
Corso di Disegnatore Meccanico

CORSO AUTOCAD - ACU

CORSO INVENTOR - ACU

CORSO 3D STUDIO MAX

Corso AutoCAD ACU

[TORNA ALL'ELENCO CORSI](#)

MODULO 1 – IMPOSTAZIONI DI UTILIZZO

- Interfaccia grafica
- Impostazioni di base
- Inizio e memorizzazione di un disegno

MODULO 2 – AUTOCAD 2D – COMANDI DI DISEGNO

- Linea e 'Ortho'
- Unità di Autocad
- Coordinate di Autocad e UCS
- Offset
- Finestra di selezione e cancella
- Taglia ed Estendi
- Introduzione allo Zoom
- Raccorda e Cima
- Strumenti di zoom
- Rigenera disegno
- Salvataggio e apertura di files

MODULO 3 – AUTOCAD 2D – COMANDI DI MODIFICA

- Snap ad oggetto
- Sposta
- Copia
- Ruota
- Scala
- Specchio
- Stira
- Allinea
- Annulla e ripristina

MODULO 4 – FORME DI DISEGNO

- Rettangolo
- Cerchio
- Arco
- Poligono
- Ellisse
- Anello
- Punto e Stile di punto
- Dividi e Misura
- Polilinea e Edita polilinea
- Retino
- Edita retino ed Esplodi

MODULO 5: PROPRIETÀ DEGLI OGGETTI

- Colore
- Tipo di linea
- Scala del tipo di linea
- Spessore linea
- Layers
- Proprietà
- Copia proprietà

MODULO 6: AGGIUNTA DI TESTO E QUOTE

- Stile di testo
- Testo linea singola
- Testo linea multipla
- Modifica del testo
- Quotatura del disegno
- Quota lineare
- Quota allineata
- Raggio e Diametro
- Angolo
- Stile di quota
- Aggiorna quota
- Modifica testo delle quote
- Il comando Distanza

MODULO 7: STAMPA

- Stile di stampa
- Proprietà della stampante
- Percorso dei file di salvataggio automatico

MODULO 8: FUNZIONI AVANZATE 2D

- I Grip
- Serie rettangolare
- Serie polare
- Serie lungo traiettoria
- I Blocchi
- I Layout
- Riferimenti Esterni XREF
- Inserimento immagini raster

MODULO 9: BLOCCHI DINAMICI

- Uso e esempi di blocchi dinamici
- Editor blocchi
- Applicazione di gruppi di parametri
- Applicazione dei vincoli

MODULO 10: PROPRIETÀ ANNOTATIVA

- Quote
- Stile di testo
- Multidirettrici
- Retini

MODULO 11: ESERCITAZIONE 1

- Planimetria generale di un'abitazione in Scala 1:100

MODULO 12: ESERCITAZIONE 2

- Elaborazione di disegni parziali in Scala 1:20

MODULO 13: ESERCITAZIONE 3

- Elaborazione di dettagli costruttivi Scala 1:2

MODULO 14: ESERCITAZIONE 4

- Impostazione della stampa degli elaborati in formato pdf

Corso Inventor ACU

[TORNA ALL'ELENCO CORSI](#)

MODULO 1 - CREAZIONE COMPONENTI IN AUTODESK INVENTOR**LEZIONE 1**

- L'interfaccia utente di Autodesk Inventor
- Creazione e gestione di progetti
- Schizzi 2D con parametri e vincoli
- Utilizzo di lavorazioni semplici
- Gestione di parametri del componente
- Importazione di disegni 2D da AutoCAD

LEZIONE 2

- Le Geometrie di lavoro (Punti, Assi e Piani)
- Estrusione e Rivoluzione
- Creazione Fori
- Modifiche, Serie, Specchio

