

Autodesk Fusion 360

Workshop im

CoMakingSpace

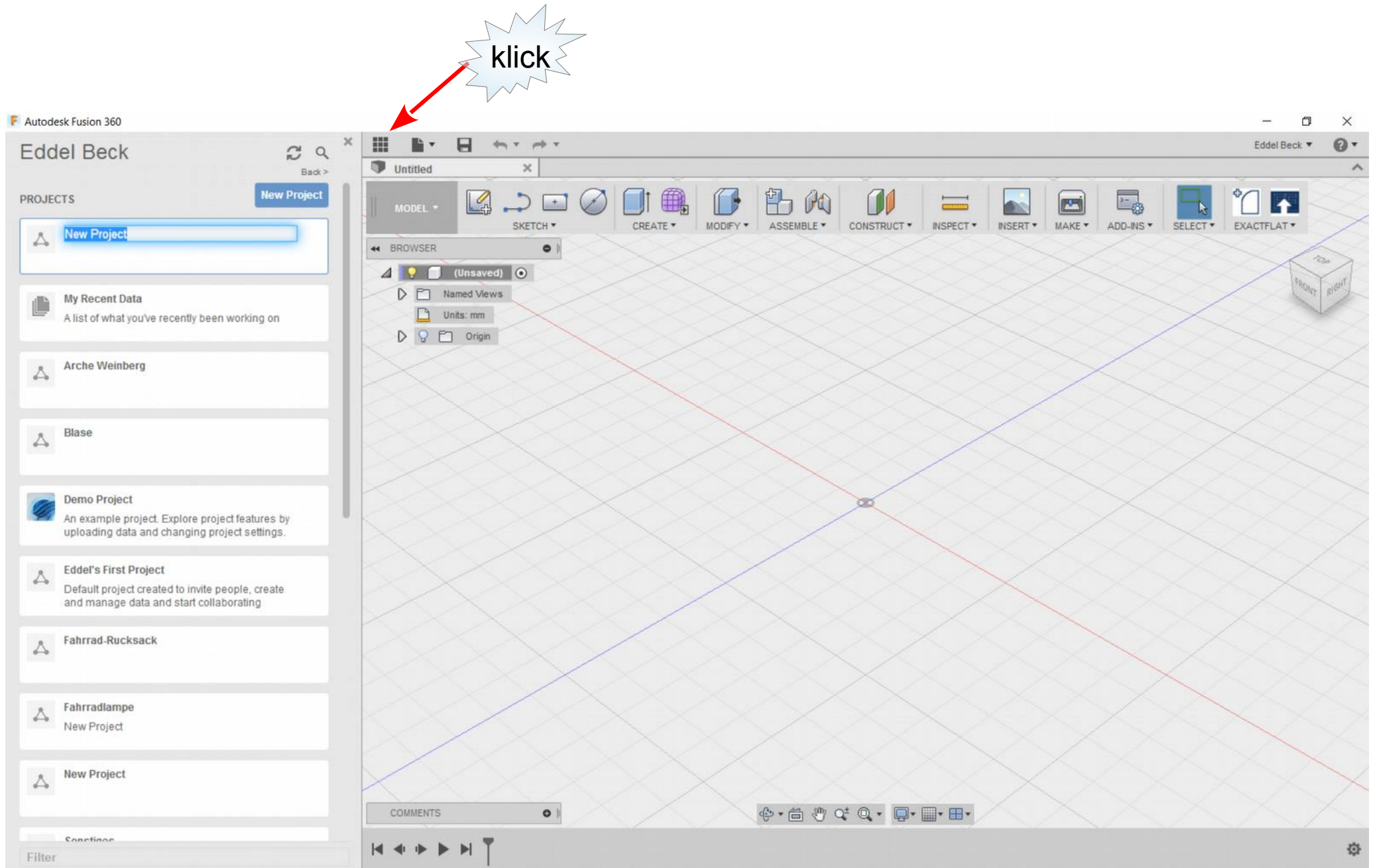
Samstag 20. Januar 2018

14:00 – 17:00 Uhr

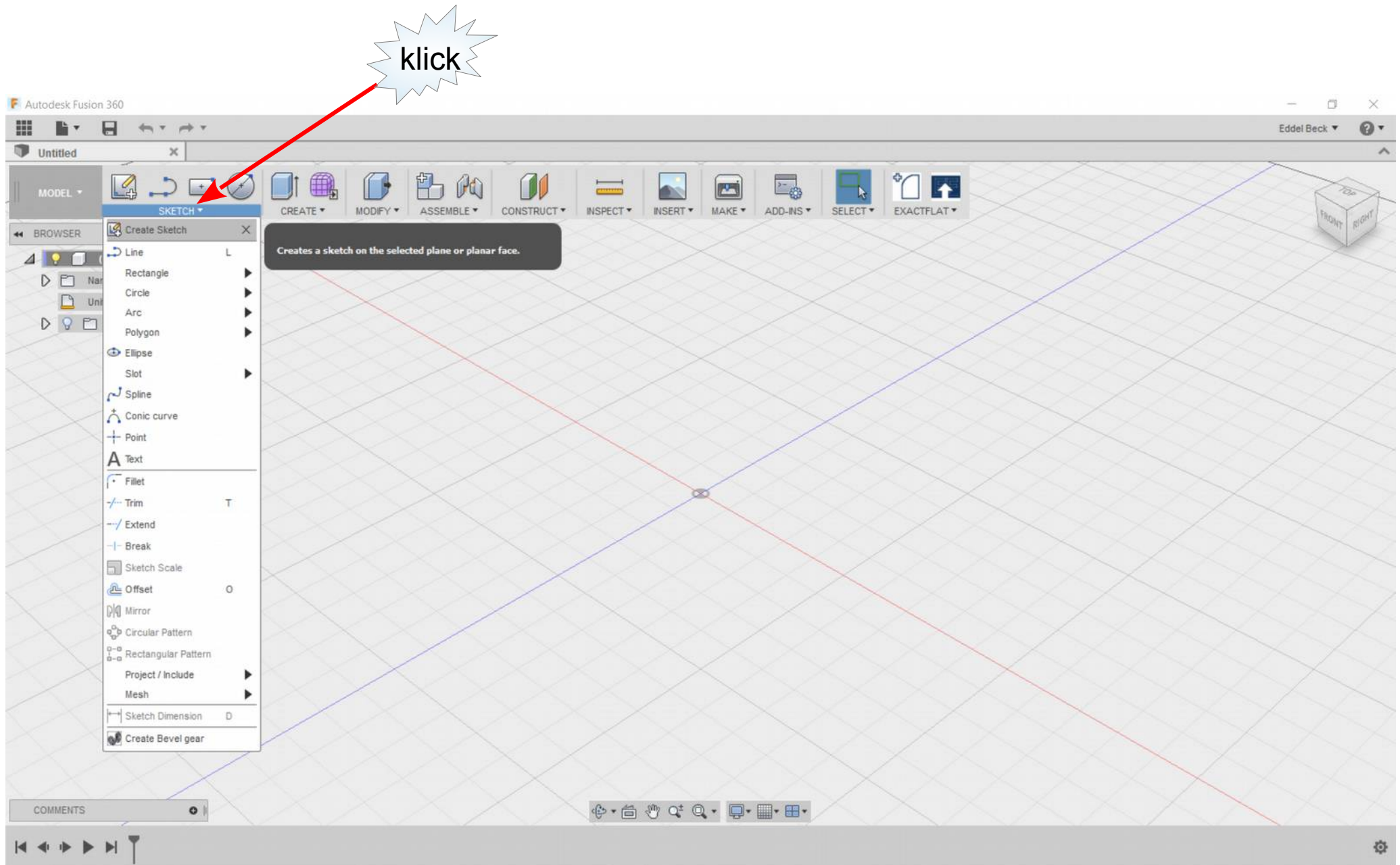
Autodesk Fusion 360

- Cloud-basiert
- Kombination von parametrischem und direktem Konstruieren
- Schwerpunkt Produktdesign und Maschinenbau
- Besonderheit: CAM-Integration

