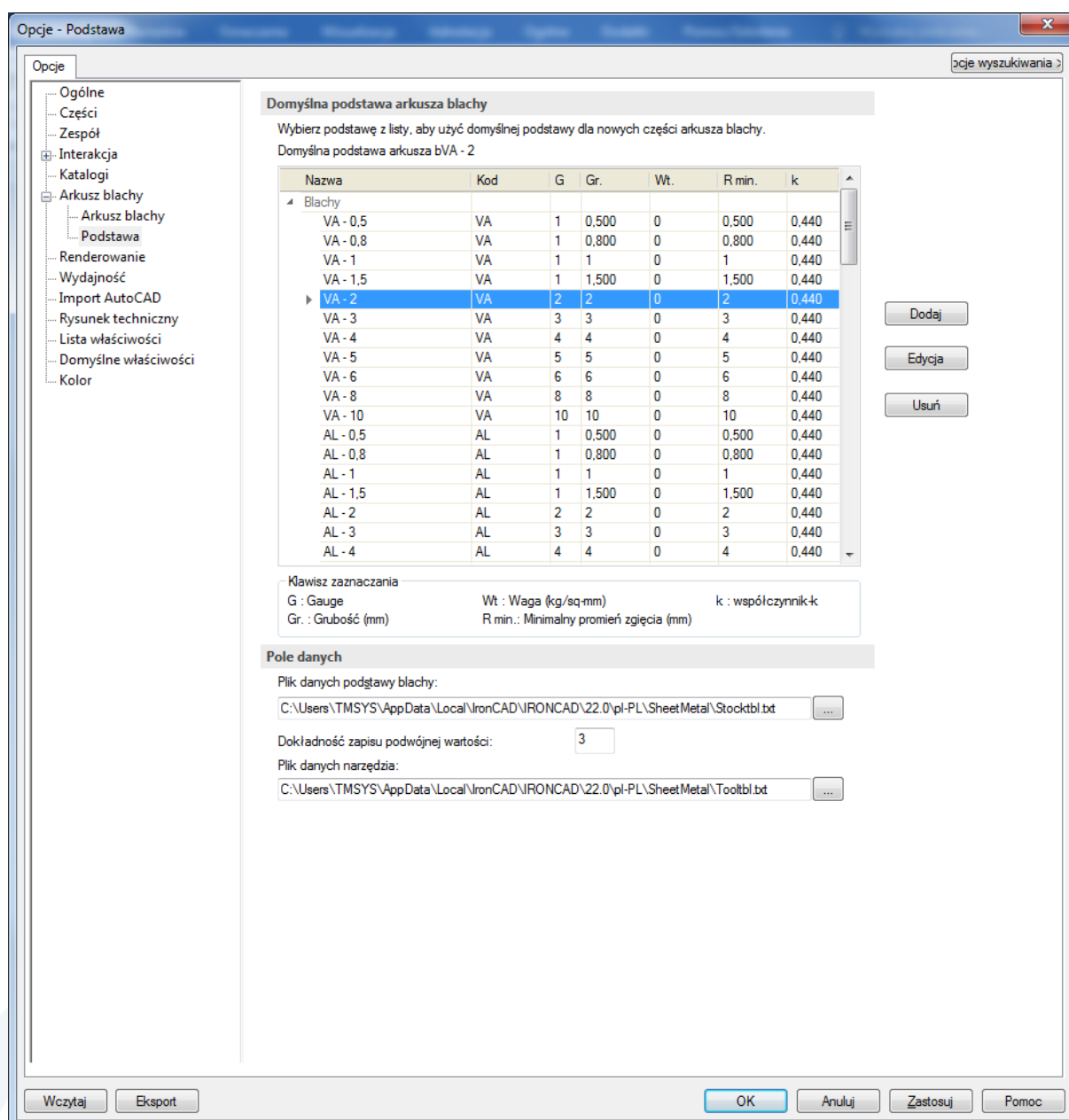


MODELOWANIE ELEMENTÓW BLASZANYCH Z OPCJĄ ZAPISU DO PLIKU DWG/DXF

W poniższym poradniku przedstawiamy wykonanie projektu przykładowej części blaszanej. Pokazany proces projektowania w głównej mierze opiera się na wykorzystaniu katalogów dostępnych w programie IRONCAD.

Przed rozpoczęciem projektowania warto wspomnieć o dostępnych ustawieniach dla części blaszanych. Po rozwinięciu znajdującego się na wstążce Menu i wybraniu Opcji widzimy szereg ustawień określających interakcje z blachami oraz dostępne podstawy. W tym miejscu możemy również określić domyślną podstawę.



Opcje - Podstawa

Opcje

- Ogólne
- Części
- Zespół
- Interakcja
- Katalogi
- Arkusz blachy
 - Arkusz blachy
 - Podstawa
 - Renderowanie
 - Wydajność
 - Import AutoCAD
 - Rysunek techniczny
 - Lista właściwości
 - Domyślne właściwości
 - Kolor

Domyslna podstawa arkusza blachy

Wybierz podstawę z listy, aby użyć domyslniej podstawy dla nowych części arkusza blachy.

Domyslna podstawa arkusza bVA - 2

Nazwa	Kod	G	Gr.	Wt.	R min.	k
Blachy						
VA - 0,5	VA	1	0,500	0	0,500	0,440
VA - 0,8	VA	1	0,800	0	0,800	0,440
VA - 1	VA	1	1	0	1	0,440
VA - 1,5	VA	1	1,500	0	1,500	0,440
VA - 2	VA	2	2	0	2	0,440
VA - 3	VA	3	3	0	3	0,440
VA - 4	VA	4	4	0	4	0,440
VA - 5	VA	5	5	0	5	0,440
VA - 6	VA	6	6	0	6	0,440
VA - 8	VA	8	8	0	8	0,440
VA - 10	VA	10	10	0	10	0,440
AL - 0,5	AL	1	0,500	0	0,500	0,440
AL - 0,8	AL	1	0,800	0	0,800	0,440
AL - 1	AL	1	1	0	1	0,440
AL - 1,5	AL	1	1,500	0	1,500	0,440
AL - 2	AL	2	2	0	2	0,440
AL - 3	AL	3	3	0	3	0,440
AL - 4	AL	4	4	0	4	0,440

Klawisz zaznaczania

G : Gauge Wt : Waga (kg/sq-mm) k : współczynnik-k
Gr. : Grubość (mm) R min.: Minimalny promień zgięcia (mm)

