



Autodesk Inventor Stopień I - Wprowadzenie do modelowania bryłowego

man  machine

ul. Żeromskiego 52
90-626 Łódź

Tel: +48 607 616 969

Web: www.mum.pl

Email:

handlowy@mum.pl • szkolenia@mum.pl

 **AUTODESK**
Platinum Partner



O SZKOLENIU

O SZKOLENIU

Program Autodesk Inventor to zaawansowana, parametryczna aplikacja 3D CAD do projektowania mechanicznego, będąca fundamentem koncepcji Cyfrowego Prototypowania Autodesk. Program pozwala zbudować cyfrowy model projektowanej części lub urządzenia, sporządzić dokumentację powiązaną z modelem, przygotować wizualizacje i prezentacje oraz przeprowadzić symulacje działania wirtualnego prototypu.

ADRESACI

Szkolenie jest przeznaczone dla osób, rozpoczynających pracę z programem Inventor i nie wymaga znajomości jakiegokolwiek środowiska modelowania 3D lub CAD. W czasie szkolenia uczestnicy poznają podstawy pracy w środowisku 3D programu, narzędzia modelowania i edycji części, środowisko rysunkowe, środowisko zespołów, środowisko prezentacyjne i cały szereg różnych narzędzi usprawniających pracę w programie. Uczestnicy otrzymują komplet materiałów.

CZAS TRWANIA

3 dni (21 godzin)

SZKOLENIA UZUPEŁNIAJĄCE

- Autodesk Inventor - Stopień II
- Autodesk Inventor - Stopień III

man  machine

AGENDA SZKOLENIA

01

WPROWADZENIE

- Zdefiniowanie pojęć
- Zasady pracy

02

ŚRODOWISKO SZKICOWANIA

- Stosowanie podstawowych narzędzi przeglądania.
- Zapisywanie i odtwarzanie widoków.
- Przekroje modelu.
- Wybieranie, wyszukiwanie i odczytywanie właściwości obiektów.
- Zarządzanie widocznością obiektów.

03

ŚRODOWISKO MODELOWANIA CZĘŚCI

- Podstawowe narzędzia i elementy konstrukcyjne

04

PARAMETRY I WYRAŻENIA MATEMATYCZNE

05

ZARZĄDZANIE MODELEM I JEGO WYŚWIETLANIEM

06

ŚRODOWISKO MODELOWANIA ZESPOŁÓW

- Wprowadzenie do projektowania zespołów

07

PRACA Z PROJEKTAMI

08

ŚRODOWISKO MENADŻERA RYSUNKÓW

AGENDA SZKOLENIA

09

STYLE I STANDARDY

10

ZESTAWIENIA

- Lista materiałowa
- Listy części
- Numerowanie pozycji

11

INFORMACJA O MODELU (IPROPERTIES) I NARZĘDZIA POMIAROWE

12

ŚRODOWISKO TWORZENIA PREZENTACJI ORAZ RYSUNKI MONTAŻOWE

13

BUDOWANIE ZESPOŁÓW