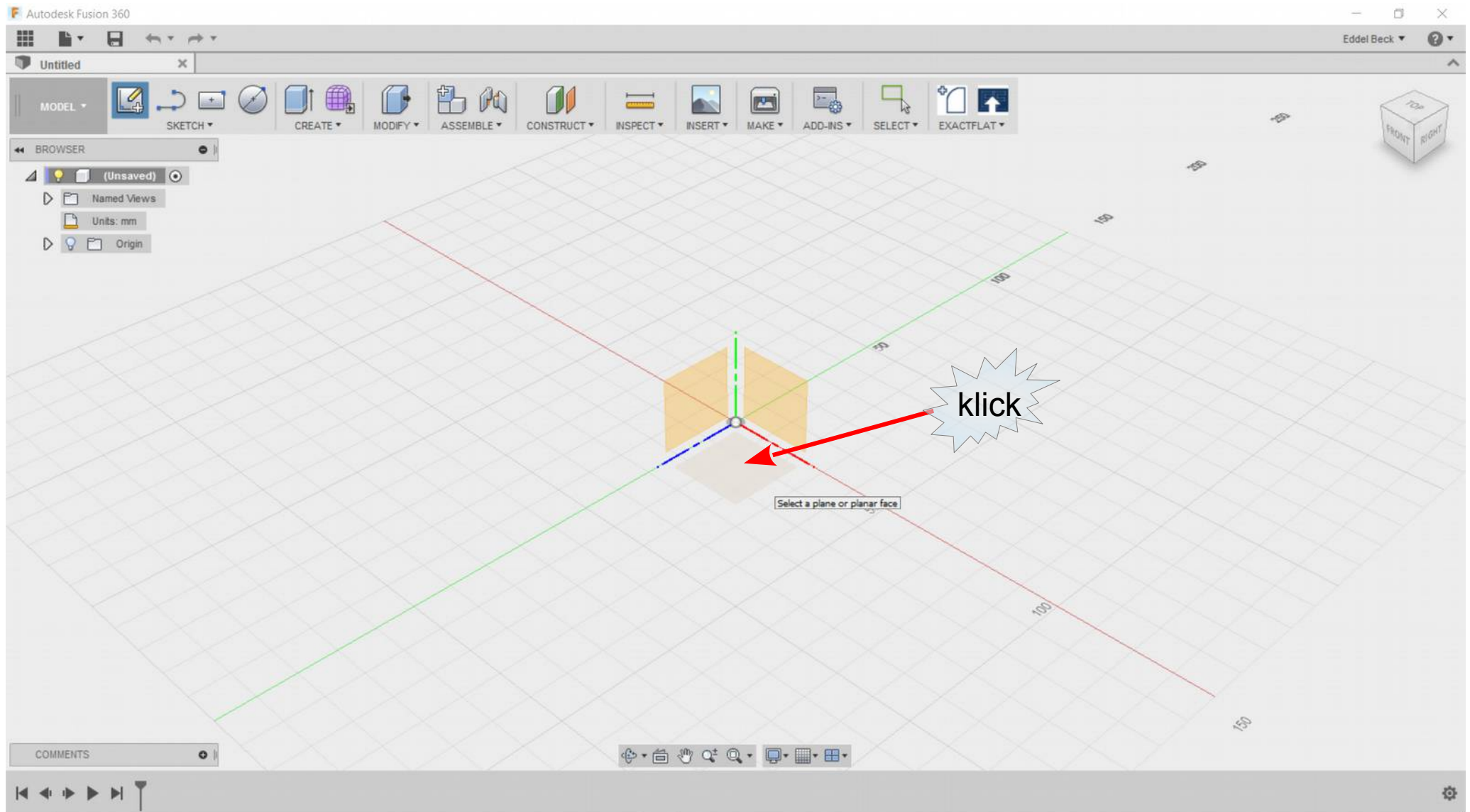
ein neues Projekt anlegen



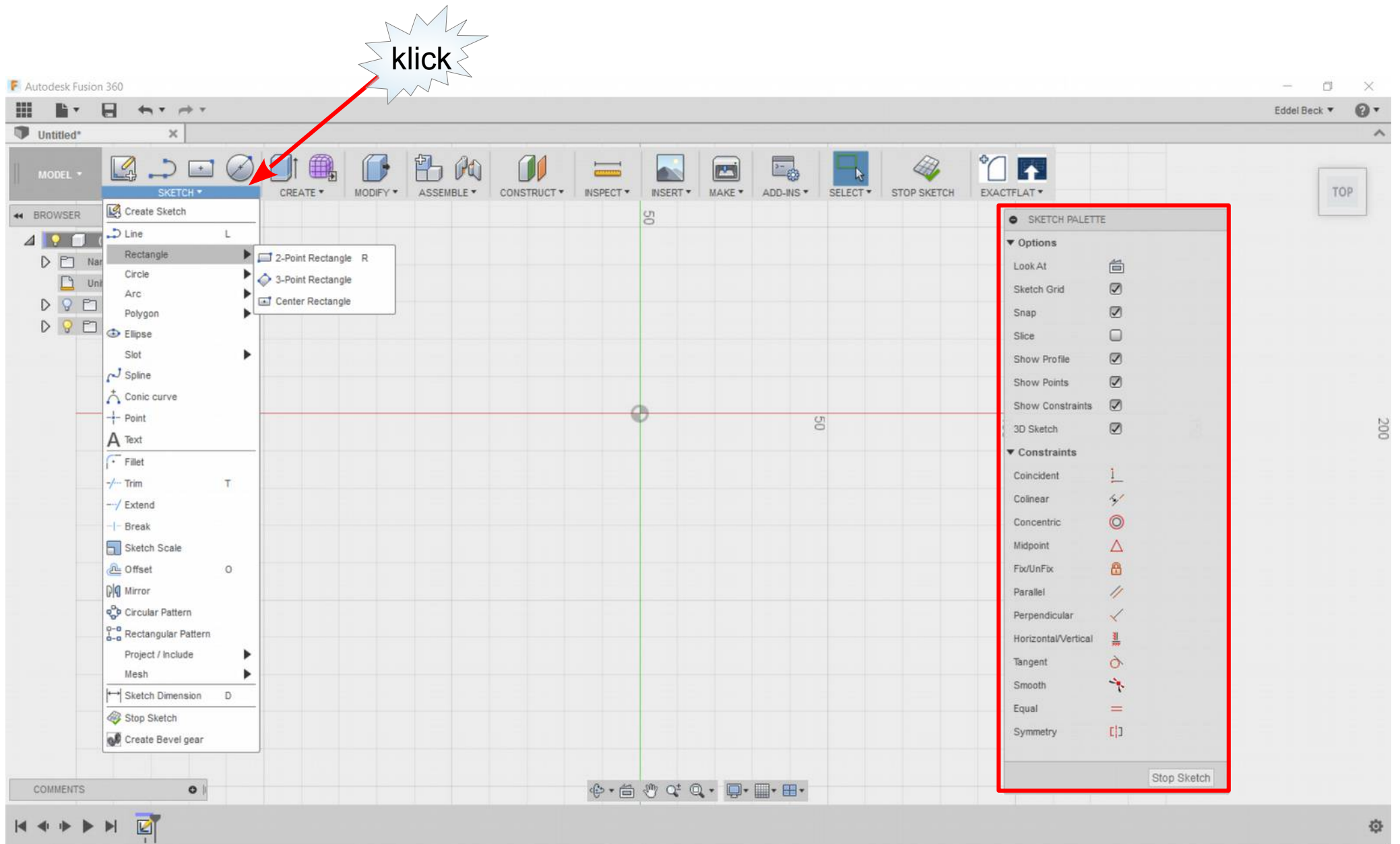
Es beginnt (fast) immer mit einer Skizze!



Ebene anwählen....



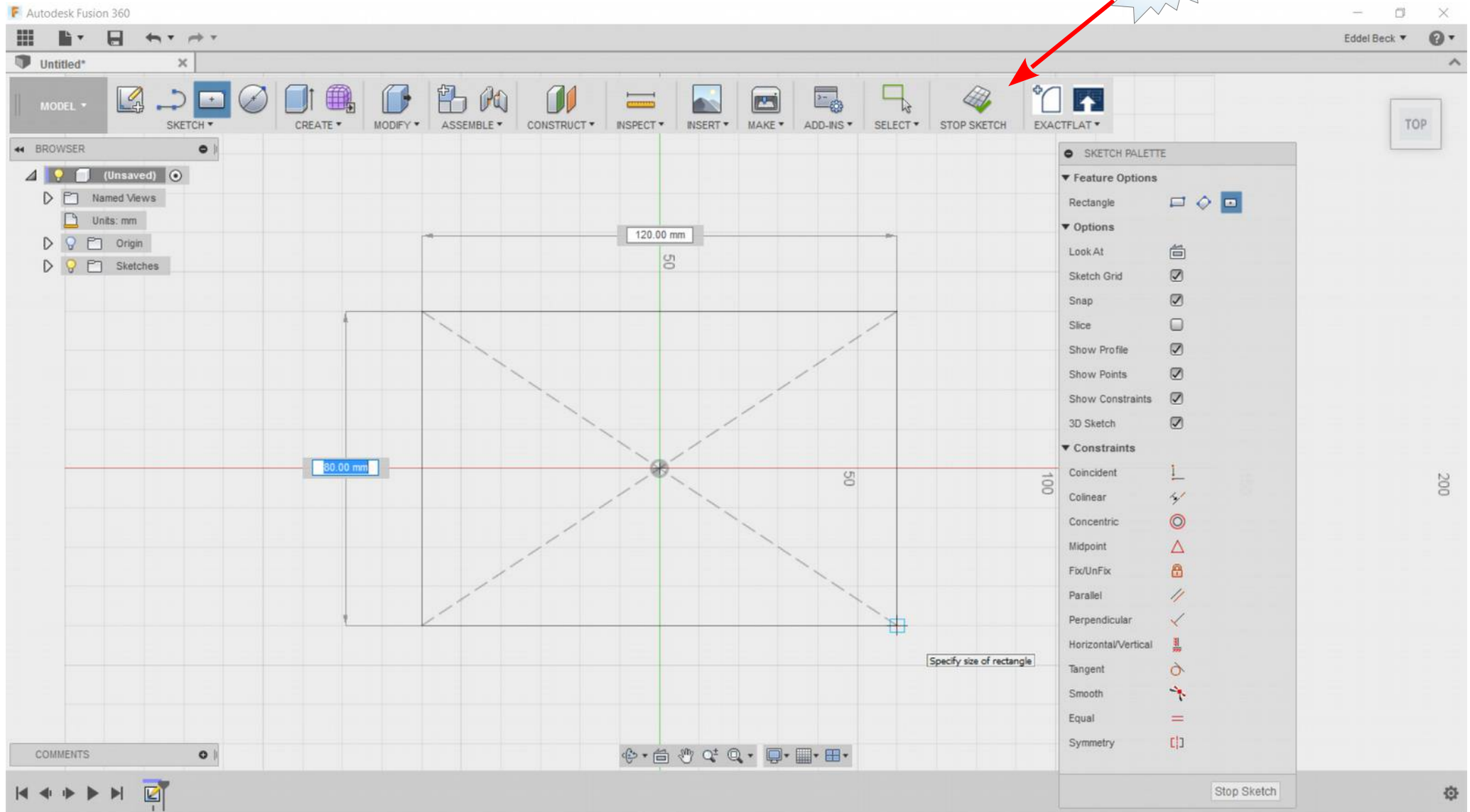
...die Skizzen-Palette erscheint
geeignetes Zeichen-Werkzeug wählen