Pole danych

Plik danych podstawy blachy:

C:\Users\TMSYS\AppData\Local\IronCAD\IRONCAD\22.0\pl-PL\SheetMetal\Stocktbl.txt

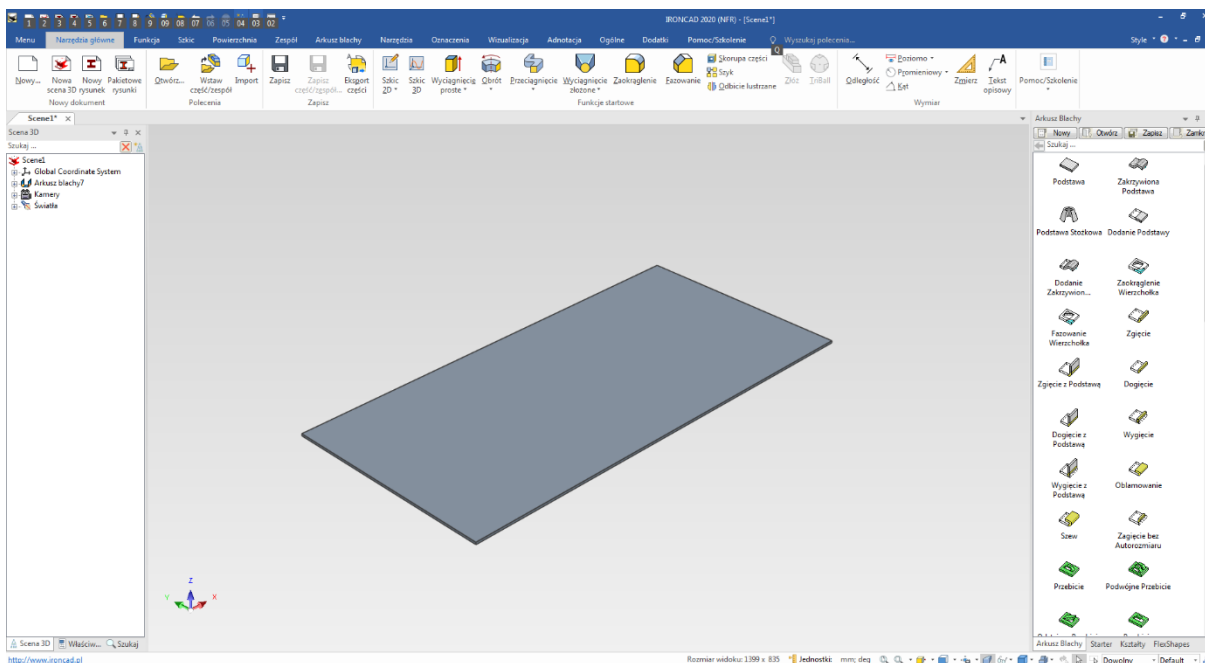
Dokładność zapisu podwójnej wartości: 3

Plik danych narzędzia:

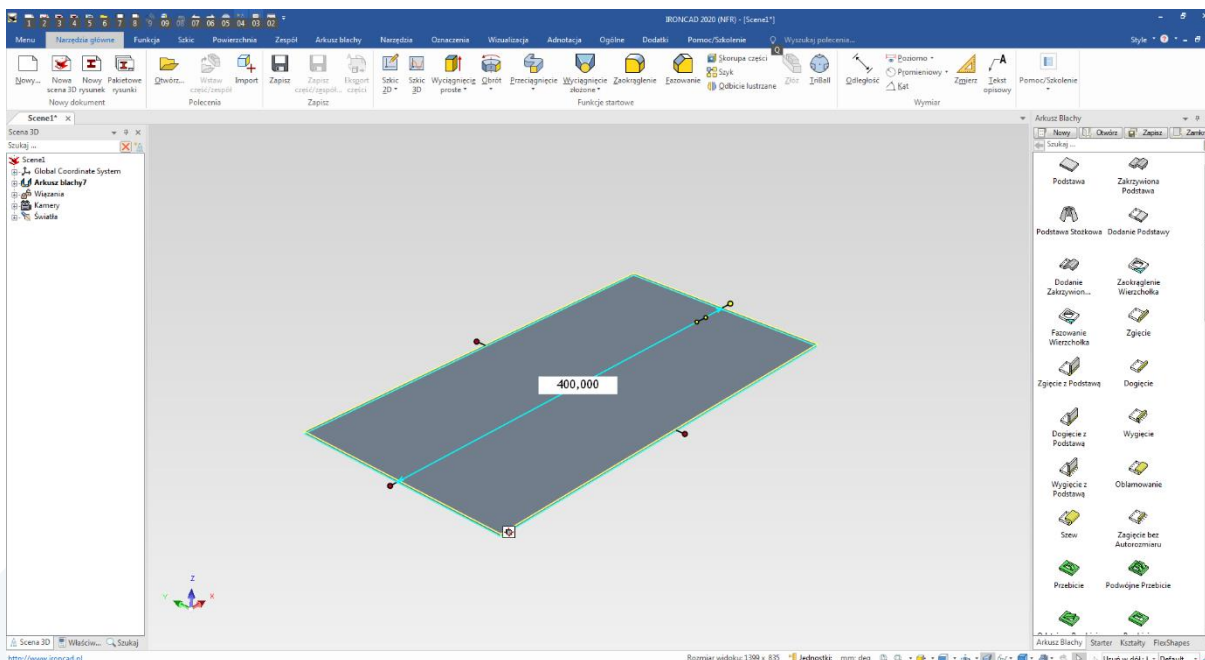
C:\Users\TMSYS\AppData\Local\IronCAD\IRONCAD\22.0\pl-PL\SheetMetal\Tooltbl.txt

