



EXPERTO EN MODELADO DE MÁQUINAS CON AUTODESK INVENTOR

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Al finalizar esta línea de experto estarás en la capacidad de utilizar las herramientas de Autodesk Inventor para asistirte en el diseño de cualquier mecanismo que necesites para el diseño de máquinas y productos. Llegarás más rápido a las soluciones apoyado en las metodologías de Top Down Design y aceleradores de diseño disponibles en Autodesk Inventor.

Horas: 20

Herramienta: Inventor Professional

Instructor: Julián Chica Gómez

EXPERTO EN MODELADO DE MÁQUINAS CON AUTODESK

Contenido

Módulo 1: Herramientas Indispensables - Inventor Básico

Con este módulo, estarás en la capacidad de modelar, ensamblar y crear planos de prototipos digitales en Autodesk Inventor. También dominarás herramientas para parametrizar y crear familias de partes. Todo esto teniendo en cuenta cómo administrar archivos, mediante Proyectos de Autodesk Inventor.

Plan de trabajo

- 1.1. Presentación del programa - Qué es inventor
- 1.2. Introducción a la interfaz
- 1.3. Preparación del Dataset
- 1.4. Manipulación de la interfaz - Parte 1
- 1.5. Manipulación de la interfaz - Parte 2
- 1.6. Manipulación de la interfaz - Parte 3
- 1.7. Tipos de archivos y manejo de ventanas
- 1.8. Flujo de trabajo simple
- 1.9. Bocetos 1: Modelado de silla Zigzag de Gerrit Rietveld
- 1.10. Bocetos 2: Modelado de Gancho de Ropa
- 1.11. Bocetos 3: Modelado de discado
- 1.12. Boceto 4: Modelado de placa
- 1.13. Boceto 5: Silueta de Caballo de ajedrez
- 1.14. Boceto 6: Silueta de Caballo de ajedrez Parte 2
- 1.15. Boceto 7: Uso de Boceto para operaciones

EXPERTO EN MODELADO DE MÁQUINAS CON AUTODESK

Contenido

- 1.16. Boceto 8: Uso del Modo relajado de boceto (Relax Mode)
- 1.17. Boceto 9: Tipos de proyecciones en bocetos
- 1.18. Boceto 10: Bocetos en sólidos, uso de proyecciones.
- 1.19. Herramientas de creación
- 1.20. Extrusión
- 1.21. Revolución
- 1.22. Barrido 01 (Sweep)
- 1.23. Barrido 02 (Sweep)
- 1.24. Barrido 03 (Sweep)
- 1.25. Solevación 01 (Loft)
- 1.26. Solevación 02 (Loft)
- 1.27. Solevación 03 (Loft)
- 1.28. Introducción a Herramientas de Edición
- 1.29. Vaciado
- 1.30. Redondeo 01
- 1.31. Redondeo 02
- 1.32. Redondeo 03
- 1.33. Chaflanado
- 1.34. Patrón Rectangular
- 1.35. Patrón Circular discado
- 1.36. Patrón circular gelatina
- 1.37. Cepillo Patrón Rectangular y circular
- 1.38. Jeep Patrón trayectoria basado en boceto
- 1.38.1. Introducción Agujeros
- 1.38.2. Ejercicio Agujeros 1

EXPERTO EN MODELADO DE MÁQUINAS CON AUTODESK

Contenido

- 1.38.3. Ejercicio Agujeros 2
- 1.39. Introducción a Parametrización
- 1.40. Caso Parametrización 1
- 1.41. Caso Parametrización 2
- 1.42. Caso Parametrización 3
- 1.43. iParts 1
- 1.44. iParts 2
- 1.45. iParts 3
- 1.46. Introducción a Proyectos
- 1.47. Trabajo con Proyectos
- 1.48. Introducción Ensamblés
- 1.49. Ejercicio ensamblés 1
- 1.50. Ejercicio Ensamblés 2
- 1.51. Ejercicio Ensamblés 3
- 1.52. Ejercicio Ensamblés 4
- 1.53. Ejercicio Ensamblés 5
- 1.54. Content Center para Ensamblés 1
- 1.55. Content Center para Ensamblés 2
- 1.56. Presentaciones explosionadas 1
- 1.57. Presentaciones Explosionadas 2
- 1.58. Definición de tamaños y rótulos para planos
- 1.59. Definición de vistas básicas de planos
- 1.60. Vistas Auxiliares
- 1.61. Vistas de sección
- 1.62. Vistas de sección – proyección

EXPERTO EN MODELADO DE MÁQUINAS CON AUTODESK

Contenido

- 1.63. Vistas de detalle
- 1.64. Vistas Overlay
- 1.65. Vistas de Recorte – Break
- 1.66. Vistas break out
- 1.67. Acotado de planos

Módulo 2: Metodologías Skeleton Layout - Autodesk Inventor

Con este módulo, estarás en la capacidad de utilizar Inventor como tu plantilla de diseño y prueba de mecanismos, donde podrás concebir el diseño de tu mecanismo desde la función. Además estarás en capacidad de controlar y guiar el modelado de componentes desde dos metodologías diferentes.

Plan de trabajo

- 2.1. Metodologías Top Down Design
- 2.2. Metodología Lay-Out Design
- 2.3 Preparación del Dataset (Archivos de trabajo)
- 2.4. Creación y Ensamble de Bloques - Parte 1
- 2.5. Creación y Ensamble de Bloques - Parte 2
- 2.6. Conversión de Bloques a Ensamblados
- 2.7. Modelado de Componentes del Ensamble
- 2.8. Metodología Esqueleto o Máster
- 2.9. Publicación y Derivación
- 2.10. Componente Derivado

EXPERTO EN MODELADO DE MÁQUINAS CON AUTODESK

Contenido

Módulo 3: Aceleradores de Diseño - Autodesk Inventor

Con este módulo, estarás en capacidad de crear diferentes componentes como ejes, rodamientos, juntas con tornillos entre otros, de una manera rápida, utilizando los aceleradores de diseño de Autodesk Inventor.

Plan de Trabajo

1. Frame Generator
2. Asistente de juntas con tornillos
3. Asistente de diseño de ejes
4. Asistente de selección de rodamientos
5. Asistente de creación de piñones
6. Asistente de Creación de Resortes
7. Asistente de Conexión de poleas con bandas

Contacto:

Expertos@academia.com

Medellín: 4-2656868, Ext.115

Bogotá: 1-3213030, Ext.115

www.academia.com