

CONSTANCIA

AUTOCAD 2D Y 3D

OTORGA LA PRESENTE A

Diego Cruz Rodríguez

Por haber completado satisfactoriamente el curso con calificación aprobatoria de 10.00 y el desarrollo de competencias laborales.

Capacitación realizada en abril de 2026,
con una duración de 15 horas de valor curricular, en modalidad online.

CIUDAD DE MÉXICO, A 11 DE ABRIL DE 2026.



**VALIDEZ OFICIAL
SEP-CONOCER-RENAP**

M. EN I. SERGIO ALEJANDRO
SANCHEZ RODRIGUEZ
DIRECTOR GENERAL DE GRUPO INGESCIO

ING. ENRIQUE
XOCHIHUA RODRIGUEZ
TITULAR DEL CURSO EN GRUPO INGESCIO



ID: 1276

AUTOCAD 2D Y 3D

PROGRAMA DE CAPACITACIÓN CURRICULAR DEL CURSO De la Especialidad en Modelado 2D y 3D

Introducción CAD.

Módulo 1.

1. Generalidades y fundamentos esenciales.
2. Configuración del programa.
3. Inicio, barra de menú y herramientas.
4. Área de trabajo y entidades de dibujo.
5. Asignación de unidades de dibujo.
6. Creación y configuración de capas.
7. Comandos de dibujo y edición.
8. Configuración de textos, cotas y bloques.
9. Parámetros de dibujo.
10. Configuración general para impresión.

Impresión de proyectos.

Módulo 3.

1. Impresión y ploteo de planos.
2. Configuración de presentación o layout.
3. Configuración de página y tamaños de papel.
4. Selección del área de impresión.
5. Maquetación de varias vistas.
6. Cuadro de rotulación o pie de plano.
7. Asignación de escalas de impresión.
8. Conservar estilos de trazado e impresión.
9. Orientación de dibujo para impresión.
10. Formatos de guardado dwg, dxf y pdf.

AutoCAD 2D.

Módulo 2.

1. Visualización de la malla.
2. Referencias y sistemas de coordenadas.
3. Trazos lineales, curvas, polilíneas, angulares.
4. Creación de polígonos y achurados.
5. Uso de comandos e identificación de íconos.
6. Simbologías e implementación de bloques.
7. Tabla de propiedades y propiedades rápidas.
8. Visualización y personalización de layout.
9. Tipo y selección del área de impresión.
10. Generación de fachadas y dibujo en isométrico.

AutoCAD 3D.

Módulo 4.

1. Introducción al sistema de coordenadas en 3D.
2. Definición de vistas en 3D.
3. Creación de objetos en 3D.
4. Visualización de objetos.
5. Trabajo en vistas 3D.
6. Creación de superficies.
7. Comandos y creación de piezas especiales.
8. Asignación de colores y texturas a materiales.
9. Renderizado básico de casa habitación.
10. Personalización e impresión.