Wczytaj Eksport OK Anuluj Zastosuj Pomoc

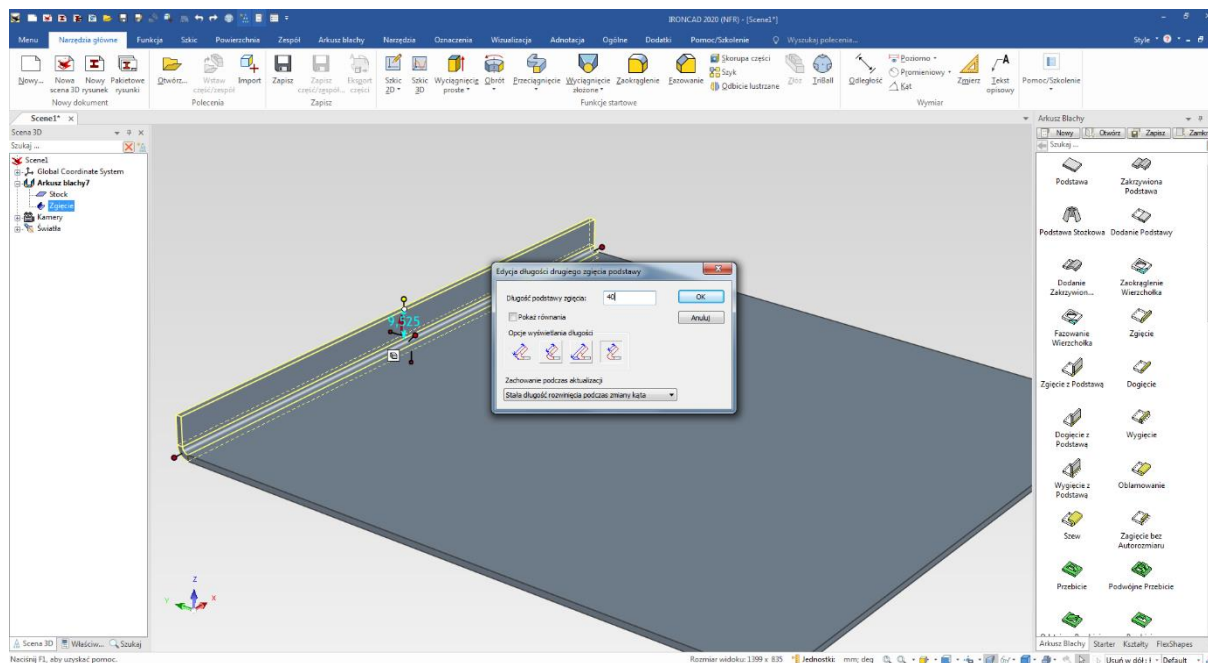
Po wyjściu z Opcji, wracamy do sceny i w przeglądarce katalogów (domyślnie prawa strona ekranu) otwieramy katalog *Arkusz Blachy*. Następnie, z wykorzystaniem metody przeciągnij i upuść przenosimy element *Podstawa* na scenę.



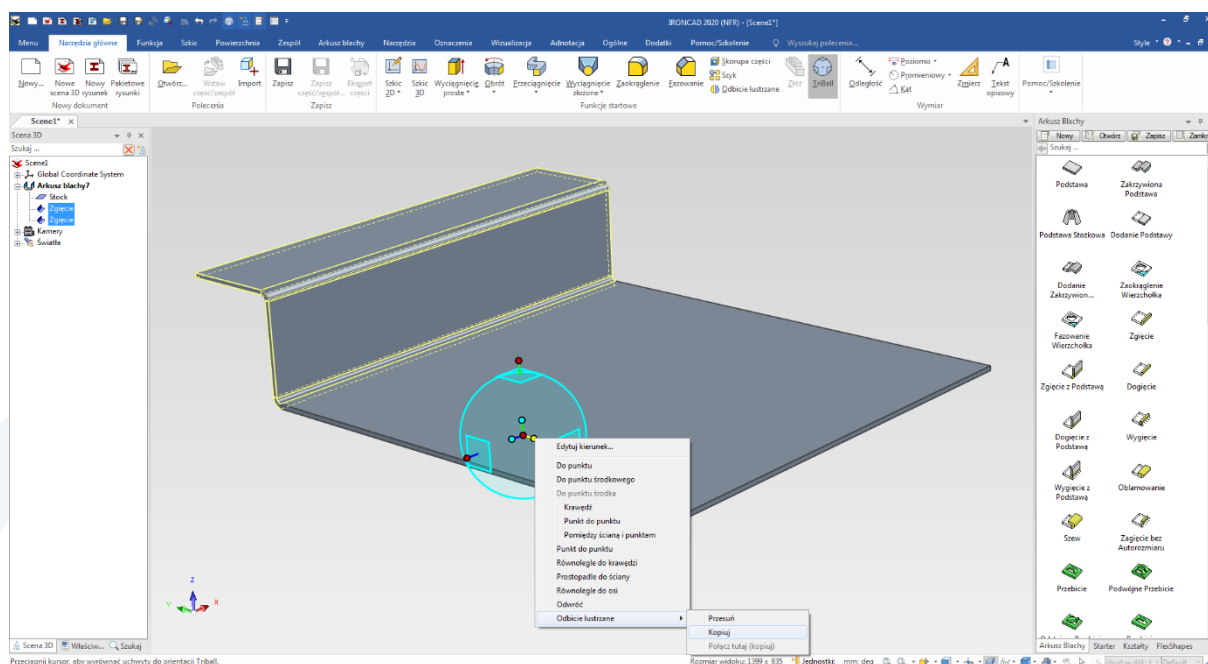
Po utworzeniu podstawy możemy zdefiniować wymiar za pomocą uchwytów wymiarowych.