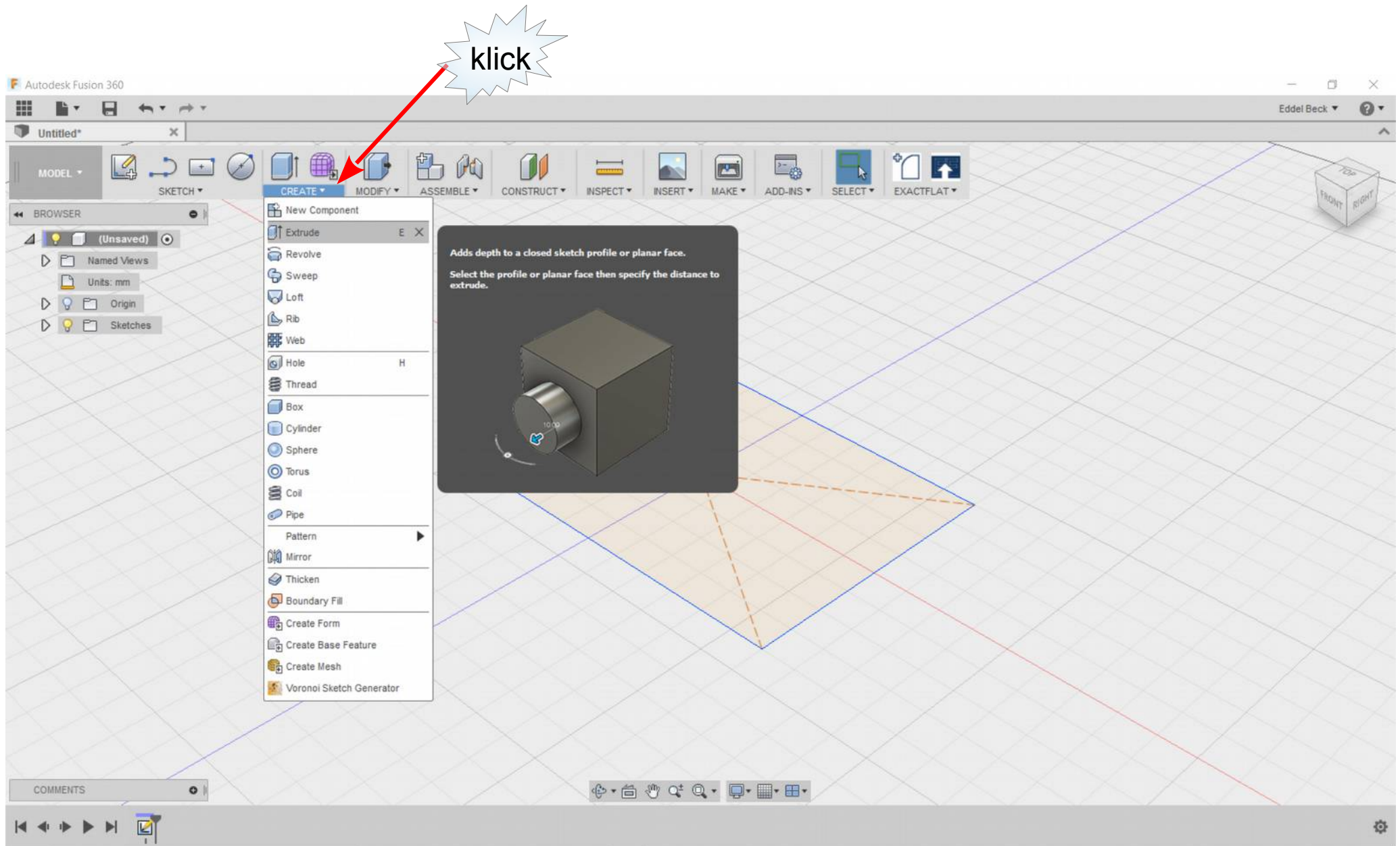
... z.B. ein Rechteck. Maße eintragen oder am Raster orientieren und mit Linksklick abschließen. ESC beendet den Werkzeug-Befehl

