
Autodesk® PartMaker® 2017

Что нового



Autodesk® PartMaker® 2017

© 2016 Delcam Limited. All Rights Reserved. Except where otherwise permitted by Delcam Limited, this publication, or parts thereof, may not be reproduced in any form, by any method, for any purpose.

Certain materials included in this publication are reprinted with the permission of the copyright holder.

Trademarks

The following are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and other countries: 123D, 3ds Max, Alias, ArtCAM, ATC, AutoCAD LT, AutoCAD, Autodesk, the Autodesk logo, Autodesk 123D, Autodesk Homestyler, Autodesk Inventor, Autodesk MapGuide, Autodesk Streamline, AutoLISP, AutoSketch, AutoSnap, AutoTrack, Backburner, Backdraft, Beast, BIM 360, Burn, Buzzsaw, CADmep, CAiCE, CAMduct, Civil 3D, Combustion, Communication Specification, Configurator 360, Constructware, Content Explorer, Creative Bridge, Dancing Baby (image), DesignCenter, DesignKids, DesignStudio, Discreet, DWF, DWG, DWG (design/logo), DWG Extreme, DWG TrueConvert, DWG TrueView, DWGX, DXF, Ecotect, Ember, ESTmep, FABmep, Face Robot, FBX, FeatureCAM, Fempro, Fire, Flame, Flare, Flint, ForceEffect, FormIt 360, Freewheel, Fusion 360, Glue, Green Building Studio, Heidi, Homestyler, HumanIK, i-drop, ImageModeler, Incinerator, Inferno, InfraWorks, Instructables, Instructables (stylized robot design/logo), Inventor, Inventor HSM, Inventor LT, Lustre, Maya, Maya LT, MIMI, Mockup 360, Moldflow Plastics Advisers, Moldflow Plastics Insight, Moldflow, Moondust, MotionBuilder, Movimento, MPA (design/logo), MPA, MPI (design/logo), MPX (design/logo), MPX, Mudbox, Navisworks, ObjectARX, ObjectDBX, Opticore, P9, PartMaker, Pier 9, Pixlr, Pixlr-o-matic, PowerInspect, PowerMill, PowerShape, Productstream, Publisher 360, RasterDWG, RealDWG, ReCap, ReCap 360, Remote, Revit LT, Revit, RiverCAD, Robot, Scaleform, Showcase, Showcase 360, SketchBook, Smoke, Socialcam, Softimage, Spark & Design, Spark Logo, Sparks, SteeringWheels, Stitcher, Stone, StormNET, TinkerBox, Tinkercad, Tinkerplay, ToolClip, Topobase, Toxik, TrustedDWG, T-Splines, ViewCube, Visual LISP, Visual, VRED, Wire, Wiretap, WiretapCentral, XSI

All other brand names, product names or trademarks belong to their respective holders.

Disclaimer

THIS PUBLICATION AND THE INFORMATION CONTAINED HEREIN IS MADE AVAILABLE BY AUTODESK, INC. "AS IS." AUTODESK, INC. DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE REGARDING THESE MATERIALS.

Содержание

Что нового в PartMaker 2017	1
Ребрендинг PartMaker	1
Загрузка файлов постпроцессоров.....	1
Использование видового куба ViewCube	3
Режим привязки Перпендикулярность	5
Совместимость с другим программным обеспечением	7

Что нового в PartMaker 2017

PartMaker 2017 предлагает все исходные возможности PartMaker 2016 R2, но с множеством улучшений. В этом документе описаны наиболее значимые изменения.

Ребрендинг PartMaker

PartMaker получил новую маркировку и теперь доступен только как часть Autodesk® FeatureCAM® Ultimate.

PartMaker поставляется под системой лицензирования Autodesk. Детали лицензии доступны в диалоге **О программе**.

