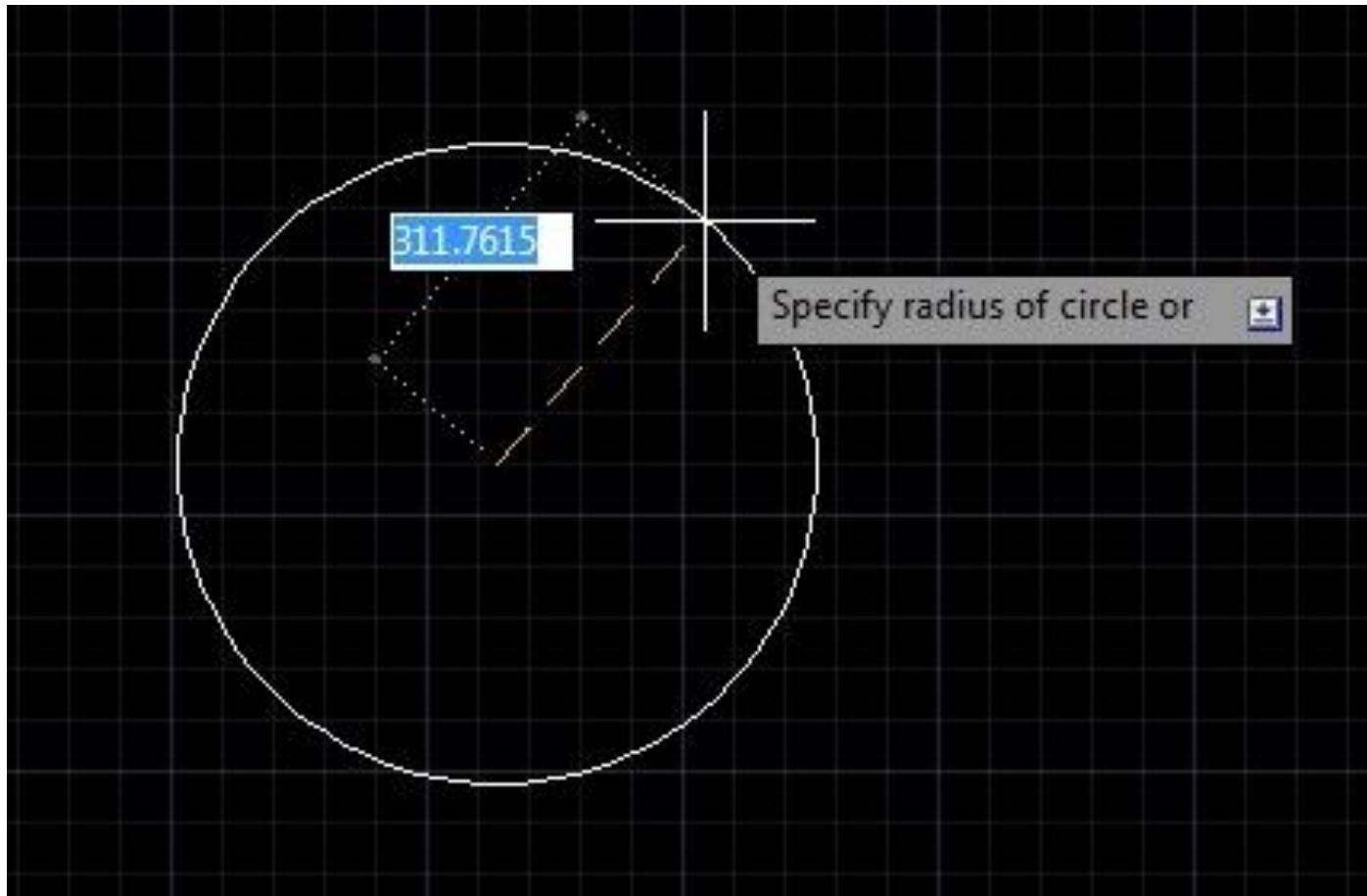


COMANDO CIRCLE (versión básica inicial)

(C + Enter)

Center point (picar un punto en el plano de trabajo)

