

TEMARIO FUSION 360 INTERMEDIO

En Fusion 360 un modelo de ensamblaje es una colección de piezas y subconjuntos que funcionan como una sola unidad. Las piezas y subconjuntos están conectados por relaciones de ensamblaje. Como no existe un tipo de archivo especial para ensamblajes, cada diseño de Fusion puede ser una sola pieza con solo cuerpos, o un ensamblaje con componentes unidos, o una combinación de ambos. Los componentes que tienen subcomponentes se consideran ensamblajes. Relaciones de ensamblaje En un diseño, tanto las uniones como las restricciones de ensamblaje crean relaciones que determinan la colocación de componentes y el movimiento permitido entre ellos. Fusion 360 cuenta con las herramientas necesarias para llevar a cabo relaciones de ensamblaje en un modelo.

OBJETIVO GENERAL

Al término de este curso estarás preparado para crear ensamblajes, planos y presentaciones de diseños orgánicos, de tal forma que el proceso de manufactura sea más sencillo de ejecutar. Al finalizar el curso, correspondiente al nivel intermedio, podrás crear ensamblajes en modelos sólidos, generar presentaciones y documentar modelos de diseño y manufactura

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Ingenieros, dibujantes o profesionistas que requieren generar ensamblajes y planos de diseño que faciliten la fabricación de productos de manufactura.

REQUISITOS

Conocimientos temarios Fusion 360 fundamentos.

DURACIÓN

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

TEMARIO

TRABAJO CON ENSAMBLES Y CREACIÓN DE RESTRICCIONES

Definición de ensamble

Relaciones de ensamblaje

- ¿Qué es una unión?
- ¿Qué es una restricción?

Métodos de diseño para crear un ensamble

- Diseño tipo top-down
- Diseño tipo bottom-up (diseño distribuido)

Creación de uniones y restricciones

- Tipos de unión
- Crear una unión en un diseño tipo top-down
- Crear una unión en un diseño tipo bottom-up (diseño distribuido)
- Editar una unión

"RENDERING"

Conceptos básicos del renderizado

- ¿Qué es el renderizado?
- ¿Qué es la apariencia de un material?

Aplicación de materiales

Edición de materiales

Aplicación de calcomanías sobre un diseño

Configuración de la escena

Métodos de renderizado

- Vista renderizada del diseño
- Renderizado local
- Renderizado en la nube

"DRAWINGS" (PLANOS)

Vistas de dibujo

- Crear una vista de dibujo
- Crear una vista base
- Editar una vista base

Vistas proyectadas

- Crear una vista proyectada
- Editar una vista proyectada

Vistas de sección

- Crear una vista de sección
- Editar una vista de sección

Vistas de detalle

- Crear una vista de detalle
- Editar una vista de detalle

Planos de dibujo

- Agregar un nuevo plano
- Renombrar un plano
- Eliminar un plano

Pie de plano y bordes

- Crear un pie de plano
- Editar un pie de plano
- Editar un borde

Textos, cotas y anotaciones en los planos

- Crear un texto
- Editar un texto
- Crear una nota tipo leader
- Editar una nota tipo leader
- Crear una cota
- Editar una cota

Lista de materiales y etiquetado

- Crear una lista de materiales y generar un etiquetado automático
- Editar una lista de materiales

- Generar un etiquetado manual
- Renumerar un etiquetado

Impresión y dibujos de salida

- Imprimir un dibujo
- Generar un dibujo de salida

ANIMACIÓN

Entorno de trabajo Animation

- ¿Qué es un storyboard?
- ¿Qué es una acción?

Storyboard

- Crear un storyboard
- Crear una acción
- Editar una acción
- Eliminar una acción
- Reproducir un storyboard

Vista explosionada de un modelo

- Explotar componentes de forma automática
- Explotar componentes de forma manual
- Representar la trayectoria de movimiento de un componente
- Reproducir la animación de una vista explosionada