



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