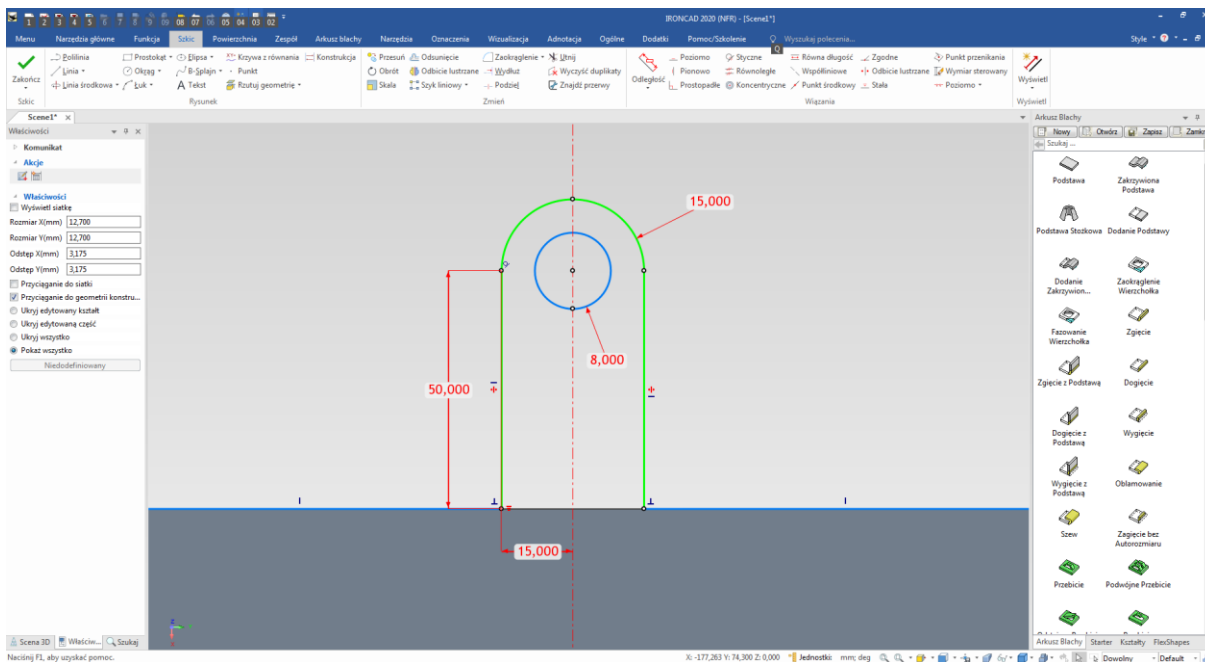
Kolejny krok to dodanie zgięć – w tym celu upuszczamy element *Zgięcie* na odpowiedniej ścianie lub krawędzi. Aby zdefiniować parametry gięcia, zaznaczamy odpowiednie gięcie, a następnie z wykorzystaniem uchwytów określamy długość zgięcia.



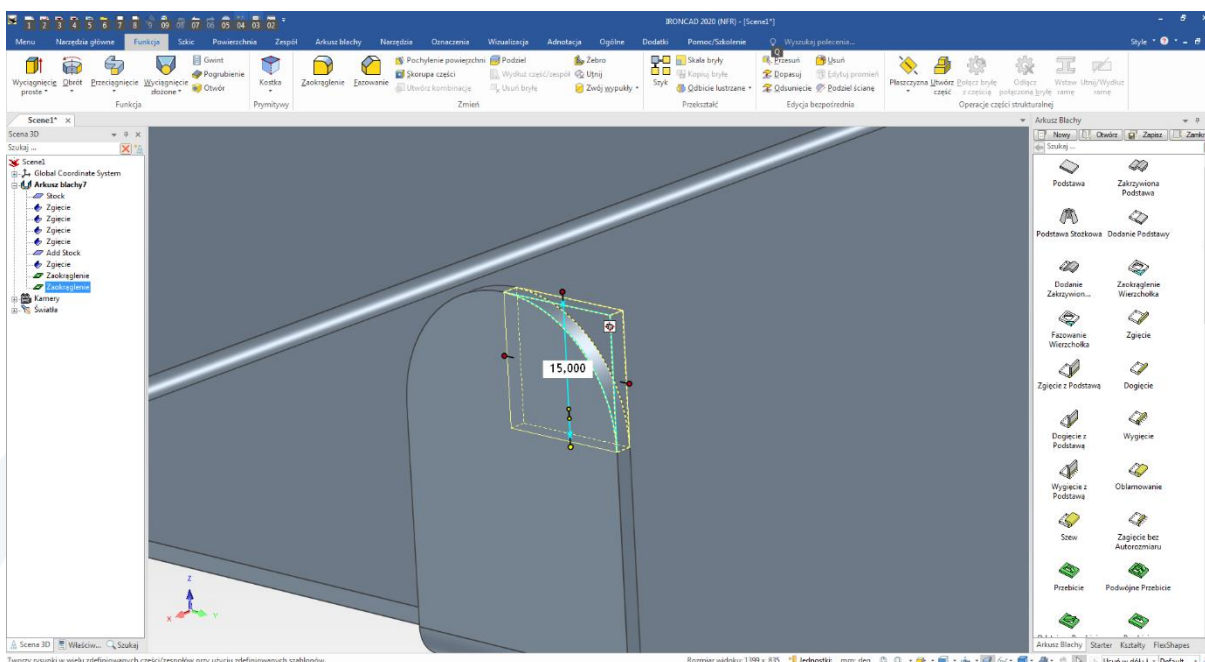
W taki sam sposób dodajemy kolejne zgięcie. Następnie, w celu utworzenia kopii zgięć zaznaczamy oba elementy i uruchamiamy narzędzie Triball. Dalej, wciskamy klawisz Spacja, aby przejść do pozycjonowania samego Triballa (szary kolor narzędzia) i klikając prawym przyciskiem myszy na zewnętrznym uchwycie, wybieramy opcję *Do punktu* i wskazujemy środek części. Po ustawieniu Triballa, klikamy prawym przyciskiem myszy na wewnętrznym uchwycie i wybieramy opcję *Kopiuj*.



