

Curso que trata sobre el CAD (diseño asistido por ordenador) para el dibujo técnico aplicado al diseño de piezas de mecánica, arquitectura, electrónica, etc., mediante la aplicación AutoCAD 2009. El curso está dividido en cuatro partes. La primera trata sobre el dibujo en dos dimensiones (2D). En la segunda parte se explica cómo dibujar mallas y superficies en 3D, además de los sistemas de coordenadas en 3D y de la impresión de los dibujos. En la tercera parte se trabaja con objetos sólidos, aplicando luces y materiales y obteniendo imágenes renderizadas o modelizadas. Por último, se estudia la utilización de conjuntos y normas, La creación de tipos de líneas y sombreados, la personalización de AutoCAD, la utilización de lenguajes de programación y cómo compartir dibujos de AutoCAD por medio de Internet.

NºLecciones	H.Lectivas (teoría)	H.Lectivas (prácticas)	H.Lectivas (total)
47	67	59	126

Este curso dispone de manual digital y adicionalmente de manual impreso en color (sólo para España).

Este curso sólo está disponible para LMSs compatibles con SCORM o AICC.

TEMARIO

Módulo 1: **Dibujo en 2D**

Aprenderá conociendo los distintos elementos del entorno de AutoCAD, a realizar dibujos de distintos tipos de objetos, introducir textos, aplicar sombreados y acotaciones, trabajar con bloques, dibujar en distintas capas, tablas, etc., todo ello en dos dimensiones, como si dibujara en una hoja de papel.

Lección 1: El entorno de AutoCAD

Breve introducción sobre el diseño asistido por ordenador. Explica cómo ejecutar AutoCAD y describe las distintas partes del entorno: explorador de menús, cinta de opciones, barras de herramientas, paletas, etc. También muestra cómo salir del programa y guardar el dibujo en el que está trabajando.

- Capítulo 1: Introducción
- Capítulo 2: Iniciar AutoCAD
- Capítulo 3: El entorno de usuario
- Capítulo 4: Personalizar el entorno
- Capítulo 5: Espacios de trabajo
- Capítulo 6: Salir de AutoCAD

Lección 2: Otros elementos del entorno

Muestra cómo utilizar la ventana de comandos para ejecutar comandos de AutoCAD. Obtención de información sobre la aplicación utilizando InfoCenter, el Centro de comunicaciones o el sistema de ayuda de AutoCAD.

- Capítulo 1: La ventana de comandos
- Capítulo 2: Obtención de información
- Capítulo 3: Solicitar ayuda
- Capítulo 4: Buscando en la ayuda

Lección 3: Iniciar un dibujo

Explicación de las distintas formas de crear un nuevo dibujo. Establecimiento de las unidades de trabajo, los límites, el forzado de coordenadas y la configuración de la rejilla. Muestra cómo guardar el dibujo.

- Capítulo 1: Límites del dibujo
- Capítulo 2: La rejilla
- Capítulo 3: Forzar coordenadas
- Capítulo 4: Unidades de trabajo
- Capítulo 5: Guardar los dibujos
- Capítulo 6: Configuración avanzada

