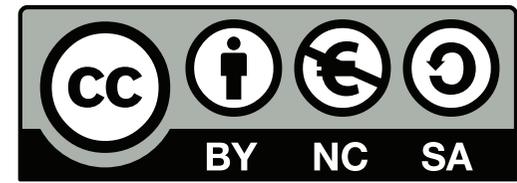


Primo Accesso a Autodesk Fusion 360 e modifica modelli.

Maurizio Contu

30 giugno 2021

Quest'opera è distribuita con licenza Creative Commons “Attribuzione – Non commerciale – Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale”.



Primo accesso a Autodesk Fusion 360:

Passo 1

Una volta installato e avviato il programma **Autodesk Fusion 360** vi comparirà una schermata di benvenuto che vi guiderà nella creazione del nome del vostro spazio di lavoro, premete su **Avanti** come mostrato di seguito:

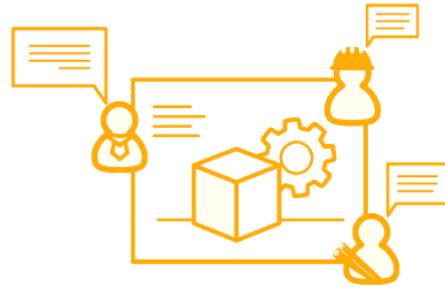
Autodesk Fusion 360 (la versione di prova scade tra 30 giorni)

- □ ×

Gentile , benvenuto in Fusion 360.

In Fusion 360, tutto succede all'interno di un team. Un team è un ambiente collaborativo in cui puoi memorizzare i dati del progetto e lavorare sul tuo o con i collaboratori.

Se sei il solo membro del team o stai collaborando, hai sempre il controllo dei tuoi dati e puoi definire chi può accedervi.



Avanti

Passo 2

Nella schermata successiva vi viene chiesto se creare un nuovo Team o unirvi a uno già esistente, premete su **Crea un Team**:

Autodesk Fusion 360 (la versione di prova scade tra 30 giorni)

— □ ×

Gentile , benvenuto in Fusion 360.

Puoi creare un team o unirti a uno che è stato reso individuabile dal relativo amministratore.

Se il tuo indirizzo e-mail fa parte di un'organizzazione pubblica o didattica, in genere è opportuno creare il tuo team in modo da controllare il tuo ambiente di lavoro.

+ Crea un team

Sarai l'amministratore del team e controllerai tutti i dati. Puoi sempre invitare altri nel team per collaborare.

Se fai parte di una società, in genere è opportuno unirti ad un team per collaborare con i colleghi.

Unisciti al team esistente

Sono stati trovati 1 team in hi2 in a cui è possibile unirsi. Gli amministratori dei team hanno accesso completo a tutti i dati memorizzati nei team.

Indietro

Osservazione:

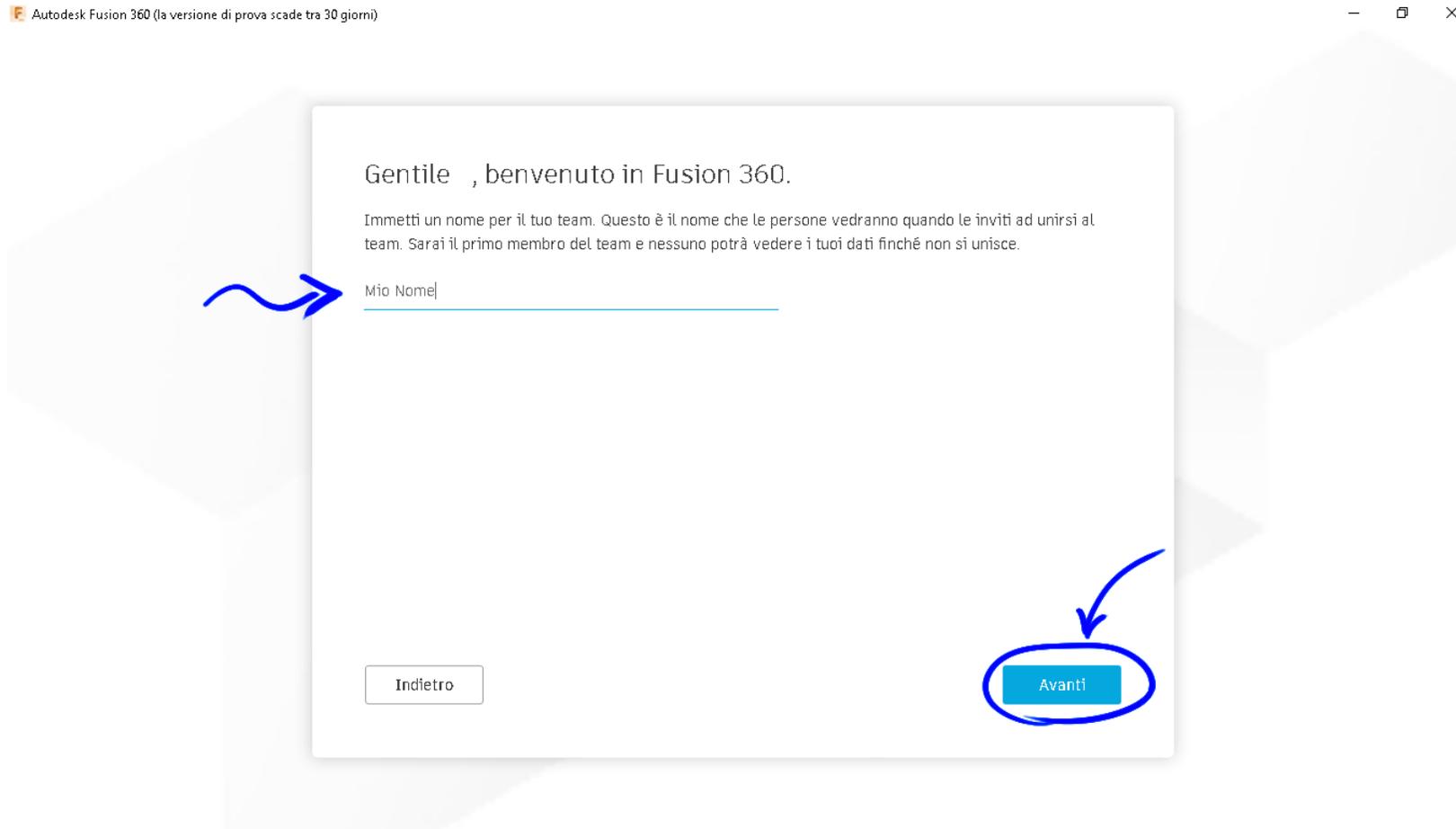
Il team è il nome dello spazio di lavoro di Fusion 360 che può essere usato sia in modo personale¹, oppure usato come luogo in cui altri account possono accedervi e contribuire ai vari progetti in esso contenuti.