mit Klick auf STOP SKETCH die Skizzen-Oberfläche verlassen

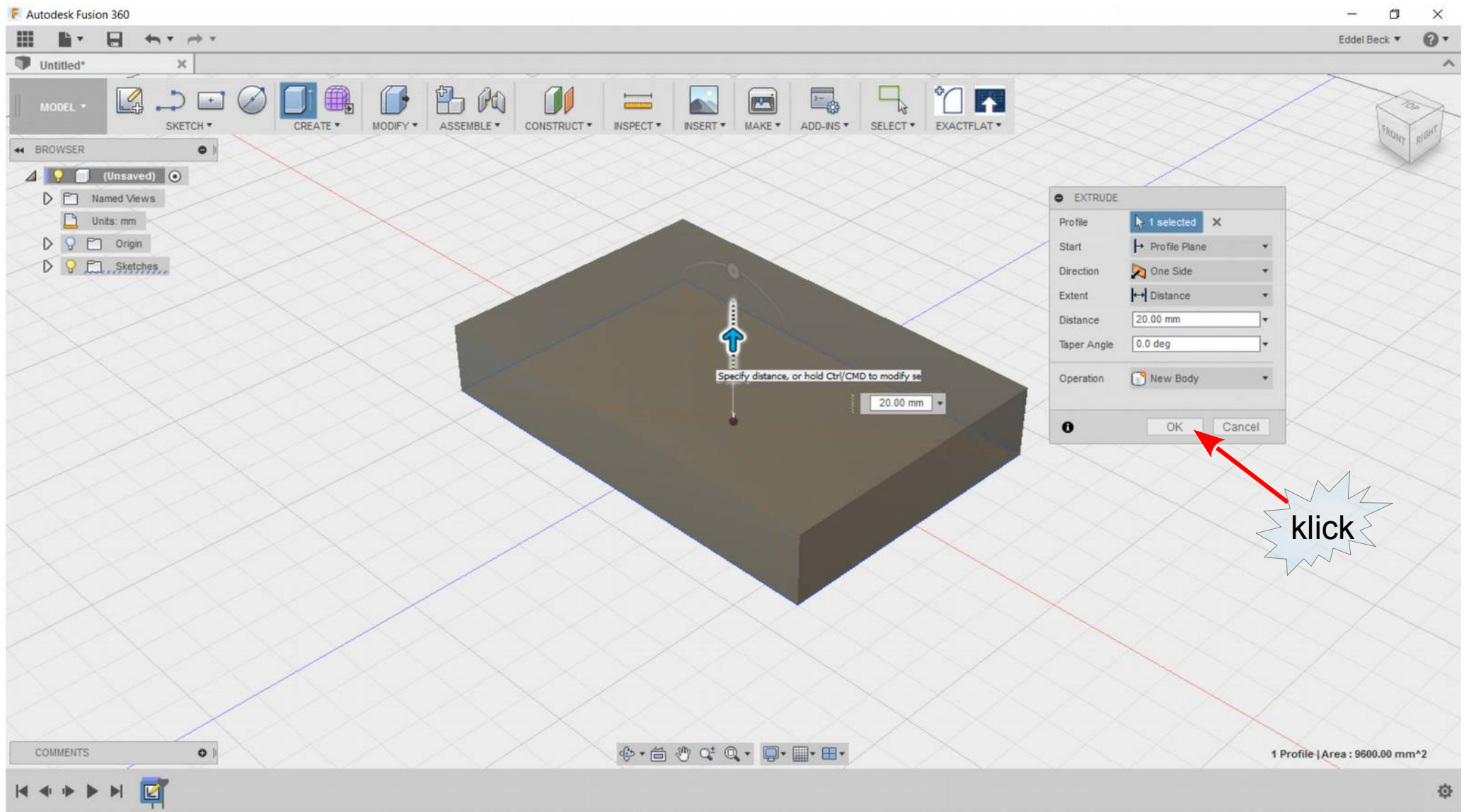
klick



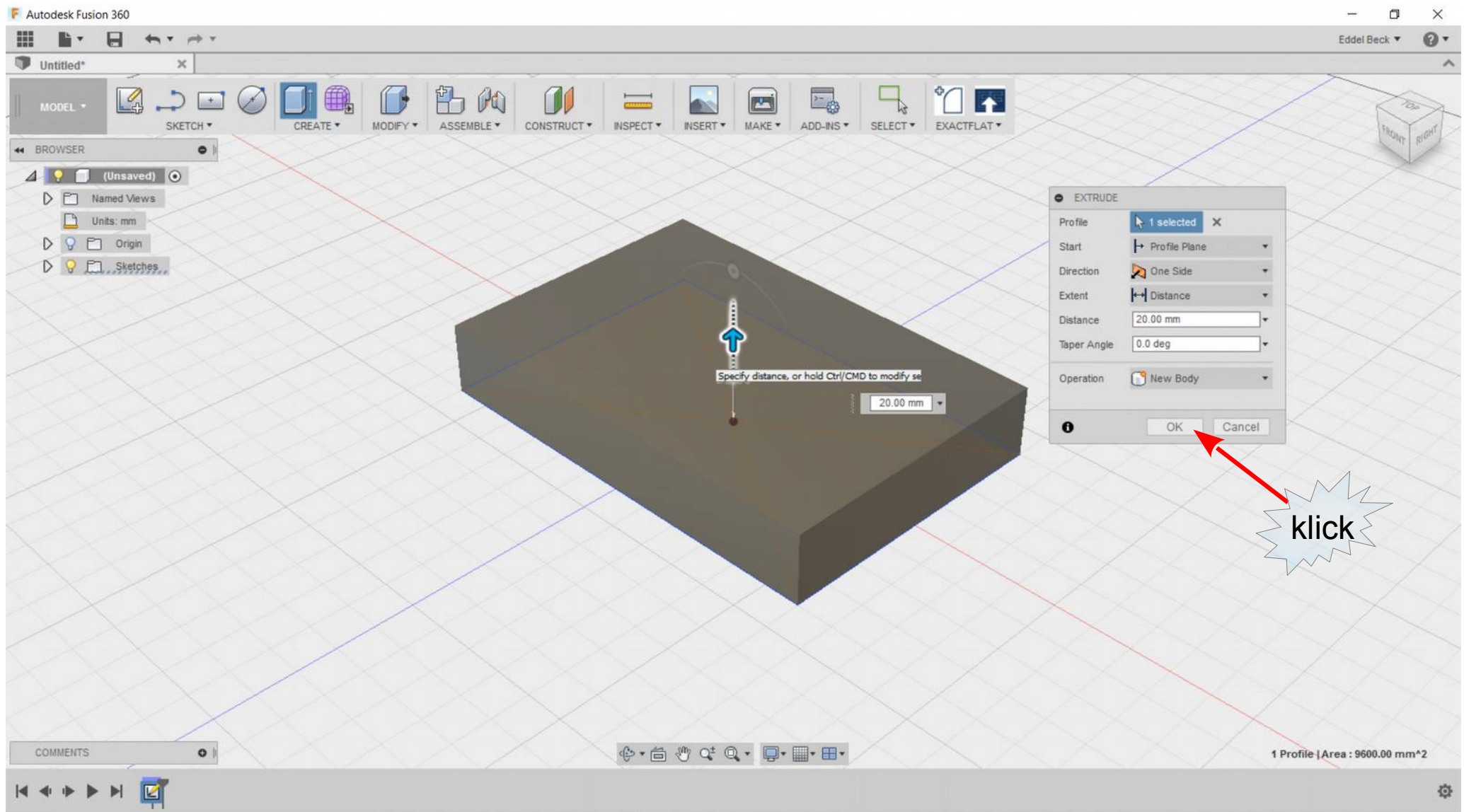
Unter CREATE ein 3D-Werkzeug aussuchen....



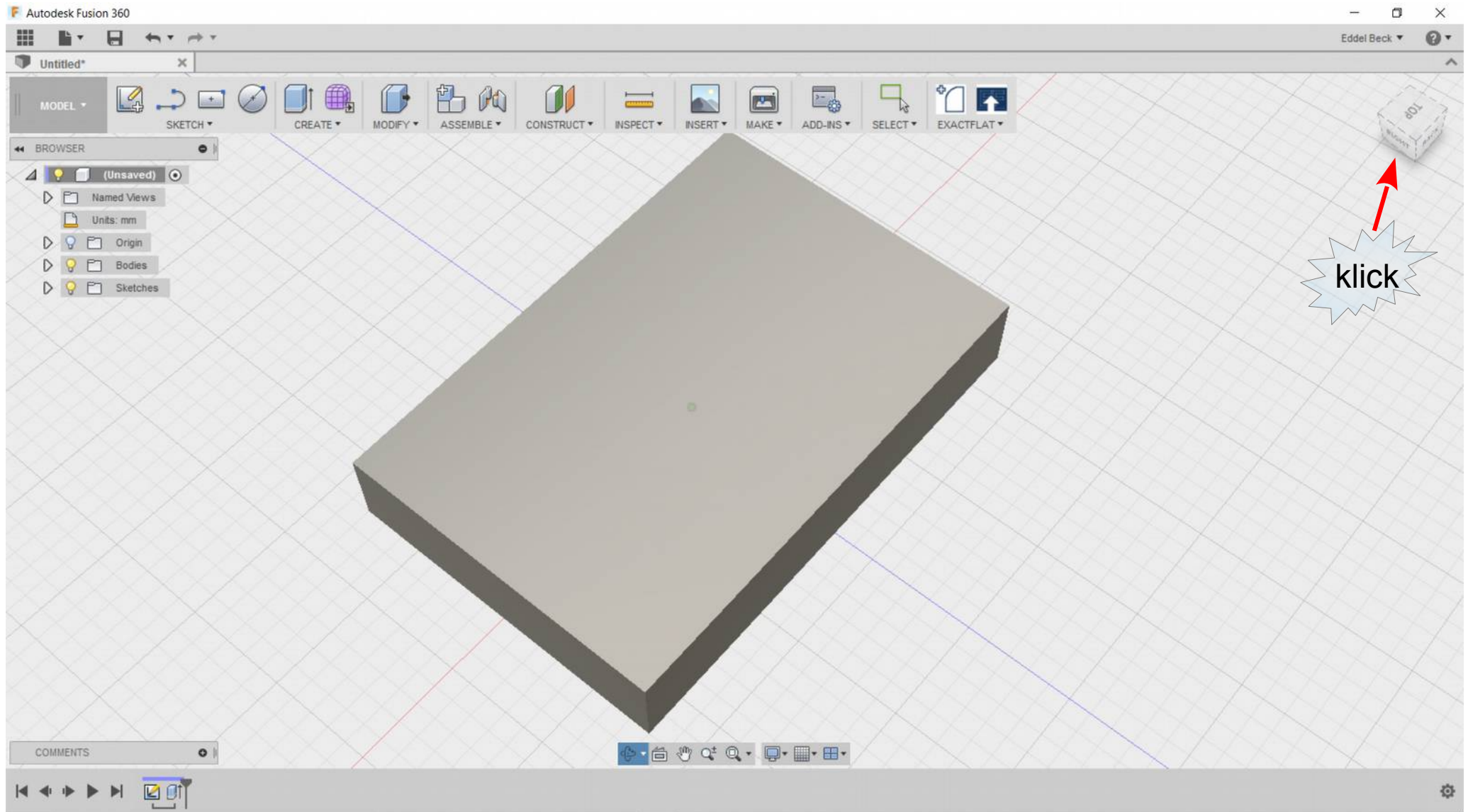
...z.B. Extrudieren. Profil durch anklicken auswählen. Pfeil erscheint...
...an ihm die gewünschte Form aus der Ebene in den Raum „herausziehen“
Mit Klick auf OK oder ENTER-Drücken den Befehl abschließen