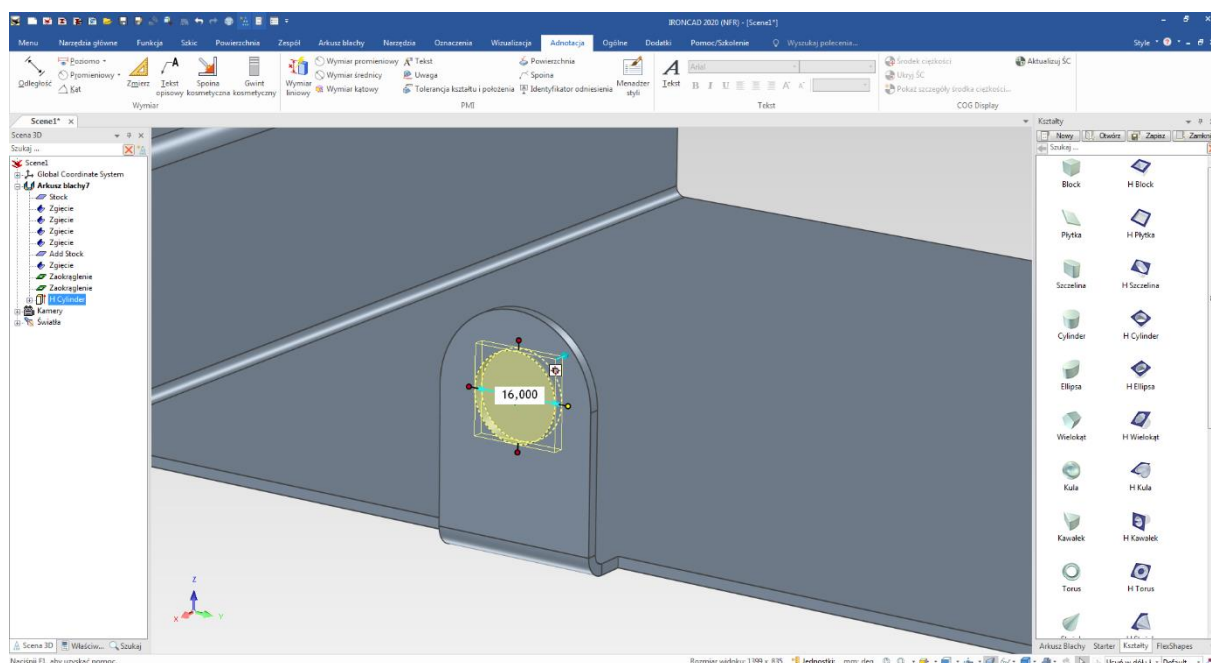
Po utworzeniu kopii przechodzimy do edycji kształtu podstawy. Zaznaczamy podstawę i po wciśnięciu prawego przycisku myszy wybieramy *Edytuj szkic*. Teraz za pomocą opcji rysunkowych, do istniejącego obrysu dodajemy poniższy szkic. Istotne, aby przed zakończeniem edycji usunąć przecinające się linie. Dzięki temu unikniemy konfliktu przy zatwierdzeniu szkicu.



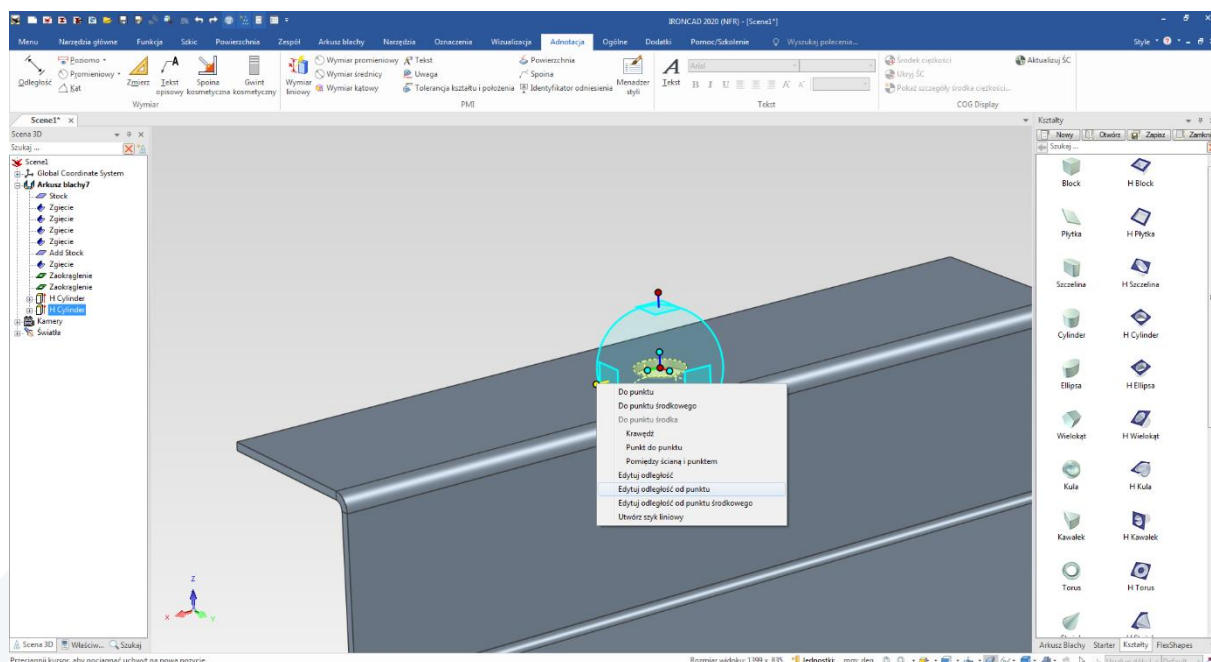
Po zatwierdzeniu szkicu przechodzimy do kolejnego gięcia. Możemy wykorzystać tutaj funkcję *Dodanie podstawy*. Następnie, po dodaniu zagięcia na podstawę, z katalogu przerzucamy pozycję *Zaokrąglenie Wierzchołka* i określamy promień zaokrąglenia.



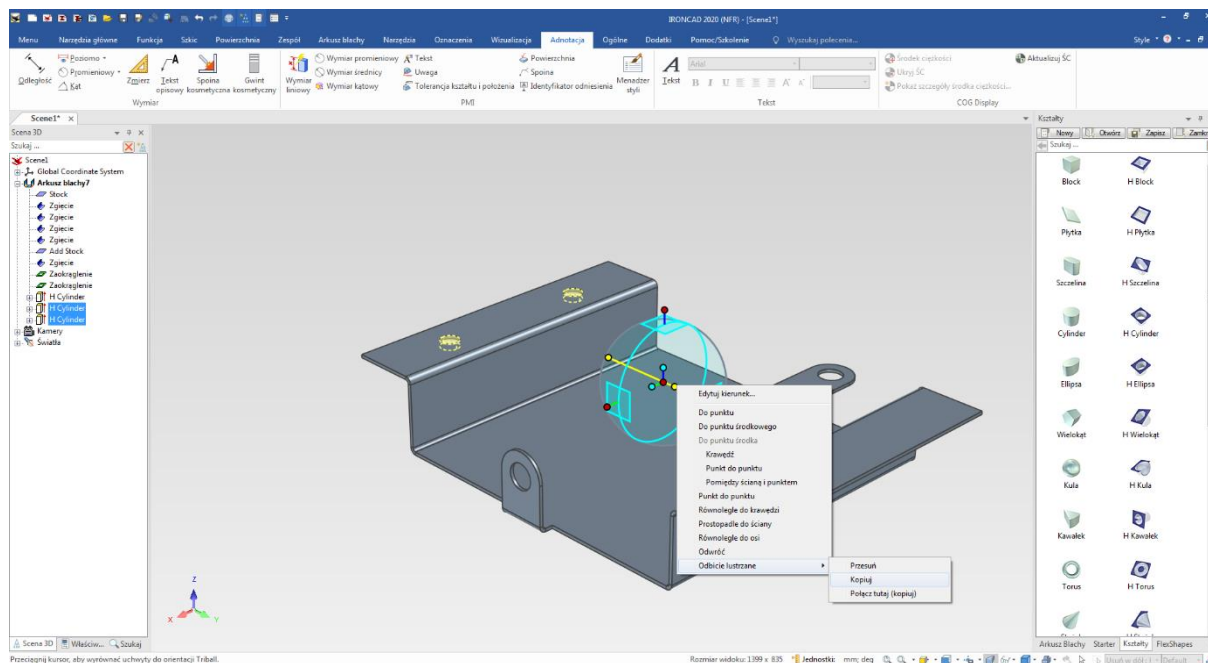
Na utworzony przed momentem element upuszczamy *H Cylinder* z katalogu *Kształty*, a następnie definiujemy jego średnicę, wykorzystując uchwyty wymiarowe.