¹Cioè sarete solo voi singoli ad usarlo e nessun altro.

Passo 3

A questo punto vi verrà chiesto di mettere un nome per il vostro team. Qua potete inserire qualsiasi nome, anche il vostro nome².

Una volta scelto il nome, premete su **Avanti**.



²Quest'ultima scelta era quella di default nelle versioni precedenti di Fusion 360.

Passo 4

Nella pagina successiva della configurazione guidata spuntate anche la casella **Non consentire l'individuazione** e premete su **Avanti**.

Autodesk Fusion 360 (la versione di prova scade tra 30 giorni)



Gentile , benvenuto in Fusion 360.

Puoi rendere il tuo team automaticamente individuabile da altre persone di hi2.in. Chiunque disponga di un indirizzo di e-mail di hi2.in (ad esempio john.smith@hi2.in) potrà individuare il tuo team e unirsi senza la necessità della tua approvazione.

Questa opzione è utile per le aziende che desiderano che i loro dipendenti partecipino ai team esistenti anziché creare i propri. Puoi sempre modificare questa preferenza nelle [preferenze di Fusion Team](#).

- Non consentire l'individuazione**
Non consentire ad altre persone di hi2.in di individuare il tuo team. Devi invitare ciascun membro del team manualmente.
- Consenti individuazione e partecipazione automatica**
Rendi individuabile il tuo team e consenti alle persone di hi2.in di unirsi automaticamente.

Indietro

Crea

Passo 5

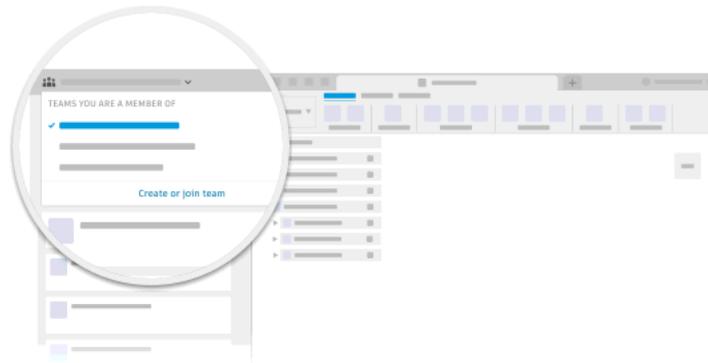
A questo punto la configurazione è finita e potete accedere direttamente allo spazio di lavoro premendo su **Accedi al team**.

Autodesk Fusion 360 (la versione di prova scade tra 30 giorni)



Mio Nome è pronto per l'uso.

È sempre possibile creare un altro team o unirsi ad esso oppure passare da un team ad un altro utilizzando il menu a discesa nel pannello dati.



