



Duración:
21 Horas

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Después del entrenamiento básico de Inventor este es quizá el curso más importante acerca del manejo de Inventor en orden de relevancia ya que este curso es el que da el dominio sobre el programa.

La guía comienza discutiendo el concepto de Top-Down Design para la creación de ensamblados. Planear el ensamblado empleando el enfoque de diseño Top-Down (Layouts, multicuerpo, adaptatividad, skeleton) se controla eficazmente la intención de diseño de un prototipo digital permitiendo su edición según parámetros planeados que gobiernan el comportamiento del ensamblado.

Otros temas de ensamblados avanzados incluyen: representaciones de posición y niveles de detalle LODs (incluyendo sustitutos), iMates. Administración de archivos y técnicas de duplicación que ayudan a que el usuario sea más eficiente cuando se trabaja con ensamblados.

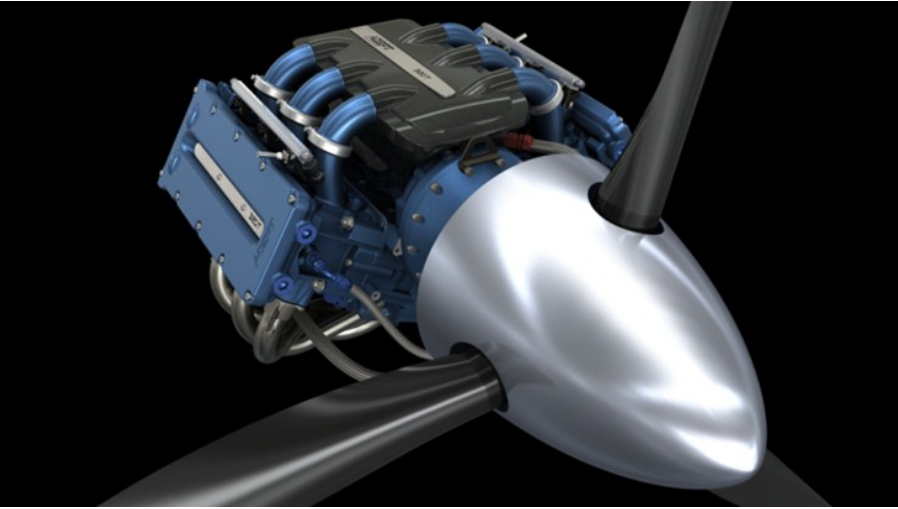
La comunicación acertada a todos los niveles de un equipo de diseño es demasiado importante.

OBJETIVO

Hacer un recorrido por los diferentes casos y transmitir todas las opciones que ofrece Inventor para el manejo de ensamblados avanzados según la necesidad específica en el proceso de diseño.

A QUIEN ESTÁ DIRIGIDO

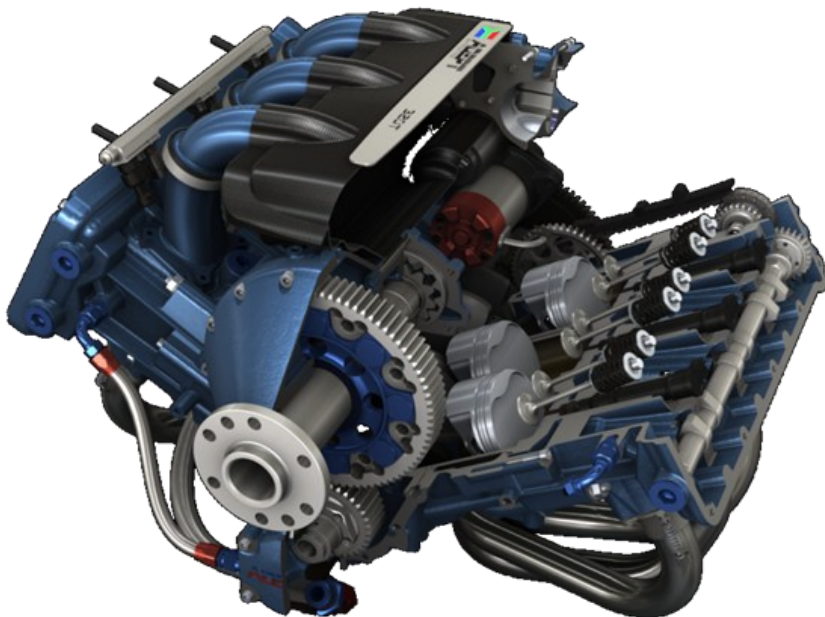
Este curso está diseñado para los usuarios que ya conocen los conceptos básicos de Autodesk Inventor y desean profundizar su aprendizaje en las mejores prácticas para el manejo de ensamblados.



Pre-requisitos

Los estudiantes deben tener conocimiento práctico de lo siguiente:

- Conocimientos de Autodesk Inventor Básico. Se recomienda hacer examen de conocimientos básicos disponible en la página www.acaddemia.com
- Conceptos de ingeniería mecánica o principios de diseño mecánico (se recomienda pero no es obligatorio).
- Conocimientos básicos de manejo de Microsoft Windows Vista o Windows 7.



Contenido

1. TRABAJANDO EFICIENTEMENTE CON ENSAMBLES

- Buenas prácticas para ensamblar y buenas prácticas colocando restricciones, restricciones en Motion

2. METODOLOGÍA TOP DOWN DESIGN

- Introducción: Top Down y Bottom Up
- Proceso de diseño con Top Down Design
- Herramientas de Top Down Design

3. SKELETON DESIGN

- Parte master

4. LAYOUT DESIGN

5. COMPONENTES DERIVADOS

6. MODELADO MULTICUERPO

7. VINCULOS ADAPTATIVOS Y ASOCIATIVOS

8. iMates

9. NIVELES DE REPRESENTACION

- Niveles de representación
- Sustitutos
- Shrinkwrap

10. CREACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE BIBLIOTECAS DEL CONTENT CENTER

11. ASISTENTE PARA CREACIÓN DE UNIONES CON TORNILLOS