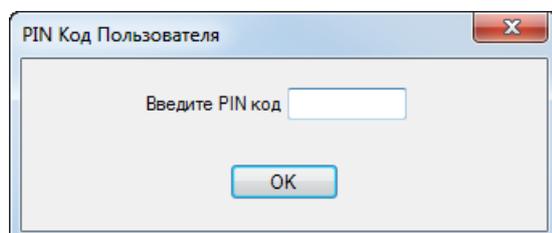
Чтобы открыть диалог **О программе**, выберите **Справка > О программе Autodesk PartMaker**.

Загрузка файлов постпроцессоров

Из-за изменений в лицензировании PartMaker теперь необходимо вводить PIN код пользователя перед тем, как загружать файлы постпроцессоров. Свой PIN код вы получили от вашего торгового представителя.

Чтобы загрузить файлы постпроцессоров:

- 1 Нажмите **Загрузить файлы постпроцессоров**  в **Главном меню**, чтобы открыть диалог **PIN код пользователя**.



- 3 Выберите файл постпроцессора, или несколько файлов, которые надо загрузить, поставив галочку рядом с этими файлами. Например:

	ID по...	ID станка	Статус загрузки
<input checked="" type="checkbox"/>	0001	Cit_B12_T2_F1-F2	
<input type="checkbox"/>	0002	Cit_B12_T2_F5-F6	
<input checked="" type="checkbox"/>	0003	Citizen_C16_T6	
<input type="checkbox"/>	0004	Citizen_C16_T7	
<input type="checkbox"/>	0005	Citizen_C16_T8	



*Дважды щелкните по файлу постпроцессора, чтобы увидеть последнюю информацию об этом файле в поле **Информация о последнем релизе** этого диалога.*

- 4 Задайте папку, в которой нужно сохранить загруженные файлы постпроцессоров, в поле **Загрузить в папку**.
- 5 Нажмите **Загрузить выбранные постпроцессоры**. PartMaker начинает загрузку выбранных файлов и показывает панель прогресса загрузки.

Когда загрузка закончена, PartMaker обновляет колонку **Статус загрузки**. Например:

	ID по...	ID станка	Статус загрузки
<input checked="" type="checkbox"/>	0001	Cit_B12_T2_F1-F2	Успешно
<input type="checkbox"/>	0002	Cit_B12_T2_F5-F6	
<input checked="" type="checkbox"/>	0003	Citizen_C16_T6	Успешно
<input type="checkbox"/>	0004	Citizen_C16_T7	
<input type="checkbox"/>	0005	Citizen_C16_T8	

Если хотите, можно нажать **Открыть папку**, чтобы открыть папку, содержащую загруженные файлы.

- 6 Нажмите **Закреть**, чтобы закрыть диалог, когда вы загрузили необходимые файлы постпроцессоров.

Использование видового куба ViewCube

Видовой куб ViewCube - это новый функционал PartMaker, позволяющий изменить и идентифицировать направление вида окна 3D моделей. Используя углы, грани, ребра и значки управления видового куба ViewCube, вы можете легко манипулировать видом окна 3D моделей. Кроме того, ViewCube автоматически обновляется при изменении ориентации вида с помощью опций куба, кнопок панели инструментов и клавиш быстрого вызова.



Видовой куб ViewCube отображается в правом верхнем углу окна 3D моделей. Щелкните мышью по кубу и потяните его, чтобы изменить ориентацию вида, или щелкните мышью:

- по грани куба, чтобы получить ортогональный вид;
- по ребру куба, чтобы получить вид с двумя гранями;
- по углу куба, чтобы получить вид с тремя гранями.

Кроме того, при перемещении курсора рядом с кубом появляется значок Исходный 🏠. Нажмите на него, чтобы получить исходный вид.

Управление ортогональными видами

При выборе ортогонального вида рядом с кубом появляются значки управления:



Нажмите:

-    , чтобы получить вид смежной грани куба;
- , чтобы повернуть вид по часовой стрелке на 90 градусов;
- , чтобы повернуть вид против часовой стрелки на 90 градусов.

