

Contenido

Prólogo	11
Capítulo 1. El entorno Fusion 360	13
1 El entorno Fusion 360	14
Capítulo 2. Diseño en 2D - Sketch	43
1 Flujo de trabajo usual	44
2 Planos de trabajo	45
3 Herramientas de Sketch	47
4 Constraints – Relaciones geométricas o restricciones	76
5 Inferencias	85
6 Ayudas en el Sketch	87
7 Práctica 2-1 Fidget Spinner	90
8 Elementos de construcción	93
9 3D Sketch	99
10 Parámetros	99
Capítulo 3. Diseño en 3D	101
1 Flujo de trabajo usual	102
2 Body versus Component	103
3 Herramientas de creación de sólidos	104
4 Herramientas de modificación de sólidos	141
Capítulo 4. Prácticas Sketch y Solid	165
1 Práctica 4-1 Martillo	166
2 Práctica 4-2 Peón	169
3 Práctica 4-3 Clip	173
4 Práctica 4-4 Botella	175
5 Práctica 4-5 Jarrón	179
6 Práctica 4-6 Pinza para la ropa	182
7 Práctica 4-7 Pieza circular	184
8 Práctica 4-8 Pieza con Sketch Circular Pattern	188

9	Práctica 4-9 Pieza con Solid Circular Pattern	189
10	Práctica 4-10 Mando de microondas	191
11	Práctica 4-11 Taza	195
12	Práctica 4-12 Pinza para la ropa con muelle	199
Capítulo 5. Assemblies y construcción avanzada		207
1	Body versus Component	208
2	Ensamblaje de componentes	213
3	Derive - Derivar	220
4	Timeline - Historial de operaciones	223
5	Práctica 5-1	224
Capítulo 6. Diseño de superficies		229
1	Diferencia entre sólidos y superficies	230
2	Herramientas de creación de superficies	231
3	Herramientas de modificación de superficies	235
4	Práctica 6-1 Una funda para un peón	244
Capítulo 7. Diseño de formas libres		251
1	Herramientas de creación de formas	253
2	Herramientas de modificación de formas	271
3	Herramientas de simetría	306
4	Utilidades	311
5	Recomendaciones al diseñar con formas libres	315
Capítulo 8. Prácticas superficies y formas libres		321
1	Práctica 8-1 Aspas	322
2	Práctica 8-2 Bastón de caramelo	324
3	Práctica 8-3 Carcasa de un ratón	328
4	Práctica 8-4 Ventilador	334
5	Práctica 8-5 Casa con tejado	338
6	Práctica 8-6 Secador de pelo simplificado	344
7	Práctica 8-7 Cuchara	348
8	Práctica 8-8 Avión	351
9	Práctica 8-9 Secador de pelo - continuación	358
Capítulo 9. Add-ins y App Store		365
1	Fusion 360 App Store	367
2	Slicer for Fusion 360	368
3	FM Gears	372
4	Sketch Checker	373
5	MapBoards	374

Capítulo 10. Diseño para Impresión 3D y Mesh	377
1 Consideraciones de diseño para imprimir en 3D	378
2 Mesh y manipulación de mallas	383
Capítulo 11. Manufacture - Fabricar	389
1 Práctica 11-1	391
2 Advanced Manufacturing Extensions - Extensiones avanzadas de fabricación	403
Capítulo 12. Animation - Animación	405
1 Explode - Explosionado	406
2 Transform Components	409
3 Storyboards	410
Capítulo 13. Render	413
1 Render básico e In-Canvas Render	414
2 Configuración del Render	416
3 Render	421
4 Trucos para mejorar Renders	426
Capítulo 14. Sheet Metal - Chapa metálica	431
1 Herramienta Flange - Pestaña	432
2 Herramienta Bend - Doblar	435
3 Unfold/Refold - Desplegar/Plegar	437
4 Create Flat Pattern - Cree un patrón plano	438
5 Sheet Metal Rules - Reglas de chapa metálica	439
Capítulo 15. Simulation - Simulaciones	441
1 Creación del objeto de estudio	443
2 Estudio Static Stress - Estrés estático	445
3 Shape Optimization - Optimización de forma	451
Capítulo 16. 2D Drawing - Planos técnicos	457
Capítulo 17. Generative Design - Diseño generativo	465
1 Práctica 17-1 con Generative Design	466
2 Conclusión	480
Bibliografía y recursos	481
Bibliografía	482
Recursos	483