

INVENTOR ST.1

I. WPROWADZENIE DO ŚRODOWISKA PRACY PROGRAMU

- Szablony
- Interfejs
- Style wizualne modeli

II. TWORZENIE PLIKU PROJEKTU - USTALENIE OBSZARU ROBOCZEGO, FOLDERÓW BIBLIOTECZNYCH, ITP

III. MODELOWANIE CZĘŚCI - SZABLON "STANDARD.ITP"

- Praca na szkicu 2D (wiązania geometryczne, wymiarowanie)
- Operacja tworzenie i modyfikacji brył 3D
- Edycja brył z wykorzystaniem „przeglądarki struktury”
- Tworzenie elementów z tworzyw sztucznych

IV. ELEMENTY KONSTRUKCYJNE

- Metody tworzenie płaszczyzn, osi i punktów konstrukcyjnych
- Praca w szkicu 3D

V. MODELOWANIE DETALU Z BLACHY CIENKOŚCIENNEJ - SZABLON "KONSTRUKCJA BLACHOWA.IPT."

- Ustawienie parametrów grubości i promienia gięcia blachy
- Wstawianie kołnierzy
- Narzędzia do otworów przebijanych
- Tworzenie wzoru płaskiego blachy

VI. TWORZENIE ZŁOŻEŃ - SZABLON "STANDARD.IAM"

- Wstawianie części i podzespołów
- Wstawianie elementów znormalizowanych
- Wstawianie wiązań – ustalenie relacji między komponentami
- Analiza kolizji
- Tworzenie części w kontekście zespołu

VII. OPERACJE SPAWANIE - SZABLON "KONSTRUKCJA SPAWANA.IAM"

- Przygotowanie obróbki
- Spawanie czołowe i pachwinowe
- Obróbka wykończeniowa

VIII. OPRACOWANIE DOKUMENTACJI WYKONAWCZEJ I ZESTAWIENIOWEJ CZĘŚCI ORAZ ZŁOŻEŃ

- Tworzenie widoków, szczegółów, przekrojów, wyrwań
- Wstawianie opisów (wymiarowanie, tekst, numery pozycji, lista części)

IX. PRZYGOTOWANIE INSTRUKCJI MONTAŻU - SZABLON "STANDARD.IPN"

- Operacje rozsunęcia i obrotu poszczególnych komponentów zespołu
- Utworzenie animacji