

# EXPERTO EN INVENTOR BÁSICO



**Duración 24  
horas.**



**5 Sesiones.**



**Dirigido a:**

- Estudiantes
- Profesionales
- Público en general.

**WORKSHOP**

## OBJETIVOS:

El Participante al finalizar el curso será capaz de:

- ☑ Utilizar métodos y técnicas eficientes en el desarrollo de prototipos complejos, ensambles y presentación de proyectos.

Módulo de educación 100% práctico comprendido en un curso de 24 horas, con herramientas que mejoren la comprensión, uso y aplicación racional de la tecnología para la satisfacción del proceso educativo, complementado con adecuados ambientes de aprendizaje multimedia donde se dictaran clases efectivas que el participante podrá implementar en su diaria labor

## REQUERIMIENTOS:

- ☑ Tener conocimientos previos en Windows a nivel de usuario.



## CONTENIDO:

### Sesión 1

#### INTRODUCCIÓN A AUTODESK INVENTOR

- Conceptos básicos de Autodesk Inventor.
- Aspectos generales del software y hardware necesario.
- Alcance de contenidos en los diferentes niveles que se brinda.
- Tipo de archivos o plantillas que maneja Inventor.
- Archivos de partes, ensamble y planos del Inventor.
- Configuración básica de la interface del usuario.
- Configuración de la unidad de trabajo para el modelado.

#### SKETCH (BOCETO) PARA EL DISEÑO PARAMÉTRICO

- Identificación del sistema de coordenadas (origin).
- Diferentes formas para la creación de sketch
- Configuración del cambio de vista a normal al sketch.
- Trazos 2D: líneas, circunferencia, elipse, rectángulo, spline, polígono, etc.
- Tipos de líneas: Normal, eje, construcción. Tipos de puntos: Normal o marca de centros.
- Restricción de sketch: Vertical, horizontal, paralela, perpendicular, etc...

### Sesión 2

#### EDICIÓN DE SKETCH

- Aplicaciones diversas de la restricción coincidente: centrar y empalmar.
- Dimensionamientos lineales y angulares.
- Dimensiones de radio y diámetros.
- Dimensionado de cotas alineadas a un segmento.




## CONTENIDO:



### GENERACIÓN Y EDICIÓN DE SÓLIDOS BÁSICOS

- Operaciones: copiar, mover, offset, trim, mirror, fillet, chamfer, arreglos.
- Edición de sketch.
- Extrusión (Extrude) y sus opciones.
- Revolución (Revolve) y sus opciones.

## Sesión 3



### ELEMENTOS DE REFERENCIA (WORK FEATURES)

- Planos de Trabajo (Work Planes): Planos medios a una pieza, tangentes, paralelos, etc.
- Ejes de Trabajo (Work Axis)
- Puntos de Trabajo (Work Points)
- Uso de los elementos de referencia principal del sistema
- Tips para mejor uso de estas herramientas
- Solevado (Loft) y sus opciones
- Barrido (Sweep) y sus opciones

## Sesión 4



### COLOCACIÓN DE CARACTERÍSTICAS SUPLEMENTARIAS

- Agujeros (Hole): modo Sketch, Linear, Concéntrico y On point
- Agujeros con rosca
- Filetes (Fillet)
- Chaflanes (Chamfer): 2 dimensiones.
- Vaciado (Shell)
- Array circular
- Array rectangular
- Array siguiendo una trayectoria



## CONTENIDO:

### Sesión 5

#### GENERACIÓN Y EDICIÓN DE SÓLIDOS AVANZADOS

- Partición (Split)
- Nervio - Refuerzo (Rib)
- Espiral (coil)
- Roscas cosméticas (Thread)
- Roscas 3D (coil)
- EXAMEN FINAL DE INVENTOR BASICO

**EVALUACIÓN:** La evaluación de cursos será totalmente práctica. Se realizarán entre 4 y 5 prácticas de las cuales se eliminará la nota más baja y se obtendrá un promedio (PP). Durante la última sesión se realizará un examen final (EF), el cual se promediará con la nota de prácticas y de esta manera se tendrá la calificación final.

Promedio De Prácticas	Nota Final:
$PP = \frac{PR1 + PR2 + PR3 + PR4}{3} - \text{Menor (PR)}$	$NF = \frac{PP + EF}{2}$

