

FACULTAD: Ingeniería	ESCUELA: Ciclo Básico	DEPARTAMENTO: Investigación de Operaciones y Computación	
ASIGNATURA: USO DE UN SISTEMA DE DIBUJO POR COMPUTADOR		CÓDIGO: 0768	PÁGINA: 1/2
TIPO DE ASIGNATURA: Electiva No Técnica		UNIDADES: 1	PERÍODO DE VIGENCIA: Desde 1995-2

PROGRAMA SINOPTICO:

Al finalizar este curso el estudiante estará en capacidad de manejar los siguientes conceptos:

Componentes del programa de dibujo. Concepto de entidad. Referencia a entidades. Empleo de las órdenes de dibujo. Edición y visualización. Ordenamiento del dibujo: capas y bloques. Creación de atributos. Órdenes de consulta. Opciones en acotación de dibujos. Salida por trazador o impresora del producto terminado.

PROGRAMA DETALLADO:

TEMA 1: CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE EL PROGRAMA DE DIBUJO.

Descripción del programa de dibujo: área gráfica, líneas de comando, zona de menú principal, menú desplegable. Definición de entidad. Ingreso de datos al programa. Sistemas de coordenadas. Coordenadas polares, rectangulares, absolutas y relativas. Modos de referencias a entidades. Definición de límites de dibujo. Rejilla, forzamiento de coordenadas, definición de isoplano. Activación de modo ortogonal.

TEMA 2: ÓRDENES DE DIBUJO EN DOS DIMENSIONES.

Línea. Círculo. Elipse. Polígono. Arandela. Arco. Punto. Trazo. Texto. Polilínea. Boceto. Relleno de entidades.

TEMA 3: ÓRDENES DE EDICIÓN

Borrar. Mover. Copiar. Girar. Recuperar. Escalar. Simetría. Estirar. Partir. Alargar. Recortar. Empalmar. Cambiar propiedades de entidades. Editar polilíneas. Chaflan. Graduar y dividir.

TEMA 4: ÓRDENES DE VISUALIZACIÓN

Zoom. Encuadre. Vista. Regenerar. Redibujar. Visualización de marcas auxiliares. Bloqueo de texto. Visualización de arrastre de entidades y relleno.

TEMA 5: CONTROL DE CAPAS, COLORES Y TIPOS DE LÍNEAS

Conceptos básicos. Definición de capas (Layer). Opciones en el trabajo con capas. Orden, Color, definición y uso de tipos de líneas. Escalamiento del tipo de línea.

TEMA 6: BLOQUES Y ATRIBUTOS

Conceptos básicos de bloques, sus ventajas, empleo y características. Orden de bloques. Colocación de bloques. Almacenamiento de bloques en disco. Definición de atributos. Edición de atributos.

TEMA 7: ÓRDENES DE CONSULTA

Tiempo de dibujo. Área de dibujo. Distancias. Ayudas.

PROFESOR AUTOR: ROBUSTIANO GORGAL	PROFESOR REVISOR: JOSÉ S. RODRÍGUEZ	JEFE DE DPTO.: ROBSUTIANO GORGAL	DIRECTOR DE ESCUELA: BELZY C. GONZÁLEZ G..
---	---	--	--

FACULTAD: Ingeniería	ESCUELA: Ciclo Básico	DEPARTAMENTO: Investigación de Operaciones y Computación		
ASIGNATURA: USO DE UN SISTEMA DE DIBUJO POR COMPUTADOR			CÓDIGO: 0768	PÁGINA: 2/2
TIPO DE ASIGNATURA: Electiva No Técnica		UNIDADES: 1	PERÍODO DE VIGENCIA: Desde 1995-2	

TEMA 8: ACOTACIÓN

Terminología. Acotación lineal. Acotación angular. Acotación de diámetros y radios. Directrices. Gestión de estilos de cota. Variables de acotación.

TEMA 9: SALIDA POR TRAZADOR O IMPRESORA

Especificaciones iniciales de trazado. Parámetros de plumillas. Escalamiento del dibujo.

HORAS DE CONTACTO:

Tres (3) horas semanales de contacto de práctica.

PROFESOR AUTOR: ROBUSTIANO GORGAL	PROFESOR REVISOR: JOSÉ S. RODRÍGUEZ	JEFE DE DPTO.: ROBSUTIANO GORGAL	DIRECTOR DE ESCUELA: BELZY C. GONZÁLEZ G..
---	---	--	--