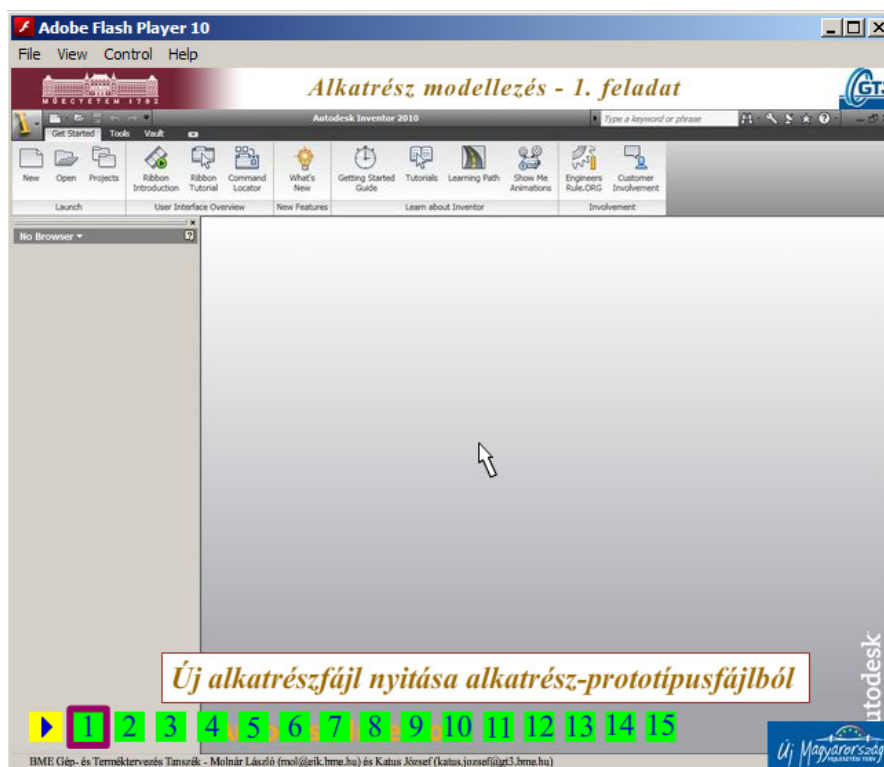


Használati útmutató az Inventor animációkhoz

Az Inventor feladatmegoldó animációk Adobe Flash CS4 szerkesztőprogrammal készültek. Lejátszásukhoz az ingyenesen letölthető Adobe Flash Player 10.2-es verziója szükséges, amely a www.adobe.com oldalon található.

A lejátszás a megfelelő feladat sorszámával ellátott .exe kiterjesztésű állomány elindításával történik, ekkor a Flash Player automatikusan betöltődik.




A képernyő fejlécében olvasható a feladat típusa és sorszáma, amely megegyezik a CAD példatár vezetett gyakorlati feladatainak sorszámával. A megoldás menete nem törekszik az optimálisra, létezik más tökéletes út is a feladatok elkészítésére. Az animációk szerkesztésekor a didaktikai szempontokat tartottuk legfontosabbnak.

Az animáció epizódokra van bontva, melyek egyesével is elindíthatóak tetszőleges sorrendben. Az egyes epizódok címe a képernyő alsó felén, középen található:

Új alkatrészfájl nyitása alkatrész-prototípusfájlból

Az alsó sorban található a vezérlőgombok, melyekkel az alábbiak:

-  - folyamatos lejátszás: Az animáció e gombbal indítva automatikusan fut, az egyes megszakítások időzítettek.

- **1** - szakaszos lejátszás: A sorszámozott gombokra kattintva a lejátszás epizódonként, időzítés nélkül, manuális tovább haladással történik. Az aktuális rész sorszáma körül

lila keret jelenik meg: **1**

Az egyes jelenetekre kattintva annak címe megjelenik, valamint gombja aktuálissá válik (a lila kerettel jelezve). Ekkor olvasható a rész címe. Újból a gombra kattintva a lejátszás elindul.

Az egyes jelenetek futása közben bármikor visszaléphetünk, újra kezdhethetjük a futtatást, vagy átléphetünk egy másik epizódra. Az egyes részek sorrendje teljesen kötetlen, így pl. a 2-es rész után indíthatjuk akár a 8-ast és fordítva.

Az epizódok futása közben különböző megszakítások helyeztünk el. Ekkor a lejátszás megáll és a bal oldalon sárga téglalapban valamilyen útmutatást, hasznos információt olvashatunk, például:

A vázlat pozicionálásához kezdjük a vonalláncot az origóban!