- Lección 4:** Coordenadas y marcas
Inicio en el dibujo de objetos. Utilización de la entrada dinámica. Muestra cómo deshacer y rehacer acciones sobre cambios aplicados al dibujo, así como los comandos REDIBT, REGEN y MARCAAUX. Explica los tipos de coordenadas, los tipos de zoom ventana y previo y el cambio de los valores de las variables con MODIVAR.
- Capítulo 1: Dibujar objetos
 Capítulo 2: Deshacer y rehacer acciones
 Capítulo 3: Marcas auxiliares
 Capítulo 4: Tipos de coordenadas
 Capítulo 5: Las variables de sistema
 Capítulo 6: Zoom Ventana y Previo
- Lección 5:** Referencia a objetos
Explica cómo localizar determinados puntos de los objetos utilizando la referencia a objetos, el AutoSnap y el AutoTrack, compuesto éste último por el rastreo de referencia a objetos y el rastreo polar. También se muestra cómo utilizar el comando PUNTO.
- Capítulo 1: Localizar puntos
 Capítulo 2: El sistema AutoSnap
 Capítulo 3: AutoTrack
 Capítulo 4: Comando PUNTO
- Lección 6:** Designar objetos
Abarca el dibujo de círculos, círculos rellenos, polilíneas y líneas múltiples. Explica también la selección de objetos dibujados, cómo recortarlos y borrarlos.
- Capítulo 1: Dibujar círculos
 Capítulo 2: Incluir círculos rellenos
 Capítulo 3: Comando RECORTA
 Capítulo 4: Seleccionar objetos
 Capítulo 5: Comandos BORRA y UY
 Capítulo 6: Dibujo de polilíneas
 Capítulo 7: Líneas múltiples
- Lección 7:** Otros objetos básicos
Contempla el dibujo con objetos sencillos como arcos, elipses, curvas spline, nubes de revisión, rectángulos y polígonos. Explica también cómo buscar y abrir archivos con dibujos ya guardados y a crear y utilizar plantillas de dibujos.
- Capítulo 1: Arcos, elipses y nubes
 Capítulo 2: Curvas Spline
 Capítulo 3: Dibujar polígonos
 Capítulo 4: Buscar y abrir archivos
 Capítulo 5: Crear plantillas
- Lección 8:** Sombreados, tipos de línea y capas
Describe cómo aplicar sombreados y degradados en figuras cerradas. Muestra cómo cargar y utilizar los tipos de línea y a crear capas. También se muestra la utilización de filtros y grupos de capas.
- Capítulo 1: Sombreado de áreas
 Capítulo 2: Rellenos con degradados
 Capítulo 3: Tipos de línea

Capítulo 4: Control de capas

Capítulo 5: Filtros y grupos

Lección 9: Trabajando con capas

Distribución de distintas partes del dibujo en capas. Describe cómo copiar objetos o crear otros desfasados o equidistantes. Examina también los distintos tipos de zoom.

Capítulo 1: Dibujar por capas

Capítulo 2: Desfase

Capítulo 3: Copiar objetos

Capítulo 4: Capa de sombreado

Capítulo 5: Opciones de zoom

Lección 10: Mover, girar y dibujar

Muestra las formas de distribución en pantalla de las ventanas de los dibujos que tenga abiertos. Desplazamiento y rotación de objetos dibujados. Establecer el orden de visualización de objetos solapados. Selección rápida de objetos utilizando distintos criterios. Forma de dibujar a mano alzada con el comando BOCETO.

Capítulo 1: Distribución de ventanas

Capítulo 2: Desplazar y girar

Capítulo 3: Selección rápida

Capítulo 4: Dibujo a mano alzada

Lección 11: Matrices y simetría

Forma de mostrar los objetos durante el desplazamiento por arrastre. Describe distintas formas de crear copias de objetos colocadas en filas y columnas, alrededor de un eje o por simetría. También cómo obtener el punto medio entre dos puntos o cambiar la escala o tamaño de los objetos.

Capítulo 1: Visualizar el arrastre

Capítulo 2: Líneas auxiliares

Capítulo 3: Matrices rectangulares

Capítulo 4: Punto medio entre puntos

Capítulo 5: Matrices polares

Capítulo 6: Cambiar el tamaño

Capítulo 7: Reflejar objetos

Lección 12: Trazado de dibujos

Explica la forma de combinar distintas herramientas y técnicas para trazar un dibujo complejo. También se estudia la agrupación de objetos y la edición de polilíneas o la utilización de propiedades.

Capítulo 1: Dibujos complejos

Capítulo 2: Aplicar las herramientas

Capítulo 3: Crear grupos

Capítulo 4: Acoplar objetos

Capítulo 5: Editar polilíneas

Capítulo 6: Utilizar las propiedades

Lección 13: Textos de una línea

Explica cómo elegir el estilo de texto con el que incluirá texto en los dibujos con TEXTO y TEXTODIN, que introducen líneas sueltas de texto en el dibujo. Se contempla también la alineación y justificación del texto.

Capítulo 1: Estilos de texto

Capítulo 2: Añadir líneas de texto

Capítulo 3: Aplicar ajustes

Capítulo 4: Modificar el texto

Lección 14: Párrafos de texto

Se muestra la forma de crear textos con varias líneas (texto múltiple o párrafos) con el comando TEXTOM, así como insertar símbolos y campos, la justificación, sangría y tabulación del texto. También se explica cómo buscar y reemplazar una palabra o frase, o hacer la revisión ortográfica del texto.

