

<u>Занятие №1</u>

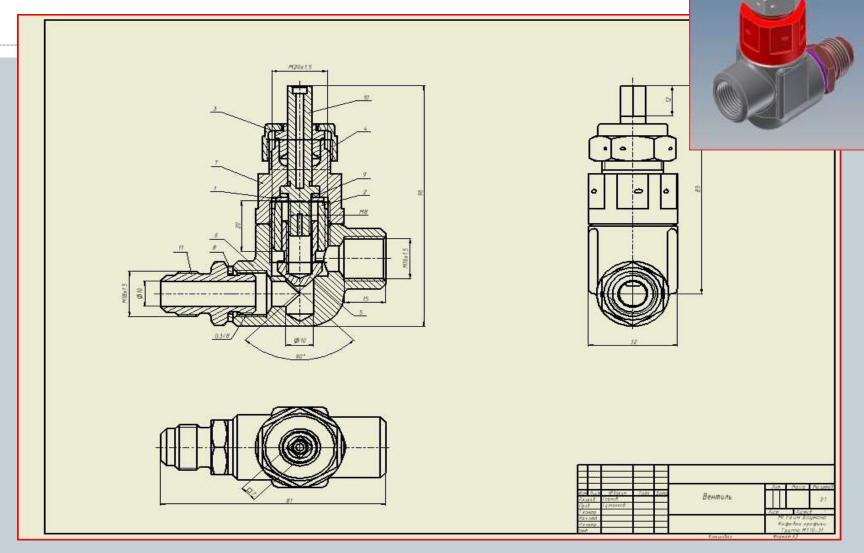
AUTODESK INVENTOR

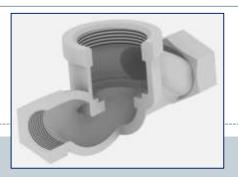
СИСТЕМА АВТОМАТИЗИРОВАННОГО

ПРОЕКТИРОВАНИЯ.