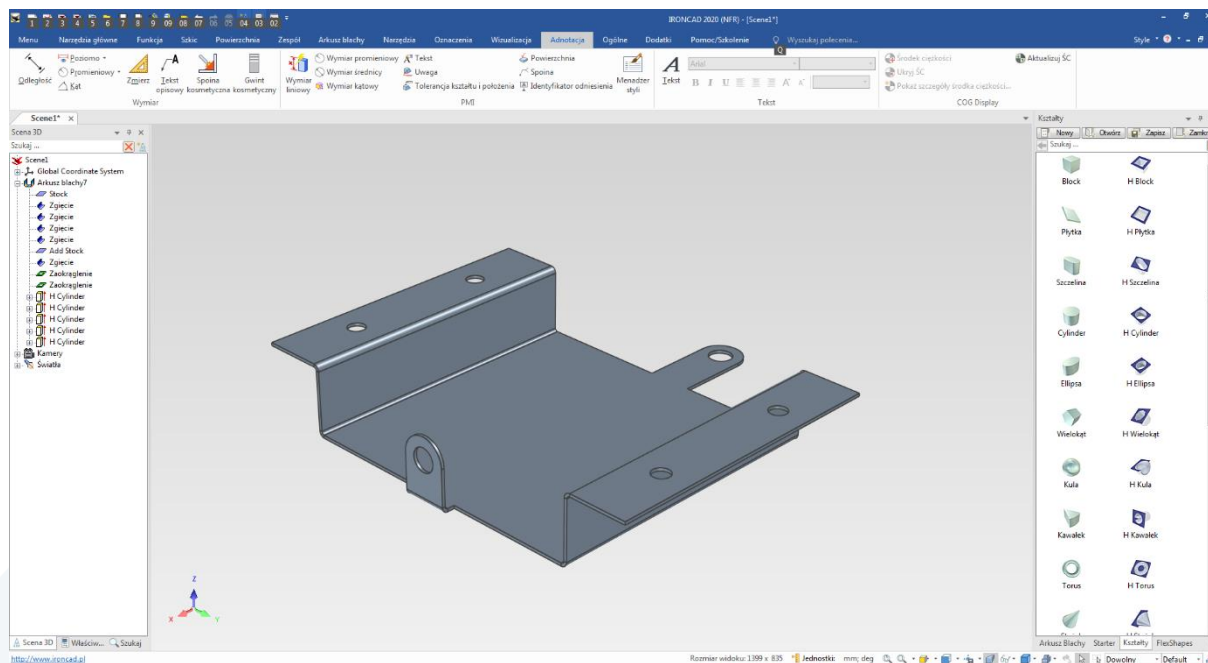
Kolejnym krokiem jest dodanie otworów na utworzonych wcześniej zgięciach. W tym celu upuszczamy również *H Cylinder* z katalogu *Kształty*, a następnie ustawiamy otwory korzystając z narzędzia *Triball*.



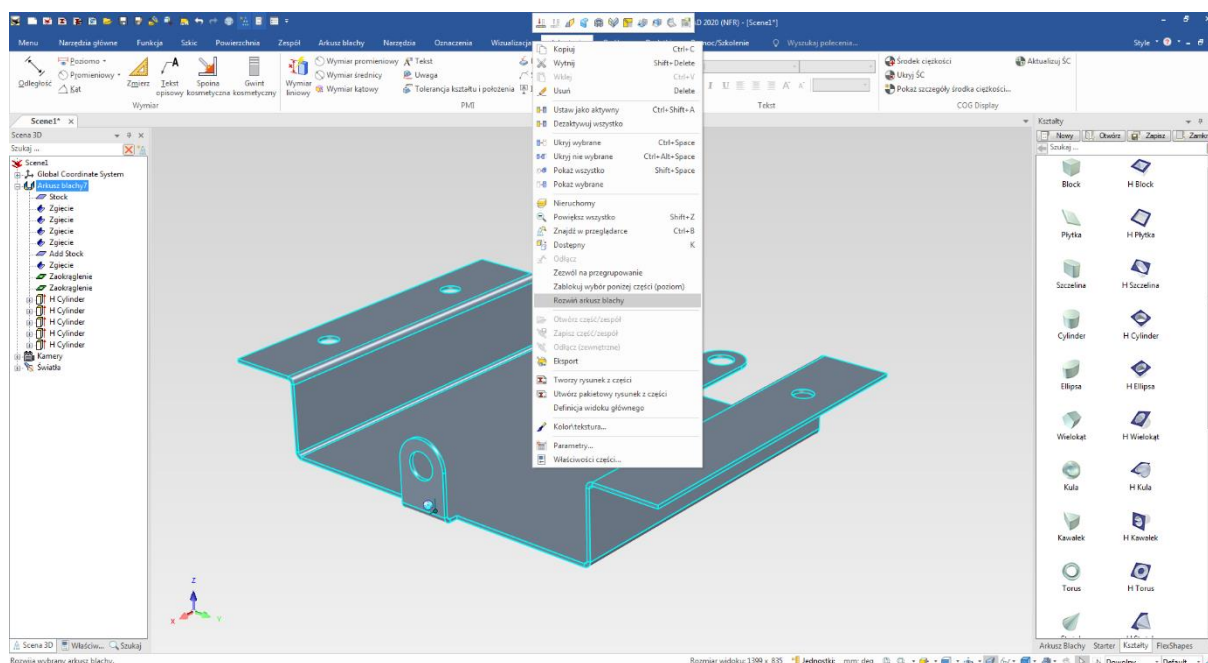
Po spozycjonowaniu otworów na jednym gięciu przechodzimy do stworzenia kopii po przeciwnej stronie. Procedura jest taka sama, jak poprzednio – zaznaczenie otworów, uruchomienie narzędzia Triball, ustawienie Triballa i stworzenie kopii.



