

Objetivos del examen de usuario certificado de Autodesk Fusion 360



Fusion 360

Público objetivo

El examen de Usuario Certificado Autodesk (ACU) Fusion 360 está diseñado para un individuo que tiene un nivel básico de competencia y experiencia práctica con Fusion 360 (aproximadamente 150 horas), tiene competencia comprobada en un nivel de entrada de la industria, y está listo para entrar en el mercado laboral.

Descripción del candidato

Un candidato exitoso para esta certificación está familiarizado con las funciones de Fusion 360 y capacidades, así como flujos de trabajo, procesos y objetivos del proyecto relevantes. Ellos son competentes en el uso de las herramientas principales de los entornos de Fusion 360 Design, Render y Drawing, pueden realizar tareas básicas de Fusion 360 relacionadas con componentes y modelado de ensamblajes con asistencia limitada de colegas, documentación del producto y servicios de apoyo. Tienen la capacidad de responder preguntas de rutinas conceptuales y aplicadas preguntas sobre cómo usar Fusion 360 sin remitir preguntas básicas a otros.

Además, son capaces de comprender un dibujo técnico y tienen un conocimiento básico en conceptos de redacción de normas.

Prerrequisitos

Se espera que todos los candidatos tengan una comprensión general de:

- Demostrar competencia con habilidades informáticas básicas y alfabetización digital.
- Aplicar correctamente la terminología estándar de la industria
- Comprender los conceptos asociados con el diseño y dibujo técnico general
- Acceder a materiales de referencia escritos y en línea, incluidas las pantallas de ayuda dentro de Fusión 360

Dominio de Objetivos

Algunos de los temas y características del software que se pueden cubrir en el examen son enumerados debajo de cada objetivo.

Nota: En el contexto de esta serie de exámenes, todas las referencias a "crear, seleccionar, administrar, etc." Indican "saber crear, seleccionar, gestionar, etc."

1. Espacio de trabajo y navegación

1.1 Comenzar

1.1.a Navegar por el panel de datos

i. Estructura de archivos de carpetas de nivel de proyecto,

ii. Organización en la nube

iii. Versiones de acceso

IV. Compartir proyectos

1.1.b Orientar una vista de modelo

i. Órbita, Zoom, Panorámica y Mirar

ii. Cubo de vistas

iii. Establecer opciones de vista actual

OBJETIVOS DEL EXAMEN AUTODESK CERTIFIED USER

1.2 Navegar por el espacio de trabajo y el entorno

1.2.a Usar el navegador

i. Encuentre componentes (croquis, componentes, uniones, etc.) en el navegador

ii. Mostrar u ocultar componentes

iii. Cambiar el nombre de los elementos de la línea de tiempo (características, bocetos, etc.)

1.2.b Navegar usando la barra de herramientas

i. Desplazarse entre espacios de trabajo, pestañas, paneles y herramientas

1.2.c Establecer cuadrícula, unidades y referencias

1.2.d Seleccionar objetos

i. Seleccione todos los objetos encerrados o cruzados por una ventana o forma libre

ii. Seleccionar objetos en el navegador (selección múltiple)

iii. Usar filtros de selección

1.2.e Usar la línea de tiempo

i. Acceso y edición de funciones anteriores

ii. Avanzar hacia adelante y regresar atrás

1.2.f Ajustar las propiedades visuales de un espacio de trabajo de modelo y diseño

i. Menú de configuración de pantalla (estilo visual, entorno, cámara, etc.)

1.3 Utilizar funciones de trabajo

1.3.a Crear un boceto en un plano de origen o una cara plana

1.3.b Crear planos, ejes y puntos de construcción

i. Comprender por qué es importante utilizar planos de trabajo

ii. Desplazamiento, Tangente, Plano medio, Plano en ángulo, Plano por puntos, Eje a través de dos Puntos

2. Bosquejo

2.1 Crear y modificar un boceto

2.1.a Seleccionar la(s) herramienta(s) de bosquejo apropiada(s) para la tarea

2.1.b Crear un boceto

2.1.c Controlar el tipo de elemento del croquis y las propiedades de visualización del croquis

i. Opciones de Paleta de bocetos (tipo de línea, cuadrícula de boceto, complemento, etc.)