Capítulo 1: Redactar párrafos

Capítulo 2: Ajustar el formato

Capítulo 3: Buscar y reemplazar

Capítulo 4: Revisión ortográfica

Lección 15: Otros comandos de edición

Presenta una serie de comandos de edición de los objetos para estirarlos utilizando pinzamientos, alinearlos unos respecto a otros, descomponerlos en trozos, dividirlos, partirlos o alargarlos.

Capítulo 1: Estiramiento de objetos

Capítulo 2: Utilizar pinzamientos

Capítulo 3: Alinear objetos

Capítulo 4: Descomponer objetos

Capítulo 5: Comando ALARGA

Capítulo 6: Segmentación

Capítulo 7: Partir objetos

Lección 16: Bloques (I)

Presenta la forma de trabajar con grandes dibujos mediante la creación e inserción de bloques, así como la creación de bibliotecas de bloques. Describe cómo realizar la limpieza de un dibujo de los objetos que no se utilizan. Muestra cómo empalmar o unir dos objetos y realizar la unión con chaflanes.

Capítulo 1: Bloques

Capítulo 2: Unión de objetos

Capítulo 3: Comando CHAFLAN

Capítulo 4: Creación de bloques

Capítulo 5: Insertar bloques

Capítulo 6: Archivar bloques

Capítulo 7: Limpiar el dibujo

Lección 17: Bloques (II)

Muestra cómo crear y asignar atributos a los bloques y establecer sus propiedades

Capítulo 1: Comando INSERTM

Capítulo 2: Crear atributos

Capítulo 3: Asociar y editar atributos

Capítulo 4: Administrar y extraer atributos

Lección 18: Bloques (III)

Describe la utilización de parámetros y acciones en bloques dinámicos. Explica cómo igualar las propiedades de varios objetos, dibujar líneas en horizontal o vertical activando el modo orto, así como girar el sistema de coordenadas para girar la rejilla un cierto ángulo para facilitar el dibujo de ciertos objetos.

- Capítulo 1: Bloques dinámicos
- Capítulo 2: Añadir las acciones
- Capítulo 3: Igualar propiedades
- Capítulo 4: Modo ORTO
- Capítulo 5: Ajustar la rejilla

Lección 19: Insertar objetos

Explica las formas de intercambio e inclusión de objetos en el dibujo mediante la tecnología OLE: incrustación y vinculación. Describe la vinculación de bloques a un dibujo con referencias externas y la forma de incluir imágenes en un dibujo.

- Capítulo 1: Referencias externas
- Capítulo 2: Tecnología OLE
- Capítulo 3: Incluir imágenes
- Capítulo 4: Cambios en las imágenes

Lección 20: Tablas

Muestra la creación y modificación de tablas, explicando primero los estilos de tabla necesarios, la creación y redistribución de las filas y columnas de la tabla, así como incluir distintos tipos de contenidos, como texto, bloques o fórmulas para obtener datos en unas celdas a partir de cálculos con datos de otras celdas.

- Capítulo 1: Crear tablas
- Capítulo 2: Añadir los datos
- Capítulo 3: Modificar tablas
- Capítulo 4: Insertar fórmulas
- Capítulo 5: Vincular a datos externos

Lección 21: DesignCenter

Paleta de AutoCAD que permite buscar y organizar datos, bloques, capas y otros contenidos del dibujo, así como acceder a la biblioteca de símbolos.

- Capítulo 1: Entorno de trabajo
- Capítulo 2: Búsqueda de contenidos
- Capítulo 3: Añadir contenidos al dibujo
- Capítulo 4: DesignCenter Online

Lección 22: Comandos de consulta

Presenta una serie de comandos para obtener información del dibujo, como el tipo y número de objetos, sus coordenadas, capas, fecha y hora de creación o actualización del dibujo, identificación de las coordenadas de un punto, medir distancias, ángulos y áreas o utilizar la calculadora.

- Capítulo 1: Información sobre el dibujo
- Capítulo 2: Datos de los objetos
- Capítulo 3: Localizar puntos
- Capítulo 4: Distancias y ángulos
- Capítulo 5: Cálculo de áreas
- Capítulo 6: Utilizar la calculadora
- Capítulo 7: Regiones

Lección 23: Acotación (I)

Describe las distintas partes de una acotación y muestra cómo crear estilos de acotaciones necesarios para mostrar las medidas de los objetos en un dibujo.

