

 **AUTODESK®
INVENTOR®**

CHỨNG CHỈ PROFESSIONAL

Thiết kế những chi tiết đúng tiêu chuẩn, đẹp và hiệu quả là những thứ mà các nhà tuyển dụng và đối tác luôn mong chờ từ các kỹ sư. Khi bạn trở thành một chuyên gia với chứng nhận professional của phần mềm Autodesk Inventor®, bạn đã tự mình tách ra trở thành một đẳng cấp khác biệt so với những kỹ sư khác với kỹ năng đã được chứng nhận quốc tế.

Trở thành một Autodesk Certified Professional có thể giúp bạn trở thành người dẫn đầu trong con đường phát triển sự nghiệp, cải thiện hiệu suất làm việc, và hơn hết là tăng cường độ tin cậy đối với nhà tuyển dụng và đối tác. Nói tóm lại, chứng chỉ sẽ hỗ trợ đắc lực cho bạn đạt được những gì mà bạn mong muốn.

CHUẨN BỊ ĐỂ THÀNH CÔNG

Quá trình chuẩn bị trước khi thi đòi hỏi sự nghiêm túc cao độ. Certiport được ủy quyền độc quyền từ Autodesk trong chương trình chứng chỉ Professional, các bước chuẩn bị mà chúng tôi đề nghị đến bạn để có thể đạt được xác suất thành công cao nhất trong cuộc thi:

1. HỌC TẬP

Nghiên cứu và bổ sung các kỹ năng là một trong những yếu tố quan trọng để nâng cao năng lực trong việc sử dụng phần mềm, cải thiện chuyên môn. Hãy tận dụng các hướng dẫn, video, tài liệu được chia sẻ online, từ các tài liệu chính thống hoặc tham gia các khóa học tại AutodeskATC.vn.

2. LUYỆN TẬP

Cải thiện kỹ năng của bạn và làm quen với đề thi thông qua các bài thi thử được cung cấp bởi AutodeskATC.vn. Bài thi được xây dựng sao cho gần nhất với đề thi chính thức.

3. THI CHỨNG CHỈ

Xác nhận kỹ năng của bạn thông qua bài thi chính thức và nhận chứng chỉ chính hãng từ Autodesk, chứng chỉ có giá trị sử dụng trên toàn thế giới.

TRÌNH ĐỘ ĐỀ NGHỊ

Sẽ không có một khóa đào tạo hay tài liệu cụ thể nào để chuẩn bị toàn diện cho kỳ thi Professional vì các đề thi sẽ đòi hỏi bạn vận dụng các kỹ năng và kinh nghiệm mà bạn đã tích lũy được.

Tất cả các câu hỏi đều là tiếng Anh, do đó bạn cũng nên cân nhắc trình độ ngoại ngữ trước thi tham gia thi.

Kinh nghiệm làm việc đề nghị

400 giờ làm việc thực tế



AUTODESK® INVENTOR® PROFESSIONAL REVIEW FOR PROFESSIONAL CERTIFICATION

Tài liệu này là một danh sách các nội dung cần thiết hỗ trợ việc chuẩn bị cho kỳ thi Autodesk Inventor Certified Professional. Lưu ý danh sách này chỉ phù hợp cho người dùng có kinh nghiệm sử dụng phần mềm lâu năm, đặc biệt đang chuẩn bị cho kỳ thi chứng nhận Autodesk quốc tế.

Topic	Objectives
Advanced Modeling	Intersection and Project to Surface Curves <ul style="list-style-type: none"> • Intersection Curve • Project Curve to Surface
	Rail and Center Line Lofts
	Advanced Loft Options <ul style="list-style-type: none"> • Conditions Tab • Transition Tab
	Area Lofts
	Multi-Body Part Modeling <ul style="list-style-type: none"> • Creating the First Solid Body • Creating Additional Solid Bodies • Assigning Features to Solid Bodies • Manipulating Solid Bodies • Solid Body Display • Solid Body Properties
	Designing with Surfaces - Surface Creation Options <ul style="list-style-type: none"> • Patch Surfaces • Ruled Surfaces • Stitch Surfaces • Sculpting with Surfaces • Thickening & Offsetting a Surface • Trim Surface • Extend Surface • Replace Face with a Surface • Delete Faces • Copy Surfaces
	Sweep Features
	Advanced Sweeps <ul style="list-style-type: none"> • Path & Guide Rail Sweep • Path & Guide Surface Sweep

Advanced Modeling (continued)	iPart Creation
	iPart Placement <ul style="list-style-type: none"> Placing a Standard iPart Placing a custom iPart Replacing an iPart
	Editing an iPart Factory <ul style="list-style-type: none"> Edit Table Adding Features to an iPart
	Creating iFeatures from a Table-Driven iPart
	Emboss Features <ul style="list-style-type: none"> Creating the Emboss Profile Creating the Emboss Feature
Assembly Modeling	Assembling Components Using Constraints
	Assemble Mini-Toolbar
	Assembling Components Using Joints
	Creating Level of Detail Representations <ul style="list-style-type: none"> System-Defined Level of Detail Representations User-Defined Level of Detail Representations
	Using Level of Detail Representations <ul style="list-style-type: none"> Assembly Retrieval Drawings Presentations
	Substitute Level of Detail Representations
	LOD Productivity Tools <ul style="list-style-type: none"> Create Derived Substitutes Update Substitutes Link Levels of Detail
	Assembly Parts
	Assembly Features <ul style="list-style-type: none"> Participant Parts
	Shrinkwrap
	Introduction to Positional Representations
	Create and Edit Positional Representations Copy Delete Edit Overrides Remove Overrides Suppress Overrides