Az információs doboz alatt megjelenő „Folytatás” gombbal léphetünk tovább és folytathatjuk a lejátszást:

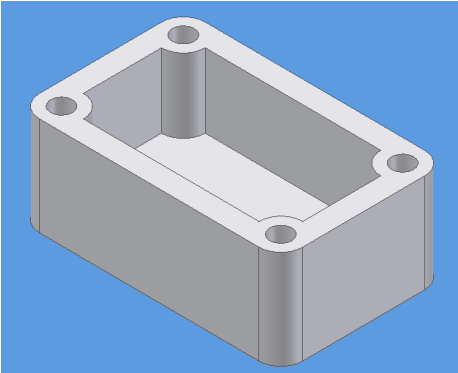
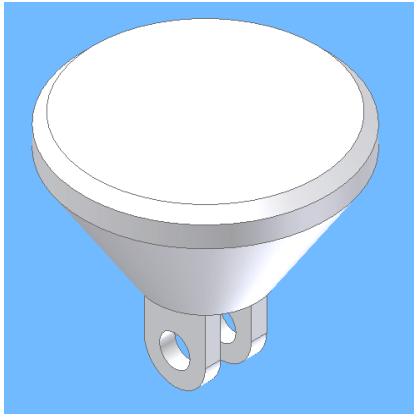
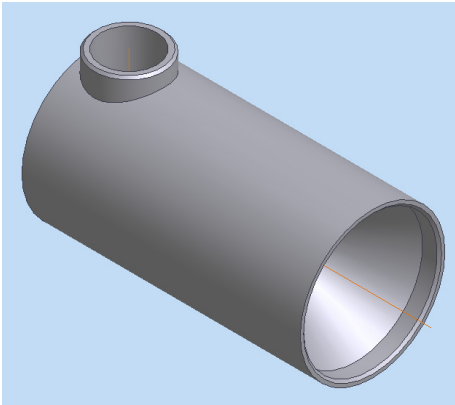
FOLYTATÁS

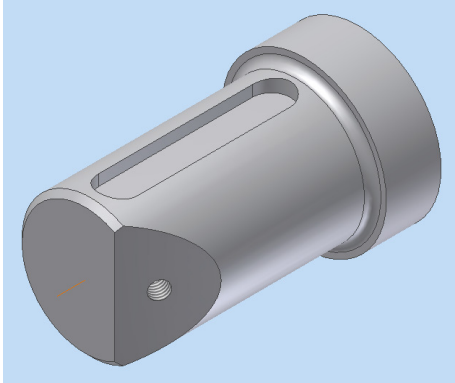
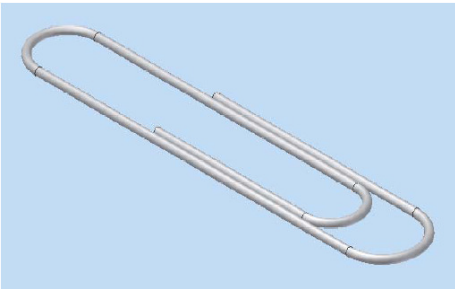
Az egér mozgását imitáló mutató körül megjelenő villanások mutatják a kattintás helyét, számát és hogy bal, vagy jobb gombbal történik:

- Az egér körüli piros villanás jelzi a bal egérgombbal történő kattintást:
- Az egér körüli kék villanás jelzi a jobb egérgombbal történő kattintást:



A feladatok rövid ismertetése

1		<p>A feladat célja: Egy egyszerű alkatrész modellezésén keresztül megismertetni a program használatának legalapvetőbb eljárásait, parancsait.</p> <p>Vázlatkészítés, geometriai és méret kényszerek, bázis alakrajtosság, kihúzás, vázlatra épülő alakrajtosságok, halmaz műveletek, elhelyezett alakrajtosságok, vázlat módosítása, alakrajtosság módosítása.</p>
2		<p>A feladat célja: Egy egyszerű alkatrész modellezésén keresztül bővíteni a program használatával kapcsolatos eljárások és parancsok megismerését.</p> <p>Vázlatkészítés, automatikus geometriai kényszerítés, ezek módosítása, a vázlat megosztása, megforgatás, kihúzás, letörés.</p>
3		<p>A feladat célja: Egy egyszerű alkatrész modellezésén keresztül bővíteni a program használatával kapcsolatos eljárások és parancsok megismerését.</p> <p>Vázlatkészítés, középvonal, szerkesztővonal használata, takaró részek elrejtése, az alap geometriai elemek használata, megforgatás, letörés.</p>

4		<p>A feladat célja: A munka alaksajátosságok – a munkasík, a munka tengely és a munkapont – használatával kapcsolatos eljárások és parancsok megismerését.</p> <p>Vázlatkészítés, kihúzás, megforgatás, letérés, lekerekítés, kettéosztás, menetes furat, munka tengely, munkasík.</p>
5		<p>A feladat célja: A söprés parancs használatának megismertetése</p> <p>Vázlatkészítés, munkasík, söprés.</p>