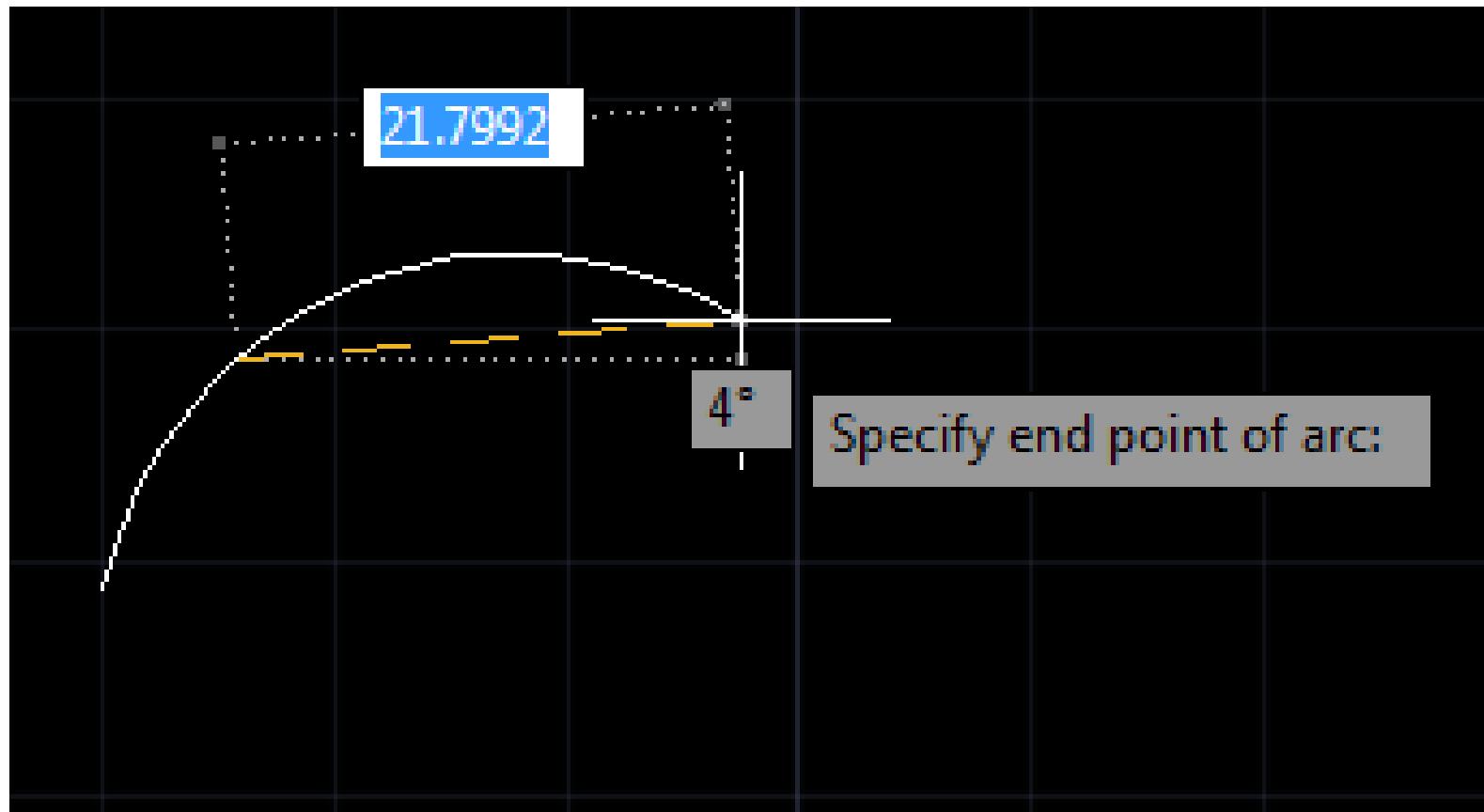
Specify radius (picar otro punto para determinar el radio del circulo).



COMANDO ARC (versión básica inicial)

(A + Enter)

