

# INVENTOR

## Formation de base

- **Objectifs :** Etre à même de concevoir et modéliser des pièces et assemblages paramétrique et d'en faire la mise en plan.
- **Pré-requis :** Connaissance et manipulations régulières de l'environnement Windows 2000 Pro ou Windows XP
- **Durée :** 5 jours

### Programme :

#### **Introduction :**

- Présentation d'Inventor
- L'écran d'inventor Visualisation des modèles 3D et 2D
- Notion de projet

#### **Introduction à la modélisation paramétrique :**

- Création d'esquisses
- Les contraintes géométriques et cotations
- Les outils avancés d'esquisse
- Les fonctions 3D de base, extrusion, révolution
- Les fonctions placées, congé, chanfrein  
Perçage, filetage, coque, miroir
- Les fonctions de construction axe, plan, point

#### **Fonctions de solides et de surfaces 3D :**

- Utilisation des outils poignées
- Balayage, lissage, nervure, hélicoïde
- Réseau de fonction
- Notion sur l'analyse d'une mono pièce

#### **Les modifications de volumes et de surfaces:**

- Face décalée et épaissie,
- Lien entre l'objet 3D et son esquisse

#### **Mise en plan d'un objet 3D :**

- Création de vues
- Cotation
- Création de coupe
- Création de détail

#### **Les Assemblages:**

- Placement et création de pièces dans un ensemble
- Les contraintes d'assemblage
- Pilotage des contraintes
- Analyse des interférences
- Utilisation des pièces standard
- Initiation à l'adaptativité
- Réseau de composants
- Notion du design accélérateur

#### **Les modifications de style :**

- Création de gabarit
- Modifications de mise en page et enregistrement des styles
- Création de cartouche

#### **Les fonctions de tôlerie :**

- Les outils de tôlerie
- Le déplié
- Les styles

#### **Les Assemblages soudés :**

- Les outils de soudures

#### **Inventor Studio :**

- Introduction à la mise en place des textures
- Introduction aux lumières
- Enregistrement d'un rendu
- Introduction à l'animation