РАБОТА В РЕЖИМЕ «ЭСКИЗ». ОСНОВНЫЕ ГРУППЫ КОМАНД

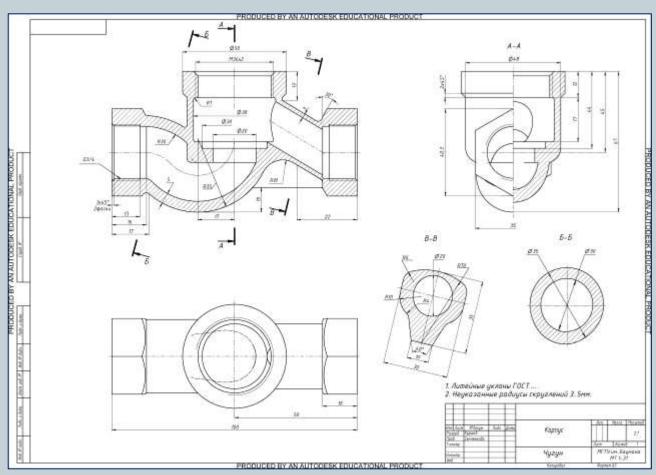
ПРИМЕРЫ





ПРИМЕРЫ





ФАЙЛЫ autodesk inventor



*.ipt -файл детали





*.idw, *.dwg файл чертежа



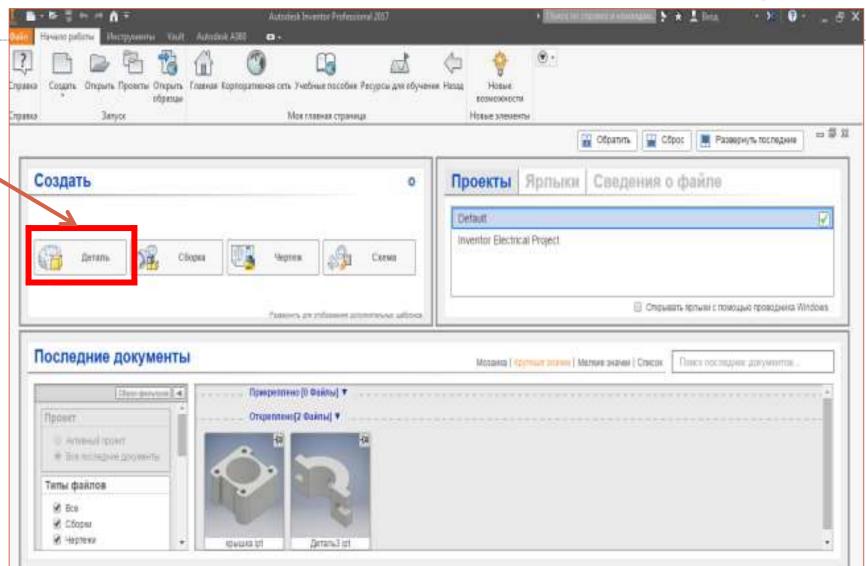
Обычный (мм).iam

*.iam -файл сборки

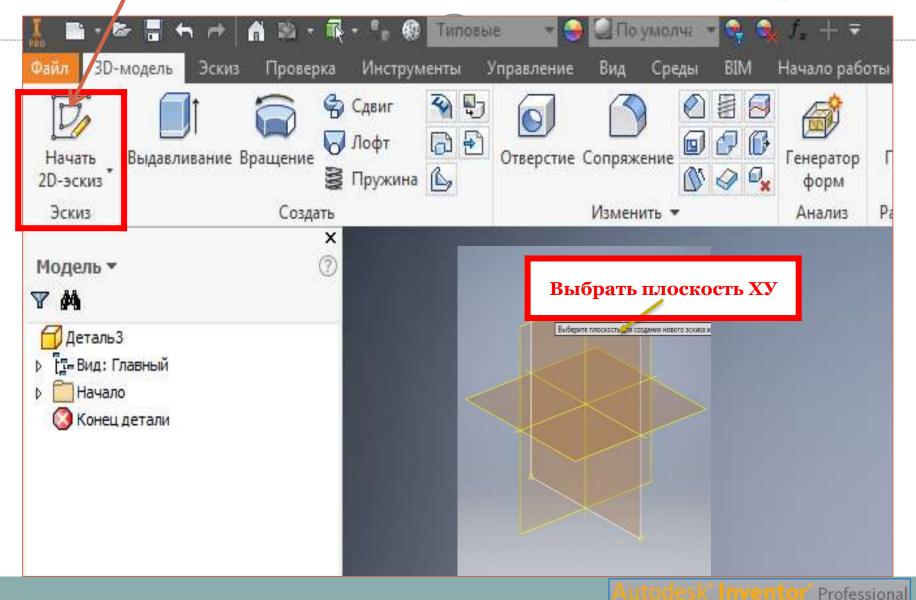


*.ipn -файл презентации

AUTODESK INVENTOR 2017