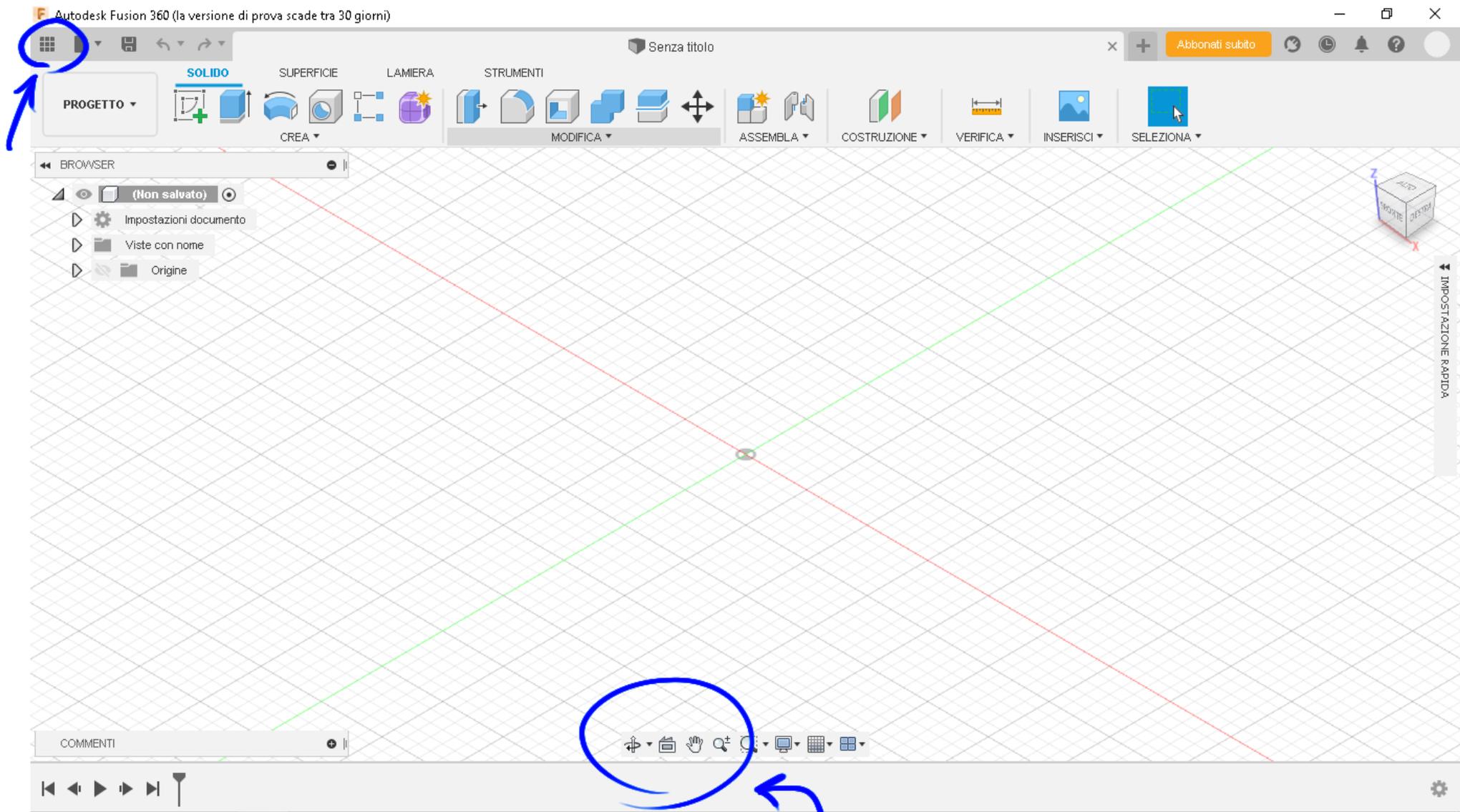
Accedi al team

Lo Spazio di Lavoro

Lo spazio di lavoro è composto da diversi elementi; quelli che serviranno a voi per iniziare ad orientarvi sono:

- Il simbolino in alto a sinistra, mostrato nella figura di seguito, che vi fa accedere alle varie **Cartelle Progetto** e ai modelli in esse contenuti;
- Gli strumenti di rotazione e spostamento³ che vi serviranno per ruotare e spostare il modello 3D così da poterlo sia osservare a 360 gradi e sia metterne a fuoco i dettagli.