Especificar 3 puntos en el plano



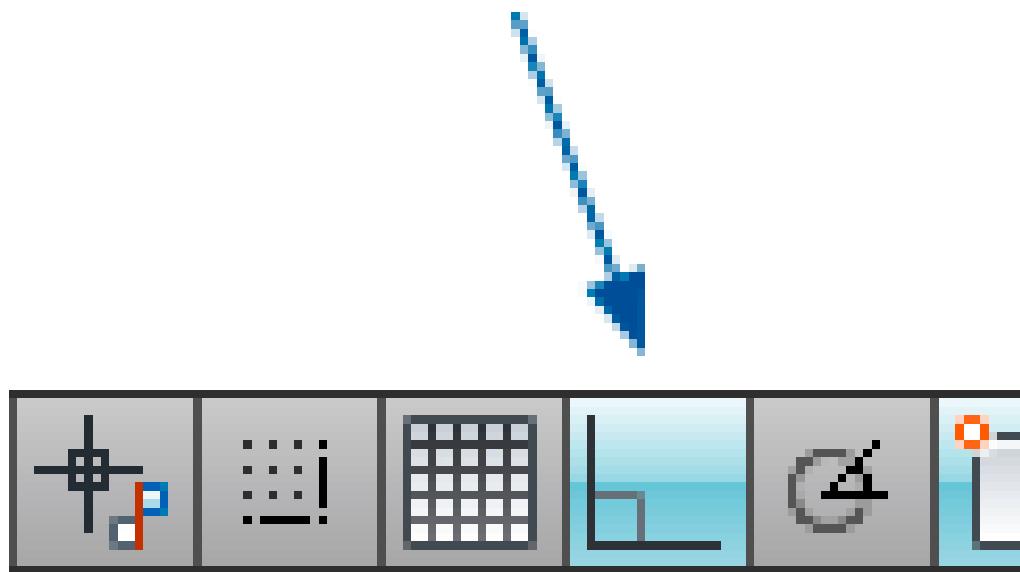
MODO ORTHO

(F8)

Para trabajar solamente sobre los ejes horizontales y verticales.

Cualquier dibujo o edición en esas direcciones

Ortho Mode



MODO OSNAP

(F3)

El cursor se convierte en un radar de puntos notables.

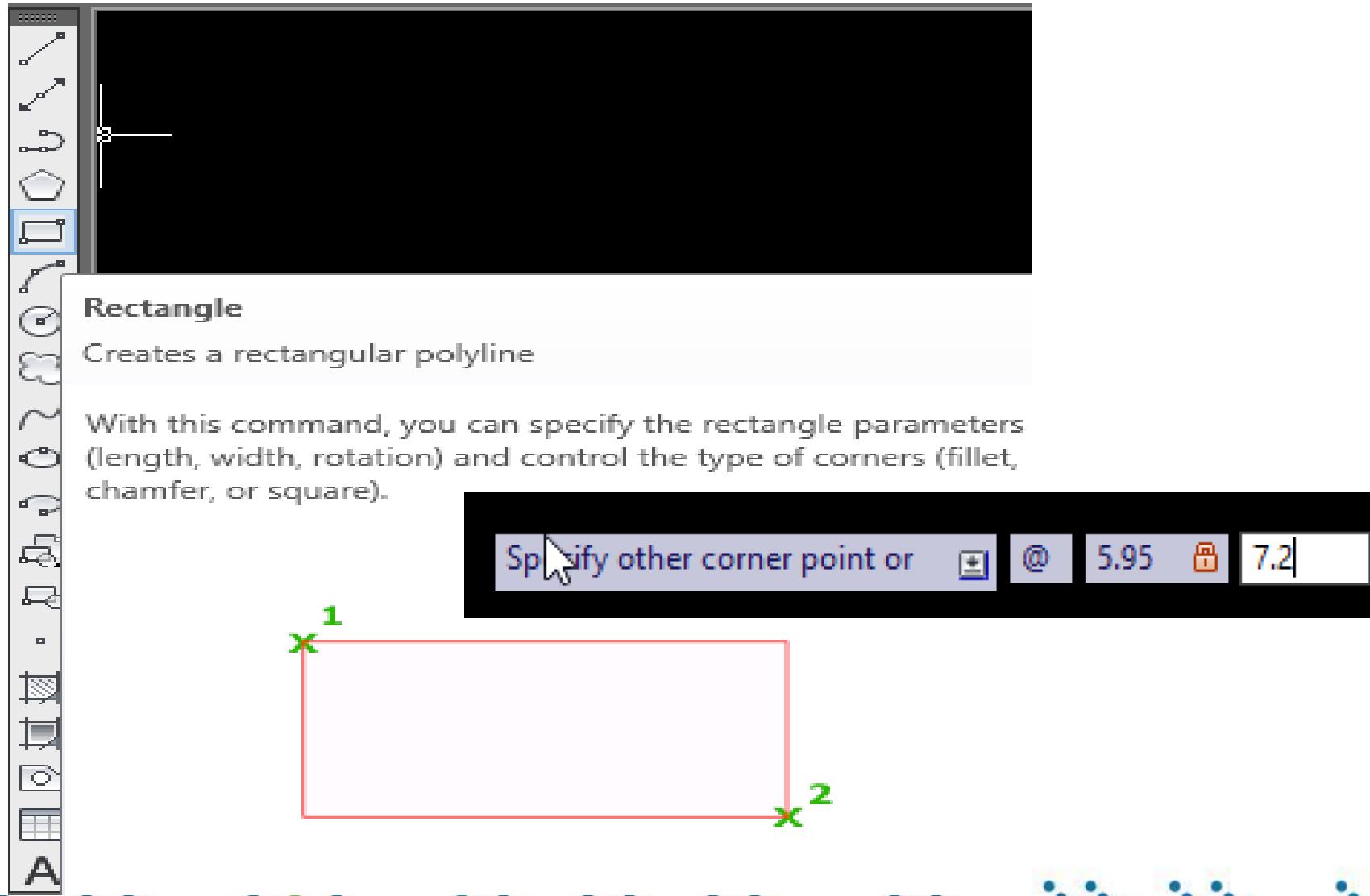
Esto solo funciona durante la ejecución de algún comando que pide puntos. (shift + click derecho)