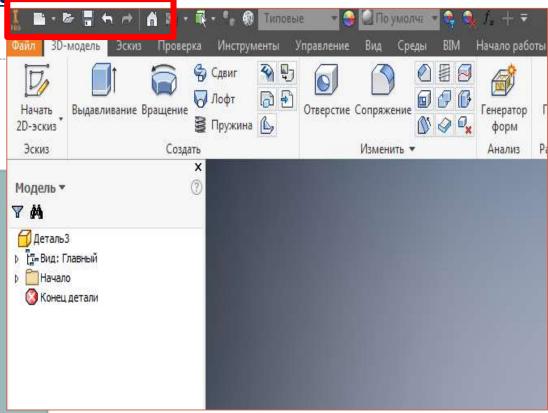
AUTODESK INVENTOR 2017



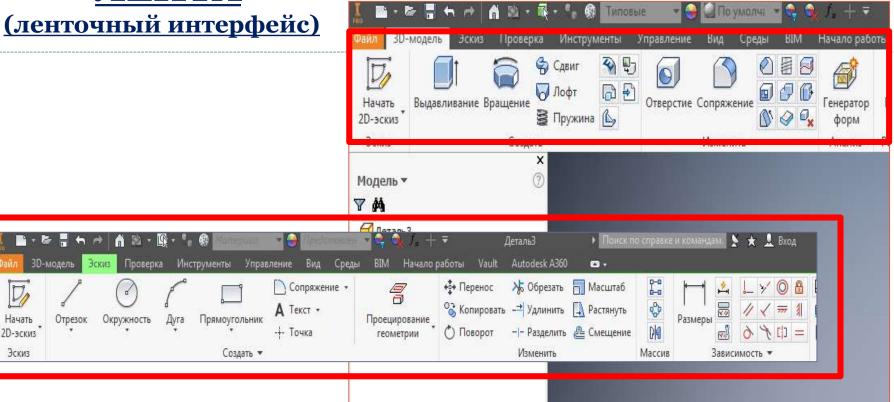
Панель быстрого доступа



- Создать (деталь, чертеж и т.д.)
- Открыть
- Сохранить
- Отменить действие
- Повторить действие



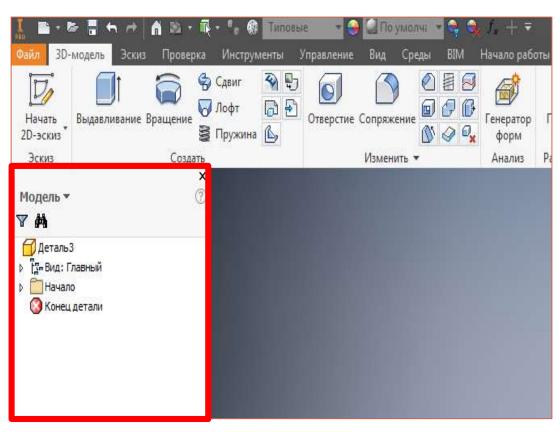
ЛЕНТА



ОБОЗРЕВАТЕЛЬ

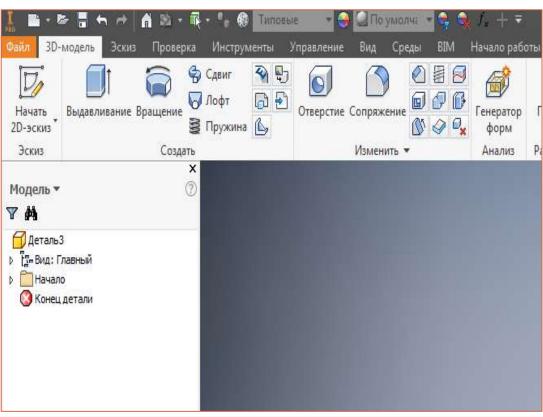
(дерево создания модели)





