

## Curso experto en Diseño industrial

### Unidad 1. Bocetos 2D

- Definición del entorno
- Herramientas de bocetado
- Restricciones de boceto
- Herramientas de edición
- Tipos de cota.

### Unidad 2. Modelado de pieza2D

- Operaciones de trabajo
- Operaciones esenciales de modelado
- Operaciones avanzadas de modelado
- Modificadores de geometría
- Patrones de operaciones.

### Unidad 3. Técnicas de ensamblado

- Creación in situ
- Modelado ascendente
- Modelado descendente
- Modelado multicuerpo
- Restricciones de ensamblaje
- Uniones

### Unidad 4. Bocetos 2D

- Gestión de grandes ensamblajes
- Restricciones transicionales
- Restricciones de movimiento
- Representaciones posicionales
- Creación y gestión de niveles de detalle.

### Unidad 5. Grafismo y presentaciones- Definición del entorno

- Descripción del entorno
- Qué son y cómo crear acciones y transformaciones
- Cómo crear acciones combinadas
- Edición de acciones
- Uso de los guiones gráficos
- Publicación de vista explotadas
- Representación en 2D de vistas explotadas.

### Unidad 6. Parametrización y Estados de modelo

- Creación y uso de parámetros
- Reutilización de operaciones mediante iFeatures
- Definición y configuración de iMates
- Creación de iParts
- Creación de estados de modelo

### Unidad 7. Gestión del Centro de contenido

- Carga y descarga de normas
- Creación de una librería de lectura/escritura.
- Personalización de componentes del Centro de contenido
- Inserción de elementos normalizados
- Uso de conexiones atornilladas.

### Unidad 8. Modelado de chapa

- Reglas y estándares
- Operaciones primarias
- Operaciones secundarias
- Edición de operaciones
- Operaciones de corte
- Operaciones de curvado y plegado
- Operaciones de ajuste de esquinas
- Operaciones de punzonado
- Creación de punzones personalizados
- Desplegados
- Importación y exportación
- Documentación 2D específica

### Unidad 9. Creación y gestión de estructuras

- Modelado esquelético
- Inserción y manipulación de miembros estructurales
- Aplicación de tratamientos finales
- Edición y reutilización de miembros estructurales
- Organización de la estructura
- Creación de perfiles personalizados
- Soldadura

### Unidad 10. Documentación 2D

- Descripción del entorno
- Inserción de vistas
- Inserción y edición del listado de despiece
- Personalización de cajetón y marco
- Creación de anotaciones y empaquetado de archivos en Autodesk Inventor

### Unidad 11. Interoperatividad y Edición directa- Definición del entorno

- ¿Qué es AnyCAD?
- Modelo de referencia vs Convertir modelo
- Herramientas de edición directa.
- Desplazar cara/sólido
- Tamaño
- Escala
- Girar
- Supresión de caras/superficies

**Unidad 12. AutoCAD Mechanical**

- Introducción
- Gestión de capas y propiedades de objeto
- Organización del dibujo
- Herramientas de dibujo
- Herramientas de manipulación
- Generadores mecánicos
- Creación de hojas
- Acotación
- Gestión de la información
- Personalización