³Indicati sempre nella figura seguente

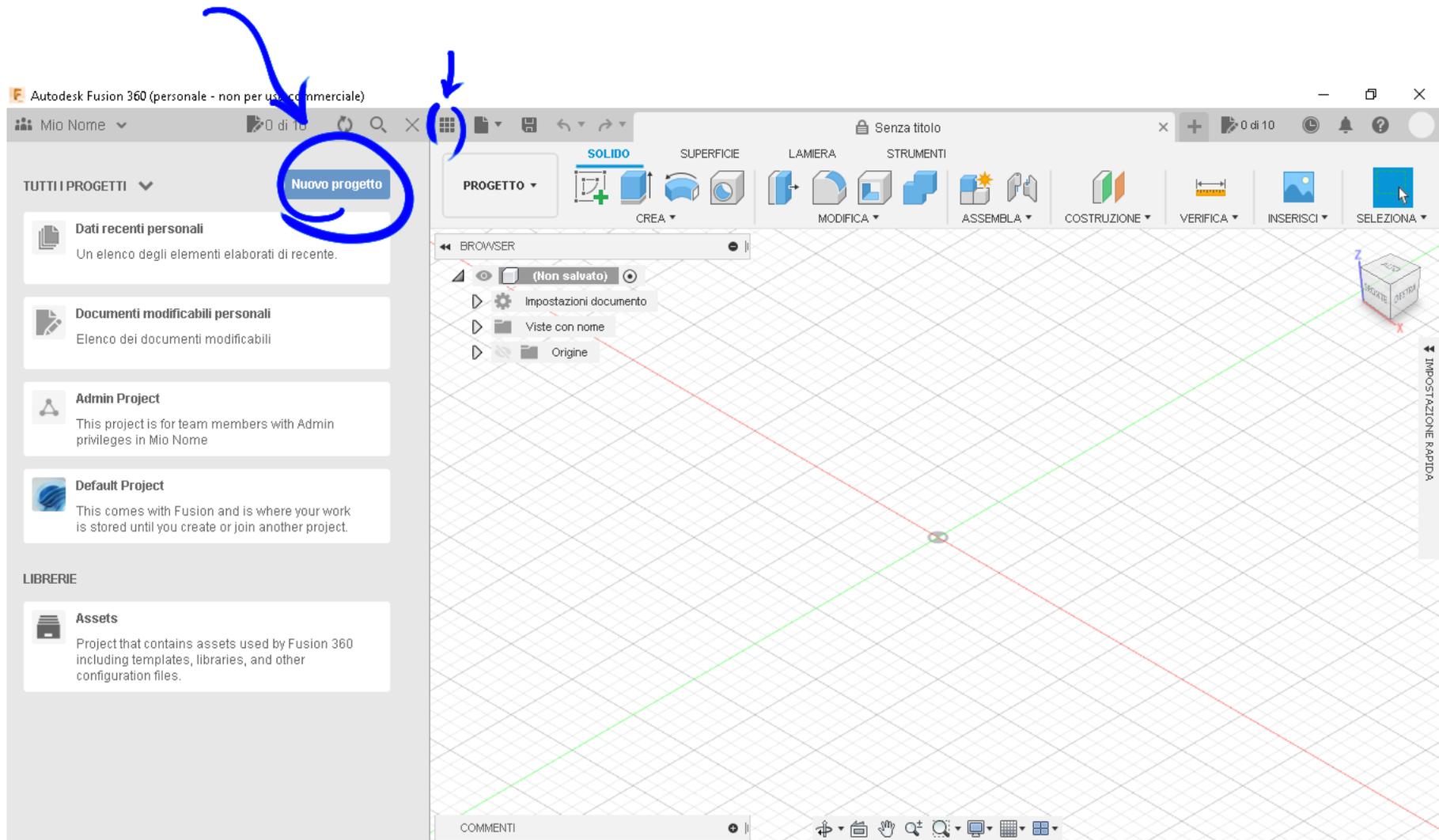


Aggiungere un modello di un presidio

Passo 1

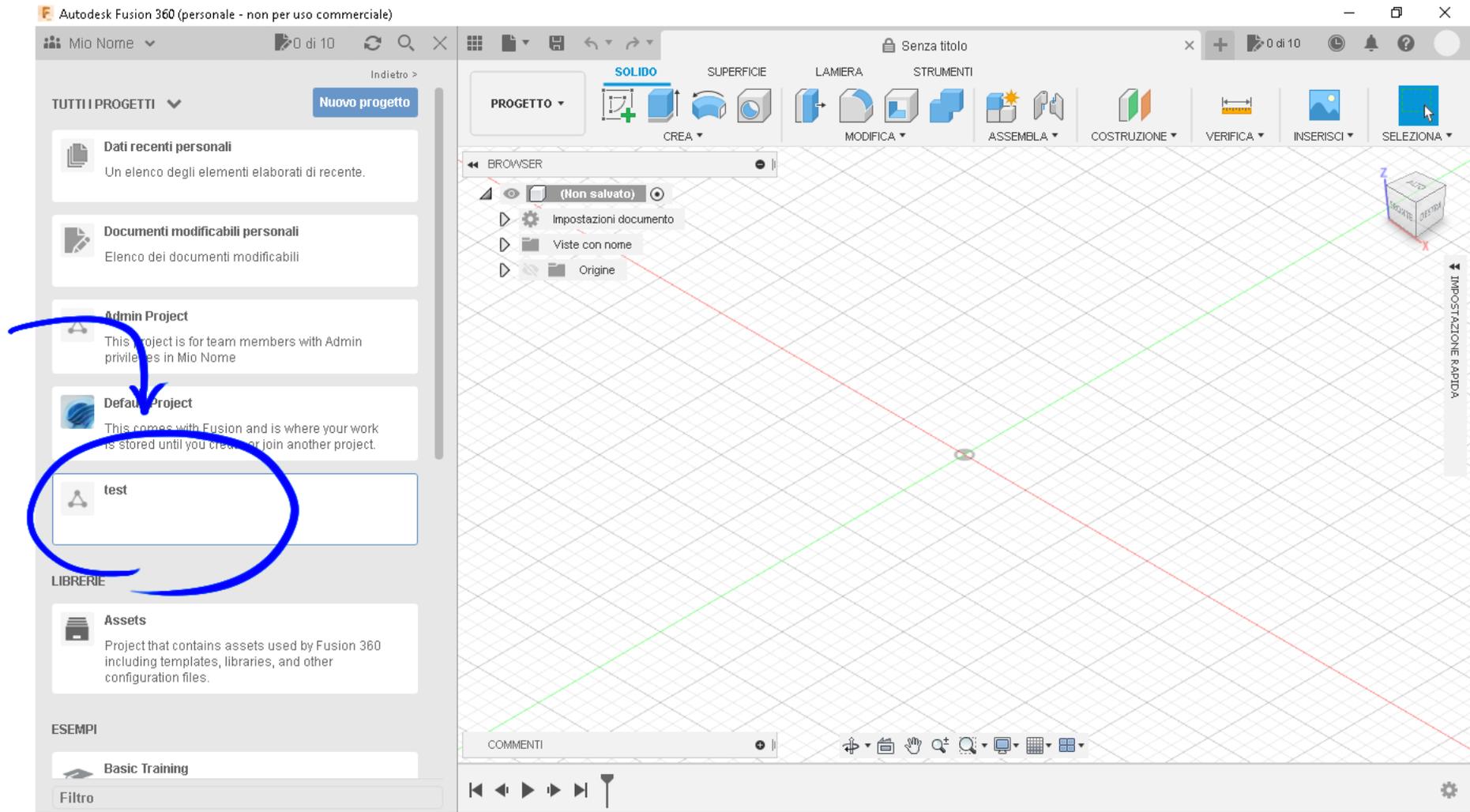
Per caricare uno dei modelli del database, contenuti nella cartella **Presidi** del GitHub [Tech4Inclusion](#), bisogna creare una Progetto premendo su **Nuovo progetto**⁴, come indicato nella figura della pagina seguente.

⁴Ricordarsi che nel caso non compare il menù di navigazione delle cartelle di progetto, basterà premere sul simbolino in alto a sinistra sempre indicato in figura.



