

Argomenti del corso di Autodesk Inventor

Il nostro corso di Inventor ([ulteriori dettagli e calendario dei corsi disponibile all'indirizzo http://www.abccorsicad.it/corsi/milano/inventor/](http://www.abccorsicad.it/corsi/milano/inventor/)) fornisce gli strumenti per una gestione completa del progetto meccanico 3D. Partendo dalle nozioni di base, i partecipanti affronteranno tutti gli argomenti utili per creare un modello tridimensionale parametrico con lavorazioni e vincoli adattivi e gestire gli assiemi e gli schizzi 2D e 3D. Vengono anche fornite le nozioni necessarie per gestire la documentazione e condivisione del progetto durante le diverse fasi di sviluppo. La comprensione del meccanismo di funzionamento di Inventor si completa con la progettazione di lamiere e superfici. Attenzione viene posta alla messa in tavola e alle stampe 2D, oltre che alla renderizzazione e alla creazione di semplici animazioni.

ARGOMENTI DEL CORSO DI INVENTOR

Introduzione

CAD 2D vs. CAD 3D; ambienti di lavoro (parte, disegno, assieme, presentazione, lamiera, saldatura); progetti e collaborazione; norme e standard di disegno; opzioni dell'applicazione; il Browser; la Barra Pannello Comandi; la personalizzazione dell'area grafica.

Schizzo 2D

Primitive geometriche; vincoli e parametri (geometrici e dimensionali); utilità per il disegno avanzato; importazioni di disegni di AutoCAD.

Lavorazioni 3D

Concetto di lavorazione 3D; creazione di solidi e superfici; lavorazioni di base (estrusione, rivoluzione, svuotamento, ecc.); lavorazioni avanzate (loft, sweep, coil, ecc.). Strumenti di supporto per la creazione di lavorazioni: punti, assi e piani; modifica delle lavorazioni; funzioni applicate alle lavorazioni 3D: serie, sformo, specchio; sostituzione facce.

Messa in tavola

Ambiente di disegno; strumenti di disegno e cosmesi tavola; associatività tra modello e disegno; creazione e gestione delle viste; Distinta, bollinatura e lista parti.

Assiemi

Creazione e posizionamento di componenti; vincoli 3D e gradi di libertà; gestione delle viste, dei componenti e dei vincoli; cenni sull'adattività; spaccati assonometrici; simulazione cinematici; ambiente di saldatura; utilizzo di base del Design Accelerator (generatore di alberi, connessioni a vite, ...).

Presentazioni

Creazione viste di assieme; posizionamento componenti in una vista; generazione di esplosi; sequenze di animazione; creazione filmati.