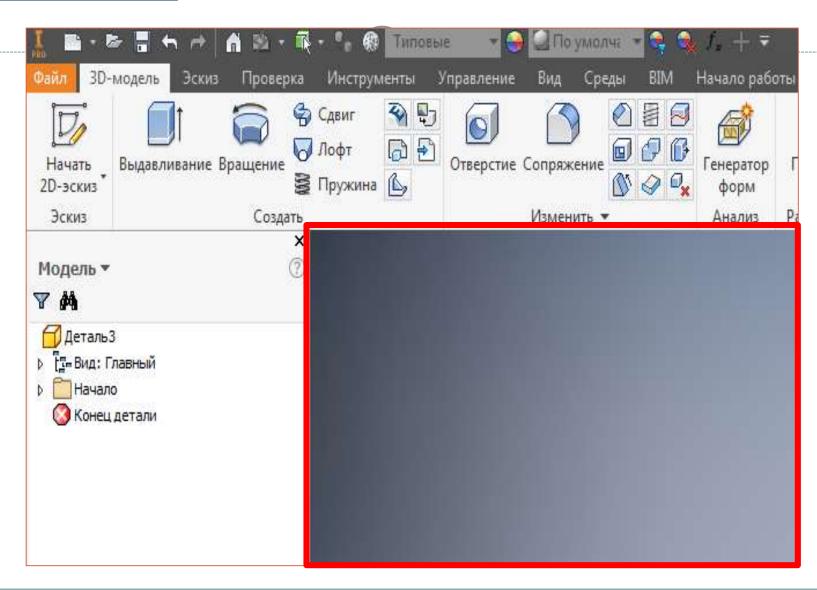
Строка состояния



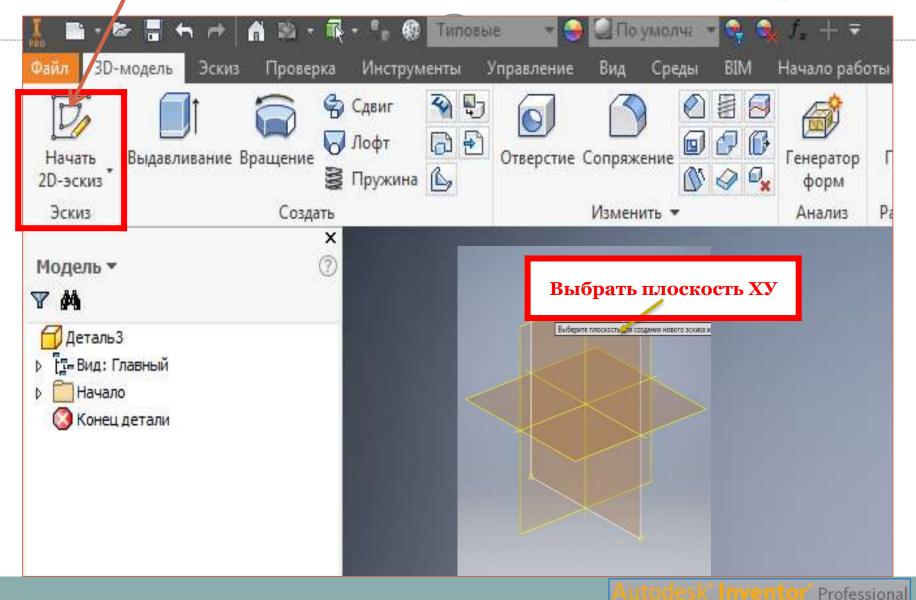


Рабочее окно

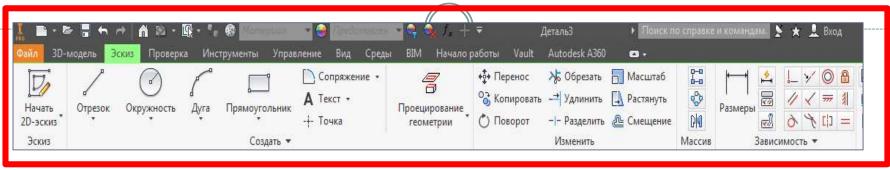
ИНТЕРФЕЙС

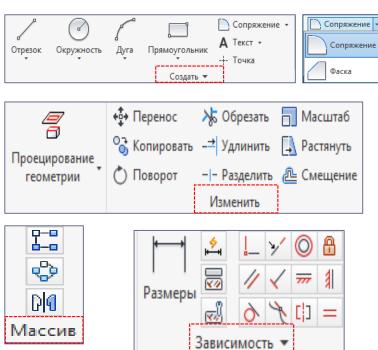


AUTODESK INVENTOR 2017

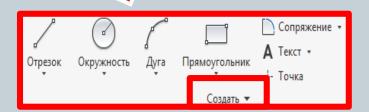


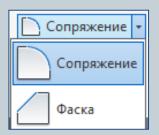
Вкладка ЭСКИЗ



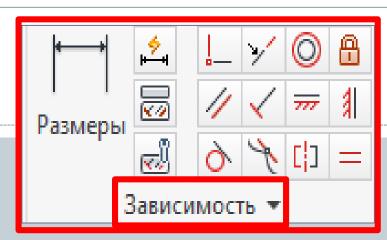


ПРИМИТИВЫ (графические фигуры)