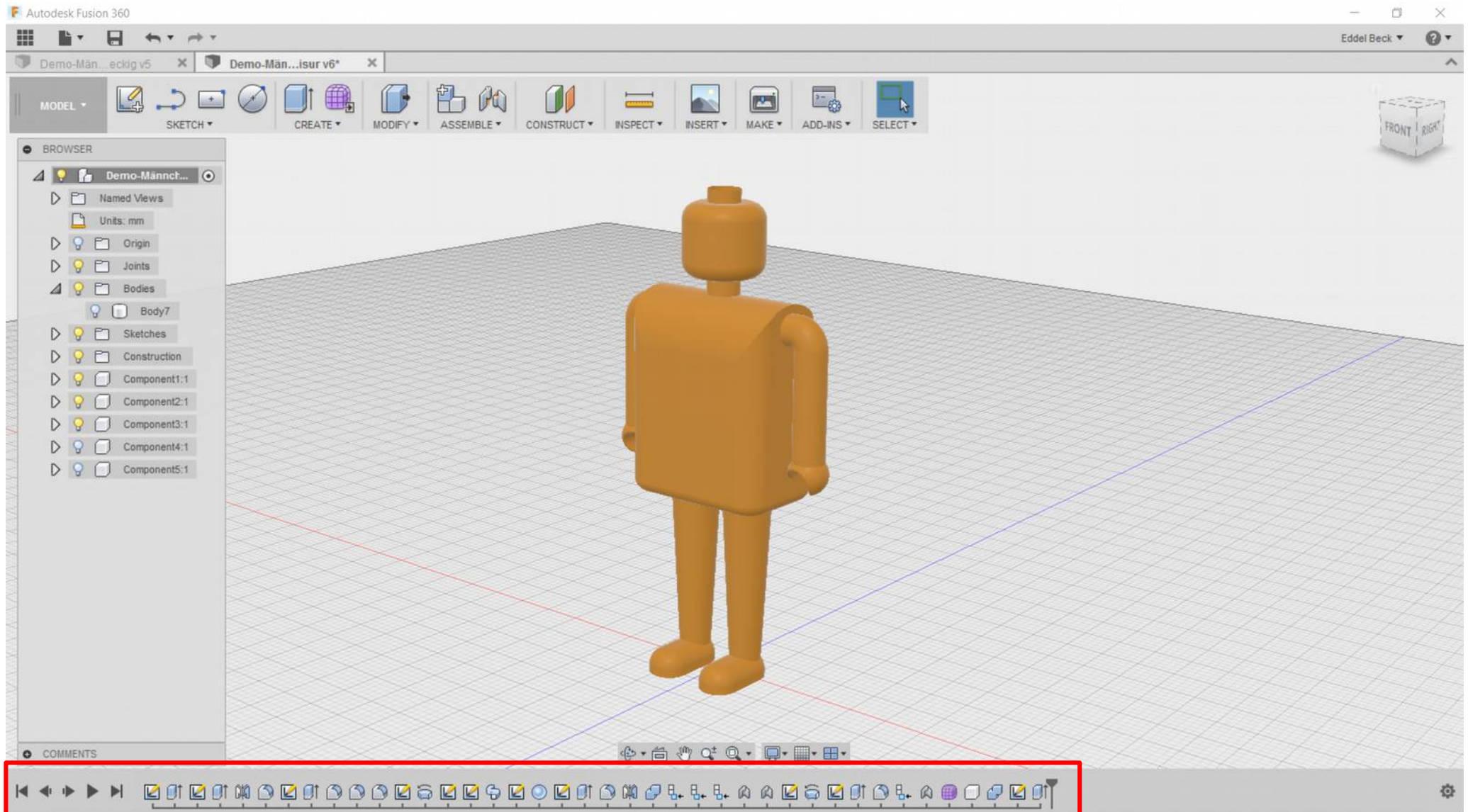
...z.B. Extrudieren. Profil durch anklicken auswählen. Pfeil erscheint...
...an ihm die gewünschte Form aus der Ebene in den Raum „herausziehen“
Mit Klick auf OK oder ENTER-Drücken den Befehl abschließen



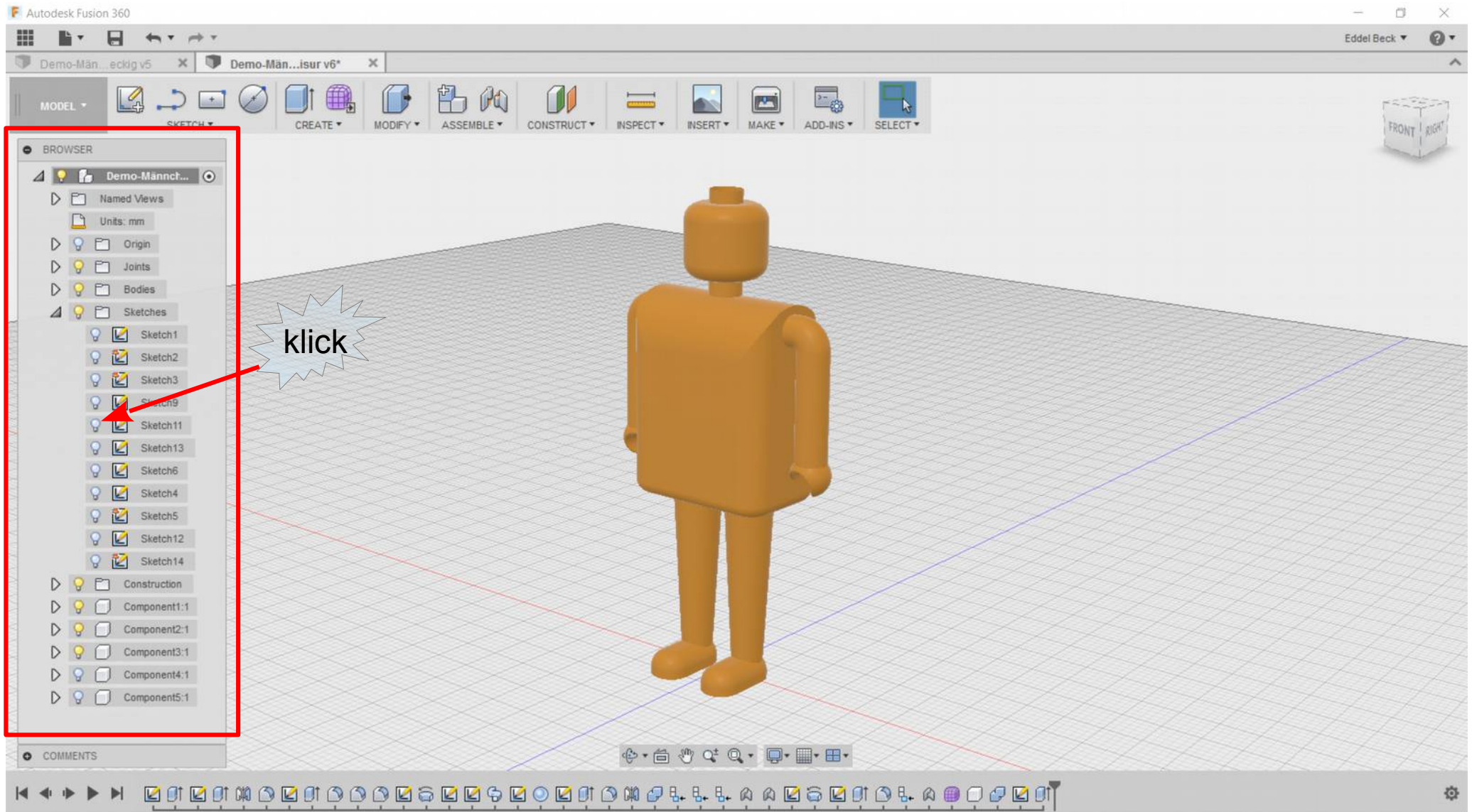
mit gedrückter mittlerer Maustaste (Rad) die Ansicht verschieben
oder mit Shift und mittlerer Maustaste den „Orbit“ aktivieren und
um das Objekt herumfliegen....
oder am Ansichten-Würfel den Betrachtungswinkel wählen



Mit jedem neuen Schritt füllt sich die Zeitleiste....