RECTANGLE (rec+enter)

Especifique el punto de la primera esquina

Especifique el punto de la otra esquina

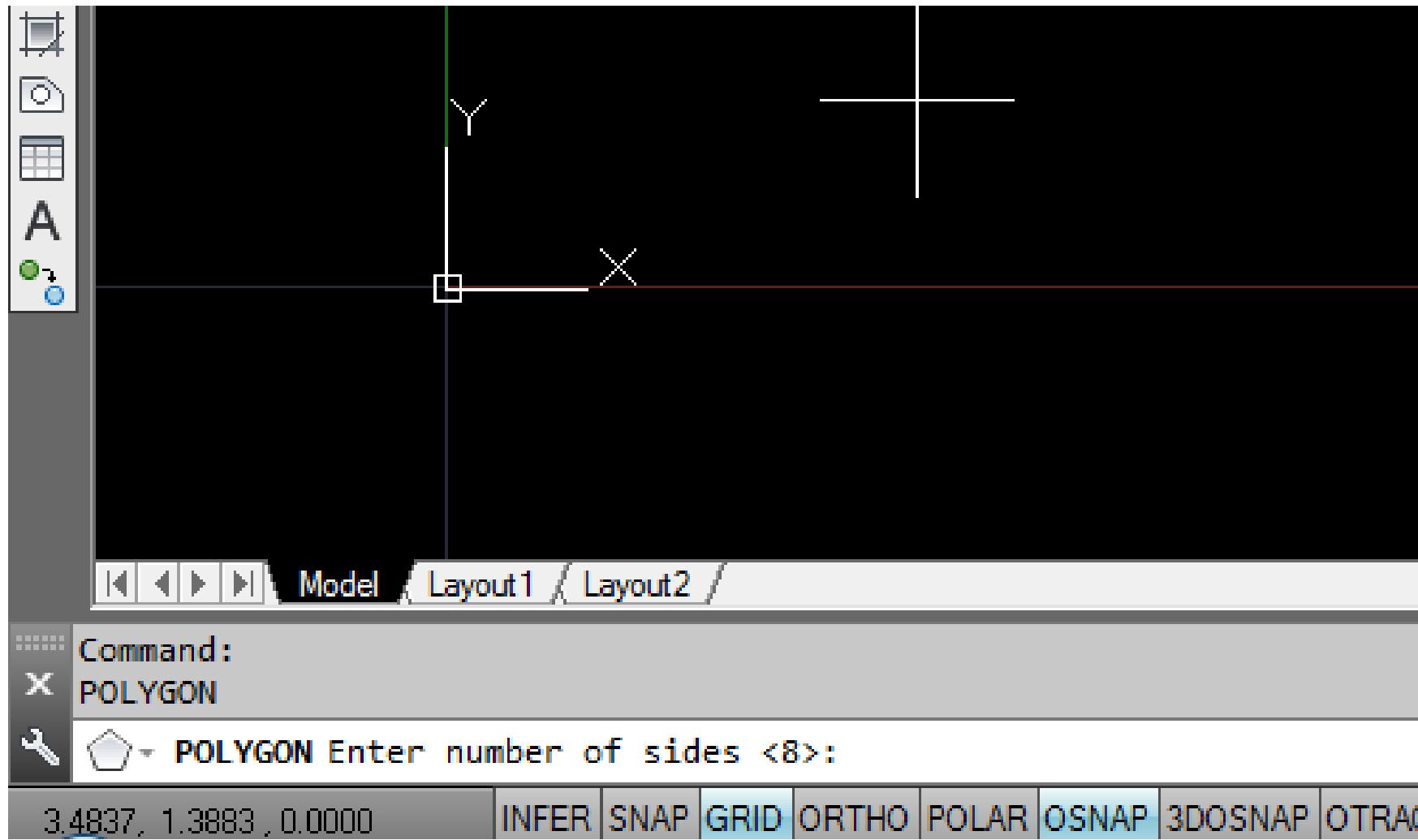


POLYGON (POL+enter)