- Capítulo 1: Conceptos generales
- Capítulo 2: Estilos de acotación
- Capítulo 3: Crear un estilo
- Capítulo 4: Ajustar el aspecto
- Capítulo 5: Establecer las unidades

Lección 24: Acotación (II)

Muestra distintos tipos de acotaciones que puede aplicar a un dibujo para mostrar las medidas de los objetos, así como la utilización de directrices y tolerancias para mostrar información sobre ellos.

- Capítulo 1: Añadir cotas lineales
- Capítulo 2: Otros tipos de cotas
- Capítulo 3: Directrices
- Capítulo 4: Modificar las cotas
- Capítulo 5: Tolerancias geométricas

Módulo 2: **Dibujo en 3D**

Presenta el dibujo de objetos en 3D mediante mallas y superficies. Muestra cómo es el sistema de coordenadas y cómo trabajar con él, crear presentaciones con distintas vistas del dibujo, calcular la escala e imprimirlas en papel.

Lección 25: Objetos en 3D

Creación de objetos tridimensionales formados por caras, mallas y superficies. Muestra los distintos modos de ver el dibujo en tres dimensiones ajustando el punto de vista.

- Capítulo 1: Elevación y altura
- Capítulo 2: Punto de vista
- Capítulo 3: Caras tridimensionales
- Capítulo 4: Mallas poligonales
- Capítulo 5: Superficie reglada

Lección 26: Mallas y superficies

Explica la utilización de comandos para crear objetos con superficies hechas con mallas por elevación, revolución o tabulada, así como la forma de crear superficies planas. También se muestra como crear y aplicar estilos visuales.

- Capítulo 1: Comando SUPLADOS
- Capítulo 2: Desplazamiento de mallas
- Capítulo 3: Superficies de revolución
- Capítulo 4: Estilos visuales
- Capítulo 5: Superficies planas y tabuladas

Lección 27: Sistema de coordenadas

Estudio de los distintos sistemas de coordenadas (SCU, SCP) para manejar los objetos en un espacio en tres dimensiones. Definición y forma de mostrar los tres ejes (x,y,z) y del sistema de giro con la regla de la mano derecha.

- Capítulo 1: El comando SCP
- Capítulo 2: Visualización de los ejes
- Capítulo 3: SCP Predefinido
- Capítulo 4: Gestión del SCP
- Capítulo 5: Comando PLANTA

Lección 28: Vistas en 3D (I)

Utilización del zoom en tiempo real, de los encuadres, de la vista aérea, de la brújula y el trípode para ver el dibujo desde distintos puntos de vista. También puede utilizar los puntos de vista predefinidos de AutoCAD.

Capítulo 1: Zoom en tiempo real

Capítulo 2: Obtener encuadres

Capítulo 3: Vista aérea

Capítulo 4: Brújula y trípode

Capítulo 5: Vistas predefinidas

Lección 29: Vistas en 3D (II)

Muestra cómo crear cámaras y orientarlas con distintos comandos como 3DORBITA, 3DFORBIT o 3DORBITAC para obtener distintas vistas del dibujo, cambiar su distancia focal, el tipo de proyección (paralela o en perspectiva) o aplicar planos delimitadores. También se muestra la utilización de las herramientas ViewCube y SteeringWheels para manipular de forma interactiva en 3D el dibujo y obtener distintas vistas.

Capítulo 1: Vistas con la cámara

Capítulo 2: Tipos de proyecciones

Capítulo 3: Propiedades de la cámara

Capítulo 4: Vistas con ViewCube

Capítulo 5: La herramienta SteeringWheels

Lección 30: Ventanas múltiples (I)

Creación de varias ventanas para mostrar el dibujo con distintas vistas al mismo tiempo utilizando las fichas Modelo y Presentación.

Capítulo 1: Dividir en ventanas

Capítulo 2: Planta, perfil y alzado

Capítulo 3: Trabajando con ventanas

Capítulo 4: Fichas modelo y presentación

Lección 31: Ventanas múltiples (II)

Utilización de dos entornos: el espacio modelo y el espacio papel. También muestra cómo crear y editar ventanas flotantes en el espacio papel con el comando VMULT.

Capítulo 1: Espacio modelo y espacio papel

Capítulo 2: Ventanas flotantes

Capítulo 3: El comando VMULT

Lección 32: Las presentaciones

Describe la creación de presentaciones, tanto manual como por medio de un asistente, así como la organización de las ventanas gráficas y el establecimiento de los parámetros de impresión.