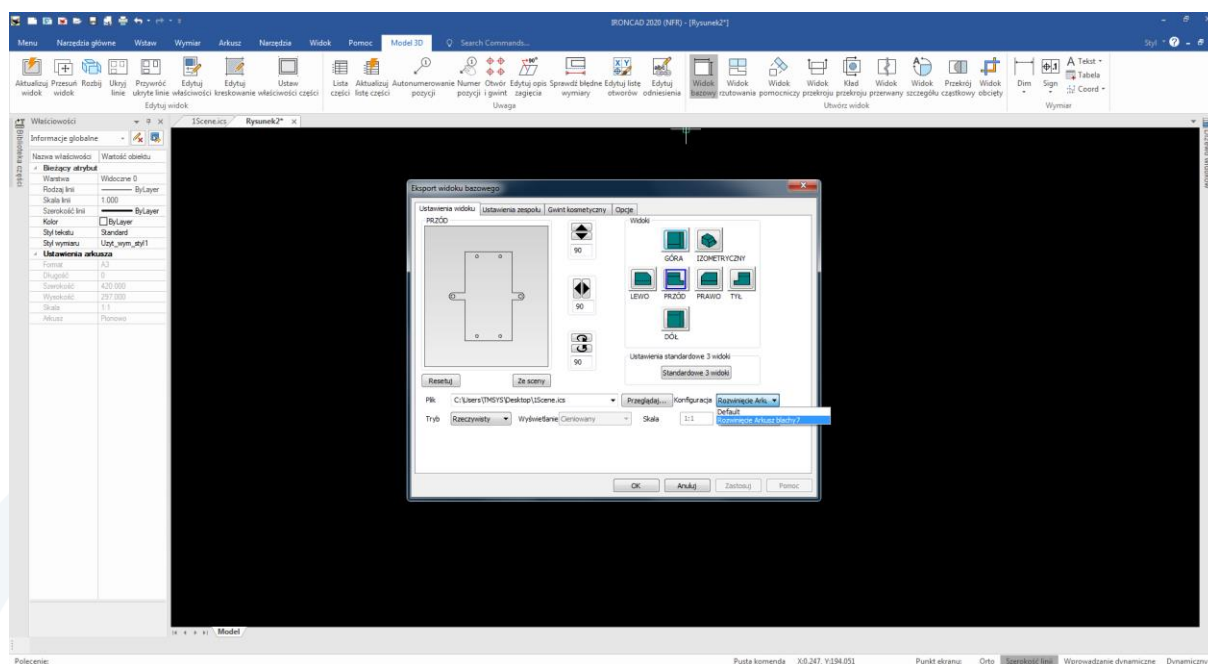
Po stworzeniu kopii widzimy gotowy element.



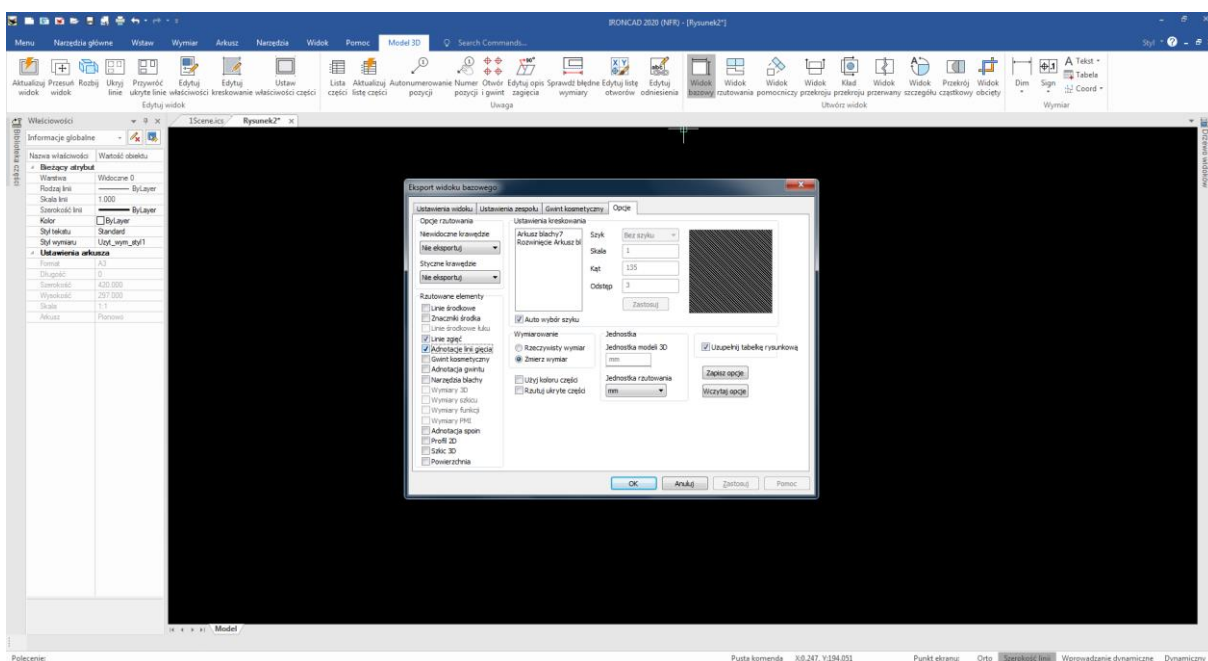
Aby uzyskać rozwinięcie blachy, zaznaczamy całą część, a następnie po kliknięciu prawym przyciskiem myszy wybieramy **Rozwiń arkusz blachy**.