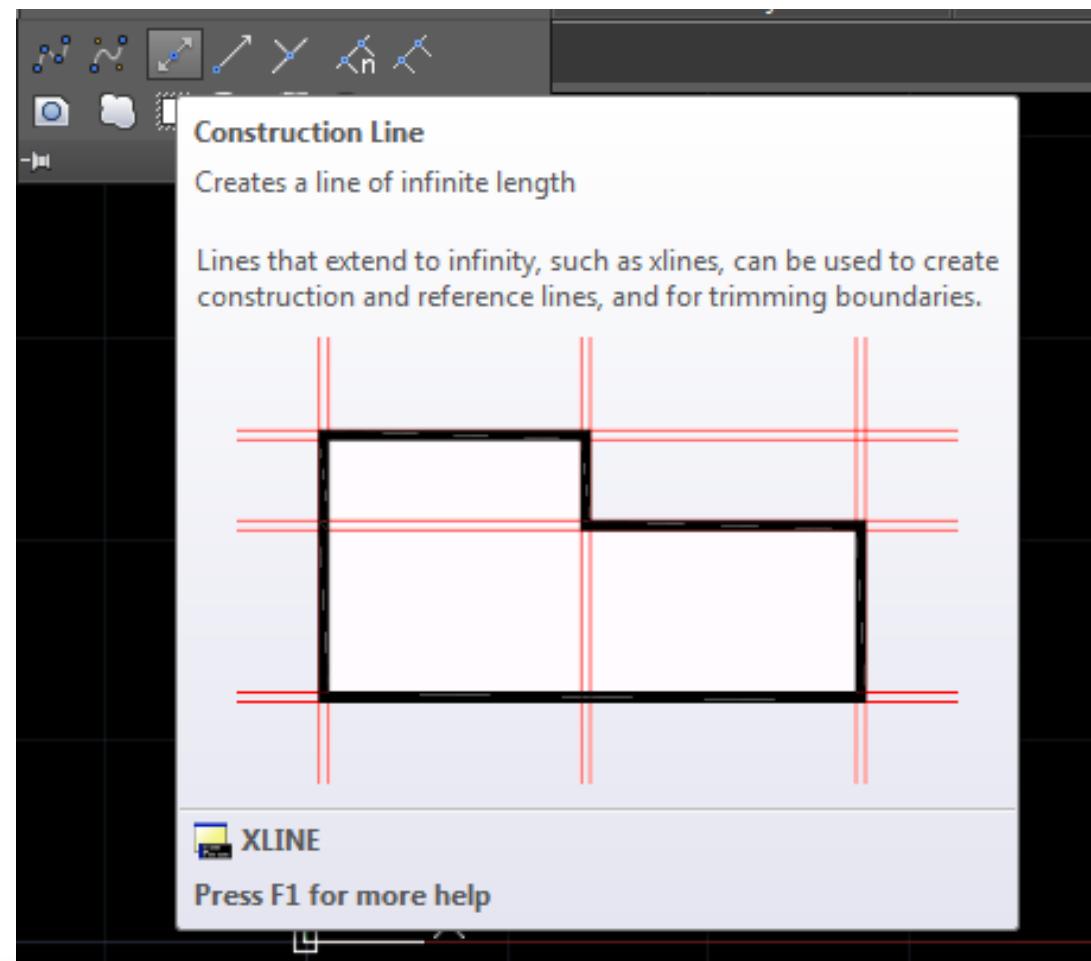
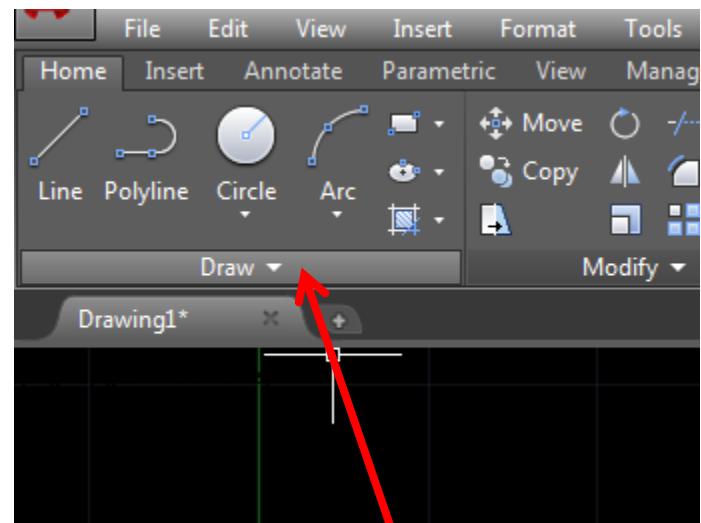
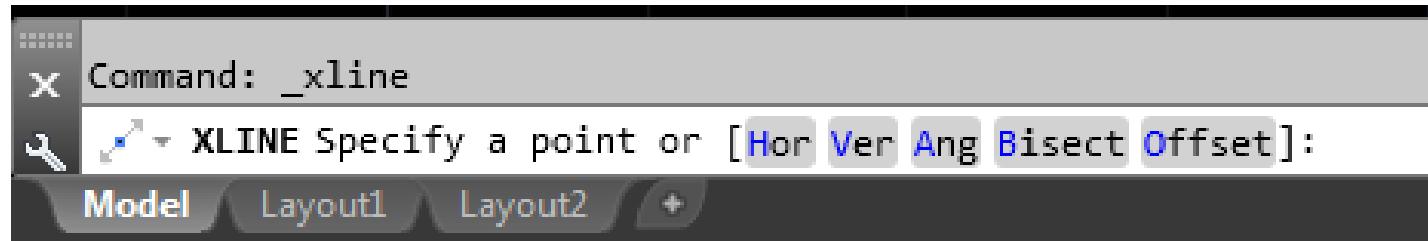


