

INVENTOR

Fondamentaux

Référence : UDDINVBASE

PLAN DE COURS

Objectifs : Fournir une compréhension approfondie des principaux processus de conception 3D, de validation, et de documentation d'Autodesk Inventor.	
Prérequis : Ce cours d'adresse à des techniciens informatiques, des ingénieurs de bureau d'études	
Public : Nouveaux utilisateurs d'Autodesk Inventor.	
Niveau : Débutant	Durée standard préconisée : 5 jours
Pédagogie : alternance d'apports théoriques et nombreux exercices de mise en pratique	
Moyens pédagogiques : un ordinateur multimédia par apprenant, ordinateur et vidéoprojecteur pour l'animateur	Évaluation des acquis : Mise en pratique à l'aide d'exercices en autonomie puis corrigés individuellement et collectivement
Suivi après formation : • Certificat de stage • Bilan de formation rempli par le formateur	• Évaluation de satisfaction à chaud remplie par l'apprenant • Un ouvrage de référence (remis en formation)

Détail des objectifs

	Cocher les OBJECTIFS	
	définis lors du tour de table	traités durant la formation
Démarrer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser l'interface utilisateur d'Inventor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manipuler la vue	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concevoir des pièces paramétriques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les techniques de base d'esquisse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des esquisses 2D.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les contraintes géométriques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coter les esquisses	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concevoir de formes de base.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les fonctions de base (extrusion, révolution)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concevoir des formes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Réaliser des esquisses	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Modifier des pièces paramétriques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des fonctions de construction	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des formes de balayage de base	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concevoir de formes détaillées.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des chanfreins et des congés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des perçages et des filetages	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer réseau et miroir de fonctions.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des pièces à parois minces (coques)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Découvrir la conception d'assemblages.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concevoir des assemblages	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les fichiers projets (IPJ)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Approfondir la conception d'assemblages	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Placer des composants dans un assemblage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contraindre des composants	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Placer des composants standards depuis le centre de contenu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Concevoir de pièces dans l'assemblage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

INVENTOR

Fondamentaux

Référence : UDDINVBASE

PLAN DE COURS

Interagir dans un assemblage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifier les pièces dans un assemblage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les outils d'analyse et de mouvement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Présenter votre assemblage (vues éclatées)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer une vue basique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer l'environnement de mise en plan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des vues de base et projetées	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des vues en coupe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des vues de détail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des vues rognées	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les vues	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coter, annoter et créer des tables	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les techniques de cotation automatique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les techniques de cotation manuelle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Annoter les perçages et filetages	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Approfondir cotations, annotations et tables	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des traits d'axe, des symboles et des lignes de repère	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer tables et libellés de révision	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Annoter des mises en plan d'assemblages	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les nomenclatures d'assemblage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer et personnaliser des listes de pièces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Créer des repères	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Appréhender les normes et ressources de dessin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Paramétrer des normes de dessin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser les ressources de dessin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compléments :

.....

.....