Passo 2

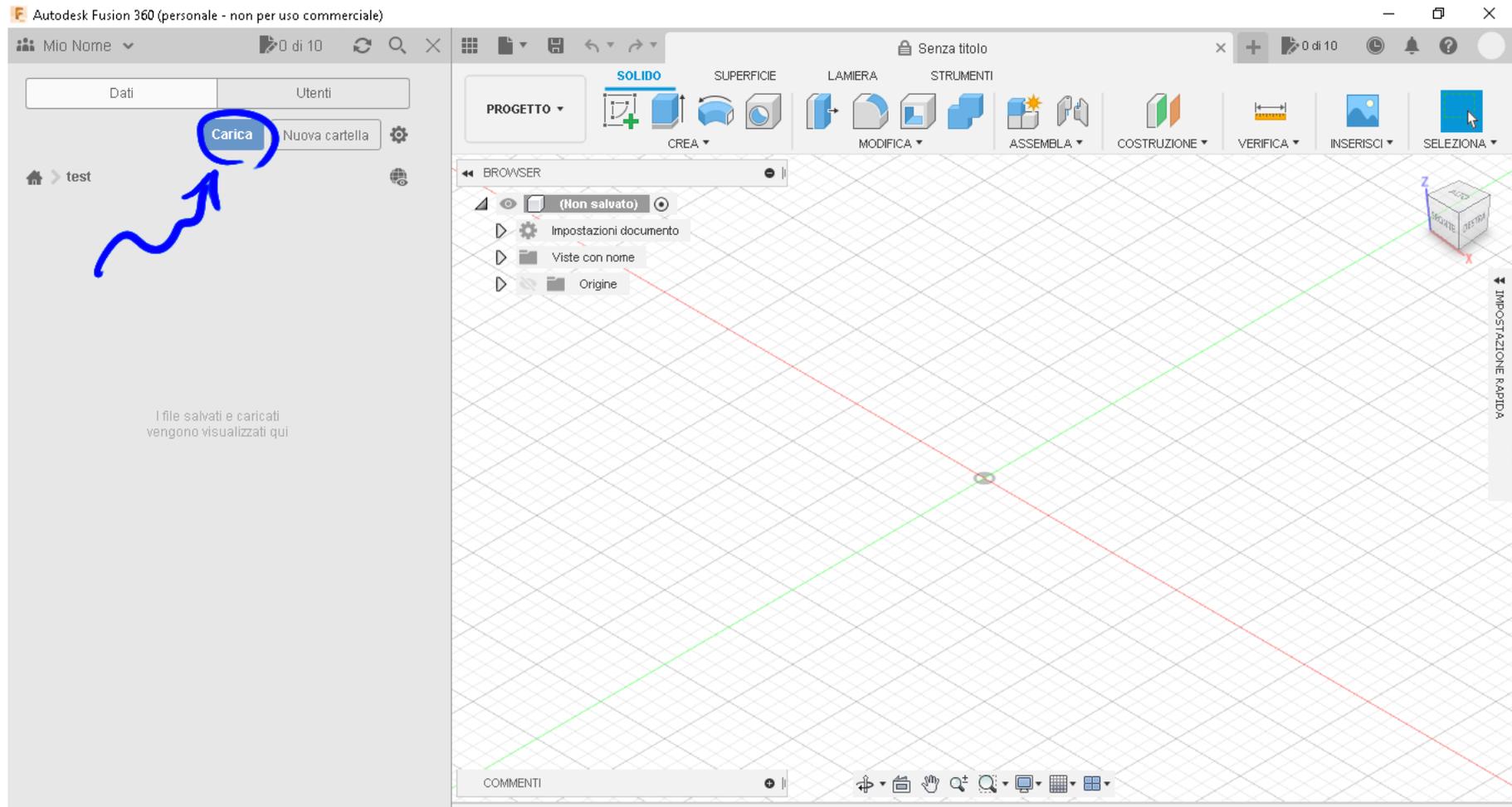
Inserite il nome per la cartella Progetto e fate doppio click su di essa⁵



⁵Nell'esempio riportato la cartella è stata chiamata Test.

Passo 3

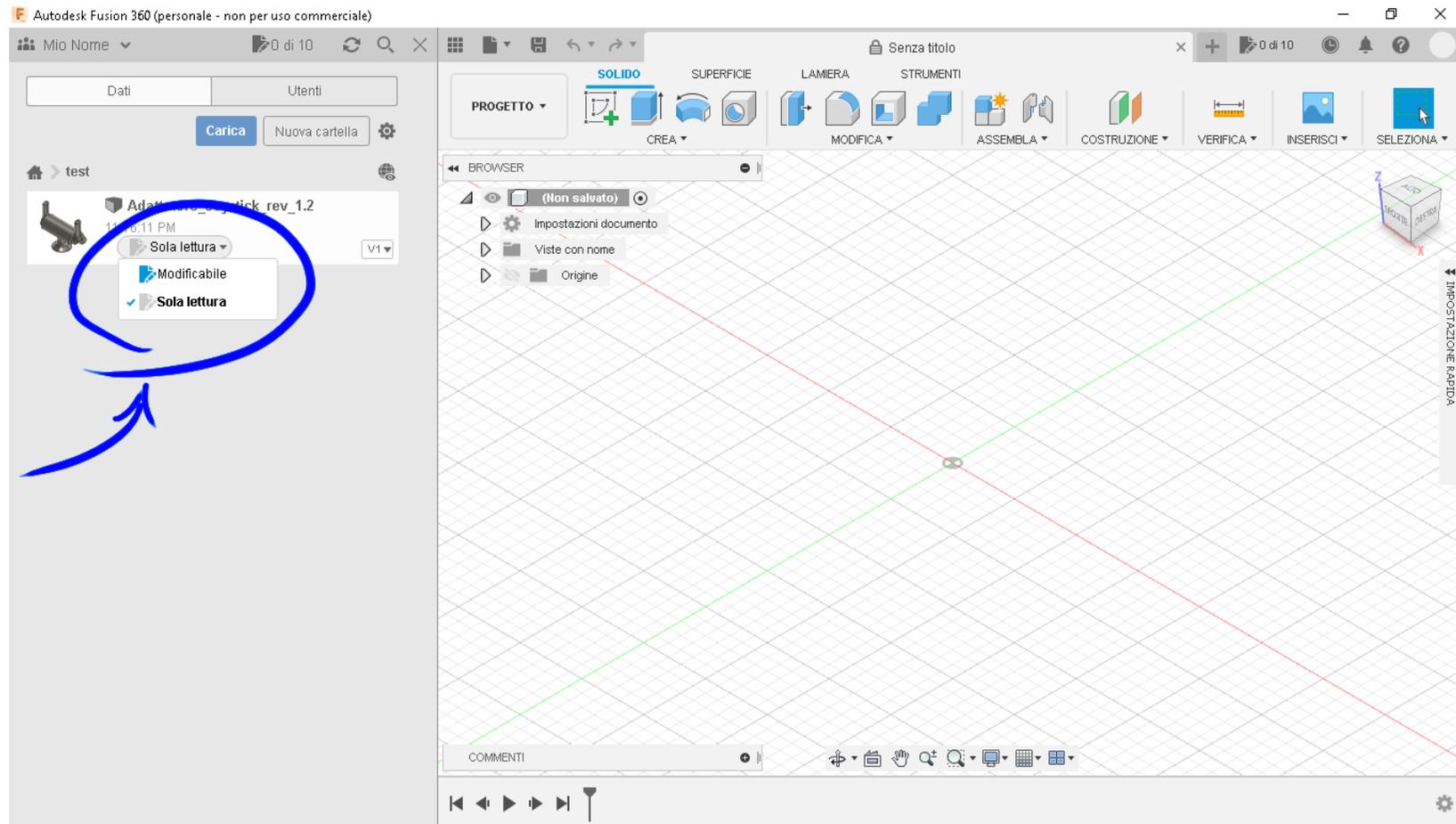
A questo punto per caricare un modello bisognerà premere su **Carica** e selezionare il file scaricato dal database [Tech4Inclusion](#) e attendere il caricamento del modello su Autodesk Fusion 360.