El comando pide ingresar el numero de lados del polígono (8)

Este es el primer paso para construir el polígono REGULAR

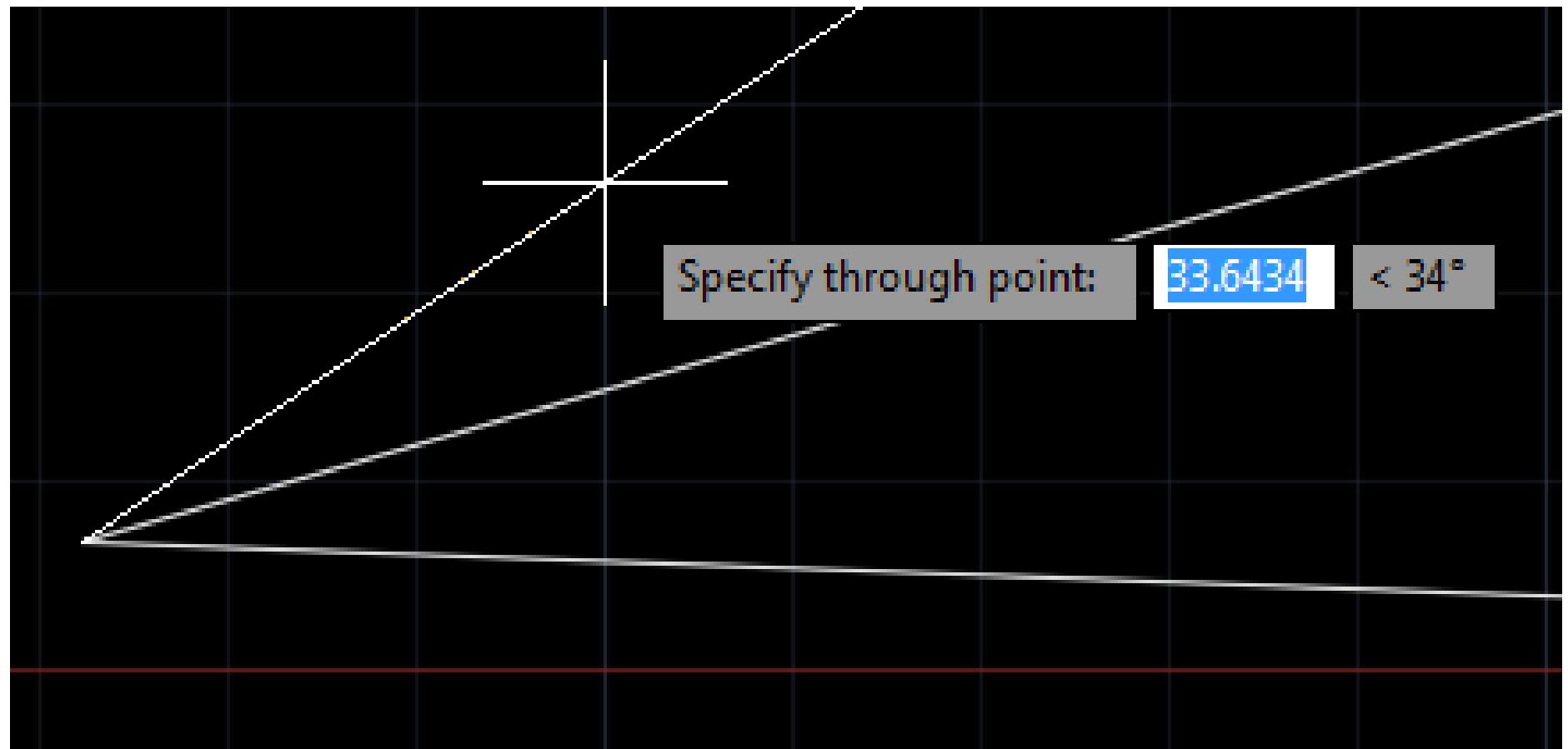


LINEAS DE CONSTRUCCION (XL+enter)

