

Conteúdo Programático

Curso FULL AutoCAD - 3D para Desenho Mecânico

Código
153MFCarga Horária Estimada
32 horasAmbiente
WindowsNível
I - BásicoIdioma do Software
Inglês

Objetivo

Capacitar o aluno, **através de treinamento individual**, a produzir todos os seus projetos no espaço - **em três dimensões (3D), MODELAGEM, PERSPECTIVAS e ACABAMENTO.**

A partir dos desenhos de peças em 2 Dimensões, os alunos serão instruídos de como acrescentar a terceira dimensão e o acabamento em AutoCAD.

A quem se destina

Engenheiros, Projetistas, Desenhistas e demais profissionais ligados ao Projeto de Mecânica.

Pré-requisitos

Conhecimento de AutoCAD em 2 Dimensões.

Programa

1. TRABALHANDO NO ESPAÇO TRIDIMENSIONAL

- Especificar coordenadas X, Y e Z em um sistema de coordenadas.
- Controlar o Sistema de Coordenadas do Usuário (UCS).
- Modificar a origem da UCS.
- Definir, salvar e reapresentar vistas em 3Dimensões.
- Trabalhar com projeção paralela ou perspectiva.
- Posicionar camera e target (alvo).
- Utilizar o 3DORBIT e o 3D Continuous Orbit.
- Utilizar o 3DPAN e o 3DZOOM.
- Ajustar planos cortantes (clipping planes) no 3DORBIT.

2. CRIAÇÃO DE OBJETOS TRIDIMENSIONAIS (3D)

- Modelagem de objetos em Wireframe.
- Criação e edição de objetos por Superfícies.
- Atribuindo e modificando Thickness e Elevation de objetos.
- Criação e edição de sólidos.
- Atribuindo extrusão e revolução a objetos.
- Edição de faces e arestas de sólidos.
- Modificando objetos no espaço 3D.

3. RENDERIZAÇÃO E CRIAÇÃO DE IMAGENS TRIDIMENSIONAIS

- Criação de imagens de linhas não-visíveis – HIDE.
- Criação de imagens sombreadas – SHADE.
- Modificando o modo SHADE no 3DORBIT: Flat Shaded e Gouraud Shaded.
- Criação de imagens com acabamentos – RENDER.
- Preparar modelos para a criação de imagens 3D.
- Usando basic e photorealistic rendering.

- Usando LIGHTS, VIEW e SCENES.
- Gerando sombras.
- Usando plano de fundo (background) e fog.
- Usando landscape.
- Criando, modificando e aplicando materiais a objetos.
- Ajustando o mapeamento de objetos.
- Gravação (Saveimg), reapresentação(Replay) e impressão (Print) de imagens com acabamento – RENDER.

4. USANDO IMAGENS RASTER

- Inserindo e escalando arquivos de imagem raster.
- Clipping images.
- Controlando o brilho, contraste e fade de imagens.

Material Didático:

(I) APOSTILA - 86 págs, Fartamente ilustrada, "100% Passo-a-Passo" + 14 Imagens a cores com:

- Cinco EXERCÍCIOS completos : uma modelagem por superfície: GARFO 3D (1º), três modelagens por SÓLIDOS MOITÃO 3D (2º), ADAPTADOR 3D (3º), SUPORTE 3D (4º) e aplicação de acabamentos (Render) de uma das peças ADAPTADOR_RENDER (5º) - GUIA de COMANDOS com a descrição de 66 comandos + os 12 DESENHOS plotados e 14 imagens a cores.

(II) CD DE EXERCÍCIOS

– ARQUIVOS PARA IMPRESSÃO: com doze ARQUIVOS DWG correspondente aos DESENHOS, já acabados em paper space com escala, margem e carimbo;
– ARQUIVOS PARA TRABALHO: com um ARQUIVO DWG que será utilizado como base para os exercícios.

SUPORTE: 180(cento e oitenta) dias de suporte à dúvidas por telefone ou email.

garantia: Custo fixo sem limite de carga horária.