

Objetivos del examen de usuario certificado de Autodesk

autocad



Público objetivo

El examen de usuario certificado de Autodesk AutoCAD demuestra competencia en diseño asistido por computadora (CAD). El examen cubre el uso básico del software AutoCAD, así como técnicas básicas de dibujo y diseño. Una persona que obtiene esta certificación tiene aproximadamente 150 horas de instrucción y experiencia práctica con el producto, ha demostrado competencia en un nivel inicial de la industria y está lista para ingresar al mercado laboral.

Descripción del candidato

El candidato seleccionado es un estudiante calificado, pasante o usuario principiante con al menos 150 horas de instrucción y/o experiencia práctica en el uso de AutoCAD.

Se espera que estos candidatos tengan conocimientos básicos y trabajen principalmente bajo supervisión para realizar las tareas involucradas en el puesto de trabajo con la ayuda de pares y documentación.

Requisitos previos

Se espera que todos los candidatos tengan un conocimiento general de:

- Dibujo y diseño técnicos • La interfaz de usuario de AutoCAD
- El sistema de ayuda dentro de AutoCAD
- El orden de dibujo de los objetos superpuestos
- Comandos de consulta como Lista, ID, Distancia y Área

Dominio objetivo

Algunos de los temas y características del software que pueden cubrirse en el examen se enumeran debajo de cada objetivo.

Nota: En el contexto de esta serie de exámenes, todas las referencias a "crear, seleccionar, administrar, etc." indicar "saber crear, seleccionar, gestionar, etc."

1. Dibujar y modificar objetos

1.1 Crear objetos de dibujo básicos

1.1.a Crear y editar formas geométricas i. Líneas, círculos, rectángulos, arcos, polígonos, rayos, etc.

1.1.b Crear dibujos isométricos 2D

i. Cambiar entre planos isométricos estándar (ISODRAFT)

ii. Utilice herramientas de dibujo y seguimiento que se alineen con el isométrico correspondiente.
ejes

1.2 Dibujar polilíneas

1.2.a Dibujar polilíneas abiertas o cerradas

i. Líneas y arcos

1.2.b Editar una polilínea

i. Unir

1.3 Seleccionar y deseleccionar objetos

- 1.3.a Usar una ventana de selección o cruce para seleccionar objetos
- 1.3.b Eliminar objetos de un conjunto de selección

1.4 Administrar capas

- 1.4.a Establecer la capa actual
- 1.4.b Crear y/o eliminar capas
- 1.4.c Editar las propiedades de una capa
 - i. Nombre, color, tipo de línea y grosor de línea
 - ii. Congelar, descongelar, bloquear, desbloquear, encender y apagar
- 1.4.d Identificar los objetos en una capa específica.

1.5 Trabajar con bloques

- 1.5.a Crear un bloque básico
 - i. Definir el punto base
 - ii. Comprender la importancia de crear un bloque en la capa 0
- 1.5.b Insertar y modificar instancias de un bloque
 - i. Punto base, escala, rotación y explosión
 - ii. Paleta de bloques, paletas de herramientas y Centro de diseño
- 1.5.c Transferir información entre archivos de dibujo
 - i. Copiar con punto base ii.
 - Arrastrar y soltar en múltiples dibujos abiertos

2. Dibuja con precisión

2.1 Aplicar referencias a objetos básicos

- 2.1.a Usar referencias a objetos y seguimiento de referencias a objetos
 - i. Punto final, punto medio, centro, más cercano, intersección, perpendicular, cuadrante, extensión, paralela, centro geométrico y tangente
 - ii. Punto medio entre dos puntos (M2P) combinado con seguimiento de referencia a objetos y seguimiento polar

2.2 Identificar y utilizar coordenadas

- 2.2.a Ingresar valores de coordenadas en la línea de comando
 - i. Coordenadas relativas, absolutas y polares.
- 2.2.b Usar entrada dinámica y entrada de distancia directa

3. Edición básica

3.1 Modificar propiedades del objeto

- 3.1.a Identificar y modificar asignaciones de capas, color, grosor de línea y tipo de línea
 - i. Paleta de propiedades y propiedades rápidas
- 3.1.b Relacionar las propiedades de un objeto con otros objetos

3.2 Usar comandos de edición básicos para modificar objetos

- 3.2.a Mover, copiar, rotar, reflejar, escalar y estirar objetos
- 3.2.b Mover, copiar y estirar objetos usando pinzamientos

3.3 Recortar, extender o alargar objetos

3.4 Crear matrices rectangulares y polares

3.5 Objetos desplazados a una distancia específica

3.6 Aplicar un redondeo o chaflán a objetos

- 3.6.a Esquinas redondeadas
- 3.6.b Esquinas achaflanadas
- 3.6.c Esquinas cuadradas (radio cero)

4. Anotación

4.1 Crear y modificar texto

- 4.1.a Crear y modificar texto y texto multilínea
- 4.1.b Aplicar propiedades de texto y texto multilínea
 - i. Altura del texto, justificación, rotación, ajuste del texto y estilo del texto.

4.2 Agregar y modificar líderes y/o multilíderes

- 4.2.a Aplicar estilos multilíder
- 4.2.b Comprender las opciones de líderes múltiples

4.3 Crear y editar dimensiones

- 4.3.a Agregar dimensiones
 - i. Lineal, alineado, angular, radio, diámetro
- 4.3.b Crear múltiples dimensiones con un solo comando
 - i. Dimensiones continuas y de línea base
- 4.3.c Modificar y aplicar estilos de dimensión
 - i. Precisión, unidades primarias, uso de escala global, etc.

4.4 Aplicar sombreados o patrones de relleno

- 4.4.a Crear un patrón de sombreado o relleno
 - i. Elija puntos o seleccione
- 4.4.b Especificar opciones de sombreado o relleno
 - ii. Ángulo, escala, patrón, propiedades de coincidencia, herencia y color

5. Diseños e impresión

5.1 Trabajar con diseños y ventanas gráficas

- 5.1.a Activar un diseño
- 5.1.b Modificar ventanas gráficas en un diseño
- 5.2 Establecer las propiedades de la ventana gráfica para que la geometría se trace a escala
- 5.2.a Agregar un bloque de título al diseño

5.2 Administrar formatos de salida

- 5.2.a Publicar un dibujo en un trazador, impresora o archivo PDF
 - i. Establecer opciones de impresión y trazado
 - ii. Utilice el Administrador de configuración de página para aplicar la configuración de trazado a un diseño