Modificarne i parametri del modello

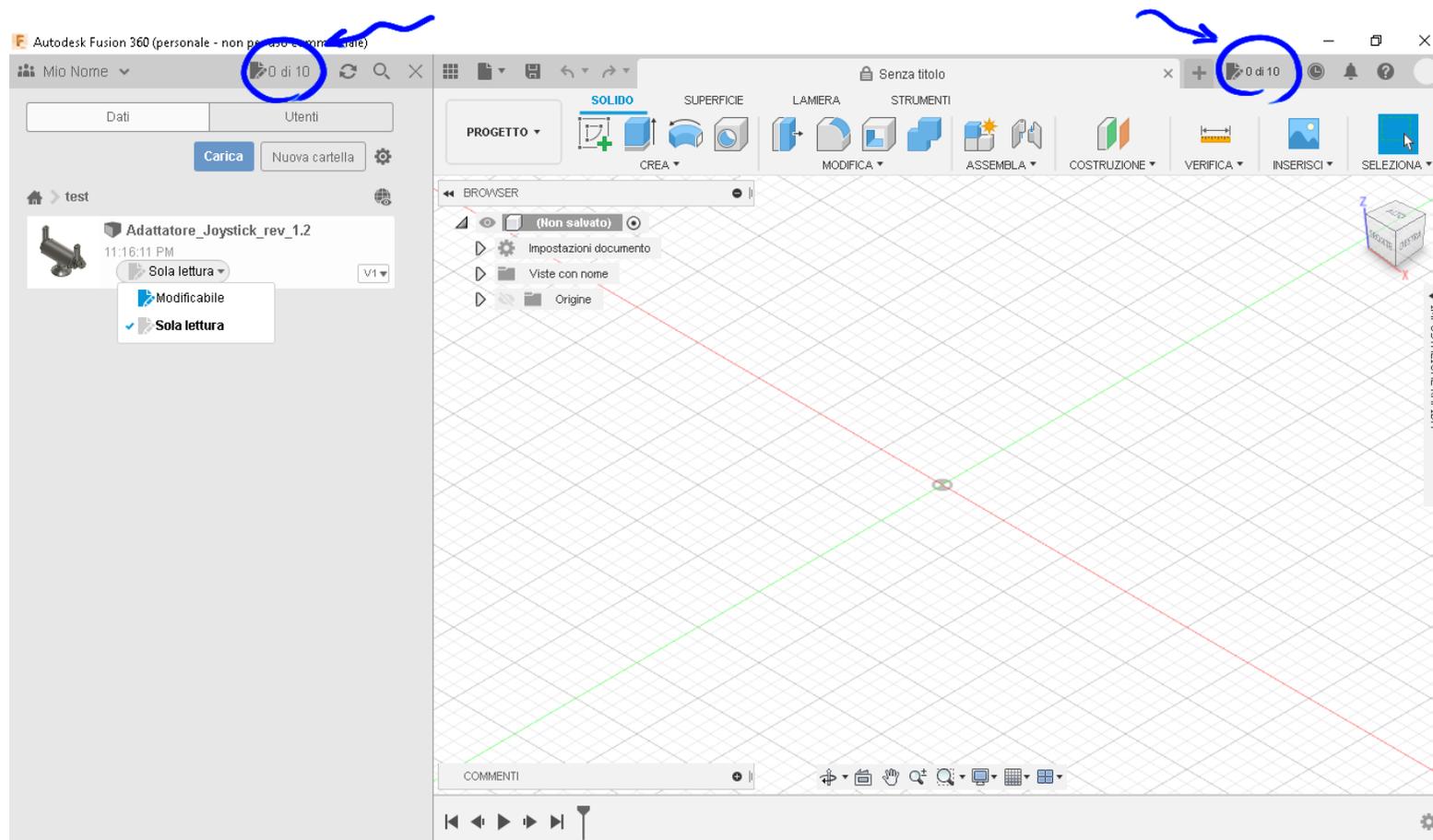
Passo 1

Per modificare i parametri bisognerà prima rendere modificabile il modello; per far ciò bisognerà premere sul pulsante indicato nella figura seguente e poi selezionare **Modificabile**.



Con la licenza Personale Gratuita potete modificare contemporaneamente un massimo di 10 modelli in contemporanea, cioè 10 modelli in cui è stata selezionata la spunta **Modificabile** come mostrato nella pagina precedente.

