

**Blackfrog.pl**

Wojciech Gurdek Karambola

Zacisze 112, 32-650 Kęty

NIP: PL5492141185

GSM 662772277

Dane aktualne na dzień: 25-04-2024 11:11

Link do produktu: <https://blackfrog.pl/kurs-tech-tutor-inwentor-podstawy-p-2354.html>

Kurs Tech Tutor Inwentor Podstawy

Cena brutto	149,00 zł
Cena netto	121,14 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	techtutorinwentor

Opis produktu

Kurs Inventor Podstawy to szkolenie przeznaczone dla osób chcących zrozumieć zasady hierarchicznego i nowoczesnego modelowania 3D. Kurs prowadzi przez zawilości programu w spójny i usystematyzowany sposób, tak aby nauka Inventora była wydajna i przyjemna. Jeżeli jesteś osobą, która chce podnieść swoje kwalifikacje i ceni sobie naukę bazującą na praktyce, to kurs Inventor Podstawy jest dla Ciebie. Szkolenie zostało przygotowane tak, aby poprowadzić Cię od prostych do bardziej skomplikowanych zagadnień. Zawiera moduł dotyczący wykorzystania różnych generatorów przyspieszających pracę konstruktora.

Czego się nauczysz:

- Dowiesz się jak nawigować w Inventorze oraz poznasz jego interfejs
- Poznasz metodologię hierarchicznego modelowania 3D
- Nauczysz się korzystać z poleceń do modelowania oraz modyfikacji brył
- Dowiesz się jak przygotowywać części oraz zespoły komponentów
- Nauczysz się podstaw renderingu
- Poznasz sposoby przygotowania dokumentacji 2D
- I wiele innych zagadnień...

Kurs zawiera również projekt praktyczny, w którym wspólnie przygotowujemy zespół uproszczonego chwytaka ramienia robotycznego. Dzięki temu łatwiej poznasz i zrozumiesz sposób projektowania zespołów i wprawiania go w ruch. Skupimy się także na renderingu oraz wykonamy animację zespołu.

Lekcje zawierają pliki Inventora, na których pracujemy, a które Ty możesz pobrać na swój komputer. Dzięki temu możesz przechodzić kurs korzystając dokładnie z takich samych części, zespołów i rysunków prezentowanych i omawianych w poszczególnych lekcjach. Dzięki temu szybciej utrwalisz zdobytą wiedzę i będziesz mógł ćwiczyć nowe umiejętności.

Zapowiedzi kursu: <https://vimeo.com/471672322/c8d1fbac10>

Spis treści:

Moduł 1	Wstęp
Lekcja 1	Wstęp
Lekcja 2	Pierwszy kontakt z Inventorem



Lekcja 3	Nowy projekt
Lekcja 4	Interfejs
Lekcja 5	Przeglądarka
Lekcja 6	Nawigacja
Lekcja 7	Porównanie z programem Fusion 360
Lekcja 8	Test i ćwiczenia
Moduł 2	Szkic 2D
Lekcja 1	Co to jest szkic 2D ?
Lekcja 2	Więzy geometryczne
Lekcja 3	Więzy wymiarowe
Lekcja 4	Linia, prostokąt, okrąg
Lekcja 5	Łuk i splajn
Lekcja 6	Linie konstrukcyjne
Lekcja 7	Narzędzia do modyfikacji
Lekcja 8	Szyki
Lekcja 9	Parametry
Lekcja 10	Test i ćwiczenia
Moduł 3	Modelowanie 3D części
Lekcja 1	Wyciągnięcie proste
Lekcja 2	Obrót
Lekcja 3	Przeciągnięcie
Lekcja 4	Wyciągnięcie złożone
Lekcja 5	Żebro
Lekcja 6	Podstawowe prymitywy
Lekcja 7	Otwór - umieszczenie ze szkicu i liniowo
Lekcja 8	Otwór - umieszczenie koncentrycznie
Lekcja 9	Zaokrąglenie
Lekcja 10	Fazowanie
Lekcja 11	Skorupa
Lekcja 12	Szyk kołowy
Lekcja 13	Szyk prostokątny
Lekcja 14	Odbicie lustrzane
Lekcja 15	Test i ćwiczenia
Moduł 4	Zespół
Lekcja 1	Sposoby wstawiania komponentów
Lekcja 2	Więzy zestawiające, wstawiające, kątowe, styczne
Lekcja 3	Więzy wstawiające, napędowe
Lekcja 4	Modelowanie ruchu
Lekcja 5	Podstawy renderingu
Lekcja 6	Test i ćwiczenia
Moduł 5	