Конфигурация видового куба ViewCube

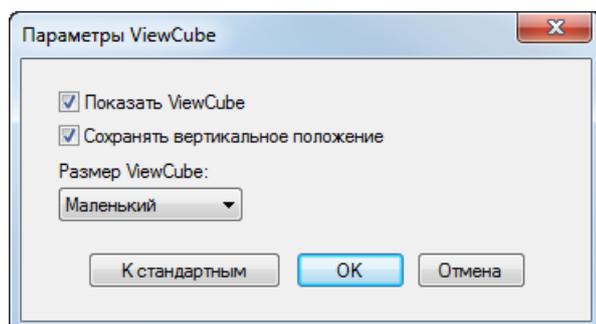
Для управления видовым кубом ViewCube щелкните по нему правой кнопкой мыши и выберите нужную опцию меню:

Выберите:

- **Установить текущий вид в качестве исходного и сохранить масштаб**, чтобы сохранить текущую ориентацию и масштаб модели в качестве исходного вида.
- **Установить текущий вид в качестве исходного и вписать**, чтобы сохранить текущую ориентацию модели в качестве исходного вида и изменить его масштаб таким образом, чтобы он целиком поместился в графическом окне.
- **Параметры**, чтобы открыть и изменить настройки видового куба ViewCube. Откроется диалог **Параметры ViewCube**.

Задание параметров видового куба ViewCube

Используйте параметры в диалоге **Параметры ViewCube** для управления внешним видом и функционалом видового куба ViewCube.



Доступны следующие параметры:

- **Показать ViewCube** — Выберите эту опцию, чтобы видовой куб ViewCube отображался в окне 3D моделей. Погасите эту опцию, чтобы его скрыть.
- **Размер ViewCube** — Выберите опцию из списка, чтобы задать размер видового куба ViewCube в окне 3D моделей. Или выберите опцию **Автоматический**, чтобы размер куба менялся при изменении размера окна 3D моделей.
- **Сохранять вертикальное положение модели** — Выберите эту опцию, чтобы предотвратить переворачивание вида. Если вы щелкнули мышью по ребру, грани или углу куба, что перевернуло бы вид вверх ногами, окно 3D моделей переключается на выбранный вид, а затем поворачивается, чтобы вернуться в вертикальное положение.

Режим привязки Перпендикулярность

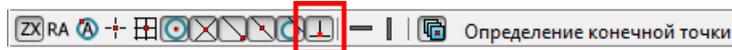
Режимы привязки доступны в рабочем окне, когда вам надо задать точку. В PartMaker 2017 появился новый режим привязки - Перпендикулярность . Используйте перпендикулярность, чтобы задать точку, в которой PartMaker создаст перпендикулярную линию.

Режим привязки Перпендикулярность доступен только после того, как была задана первая точка с помощью одного из следующих CAD инструментов:

-  Линия через две точки
-  Соединенные линии

-  Окружность по радиусу и двум точкам
-  Окружность по центру и точке

Если применимо, режим привязки Перпендикулярность может быть выбран как часть группы Мультипривязка.