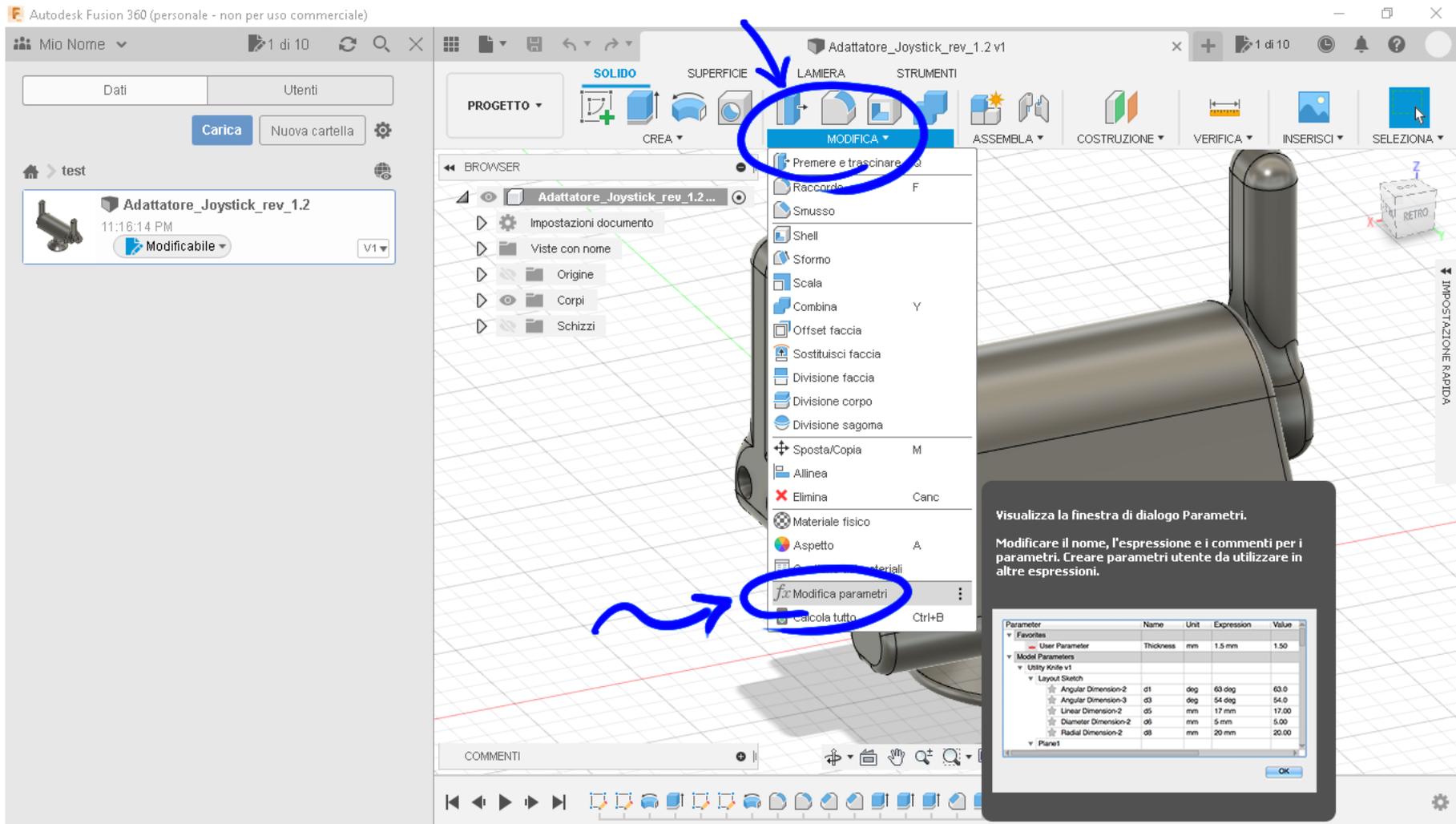
In alto a sinistra e in alto a destra, come indicato nella figura seguente, c'è un contatore che vi ricorderà quanti modelli modificabili sono attivi; tale contatore si resetta appena si rimette il modello in **Sola lettura**.



Passo 2

Reso modificabile il modello, bisognerà aprirlo facendo doppio click su di esso.

Per modificare i parametri del modello vi servirà solo ed esclusivamente premere sulla tab **Modifica** e poi su **Modifica parametri** come illustrato nella figura seguente:



A questo punto avrete una scheda⁶ in stile Foglio di Calcolo in cui ogni parametro ha un commento che ne descrive l'utilità e il suo valore di Default.

La modifica va eseguita sulla **casella**⁷ **Espressione**, in cui si inserisce il **valore in millimetri** seguito da **invio**.

Una volta dato **invio/enter**, senza chiudere la scheda parametri, si può vedere e apprezzare già la modifica del modello.

⁶Che può essere scalata trascinandone i bordi.

⁷Ciascuna casella può essere ridimensionata trascinandone i bordi, così da renderla più leggibile.

Autodesk Fusion 360

Adattatore_Joystick_rev_1.2 v22

PROGETTO

SOLIDO SUPERFICIE LAMIERA STRUMENTI

CREA MODIFICA ASSEMBLA COSTRUZIONE VERIFICA INSERISCI SELEZIONA

BROWSER

Adattatore_Joystick_rev_1.2...