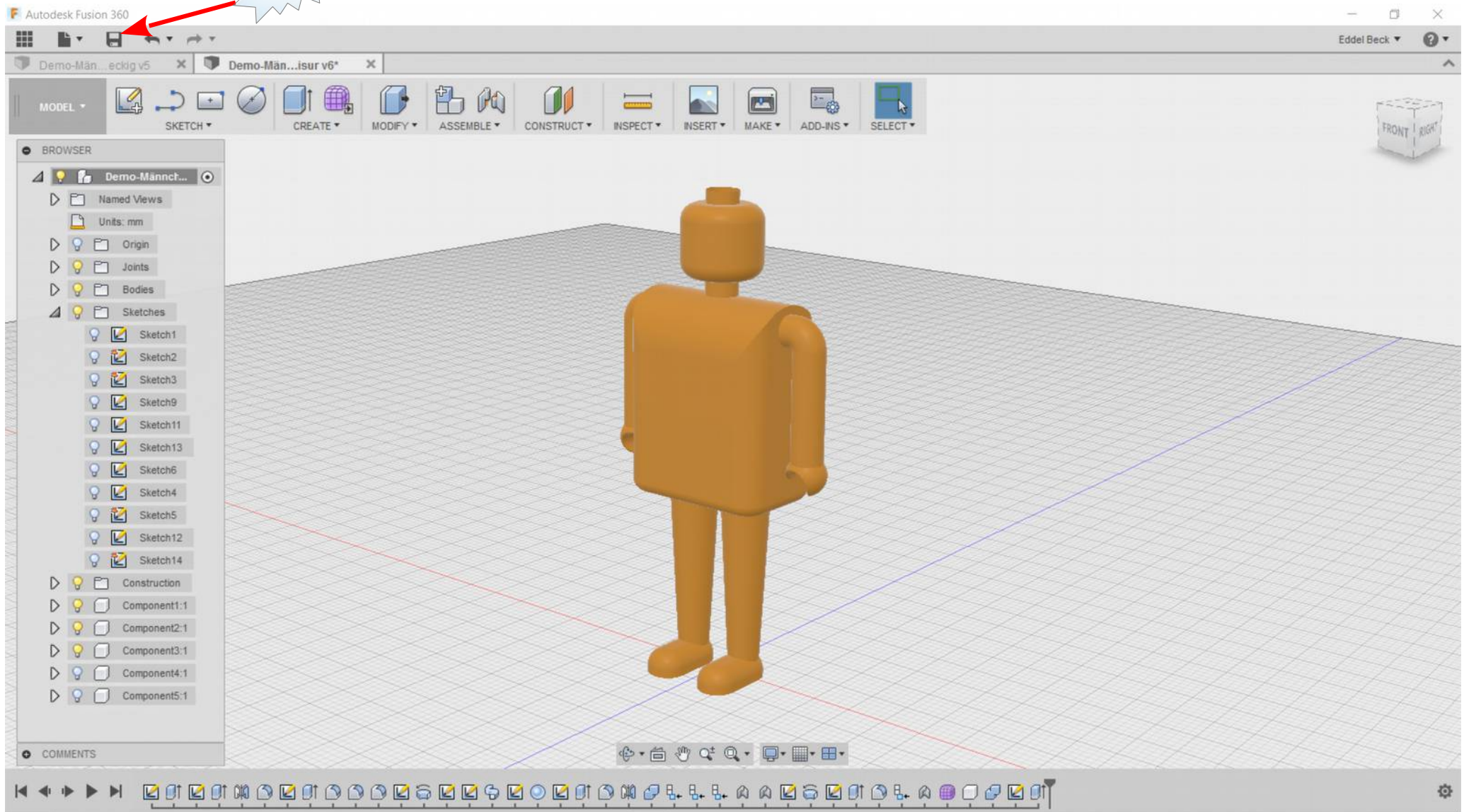


...und im Browser stehen die entstandenen Elemente (Bodies, Sketches etc.)
durch anklicken der „Glühbirnen“ werden Elemente sichtbar/unsichtbar



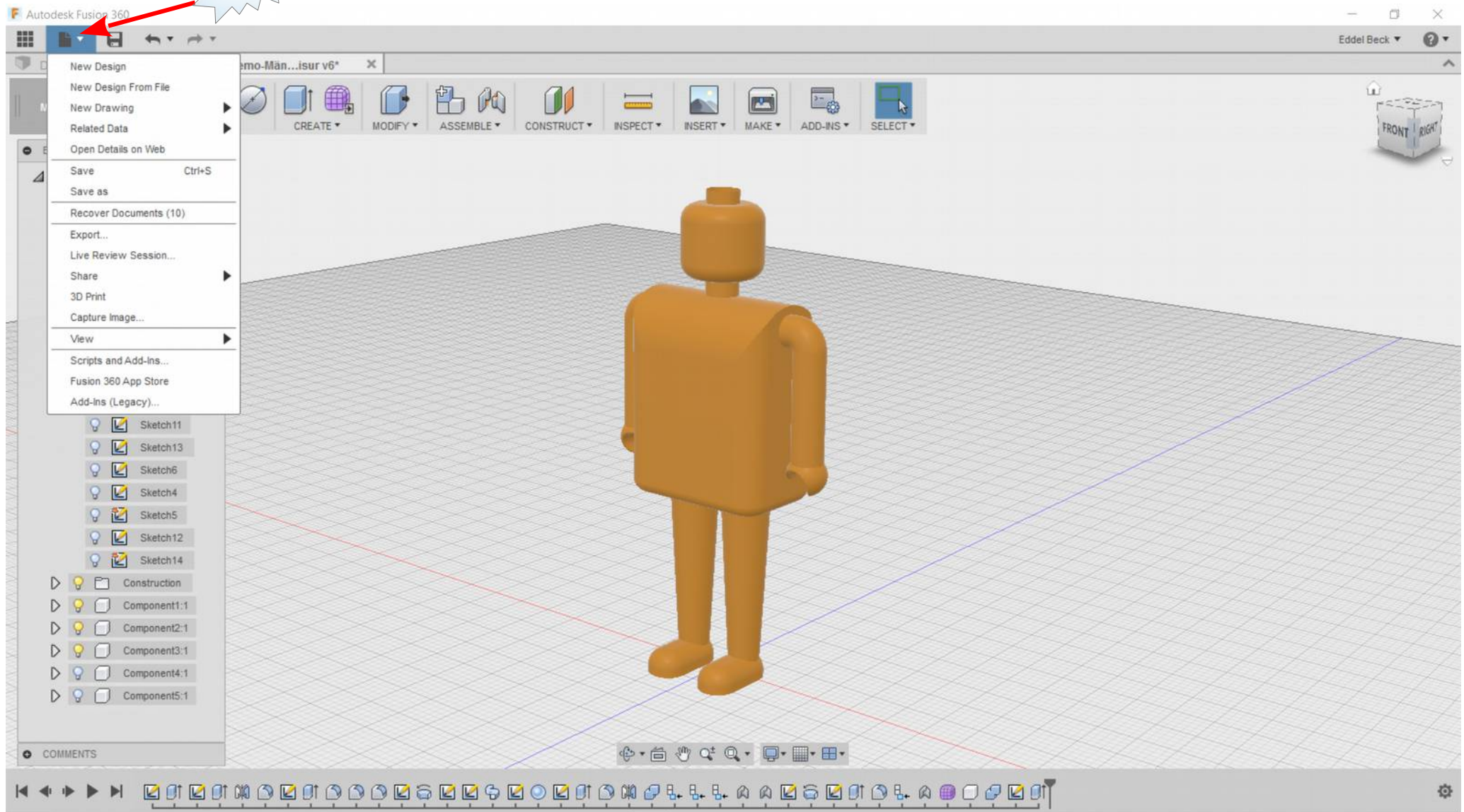
Das Programm speichert automatisch regelmäßig auf der Festplatte und in der Cloud...oder man speichert manuell

