

TEMARIO FUSION 360 FUNDAMENTOS

Al término de este estarás preparado para combinar el modelado orgánico con la exactitud del modelado de sólidos, lo que te permitirá generar diseños de fácil manufactura. Al finalizar el curso, correspondiente al nivel fundamentos, podrás crear modelos sólidos basados en perfiles 2D y gestionar el proceso de diseño y colaboración con tu equipo.

REQUISITOS: Conocimientos básicos de Windows.

DURACIÓN:

- 20 horas de lunes a viernes
- 18 horas en sábado

TEMARIO

INTRODUCCIÓN

¿Qué es Fusion 360?

¿Dónde se almacenan los datos de Fusion 360?

Interfaz de usuario

- Data Panel / Panel de Datos
- Application Bar / Barra de Aplicaciones
- Profile, Preferences, Notifications and Help / Perfil, Preferencias, Notificaciones y Ayuda
- Toolbar / Barra de Herramientas
- Browser / Navegador
- ViewCube / Cubo de Vistas
- Canvas and Marking Menu / Área de Dibujo y Menú de Comandos
- Navigation Bar and Display Settings / Barra de Navegación y Configuración de Pantalla
- Timeline / Cronograma de Operaciones

Interfaz del Data Panel

NAVEGANDO EN EL SOFTWARE

- Mouse
- ViewCube
- Navigation Bar
- Display Settings
- Grid and Snaps
- Viewports

Preferencias

- Acceso a preferencias
- Configuración de preferencias

Manejo de diseños

- Crear un nuevo proyecto usando el Data Panel
- Crear y guardar un nuevo diseño
- Abrir y cerrar un diseño

"SKETCHING" Y GENERACIÓN DE CUERPOS

Pestaña contextual Sketch

- Herramientas para crear un sketch
- Herramientas para modificar un sketch

Creación de un Sketch (Dibujo 2D)

- Crear un sketch
- Editar un sketch
- Copiar un sketch

CREACIÓN DE UNA GEOMETRÍA A PARTIR DE UN DIBUJO 2D

- Crear una geometría 3D a partir de un sketch
- Editar una geometría 3D usando un sketch

Uso de cotas para dimensionar una geometría

- Agregar dimensiones a una geometría
- Editar dimensiones en una geometría

Uso de restricciones en una geometría

- Herramientas de restricción
- Restricciones coincidentes
- Agregar restricciones a una geometría
- Crear geometrías a partir de una restricción

"MODELING"

Modelado basado (referenciado) en sketches

- Herramientas de modelado 3D
- Crear un modelo 3D basado en un sketch

Modelado basado en un cuerpo esculpido

- Herramientas para crear un modelo esculpido
- Crear un modelo esculpido
- Editar un modelo esculpido

GENERACIÓN DE PARTES

MANEJO Y COLABORACIÓN DE PROYECTOS

Creación de proyectos, diseños y versionamiento de los mismos

- Crear un nuevo proyecto
- Crear un nuevo diseño
- Creación de versiones en un diseño
- Visualización de versiones anteriores
- Promoción de versiones anteriores

Creación de grupos de trabajo

Agregar y borrar usuarios de proyectos y grupos de trabajo

- Agregar y eliminar colaboradores en un proyecto
- Activar y desactivar colaboradores en un grupo de trabajo

BÚSQUEDA, VISUALIZACIÓN Y MANEJO DE ARCHIVOS EN FUSION TEAM

- Búsqueda y visualización de archivos
- Manejo de archivos

Acceso a la información desde dispositivos móviles

Importar y exportar archivos desde Fusion 360

- Importar archivos
- Exportar archivos

Compartir y liberar información con participantes externos al proyecto

INTRODUCCIÓN AL MODELADO DE ENSAMBLES

Definición de ensamble

- ¿Qué es un cuerpo?
- ¿Qué es un componente?

Creación de components

- Crear un componente
- Editar un componente

Preparación de datos para ensambles