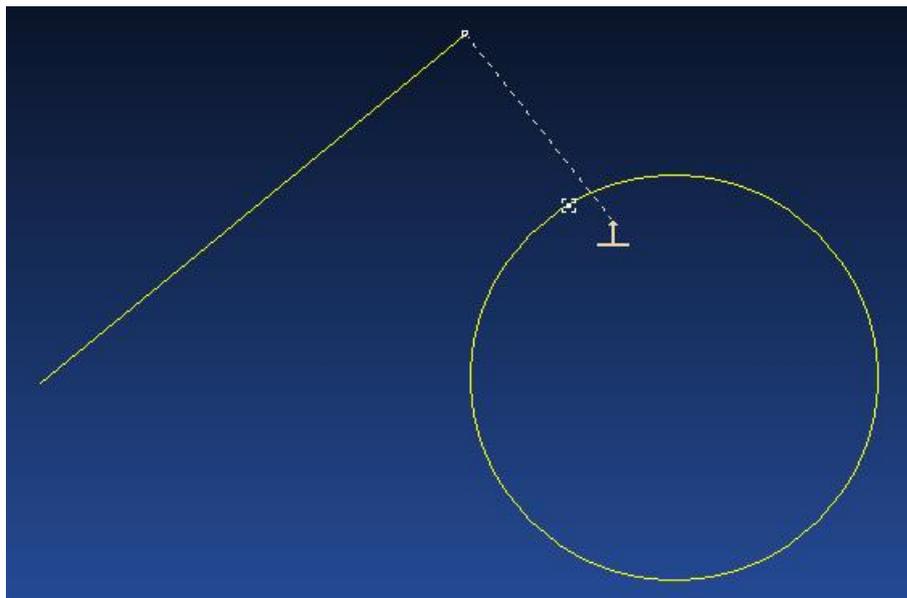


Перпендикулярность может использоваться вместе с диалогами **Повернуть**, **Переместить**, **Зеркально отобразить** и **Масштабирование** при интерактивном выборе точки с помощью значка .

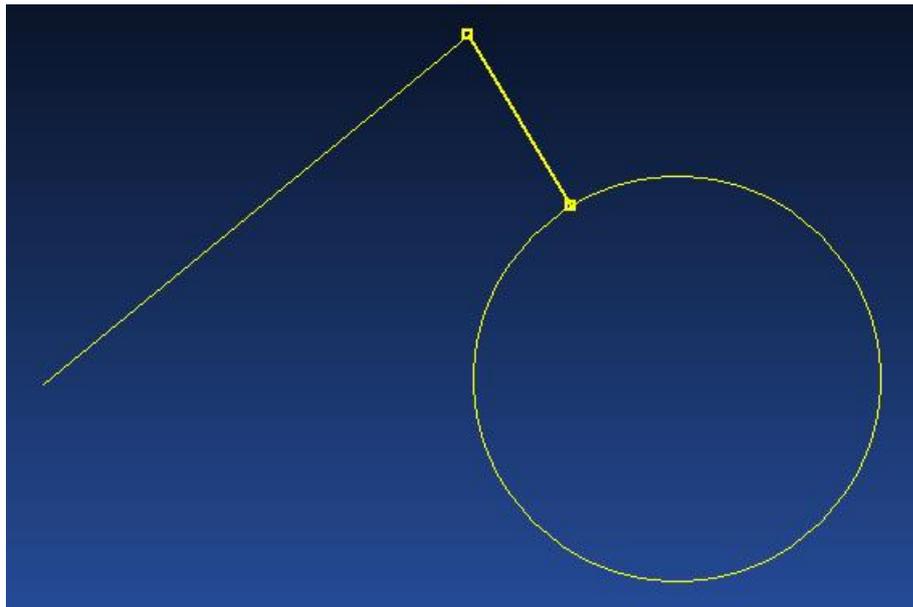


Чтобы использовать перпендикулярность для привязки к окружности от линии:

- 1 Выберите **Линия через две точки** .
- 2 Задайте первую точку в конце линии. Теперь кнопка **Перпендикулярность**  станет доступной.
- 3 Нажмите **Перпендикулярность** . Курсор изменится на .
- 4 Переместите курсор на окружность. Значок  появится на окружности в точке перпендикуляра, ближайшей к курсору.



- Щелкните в рабочем окне, чтобы начертить линию между первой заданной точкой и значком на окружности.



Совместимость с другим программным обеспечением

PartMaker 2017 теперь совместим с Autodesk® PowerMill® 2017, Autodesk Manufacturing Data Exchange Utility 2017 и Solidworks 2016 SP3.

Файлы проектов, созданные в PartMaker 2017, не могут быть открыты в PartMaker 2016 R2 или более ранних версиях. Все другие файлы PartMaker совместимы с более ранними версиями PartMaker.