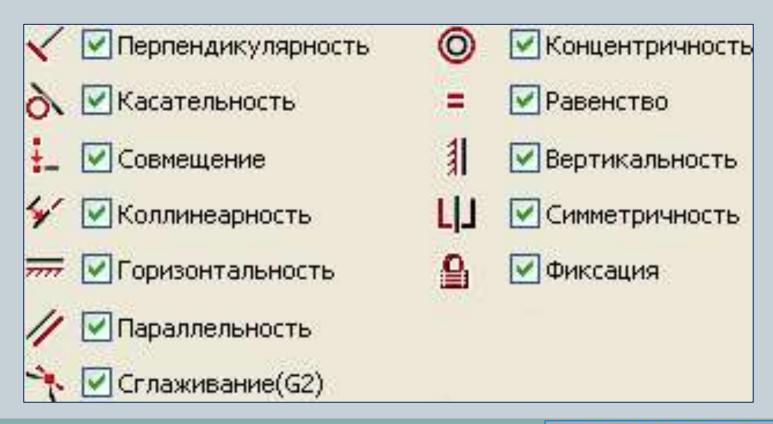


- Отрезок
- Окружность
 - •центр;
 - •касательная
- Дуга
- •по трем точкам;
- •касательная;
- •центр
- Прямоугольник
 - •по двум точкам;
 - •по трем точкам
- Сопряжение
 - •фаска
 - •сопряжение
- Текст
 - текст
 - •текст по линии
- Точка