Impostazioni documento

Viste con nome

Origine

Corpi

Schizzi

Parametri

Parametro	Nome	Unità	Espresso	Valore	Commenti
Preferiti					
Parametri utente +					
☆ Parametro ute...	larghezza_incastro_joystick	mm	6.45 mm	6.45	Modificare questo valore per allargare o diminuire il foro dell'incastro del Joystick. (Valore di default 6.45 mm)
☆ Parametro ute...	larghezza_palmo_mano	mm	84 mm	84.00	Modificare questo valore in base alla larghezza del palmo della mano. (Valore di default 84.00 mm)
☆ Parametro ute...	spessore_impugnatura	mm	40 mm	40.00	Modificare questo valore per aumentare o diminuire lo spessore dell'impugnatura. (Valore di default 40.00 mm)
☆ Parametro ute...	altezza_sponde	mm	30 mm	30.00	Modificare questo valore per aumentare o diminuire l'altezza delle spondine laterali. (Valore di default 30.00 mm)
☆ Parametro ute...	offset	mm	0.25 mm	0.25	Modificare questo valore a seconda della precisione della stampante. (Valore di default 0.25 mm)
☆ Parametro ute...	altezza_base	mm	15 mm	15.00	Modificare questo valore per aumentare o diminuire l'altezza da inserire nel perno del pannello di comandi della carrozzina. (Valore di default 15.00 mm)
Parametri modello					

OK

Passo 3

Una volta eseguite tutte le modifiche dei parametri non ci rimane che **esportare i corpi**⁸ in file **STL** per poterlo importare sullo slicer e prepararlo per la stampa.

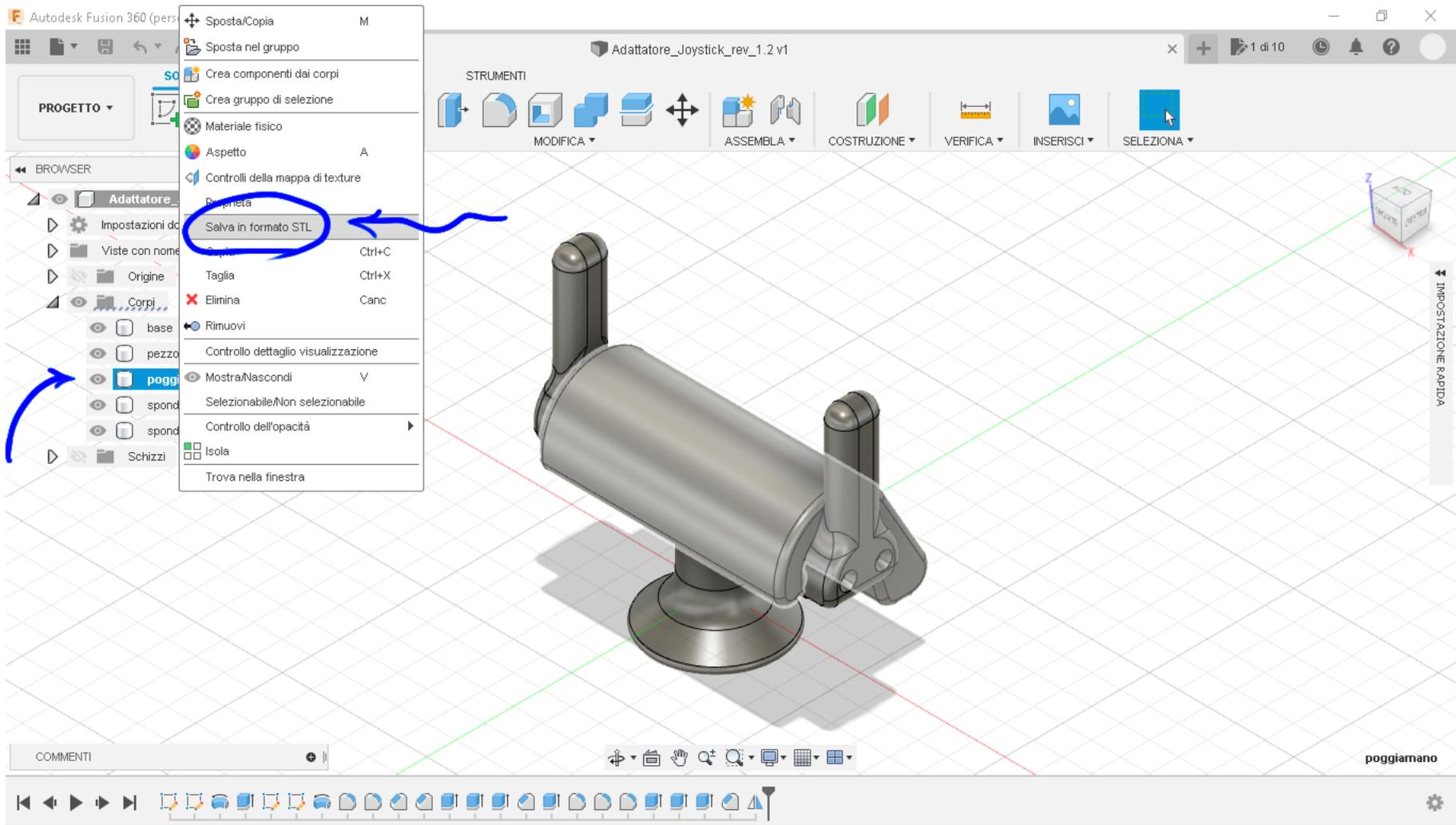
- Per prima cosa espandiamo la cartella corpi che si troverà a sinistra sotto la tab chiamata **Browser**.

Osservazione:

Per espandere la cartella corpi bisognerà premere sul triangolino affianco ad essa.

- A questo punto selezioniamo il corpo che vogliamo esportare in STL, **premiamo sul tasto destro del mouse** e nel menù a tendina selezioniamo **Salva in formato STL**.

⁸Appartenenti al modello.



Conclusione

Per concludere vi consiglio di dare un'occhiata al file [opuscolo_fusion.pdf](#), contenuto nella cartella del GitHub [Brevissime Guide Autodesk Fusion 360](#), per orientarvi meglio nel programma Autodesk Fusion 360.