



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

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

La comunicación acertada a todos los niveles de un equipo de diseño es demasiado importante. Al final el manejo de Inventor Studio permite aprender como producir y animar los ensamblajes con imágenes realistas.

OBJETIVO

Llevar a los asistentes a un nivel más alto de productividad cuando se crean ensamblajes y se trabaja con ellos en Inventor.

A QUIEN ESTÁ DIRIGIDO

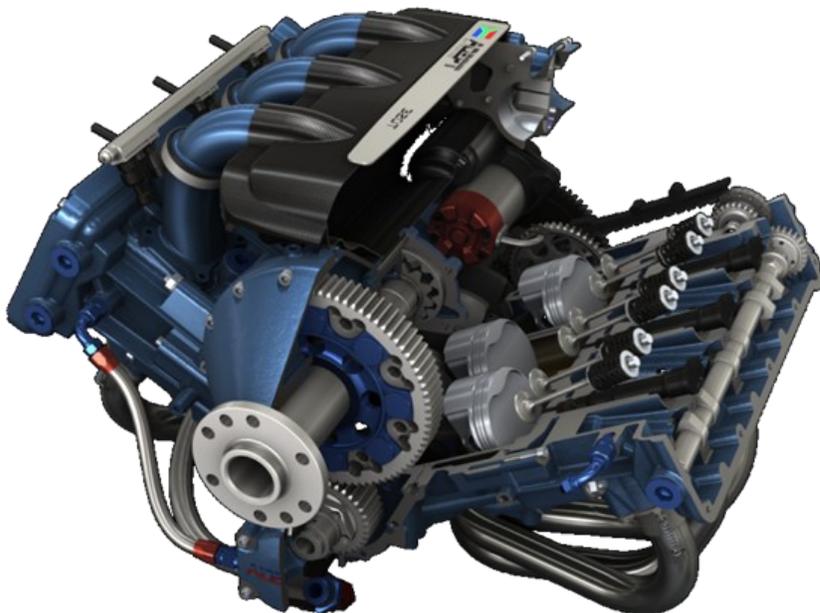
Este curso está diseñado para los usuarios que ya conocen los conceptos básicos de Autodesk Inventor y desean profundizar su aprendizaje en las mejores prácticas para el manejo de ensamblajes.



Pre-requisitos

Los estudiantes deben tener conocimiento práctico de lo siguiente:

- Conocimientos de Autodesk Inventor Básico. Se recomienda hacer exámen 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

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. ACELERADORES DE DISEÑO

- Introducción a los aceleradores de diseño

11. CREACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE BIBLIOTECAS DEL CONTENT CENTER

12. FRAME GENERATOR (Diseño de estructuras)

13. iAssemblies

- Repaso de iParts (tema de curso básico)
- iAssemblies básicos
- Multilevel iAssemblies

Metodología

El entrenamiento es básicamente práctico, se busca en primera instancia exponer los conceptos y la forma de uso para las órdenes relacionadas y luego se propone un ejercicio en donde se aplican los conceptos y órdenes expuestas.

Debido a la naturaleza del curso de 30 horas, el objetivo es hacer un recorrido por los diferentes casos y transmitir todas las opciones que ofrece Inventor para el manejo de ensamblajes avanzados según la necesidad específica en el proceso de diseño.

El Inventor Studio es un tema obligado ya que un diseño es para mostrarlo y esta herramienta es el puente para “comunicar” que es y que hace un producto y hacer una aproximación muy cercana a como se verá el producto en la realidad.

Academia los espera para llevarlos con todo el gusto por el aprendizaje de estos contenidos de Autodesk Inventor 2013.



14. INTRODUCCIÓN A iLogic

- Introducción a iLogic
- Ejercicio práctico de iLogic

15. INVENTOR STUDIO

- Definir la apariencia de los objetos.
- Iluminación del entorno.
- Preparando su escena con fondos y reflejos.
- Definir vistas con cámaras.
- Crear renderizados reales en sus diseños.
- El entorno de Animación.
- Animar usando las restricciones y parámetros de ensamblaje.
- Animación entre posiciones de Ensamblaje.