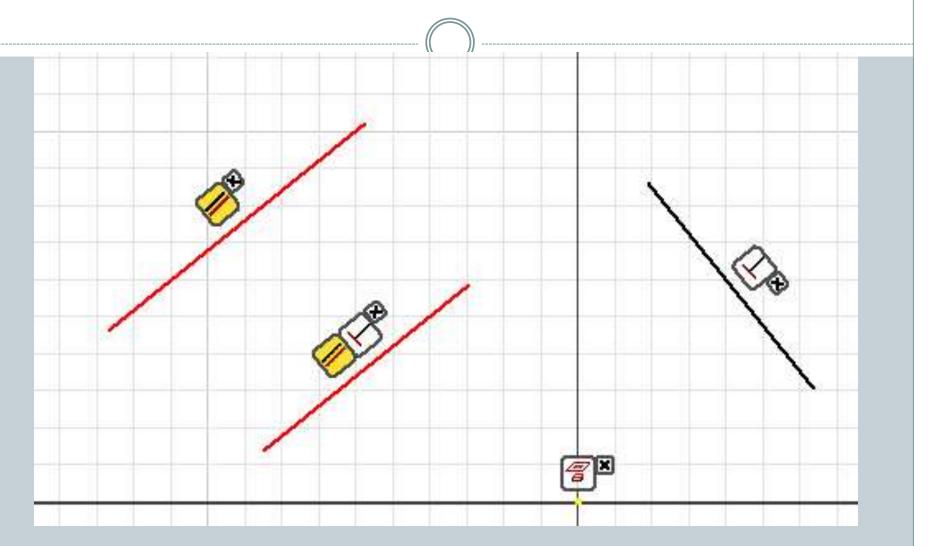


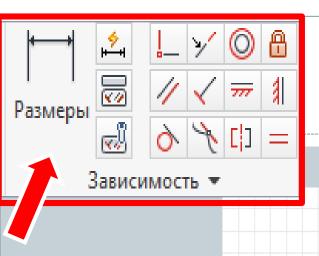


ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ЗАВИСИМОСТИ

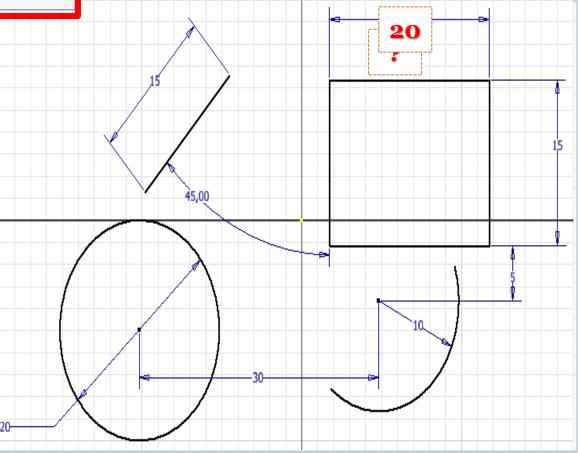


ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ЗАВИСИМОСТИ

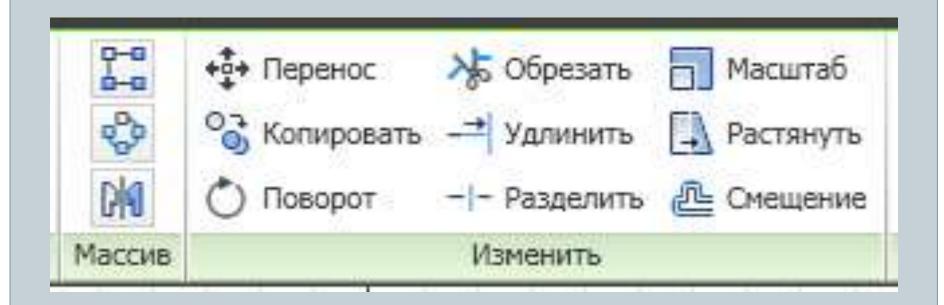




РАЗМЕРНЫЕ ЗАВИСИМОСТИ



КОМАНДЫ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ



ЭТАПЫ ПОСТРОЕНИЯ ДЕТАЛИ

1. Загрузить программу



2. Выбрать создать 2Д-эскиз



3. Выбрать поверхность ХУ

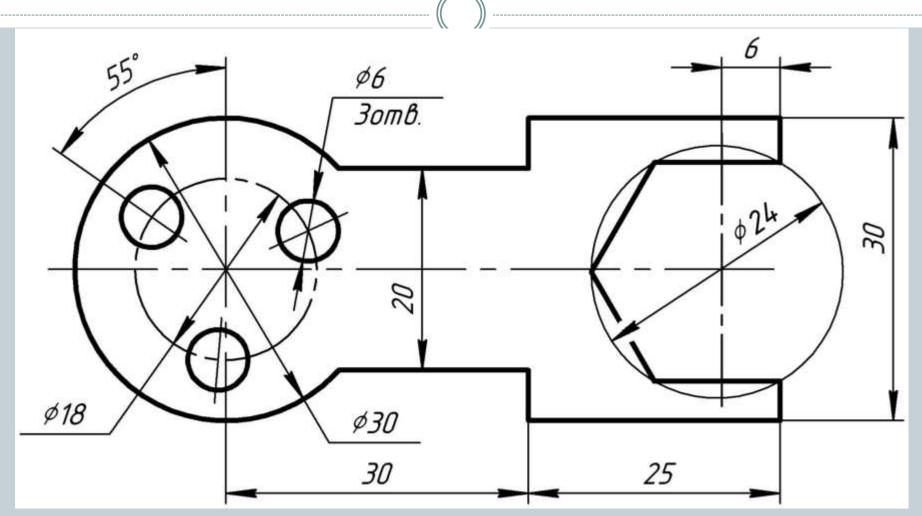
XY plane

- 4. Мысленно разбить деталь на простые фигуры (графические примитивы)
- 5. Определить последовательности построения фигур
- 6. Определить размеры для фигур.
- 7. Выбрать инструмент и начать строить эскиз детали из простых фигур
- 8. Определить геометрических и размерных зависимостей для каждого примитива контура
- 9. Помнить **Esc** завершение команды.



- завершение создания 2D-эскиза детали / Сохранить !!!

ЗАДАЧА «ПЛОСКИЙ КОНТУР»



Построить контур по размерам, затем выдавить толщиной 5 мм