Assembly Modeling (continued)	Use Positional Representations <ul style="list-style-type: none"> • Opening Files • Representations Browser • Drawing Views using Positional Representations
	Design Accelerator
	Generators
	Bill of Materials <ul style="list-style-type: none"> • BOM Structure • Quantity • Equivalent Components • Material • Column and Row Organization • Item Numbering • Part Number Merge Settings
	Measurement Tools <ul style="list-style-type: none"> • Measuring Entities and Points • Measure the Distance Between Components • Measuring an Angle • Measuring Planar Faces for Perimeter and Area • Measuring Cylindrical Faces for Radius and Area • Restart a Measurement • Context Sensitive Measurements • Using Measure when Entering Required Values • Region Properties
Drawing	Frame Generator
	Section Views
	Manipulating Views <ul style="list-style-type: none"> • Delete Views • Suppress Views • Move Views • View Orientation • Transparent Components • View Alignment • Change View Scale • Editing View Labels • Replace Models • View Properties • Editing Sheets

Drawing (continued)	Styles and Standards <ul style="list-style-type: none"> Standards Styles Dimension Styles Hatching
	Hole Tables <ul style="list-style-type: none"> Editing Hole Tables or Tags
Part Modeling	Rectangular Feature Patterns
	Circular Feature Patterns
	Sketched Driven Patterns
	Manipulate Patterns <ul style="list-style-type: none"> Suppress Patterns Edit Pattern Delete Patterns
	Shells
	Sketched Base Features <ul style="list-style-type: none"> Setting an Origin Plane as Default Grid and Axis Display Sketch Entities Sketching Revolved Sections Dynamic Input & Dimensioning for Sketching Dimensioning Constraining Depth Direction
	Sketched Secondary Features
	Straight Holes <ul style="list-style-type: none"> Linear Placement Concentric Placement From Sketch Placement On Point Placement Coaxial Hole
	Revolve Features
	Work Features <ul style="list-style-type: none"> Work Planes Work Axes Work Points Using Work Features to Create Geometry
	Project Commands

Part Modeling (continued)	<p>Direct Edit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Move • Size • Scale • Rotate • Delete
Presentation Files	Creating Presentations
	<p>Storyboards</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animations • Actions • Playing a Storyboard
	<p>Snapshot Views</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creating Snapshots from a Storyboard • Creating Independent Snapshots • Editing a Snapshot View • Creating a Drawing View from a Snapshot View
	Publishing a Presentation File
Project Files	<p>Managing Projects</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activating a Project File • Loading a Project File • Creating a New Project File • Project Tree Customization • Search Sequence
Sheet Metal	Applying Existing Sheet Metal Defaults
	Creating a Face as a Base Feature
	Creating a Contour Flange as a Base Feature
	Creating a Contour Roll as a Base Feature
	<p>Sheet Metal Parameters</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parameters
	Bend Relief Shapes
	Faces as Secondary Features
	<p>Contour Flanges as Secondary Features</p> <ul style="list-style-type: none"> • Edge • Width • Offset • From To • Distance • Width Extents for Multiple Flanges
	Contour Rolls as Secondary Features

Sheet Metal <i>(continued)</i>	Creating Flanges <ul style="list-style-type: none"> • Edge Flanges • Loop Flanges • Distance • To
	Corner Relief Options <ul style="list-style-type: none"> • Corner Relief Shapes for 2 Bend Intersections • Corner Relief Size • Corner Mitering • Corner Editing
	Creating Cut Features <ul style="list-style-type: none"> • Distance • To Next • To • From To • All
	Using Punch Tool Features <ul style="list-style-type: none"> • Preview • Geometry • Size
	Creating a Punch Tool <ul style="list-style-type: none"> • Placement Help
	Cuts Using Surfaces
Sketching	Dynamic Input and Dimensioning for Sketching
	Working with Constraints <ul style="list-style-type: none"> • Reviewing Existing Constraints • Reviewing Degrees of Freedom • Assigning Constraints • Over Constraining Entities • Constraint Settings • Deleting Constraints
	Relax Mode
Weldments	Working with Weldments <ul style="list-style-type: none"> • Preparations • Welds • Machining Features
	Fillet Welds
	Cosmetic Welds
	Groove Welds

Nội dung trên là danh sách các kỹ năng cần thiết cho kỳ thi, thí sinh sẽ cần sử dụng các kỹ năng này ở mức thuần thục. Thời gian làm bài sẽ rất sát sao, thí sinh cần thực hiện bài thi như một phản xạ để có đủ thời gian hoàn thành (120 phút cho 35 câu).

Tất cả các câu hỏi đều ở dạng thực hành, hệ thống sẽ cung cấp cho thí sinh một số tập tin dựng sẵn, sau đó yêu cầu thực hiện hiệu chỉnh một số sao tác trước khi hỏi một thông tin nhất định từ mô hình đã hiệu chỉnh.

Tất cả các câu hỏi và câu trả lời đều được trình bày bằng tiếng Anh.

Các cuộc thi chứng chỉ Autodesk quốc tế chỉ được phép tổ chức bởi những trung tâm ủy quyền từ Certiport và Autodesk.

OneCAD Vietnam (đơn vị chủ quản AutodeskATC.VN) là trung tâm đào tạo / khảo thí chứng chỉ Autodesk quốc tế, đồng thời là đối tác cao cấp nhất của hãng Autodesk tại Việt Nam.

Xem thêm thông tin tại: <https://autodeskatc.vn>