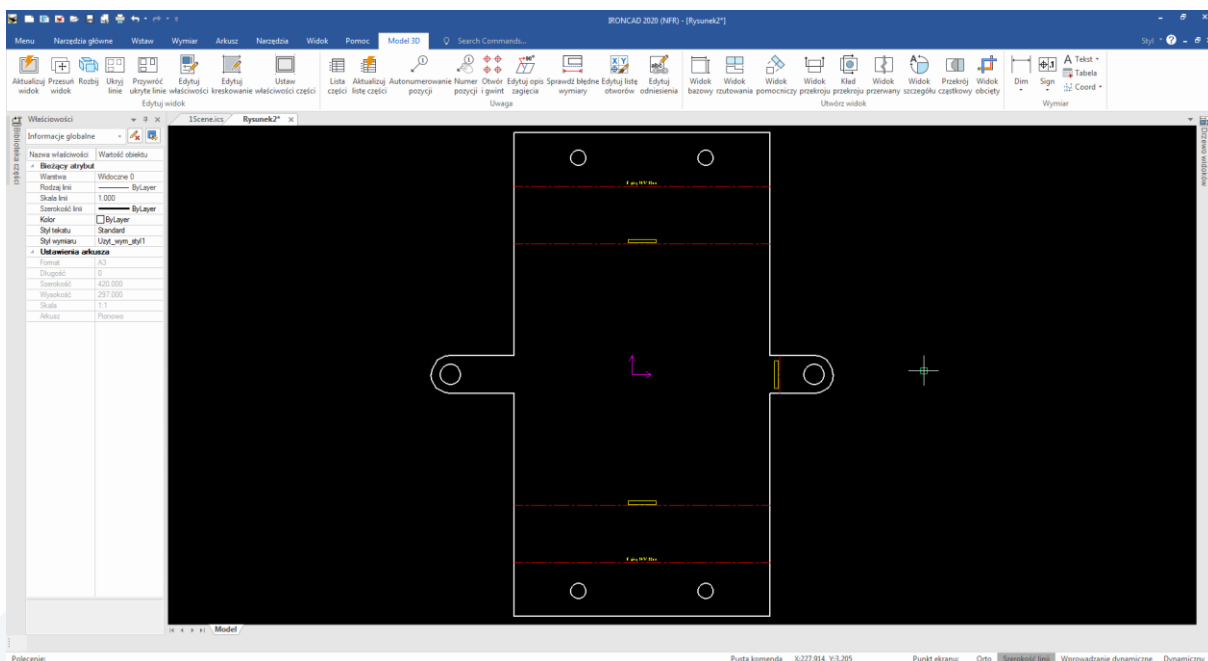
Aby przejść do wygenerowania pliku DXF, z górnego paska szybkiego dostępu wybieramy **Nowy**, a następnie **CAXA Draft**. W oknie wyboru szablonu wybieramy pusty szablon. Następnie, przechodzimy do zakładki **Model 3D** i wybieramy opcję **Widok bazowy**. W tym miejscu określamy rzutowane widoki. Istotne, aby pole **Konfiguracja** zmienić na rozwinięcie arkusza blachy.



Przed zatwierdzeniem możemy przejść do karty *Opcje*, aby określić, czy chcemy dodać też linie gięcia oraz adnotacje linii gięcia.

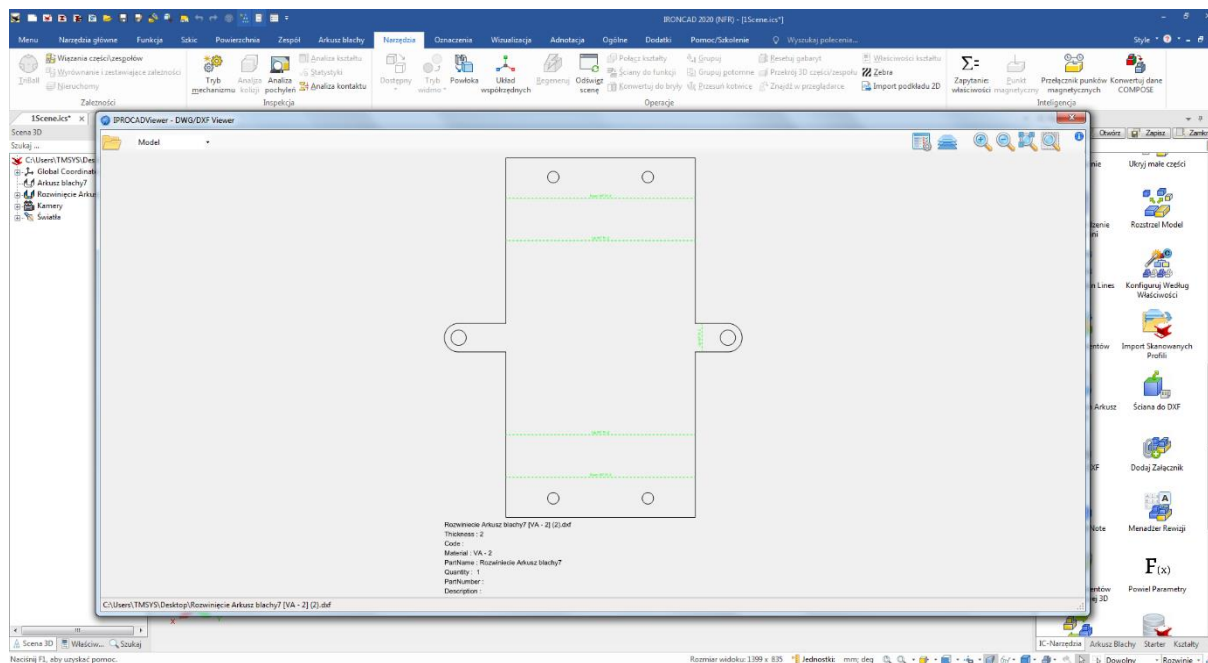


Zatwierdzamy generowanie widoku i lewym przyciskiem myszy wstawiamy widok.



Tak utworzony plik możemy zapisać do formatu DWG/DXF po wyborze opcji *Zapisz jako* z górnego paska szybkiego dostępu.

Alternatywna oraz nieco szybsza metoda to wykorzystanie nakładki IC-Normalia. W przeglądarce katalogów otwieramy IC-Narzędzia, a następnie na utworzone rozwinięcie blachy upuszczamy element *Ściana do DXF*. Definiujemy nazwę oraz format pliku i zatwierdzamy wybór.



Widoczność linii oraz adnotacji gięć możemy zmienić w ustawieniach nakładki. W tym celu, w wyszukiwarce systemu Windows wpisujemy: *Ustawienia IC-Normalia*, po czym w karcie *Dodatki* wybieramy preferowane ustawienia.