Capítulo 1: Configurar la presentación

Capítulo 2: Parámetros de impresión

Capítulo 3: El asistente de presentaciones

Capítulo 4: Organizar las ventanas

Lección 33: Impresión del dibujo

Explica cómo calcular la escala para las distintas ventanas gráficas y la configuración para realizar la impresión o trazado de dibujos para pasarlos a papel con una impresora o un plotter.

- Capítulo 1: Ocultar objetos
- Capítulo 2: Objetos anotativos
- Capítulo 3: Asignar escalas de anotación
- Capítulo 4: Imprimir a escala
- Capítulo 5: Calcular la escala final
- Capítulo 6: Control de la impresión

Módulo 3: **Modelado y renderizado**

Describe la forma de crear objetos sólidos y cómo aplicarles modificaciones. Aprenderá a aplicar la renderización o modelizado a los modelos creados, considerando las luces y tipo de material para obtener imágenes realistas, así como la aplicación de fondos, niebla y animaciones.

Lección 34: Sólidos

Creación de distintos objetos sólidos y las modificaciones que puede aplicarles, como la unión, diferencia e intersección o el achaflanado. Se explica también la ocultación y la aplicación de estilos visuales para dar mayor realismo al dibujo.

- Capítulo 1: Modelización avanzada
- Capítulo 2: Creación de sólidos
- Capítulo 3: Operaciones con sólidos
- Capítulo 4: Chaflanes
- Capítulo 5: Diferencia de sólidos
- Capítulo 6: Ocultación y estilos visuales

Lección 35: Trabajando con sólidos

Creación de esferas, cilindros, conos, cuñas y toroides como objetos sólidos. Explica la creación de sólidos por extrusión y revolución de un perfil. Giro y movimiento de objetos en tres dimensiones y copia en matriz rectangular o polar en tres dimensiones.

- Capítulo 1: Otros sólidos básicos
- Capítulo 2: Sólidos por extrusión
- Capítulo 3: Revolución de un perfil
- Capítulo 4: Girar y mover objetos en 3D
- Capítulo 5: Matrices tridimensionales
- Capítulo 6: Empalmes en 3D

Lección 36: Cortar y seccionar

Presentación de las propiedades físicas de un objeto sólido. Aplicación de corte a sólidos. Obtención de secciones de sólidos o de objetos simétricos o reflejo de otros.

- Capítulo 1: Cambio de propiedades
- Capítulo 2: Propiedades físicas
- Capítulo 3: Seccionar sólidos
- Capítulo 4: Aplicar cortes
- Capítulo 5: Simetría en sólidos
- Capítulo 6: Posición de objetos en 3D
- Capítulo 7: Interferencias

Lección 37: Modificación de caras

Abarca una serie de opciones del comando EDITSOLIDO que aplica modificaciones a las caras de los objetos sólidos.

- Capítulo 1: Extrusión de caras
- Capítulo 2: Copia y desplazamiento
- Capítulo 3: Desfase, giro e inclinación
- Capítulo 4: Colorear y estampar

Lección 38: Modelizado

Modelizado o renderizado de una vista o región de un dibujo para obtener una imagen modelizada, que puede mostrar en el mismo dibujo, en una ventana distinta o guardarla en un archivo. Las imágenes modelizadas muestran los objetos del dibujo con un aspecto más realista.

- Capítulo 1: El comando RENDER
- Capítulo 2: Configuración del modelizado
- Capítulo 3: Destino del modelizado
- Capítulo 4: La ventana Render

Lección 39: Iluminación de la escena

Aplicación de distintos tipos de iluminación y de luces a un dibujo. Muestra cómo utilizar las luces genéricas y fotométricas, así como la simulación de la luz del sol y la iluminación del cielo, situando el dibujo en una determinada localización geográfica y a una hora dada. Explica también la utilización de la iluminación indirecta para lograr efectos de radiación.

- Capítulo 1: Tipo de iluminación
- Capítulo 2: Tipos de luces
- Capítulo 3: Simulación de sol y cielo
- Capítulo 4: Iluminación indirecta

Lección 40: Utilización de materiales

Creación y aplicación de materiales a los objetos para lograr un modelizado o renderizado mucho más real. Explica cómo aplicar patrones e imágenes en el mapeado de materiales y cómo ajustarlos a la forma de los objetos a los que se aplica.