LEZIONE 3

- Raccordi e smussi, Filettature, Divisioni di facce e solidi
- Componenti a spessore sottile con operazioni di svuotamento
- Modifica delle lavorazioni, parametri, cronologia operazioni
- Stili di visualizzazione, e sezionamento dei componenti

LEZIONE 4

- Utilizzo di funzioni di tipo Loft e Sweep per parti complesse
- Utilizzo di funzioni di Schizzo 3D e alcune lavorazioni inerenti
- Modifica diretta e piegatura

MODULO 2 - MODELLAZIONE D'ASSIEME:**LEZIONE 5**

- Introduzione all'ambiente degli assiemi
- Il file di progetto per la progettazione degli assiemi

- Posizionamento di componenti da varie fonti (esterni, interni, da libreria)
- Comandi per vincolare i componenti
- Costruzione di gerarchie di assiemi

LEZIONE 6

- Copia e Serializzazione dei componenti
- Creazione di parti direttamente nell' assieme
- Selezione filtrata dei componenti dell'assieme
- Caratteristiche dei componenti nell'assieme: visibilità, trasparenza, abilitazione, soppressione.

LEZIONE 7

- Le rappresentazioni di vista e di posizione
- Gli stati del modello
- Importazione di parti da software di terze parti

MODULO 3 - MESSA IN TAVOLA

LEZIONE 8

- Creazione di viste base, proiettate, sezionate, di dettaglio.
- Gestione di stile, scala, rappresentazione e orientamento delle viste
- Modifica di viste per ottenere spaccate, sovrapposte, esplose.
- Assi di centratura, Quotatura, Simboli, Tabelle.

LEZIONE 9

- La distinta componenti negli assiemi e l'elenco delle parti
- Creazione simboli di pallinatura
- Inserimento cartigli e bordi con impostazione fogli di disegno
- Stampa dei disegni

MODULO 4 - L'AMBIENTE DI PRESENTAZIONE:

LEZIONE 10

- L'interfaccia ambiente di presentazione
- Esplosi statici e animati
- Esportazione di filmati multimediali

Corso 3D Studio Max

[TORNA ALL'ELENCO CORSI](#)

CORSO 3D STUDIO MAX

1. ANIMATION

- 1.1. Create a path animation and evaluate an object along the path
- 1.2. Preview an animation
- 1.3. Identify Controller types
- 1.4. Identify playback settings
- 1.5. Locate the value of keys in the Time Slider
- 1.6. Use a Dope Sheet

2. CAMERAS

- 2.1 Differentiate camera types
- 2.2 Orbit and pan
- 2.3 Edit FOV (Field of View)
- 2.4 Data Management / Interoperability
- 2.5 Differentiate common file types and usages
- 2.6 Use the import feature to import model data

3. LIGHTING

- 3.1 Use directional lighting
- 3.2 Compare Attenuation and Decay
- 3.3 Identify parameters for modifying shadows
- 3.4 Add a volumetric effect

4. MATERIALS / SHADING

- 4.1 Set shader parameters
- 4.2 Identify standard materials

4.3 Use the Slate Material Editor

5. RIGGING

5.1 Use Character Studio for Rigging

5.2 Create simple Biped

5.3 Use the Skin modifier

MODELING

6.1 Create and modify objects

6.2 Differentiate reference coordinate systems

6.3 Differentiate workflow

6.4 Identify Clone types

6.5 Editable mesh and poly

6.6 Work with standard primitives

6.7 Work with surfaces

6.8 Differentiate standard versus extended primitives

6.9 Identify and use line tool creation methods

6.10 Identify Vertex types

6.11 Use object creation and modification workflows

6.12 Use polygon modeling tools

6.13 Use ProBoolean

RENDERING

7.1 Differentiate Renderers

7.2 Identify rendering parameters

8. UI / OBJECT MANAGEMENT

8.1 Describe and use object transformations

8.2 Identify Selection Regions and methods

8.3 Organize Objects

8.4 Use Viewports

8.5 Set up and use Scenes