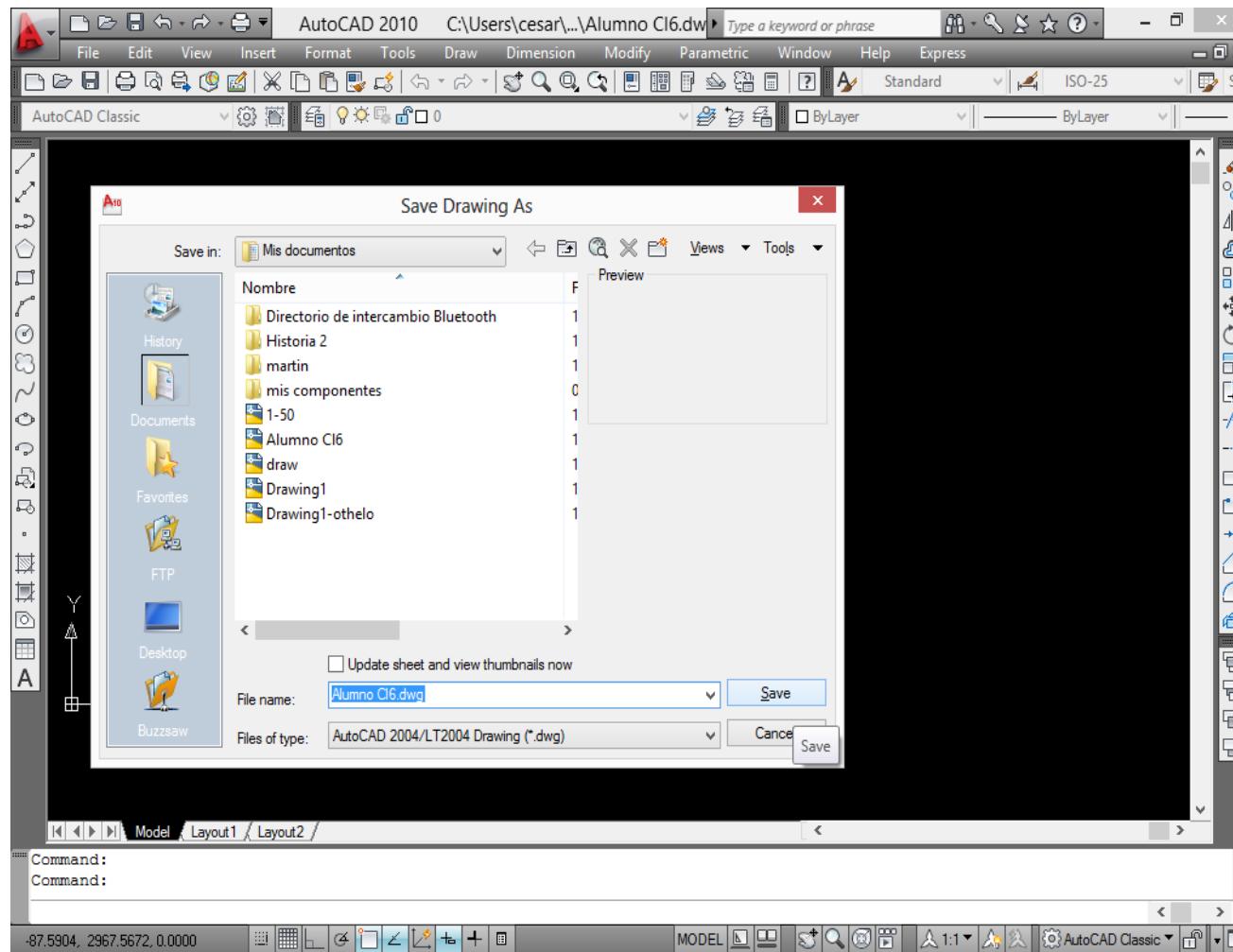


RAY (RAY+enter)

Punto central + rayo angular



GUARDANDO Y ABRIENDO DIBUJOS EN DWG



GUARDAR:
Vamos a File y a
Save As.

ABRIR:
Vamos a File y a
Open.

CONFIGURACION DEL AREA DE TRABAJO

Es conveniente definir una sección con el cual establecer unos límites [LIMITS] de espacio y proporcionar un segmento en el que sea adecuado trabajar.

Command: LIMITS [Opciones: coordenadas de la esquina inferior izquierda (suele ser 0,0) y coordenadas de la esquina superior derecha (por ejemplo 90,60)]

Observaciones: Entrado este comando es posible que no se aprecie ningún cambio en nuestro dibujo.

