



I. Familiarización del programa

- Interfaz del usuario
- Ubicación de ventanas y Ribbon
- Configuración del programa
- Comprender el "model space"
- Comprender el "layout"
- Vistas y espacios de trabajo

II. Organización del espacio de trabajo

- Lineamientos y restricciones
- Snap, Ortho,
- Capas o layers
- Disposición y arreglo de capas
- UCS, vistas, gizmo
- Propiedades de objeto y documento

III. Comandos generales

- Herramientas de dibujo compuestas, multilíneas, polilíneas, trazado, etc.
- Bloques
- Propiedades de los elementos
- Herramientas de edición básica, mover, rotar, copiar, cortar, extender, etc.
- Herramientas de edición complementaria, mirror, break, offset, stretch, etc.
- Herramientas de edición media, fillet, chamfer, explode, array
- Zoom, pan, ventana y extensión

IV. Uso interactivo de capas

- Activo - inactivo
- Congelado
- Apagado
- Bloqueado
- Orden de capas
- Filtros y propiedades

V. Espacio en 3D

- Comprender el espacio vacío
- Rotar entre vistas
- Espacio paralelo y en perspectiva
- Zoom, orbit y tipos de vista

VI. Dibujo y modelado en 3d

- Geometría básica, sólidos platónicos
- Geometría compleja
- Operaciones booleanas
- Edición general a través de grips
- Edición básica, extrude, substrato, union, etc.
- Superficies
- Ajustes de vista de superficies

VII. Aplicación de conocimientos

- Proceso de trabajo
- Modelado de objetos genéricos
- Integración a un prototipo
- Implementación de técnicas a un proyectos genérico
- Inserción de bloques, ajuste de bloques
- Identificar elementos externos
- Revisión de estado, que el dibujo sea coplanar