klick

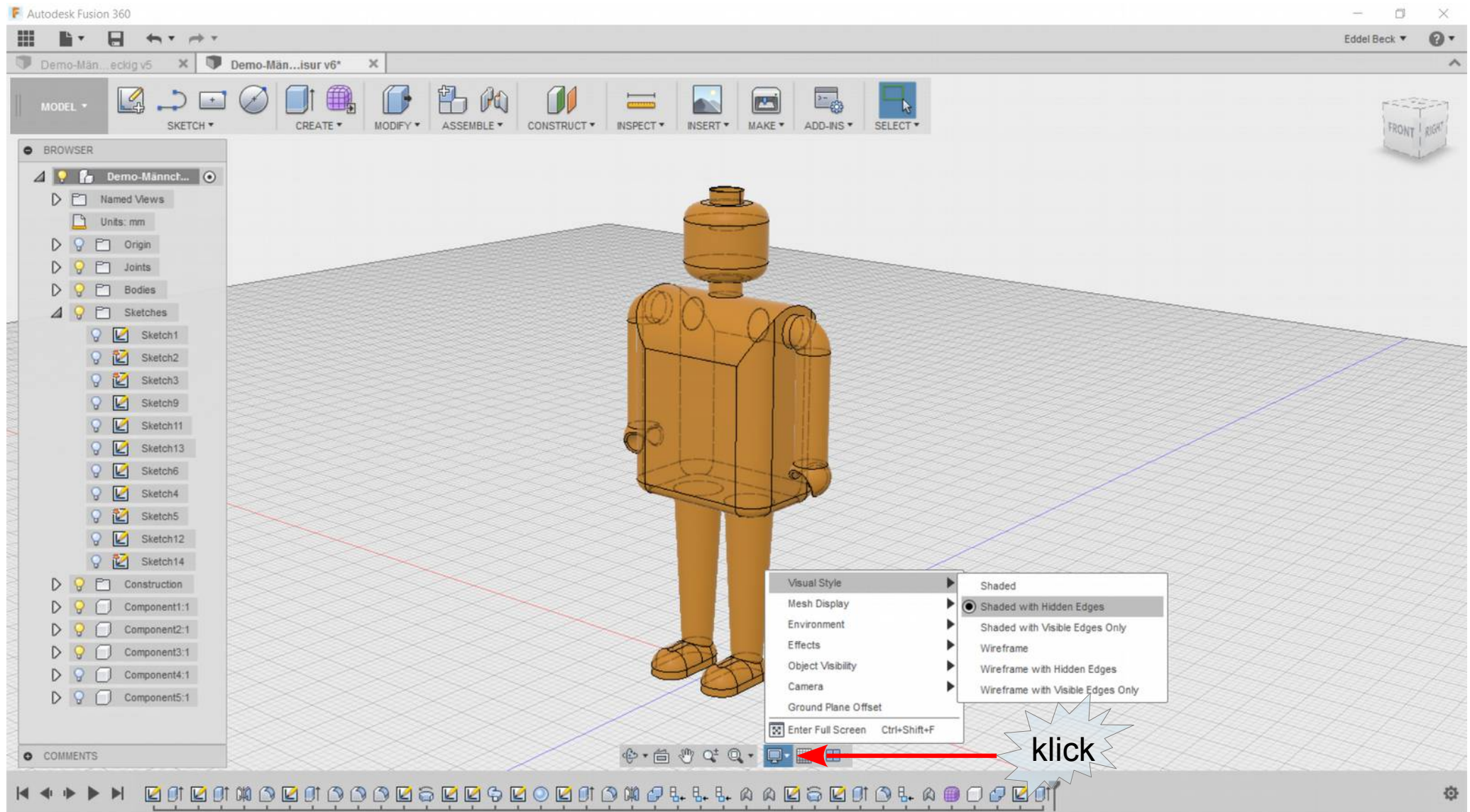


Unter FILE findet man alle Befehle, die sich auf die Datei beziehen (z. B. neues Design innerhalb dieses Projekts beginnen)

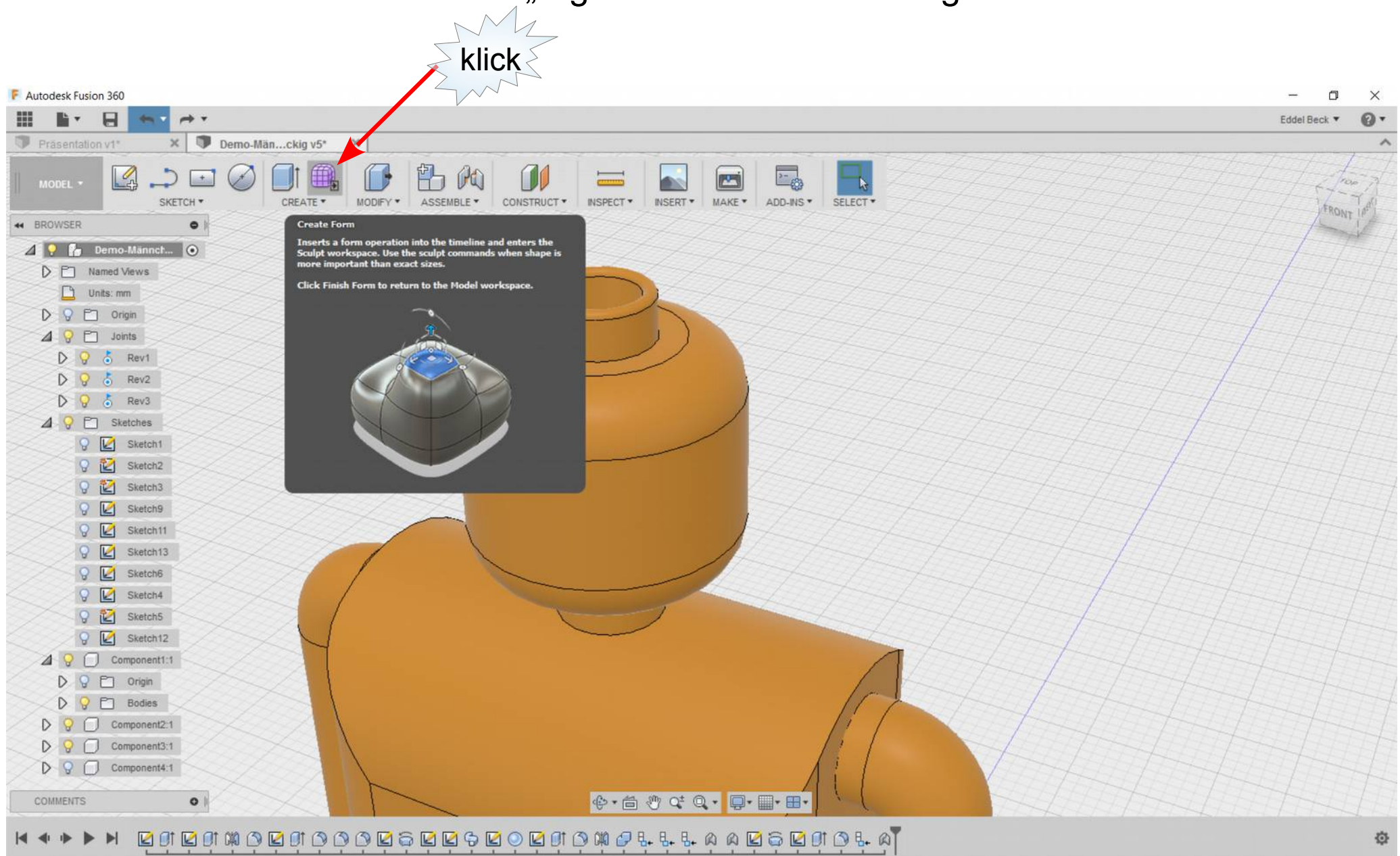
klick



Im Ansichten-Menue lassen sich Zoom-/Orbit-/Pan-Befehle anwählen daneben kann man u.a. die Darstellungsart (shaded, wireframe etc.) oder Einstellungen des Grund-Rasters verändern

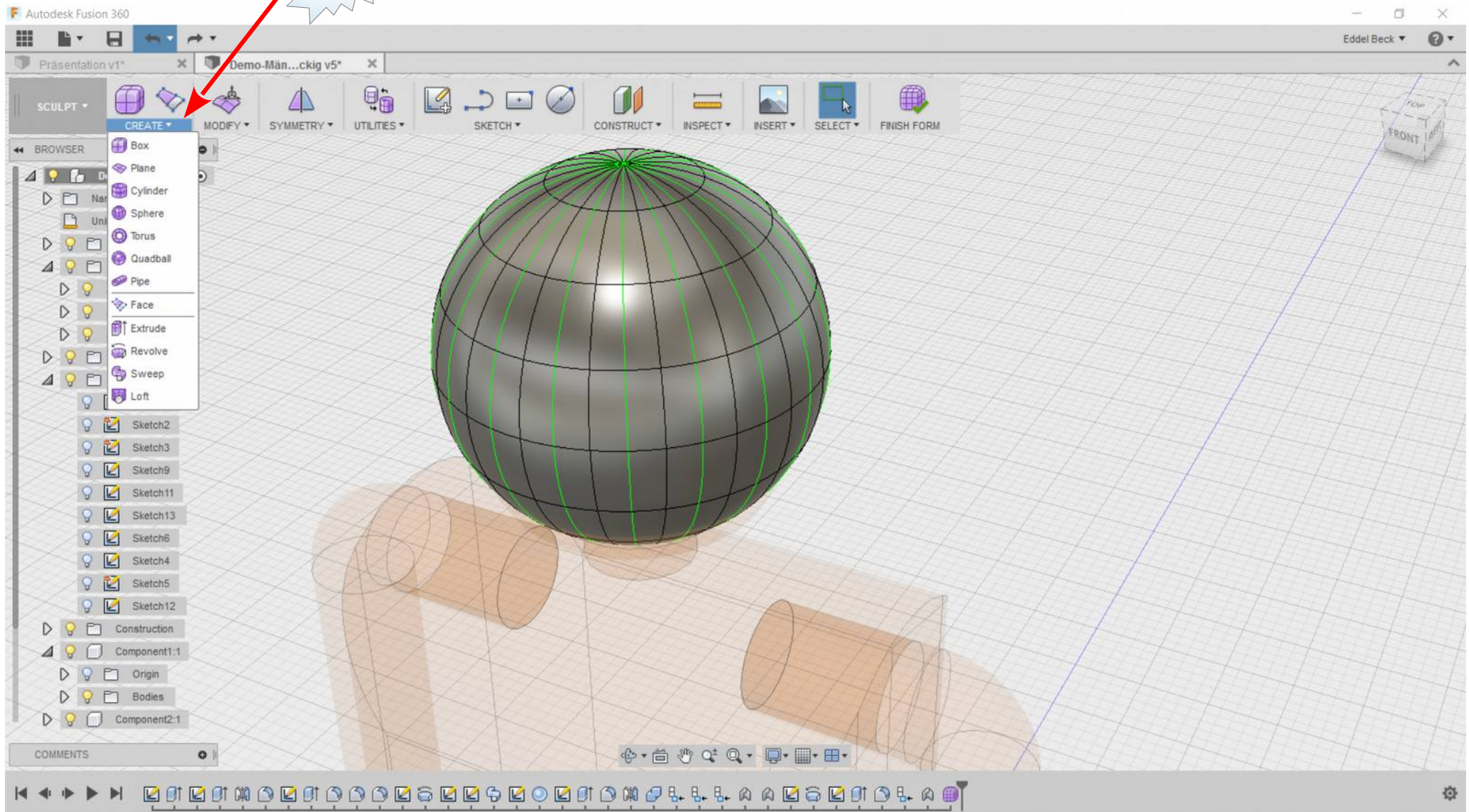


über CREATE FORM gelangt man zur SCULPT-Oberfläche
dort ist direktes Modellieren mit „organischen“ Formen möglich

