

Formação indicada para quem trabalha na criação, edição e manipulação de superfícies altamente complexas. Adaptada às áreas de moldes, ferramentas progressivas e desenvolvimento de produto.

- Engenharia inversa
 - O que é a engenharia inversa
 - O que é a engenharia inversa em CAD
 - Métodos de conversão de malhas em B-rep
 - Reverse Engineering (REX)
 - Reconstruct from facets (Freestyle)
- Importação e reparação de superfícies
 - Precisão
 - Opções de importação
 - Configuração
 - Importação e reparação de superfícies
- Curvas
 - Importância das curvas na modelação de superfícies
 - O que são curvas spline
 - Curvas spline – pontos de controle
 - Continuidade de curvatura em curvas
 - Criação e controle de curvas
 - Curva point and angle
 - Curva geodésica
- Modelação estética de superfícies
 - O que é a modelação estética de superfícies
 - O que são superfícies de alta qualidade (Class A)
 - Continuidade superficial
 - Class A vs não class A
 - Métodos de modelação estética de superfícies
 - Modelação livre de superfícies
 - Modelação interativa de superfícies
- Modelação paramétrica de superfícies
 - Freestyle – N-sided patch
 - Boundary Blend – Control points
 - Sweep – Referências X-Sec
 - Sweep – Sketch point
 - Variable Section Sweep – Unfold
 - Variable Section Sweep – Evalgraph + Trajpar
 - Swept Blend – Voluta
 - Swept Blend – 3 fronteiras
 - Toroidal Bend
 - Peças externas de regeneração
 - Flatten-quilt deformations
 - Spinal Bend – Pulseira
 - Spinal Bend – Tampa
 - Spinal Bend – Voluta
 - Variable Pull Direction Draft



- Round – Transitions
- Copiar seleção do FMX
- Offset – Approximate
- Offset – Planar Trim
- Offset – Flexible Modeling
- Offset – Conic Round
- Extend vs Extrapolate

- **Análise de superfícies**
 - Deviation
 - Curvatura
 - Continuidade
 - Reflection
 - User-Defined Analysis

- **Manipulação de superfícies**
 - Modify – Preserve Position vs Tangency vs Curvature
 - Técnicas de manipulação de superfícies