

AUTODESK INVENTOR I

CONTENIDOS FORMATIVOS:

1. INTRODUCCIÓN A AUTODESK INVENTOR.
2. ADMINISTRACIÓN DE LA INFORMACIÓN.
3. INTERFAZ DE USUARIO.
4. HERRAMIENTAS Y COMANDOS.
5. MENÚS CONTEXTUALES.
6. MODOS DE BOCETO Y DE SELECCIÓN.
 - 6.1. Plantillas de archivo.
 - 6.2. Creación de nuevos proyectos.
 - 6.3. ¿Qué es un boceto?
 - 6.4. Formas de boceto.
 - 6.5. Estilos de geometría de boceto.
 - 6.6. Introducción de coordenadas.
 - 6.7. Modificación de los bocetos.
 - 6.8. Colocación de restricciones.
 - 6.9. Definición de cotas.
 - 6.10. Símbolos de restricción.
 - 6.11. Realización eficaz de bocetos.
 - 6.12. Planificación del trabajo.
 - 6.13. Realización de bocetos de caminos 3D.
 - 6.14. Creación de pliegues en caminos 3D.
 - 6.15. Movimiento de caminos 3D.
 - 6.16. Herramientas para la realización de bocetos 3D.
7. CREACIÓN DE NUEVAS PIEZAS.
 - 7.1. Creación de operaciones base.
 - 7.2. Creación de operaciones de trabajo.
 - 7.3. Visualización de piezas.
 - 7.4. Modificación de operaciones.

7.5. Creación de patrones de operaciones.

7.6. Herramientas de creación de operaciones.

7.7. Herramientas de visualización.

7.8. Herramientas de edición de sólidos.

8. ENSAMBLAJES.

8.1. ¿Cuándo utilizo el entorno de ensamblaje?

8.2. ¿Qué son los ensamblajes?

8.3. ¿Cómo diseño piezas in situ?

8.4. Añadir restricciones a componentes.

8.5. ¿Qué son los documentos de presentación?

8.6. ¿De cuántas vistas dispongo?

8.7. ¿Cómo puedo mostrar ensamblajes parciales?

8.8. ¿Cómo puedo animar la vista explosionada?.

9. CREACIÓN DE VISTAS DE PRESENTACIÓN.

9.1. Personalización de dibujos.

9.2. Creación de vistas.

9.3. Utilización de cotas de modelo.

9.4. Creación de cotas en los dibujos.

9.5. Producción de listas de materiales.

9.6. Cambio de las cotas.

9.7. Anotación de dibujos.

9.8. Impresión y trazado