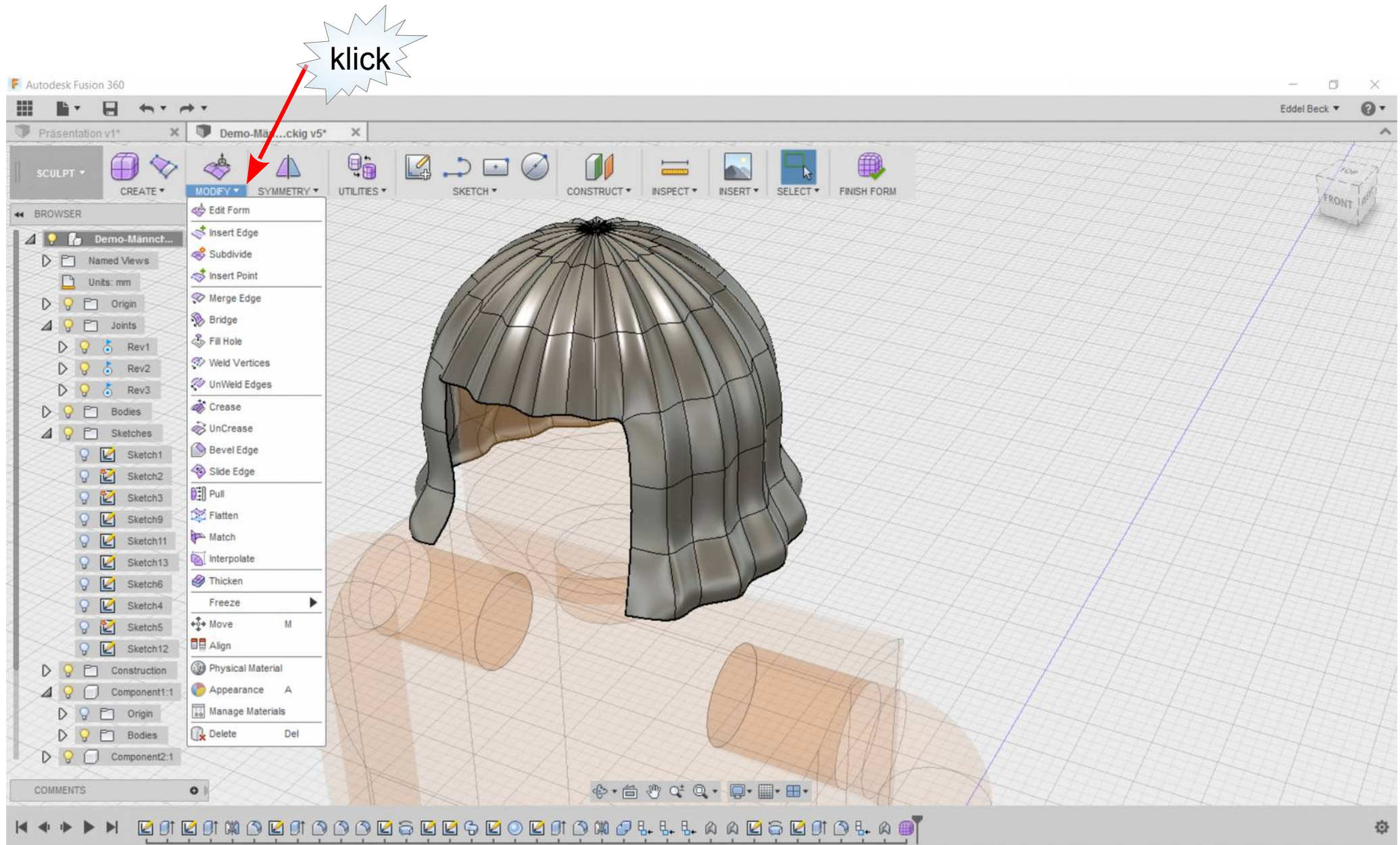


Man beginnt mit Basiskörpern oder Flächen (Faces)
oder erzeugt Flächenobjekte durch Extrusion/Rotation etc.

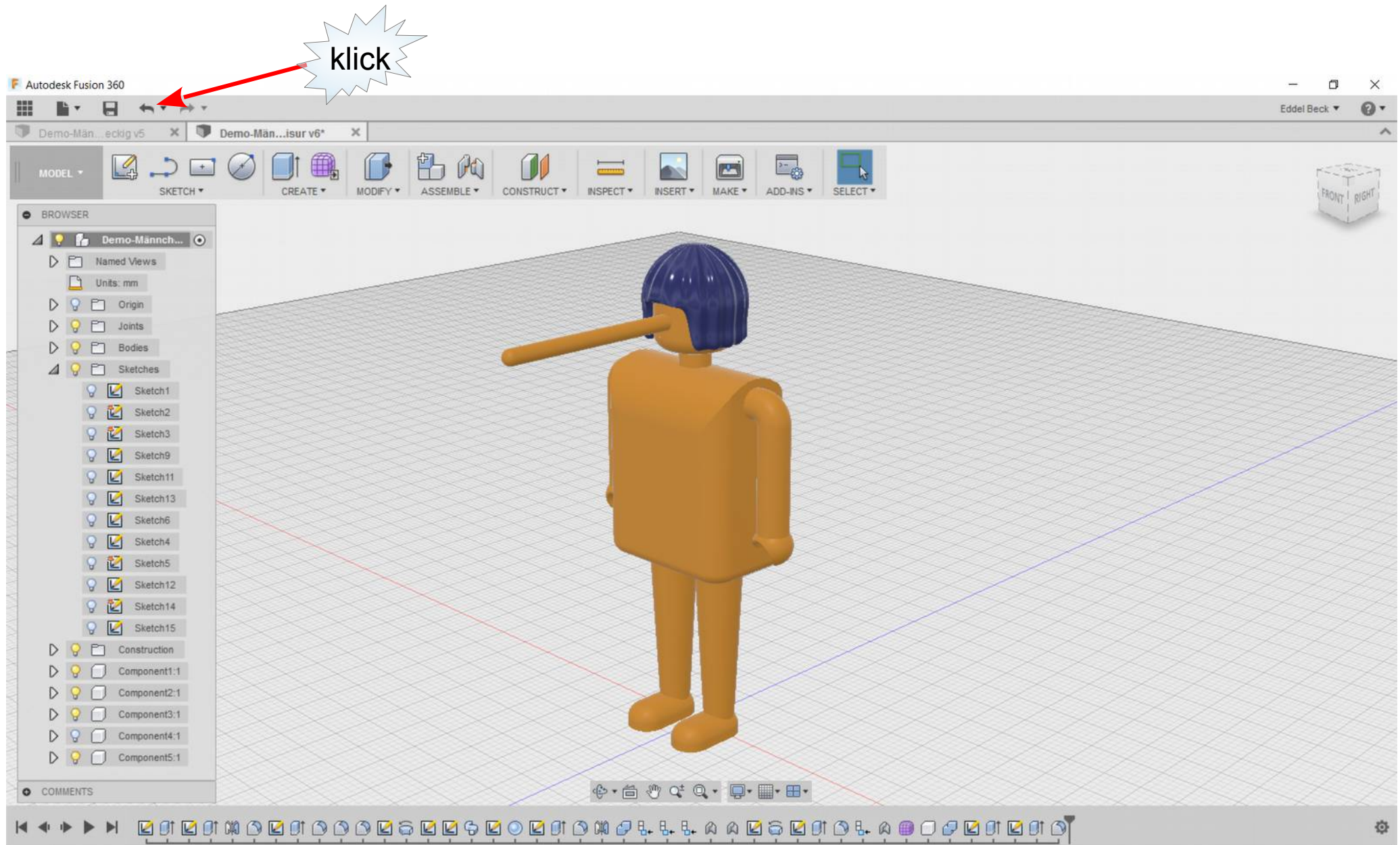
klick



...und manipuliert diese Flächenobjekte



Ganz wichtig: RÜCKGÄNGIG! ;-)



Weitere Infos und Übungs-Tutorials

<http://www.autodesk.de/products/fusion-360/overview>

https://fusion360.autodesk.com/community?_ga=1.123153291.1264023683.1478356785

<https://www.youtube.com/watch?v=gu7Nm0ygaow>

<https://www.youtube.com/watch?v=NypRE2aFhh4>

<http://enablingthefuture.org/resources-2/getting-started-in-fusion-360/>

Viel Spaß!!!

<https://github.com/comakingspace/seminars>