

FUSION 360

1. ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS

1. Qué es un proyecto
2. Cómo subir ficheros a Fusion 360
3. Trabajo off line
4. Establecer las unidades de trabajo
5. Creación de vistas personalizadas
6. Acceso rápido a los comandos

2. INTERFAZ DEL USUARIO

1. Descripción del entorno de trabajo
2. La línea de tiempo
3. Uso del Cubo de vistas
4. Herramientas de zoom y órbita
5. Filtros de selección
6. Prioridad de selección
7. Seleccionar otro

3. BOCETADO.CONCEPTOS BÁSICOS

1. Crear un nuevo boceto 2D
2. Creación de líneas y arcos
3. Control de la visibilidad del boceto
4. Creación de círculos
5. Creación de rectángulos
6. Creación de ranuras
7. Tipos de líneas de boceto
8. Restricciones geométricas
9. Restricciones dimensionales
10. Bocetos 3D
11. Ejercicio práctico de bocetado

4. GEOMETRÍA DE CONSTRUCCIÓN

1. Creación de planos de trabajo
2. Creación de ejes de trabajo
3. Creación de puntos de trabajo

5. OPERACIONES 3D BÁSICAS

1. Operaciones de Extrusión
2. Operaciones de Revolución
3. Operaciones de Barrido
4. Tubería
5. Operaciones de Nervio
6. Uso de Press & Pull

6. OPERACIONES 3D SECUNDARIAS

1. Escalar
2. Dividir caras
3. Dividir cuerpo
4. Dividir silueta
5. Combinar
6. Vaciado

7. Ángulos de desmoldeo
8. Operaciones de Barrido secundarias
9. Eliminar

7. OPERACIONES PREDEFINIDAS

1. Chaflanes
2. Empalmes de aristas
3. Empalmes de radio variable
4. Creación de agujeros
5. Creación de roscas

8. EJERCICIOS PRÁCTICOS

1. Ejercicio 1. Extrusión
2. Ejercicio 2. Nervio
3. Ejercicio 3. Barrido

9. ENSAMBLAJES

1. Crear componentes
2. Patrón rectangular de operaciones
3. Patrón rectangular de componentes
4. Patrón circular
5. Patrón conducido
6. Simetría de componentes
7. Convertir cuerpos en componentes
8. Desplazar componentes
9. Trabajando con componentes en el navegador
10. Inserción de componentes desde Mc MasterCarr
11. Modelado ascendente y reutilización de componentes

10. UNIONES, PRIMEROS PASOS

1. Cómo funcionan las uniones
2. Unión rígida
3. Unión de revolución
4. Unión Deslizante
5. Unión Cilíndrica
6. Unión Ranura/Pasador
7. Unión Planar
8. Unión de Bola

11. UNIONES, OPERACIONES MÁS COMPLEJAS

1. Creación de origen de unión
2. Cómo crear grupos rígidos
3. Cómo crear uniones as-built
4. Qué es un conjunto de contacto
5. Vinculación de movimiento
6. Ajuste de uniones
7. Límites

12. DOCUMENTACIÓN 2D

1. Crear un nuevo dibujo
2. Agregar vistas proyectadas
3. Crear una sección
4. Configuraciones de dibujo
5. Cómo crear una plantilla de dibujo
6. Cómo configurar un cajetín personalizado

13. ACOTACIÓN Y SIMBOLOGÍA

1. Agregar dimensiones. Acotación con línea de base y continua
2. Edición de dimensiones
3. Números de referencia
4. Cómo reenumerar números de referencia
5. Agregar anotaciones y símbolos
6. Insertar una lista de piezas

14. HERRAMIENTAS DE INSPECCIÓN

1. Medir
2. Propiedades
3. Color automáticos
4. Cómo asignar materiales físicos