2.1.d Proyectar la geometría de un cuerpo existente en un croquis

2.1.e Editar un boceto

i. Mover, Copiar, Recortar, Extender, Desplazar, Reflejar, Redondear, Biselar, Romper y patrones

ii. Insertar texto en un boceto activo

2.2 Aplicar cotas y restricciones de croquis

2.2.a Determinar qué restricciones de croquis aplicar

i. Agregar y eliminar restricciones

ii. Comprender las restricciones automáticas

2.2.b Aplicar y editar cotas a la geometría del croquis

i. Crear un dibujo totalmente restringido

2.2.c Usar parámetros de diseño para crear un modelo paramétrico

3. Modelado

3.1 Crear sólidos a partir de bocetos

3.1.a Crear formas primitivas

i. Caja, Esfera, Cilindro, etc.

3.1.b Crear una forma 3D a partir de geometría 2D

i. Extrusión, revolución, barrido, transición, etc.

ii. Unir, cortar, intersectar, nuevo cuerpo y componente

3.1.c Crear características de agujero

i. Escariado, avellanado, cara plana, roscas

3.1.d Crear características de patrón

i. Rectangular, Circular y Patrón de trayecto

OBJETIVOS DEL EXAMEN AUTODESK CERTIFIED USER

3.2 Modificar sólidos

3.2.a Modificar características

- i. Mover, Copiar, Alinear, Escalar, Redondear, Chaflán, Vaciado, Inclinar, Dividir, Combinar, Presionar Jalar*
- ii. Eliminación de una característica*
- iii. Alteración de las propiedades del material y apariencia*

3.2.b Usar las herramientas de inspección

- i. Medición, centro de masa y Análisis de sección*

3.2.c Usar las herramientas Insertar

- i. Lienzo y calcomanía*

3.3 Trabajar con formas

3.3.a Crear una forma

- i. Caja, Plano, Cilindro, Quadball, etc.*

3.3.b Modificar una forma

- i. Herramienta Editar forma (manipulación de puntos, caras y bordes)*

4. Ensamblajes

4.1 Crear y administrar ensamblajes y subensamblajes

4.1.a Activar un componente o subensamblaje para editar

- i. cuerpos y bocetos*

4.1.b Actualizar un componente a la versión más reciente

- i. Use la herramienta Obtener más reciente*

4.2 Crear un componente a partir de un cuerpo

4.3 Alinear y/o posicionar componentes con uniones

4.3.a Aplicar uniones a componentes

- i. Rígido, Revolote y Slider*

- ii. Comprensión de los grados de libertad y puesta a tierra*

4.3.b Manipular componentes

- i. Mover y rotar componentes después de haberlos colocado en el espacio de trabajo ensamblaje*

4.3.c Articulación de Uniones

- i. Definir el ángulo o la distancia de movimiento de las articulaciones*

4.4 Comprobar interferencias entre componentes

5. Documento

5.1 Crear dibujos

5.1.a Crear hojas de dibujo

- i. Tamaño de hoja, borde y bloque de título*

- ii. Dibujos de varias hojas*

5.1.b Colocar y editar vistas de dibujo

- i. Vistas de base, de sección, de detalle, de corte y proyectadas*

- ii. Configuración de la escala, el estilo visual y la visibilidad de la etiqueta*

5.2 Aplicar cotas y anotaciones

5.2.a Agregar y editar dimensiones

5.2.b Agregar y editar anotaciones

- i. Notas, marcas de centro, líneas de centro, globos, líneas guía, etc.*

- ii. Crear una lista de piezas*