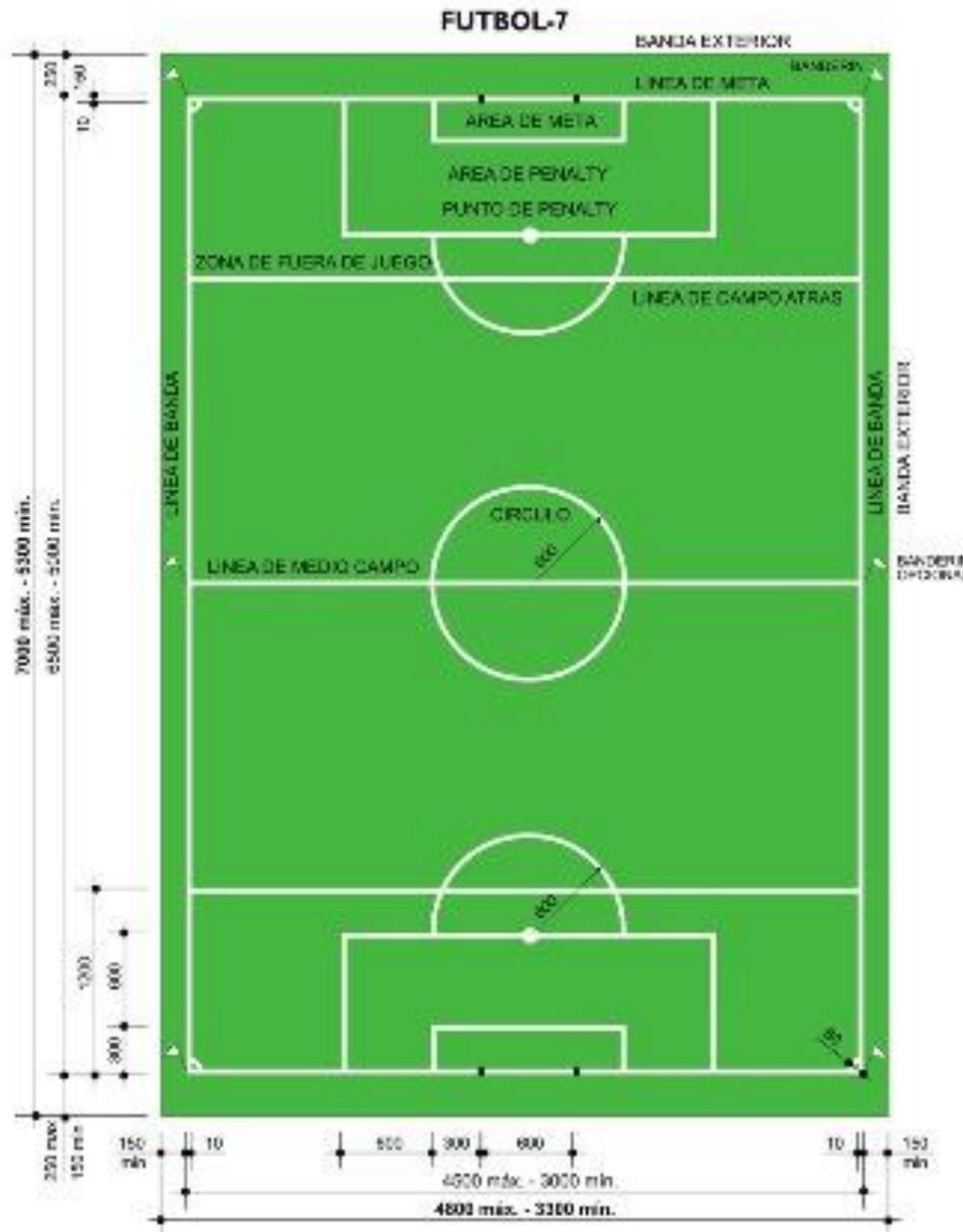
Dentro del espacio de los límites se puede generar una rejilla [GRID] (puntos de ayuda espaciados a una distancia determinada por el usuario).

Command: GRID [Opciones: distancia entre los puntos, ON, OFF, Aspect]

EXPERIMENTAR:

DEFINIR UN AREA DE TRABAJO SOBRE LA PANTALLA, PARA DIBUJAR UNA CANCHA DE FUTBOL REGLAMENTARIA

MEDIDAS : 100 m. x 75 m.



GRACIAS

**SEDE MIRAFLORES**

Calle Diez Canseco Cdra. 2
con Pasaje Tello
T: 419 - 2900

SEDE NORTE

Av. Carlos Izaguirre 233
Independencia
T: 614 - 1717

SEDE SAN MIGUEL

Av. Federico Gallese 847
San Miguel
T: 632 - 4900