

EXPERTO EN INVENTOR INTEMEDIO



**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

GENERACIÓN DE PLANOS

- Configuración básica: Tamaño de hoja y sistema de proyección
- Vista principal, Vista ortogonal, Vista con corte, Vista con cortes sucesivos cambiando la dirección.
- Vista con corte con abatido
- Vista con corte interrumpido(mordedura)
- Vistas auxiliares, Vistas de detalles, Vista de piezas muy largas, Vistas con slice
- Modificación de las Vistas
- Inserción de marcas de centros y líneas de ejes: Manual y Automático
- Dimensionado, configuración a milímetros y pulgadas
- Edición del estilo de cotas. Acotar automáticamente y edición de las cotas del modelo
- Ubicación del Centro de gravedad, Tolerancia de dimensión: específica e ISO

Sesión 2

GENERACIÓN DE ENSAMBLES

- Introducción al modelado de ensambles
- Tipos de plantillas para ensambles, Colocación de componentes en ensambles
- Creación de componentes en ensambles, Creación de subensambles
- Operaciones: grounded, visibility, delete, etc.
- Restricción de componentes: Mate, flush, ángulo, tangente e inserción
- Manipulación desde el Browser y el área grafica
- Herramientas: copiar, arrays, mirror, etc.
- Animación básica de un mecanismo a partir de una restricción angular



CONTENIDO:

Sesión 3

GENERACIÓN DE PLANOS DE ENSAMBLES

- Tolerancia geométrica y posición
- Creación de nuevos símbolos, Acabado superficial
- Inserción de texto y propiedades
- Generar los planos de ensamble: modo isométrico y en corte
- Numeración de piezas, Lista de materiales y su edición
- Agregar columnas de propiedades como el peso en la lista de materiales
- Colocación del membrete, Edición del membrete
- Creación de plantillas
- Impresión de hojas de dibujo
- Animar presentaciones, Ensamble mostrando la vista explosionada

Sesión 4

ANIMACIÓN DE MECANISMOS A PARTIR DE RESTRICCIONES

- Animación a partir de restricciones de ensamblaje
- Definir movimientos de rotación, Definir movimientos lineales
- Restricción de movimientos
- Usar restricción transicional para movimientos
- Construcción de algunos mecanismos con movimiento
- Fotorrealismos: Texturas y materiales, iluminación, estilo de escenas, cámaras y renderizado
- Árbol de especificaciones (browser)
- Definir trayectorias para el despiece, Cámaras: Vistas
- Animaciones: Línea de tiempo
- Animación de restricciones, desapariciones (fade), efecto de cámaras, movimiento de componentes



CONTENIDO:

Sesión 5

INVENTOR STUDIO

- Crear vistas de presentación
- Renderizado del movimiento del mecanismo en movimiento
- Producción de videos a través de varias cámaras
- Efectos entre la posición de una cámara y otra
- EXAMEN FINAL DE INVENTOR INTERMEDIO

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

