

Autodesk Inventor: Introduction To Solid Modeling

Código: CAD-1992

Propuesta de Valor: AUTODESK

Duración: 40 Horas



El curso Autodesk® Inventor®: Introducción al modelado de sólidos le proporciona una comprensión de la filosofía del diseño paramétrico a través de un plan de estudios práctico e intensivo en práctica. Aprenderá las habilidades y los conocimientos clave necesarios para diseñar modelos con Autodesk Inventor, comenzando con el boceto conceptual, hasta el modelado de sólidos, el diseño de ensamblajes y la producción de dibujos.



AUDIENCIA

- Este curso está diseñado para los nuevos usuarios de Autodesk Inventor, no se requiere experiencia previa en CAD, sin embargo se recomienda tener conceptos de dibujo técnico.



PRE REQUISITOS

- Acceso a la versión 2022 del software.
- Como guía introductoria, Autodesk® Inventor®: Introducción al modelado de sólidos no presupone conocimientos previos de ningún software de modelado 3D o CAD.
- Debe tener experiencia con el sistema operativo Windows y se recomienda tener experiencia en la redacción de piezas 3D.



OBJETIVOS

- Comprensión de la interfaz del software Autodesk Inventor.
- Crear, restringir y dimensionar bocetos 2D.
- Crear y editar la función 3D de base sólida a partir de un boceto.
- Crear y editar entidades sólidas secundarias que se croquizan y colocan.
- Crear ecuaciones y trabajar con parámetros.
- Manipular la visualización del modelo.
- Resolución de fallas de funciones.

- Duplicar geometría en el modelo.
- Colocar y restringir / conectar piezas en conjuntos.
- Manipular la visualización de componentes en un ensamblaje.
- Obtención de medidas de modelo e información de propiedades.
- Creación de archivos de presentación (vistas explosionadas).
- Modificar y analizar los componentes de un ensamblaje.



CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Curso Oficial Certificado por **AUTODESK**. Cognos es un ATC (Centro autorizado).
- El curso lo prepara para la Certificación Internacional de **AUTODESK PROFESIONAL**.



CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN A AUTODESK INVENTOR

- 1.1. INTRODUCCIÓN
- 1.2. FUNDAMENTOS DE AUTODESK INVENTOR
- 1.3. AUTODESK INTERFAZ INVENTOR
- 1.4. MANIPULACIÓN MODELO

2. CREAR LA OPERACIÓN BASE

- 2.1. CREAR UN NUEVO ARCHIVO DE PIEZA
- 2.2. CARACTERÍSTICAS BOSQUEJADOS BASE
- 2.3. CARACTERÍSTICAS DE EDICIÓN BOSQUEJADOS

3. HERRAMIENTAS DE BOCETO ADICIONALES

- 3.1. TIPOS ADICIONALES ENTIDAD
- 3.2. HERRAMIENTAS BÁSICAS DE EDICIÓN
- 3.3. HERRAMIENTAS RESTRICCIÓN ADICIONAL
- 3.4. HERRAMIENTAS DIMENSIÓN ADICIONAL

4. BOSQUEJO AVANZADA HERRAMIENTAS DE EDICIÓN

- 4.1. HERRAMIENTAS DE EDICIÓN AVANZADA
- 4.2. PATRONES RECTANGULAR BOSQUEJO
- 4.3. PATRONES DE CROQUIS CIRCULARES
- 4.4. PREFERENCIAS DE CROQUIS

5. CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS DE BOSQUEJADOS

- 5.1. CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS BOSQUEJADOS
- 5.2. UTILIZACIÓN DE GEOMETRÍA EXISTENTE

6. CARACTERÍSTICAS DE CREACIÓN DE RECOGIDA Y COLOCACIÓN

- 6.1. BORDE CHAFLAN
- 6.2. FILETES CONSTANTES
- 6.3. FILETES DE VARIABLES
- 6.4. FILETES CARA
- 6.5. COMPLETA FILETES DE LA RONDA
- 6.6. AGUJEROS RECTOS
- 6.7. HILOS
- 6.8. EDICIÓN DE RECOGIDA Y COLOCACIÓN CARACTERÍSTICAS
- 6.9. SECUENCIA DE CREACIÓN

7. CARACTERÍSTICAS DE TRABAJO

- 7.1. PLANOS DE TRABAJO
- 7.2. EJES DE TRABAJO
- 7.3. PUNTOS DE TRABAJO

8. ECUACIONES

- 8.1. ECUACIONES
- 8.2. PARÁMETROS

9. FUNCIONES ADICIONALES

- 9.1. PROYECTO DE CARA
- 9.2. DIVISIÓN DE UNA CARA O PARTE
- 9.3. LOS DEPOSITOS
- 9.4. COSTILLAS
- 9.5. COSTILLAS

10. MODELO DE VISUALIZACIÓN Y MANIPULACIÓN

- 10.1. CARACTERÍSTICAS REORDENAMIENTO
- 10.2. CARACTERÍSTICAS INSERCIÓN
- 10.3. CARACTERÍSTICAS SUPRESIÓN
- 10.4. SECCIÓN VISTAS
- 10.5. VISTAS DISEÑO

11. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- 11.1. EL INCUMPLIMIENTO BOCETO
- 11.2. EL INCUMPLIMIENTO DE FUNCIONES

12. FUNCIONES DE BARRIDO

- 12.1. BARRER

13. OPERACIONES DE RECUBRIR

13.1. TREN Y EL CENTRO DE LA LÍNEA LOFTS

13.2. OPCIONES DE TRANSICIÓN AVANZADA

14. HERRAMIENTAS DE DUPLICACIÓN

14.1. FUNCIÓN DE PATRONES RECTANGULARES

14.2. FUNCIÓN DE PATRONES CIRCULARES

14.3. PATRONES BOSQUEJADO DRIVEN

14.4. PARTES O CARACTERÍSTICAS DEL ESPEJO

14.5. MANIPULAR PATRONES Y ESPEJO CARACTERÍSTICAS

15. RELACIONES DE FUNCIONES

15.1. ESTABLECIMIENTO DE RELACIONES

15.2. CONTROL DE RELACIONES

15.3. INVESTIGANDO RELACIONES

15.4. CAMBIANTES RELACIONES

16. MEDIO AMBIENTE ASAMBLEA

16.1. ENSAMBLAJE DE COMPONENTES MEDIANTE RESTRICCIONES

16.2. ENSAMBLE MINI-BARRA DE HERRAMIENTAS

16.3. CENTRO DE CONTENIDO

16.4. NAVEGADOR ASAMBLEA

16.5. ALMACENAMIENTO DE ARCHIVOS

17. CONEXIONES DE JUNTA

17.1. ENSAMBLAJE DE COMPONENTES UTILIZANDO JUNTAS

18. ENSAMBLAJE DE LA PANTALLA DE MANIPULACIÓN

18.1. ENSAMBLAJE DE MOVIMIENTO Y DE COMPONENTES GIRATORIOS

18.2. RESTRICCIONES SUPRESIÓN

18.3. VISUALIZACIÓN DE COMPONENTES

18.4. OPCIONES DE SELECCIÓN EN ASAMBLEAS

19. PRESENTACIÓN ARCHIVOS

19.1. CREACIÓN DE PRESENTACIONES

19.2. GUIONES GRÁFICOS

19.3. VISTAS DE INSTANTANEAS

19.4. PUBLICACIÓN DE UN ARCHIVO DE PRESENTACIÓN

20. HERRAMIENTAS DE MONTAJE

20.1. SUSTITUCIÓN DE COMPONENTES

20.2. COMPONENTES DE DUPLICADO

- 20.3. COMPONENTES DE REESTRUCTURACIÓN
- 20.4. RESTRICCIONES DE CONDUCCIÓN
- 20.5. CONTACTO SOLVER
- 20.6. INTERFERENCIA
- 20.7. RECUPERACIÓN DE ERRORES

21. PIEZAS Y OPERACIONES DE ENSAMBLAJE

- 21.1. PARTES DE LA ASAMBLEA
- 21.2. LAS OPERACIONES DE ENSAMBLAJE

22. LEY DE LA ASAMBLEA DE MATERIALES

- 22.1. CREAR COMPONENTES VIRTUALES
- 22.2. CREAR LISTA DE MATERIALES

23. TRABAJAR CON PROYECTOS

- 23.1. ARCHIVOS DE PROYECTO
- 23.2. RESOLUCIÓN DE ENLACES

24. CONCEPTOS BÁSICOS DE DIBUJO

- 24.1. CREACIÓN DE UN NUEVO DIBUJO
- 24.2. BASE Y PROYECTADOS VISTAS
- 24.3. VISTAS ADICIONALES DIBUJO
- 24.4. MANIPULACIÓN VISTAS

25. DETALLES DIBUJOS

- 25.1. DIMENSIONES
- 25.2. HOJAS DE DIBUJO
- 25.3. LISTA DE PIEZAS
- 25.4. GLOBOS
- 25.5. DE ESTILOS Y NORMAS
- 25.6. LA ECLOSIÓN

26. DIBUJO ANOTACIONES

- 26.1. TEXTO
- 26.2. SÍMBOLOS
- 26.3. AGUJERO Y DE ROSCA NOTAS
- 26.4. NOTAS CHAFLAN
- 26.5. CENTROS DE CÍRCULOS Y LAS LÍNEAS CENTRALES
- 26.6. LAS TABLAS DE AGUJEROS
- 26.7. TABLAS DE REVISIÓN Y ETIQUETAS

27. PERSONALIZACIÓN DE AUTODESK

- 27.1. OPCIONES DE APLICACIÓN
- 27.2. CONFIGURACIÓN DEL DOCUMENTO
- 27.3. PROPIEDADES DE ARCHIVO
- 27.4. CAMBIO DE UNIDADES DE PIEZA
- 27.5. COMANDO DE PERSONALIZACIÓN

★ BENEFICIOS

- Al finalizar este curso el estudiante conocerá el procedimiento y mejores prácticas de modelado paramétrico de sólidos y estará en capacidad de completar un prototipo digital, desde la creación de bocetos, modelado de sólidos, diseño de ensambles y creación de planos para producción.