- Capítulo 1: Crear un material
- Capítulo 2: Mapeado del material
- Capítulo 3: Aplicar materiales
- Capítulo 4: Ajustar el mapa

Lección 41: Efectos y animaciones

Muestra cómo incluir distintos tipos de fondos o el efecto de niebla, mostrar un dibujo mediante el paseo y el vuelo, o lo que ve una cámara moviéndose a lo largo de una trayectoria y guardar la animación en un archivo. También se explica la utilización de ShowMotion para crear pequeñas presentaciones del dibujo.

- Capítulo 1: Establecer el fondo
- Capítulo 2: Efecto de niebla
- Capítulo 3: Paseo y vuelo
- Capítulo 4: Animaciones
- Capítulo 5: ShowMotion

Módulo 4: **AutoCAD avanzado**

Describe cómo utilizar los conjuntos de normas y conjuntos de planos en un proyecto o publicar sus dibujos por medio de Internet. También se explica la forma de cambiar o personalizar el entorno de AutoCAD modificando los menús y barras de herramientas, creación de patrones de tipos de líneas y sombreados, así como la utilización de algunos lenguajes de programación aplicados en AutoCAD: AutoLISP, VBA y archivos de comandos.

Lección 42: Normas y conjuntos de planos

Muestra cómo utilizar conjuntos de normas y aplicarlas a los dibujos de un proyecto y cómo AutoCAD le avisa cuando algún dibujo transgrede alguna de las normas para poder rectificarlo. Describe la forma de crear y utilizar conjuntos de planos a partir de las presentaciones y vistas guardadas de los dibujos de un proyecto para facilitar su gestión y publicación.

- Capítulo 1: Definir y asignar normas
- Capítulo 2: Verificar los dibujos
- Capítulo 3: Conjuntos de planos
- Capítulo 4: La lista de planos
- Capítulo 5: Organizar y publicar

Lección 43: AutoCAD e Internet

Muestra cómo compartir sus dibujos con otros usuarios de AutoCAD por medio de Internet, publicando sus dibujos en páginas web, en formato DWF con la función DWF 3D, enviándolos por correo electrónico o transferencia de archivos (FTP). También es posible proteger un dibujo con una contraseña o firmarlo digitalmente.

- Capítulo 1: Abrir y guardar archivos
- Capítulo 2: Publicar páginas web
- Capítulo 3: Publicar DWF en 3D
- Capítulo 4: Enviar dibujos
- Capítulo 5: Opciones de seguridad

Lección 44: Archivos de comandos y macros

Estudia la aplicación de archivos de comandos para ejecutar una secuencia de comandos y la creación de demostraciones mostrando varias imágenes en secuencia utilizando los comandos SACAFOTO y MIRAFOTO. También se muestra cómo grabar y reproducir una macro de acciones utilizando la grabadora de acciones.

- Capítulo 1: Crear el guión
- Capítulo 2: El comando SCRIPT
- Capítulo 3: Archivos de fotos
- Capítulo 4: Crear demostraciones
- Capítulo 5: Grabadora de acciones

Lección 45: Diseñar líneas y sombreados

Describe la forma de crear nuevos tipos de líneas y patrones de sombreados.

- Capítulo 1: Líneas sencillas
- Capítulo 2: Diseños complejos
- Capítulo 3: Patrones de sombreados

Lección 46: Configurar el entorno

Explica cómo personalizar la interfaz o el entorno de usuario, creando o modificando la cinta de opciones, barras de herramientas, menús o cualquier otro elemento del entorno para adaptarlo a la forma de trabajo de cada usuario. También se muestra cómo guardar una determinada configuración del entorno en espacios de trabajo, utilizar las paletas de herramientas o recuperar dibujos dañados.

- Capítulo 1: Personalizar la interfaz
- Capítulo 2: Añadir comandos
- Capítulo 3: Personalizaciones y espacios de trabajo
- Capítulo 4: Paletas de herramientas
- Capítulo 5: Recuperar dibujos dañados

Lección 47: Lenguajes de programación

Se describe brevemente cómo utilizar los lenguajes AutoLISP, VisualLISP y VBA para manipular dibujos y el entorno de AutoCAD, así cómo cargar y ejecutar los programas creados con estos lenguajes.

Capítulo 1: Introducción

Capítulo 2: AutoLISP y Visual LISP

Capítulo 3: Cargar y ejecutar programas

Capítulo 4: Proyectos en VBA