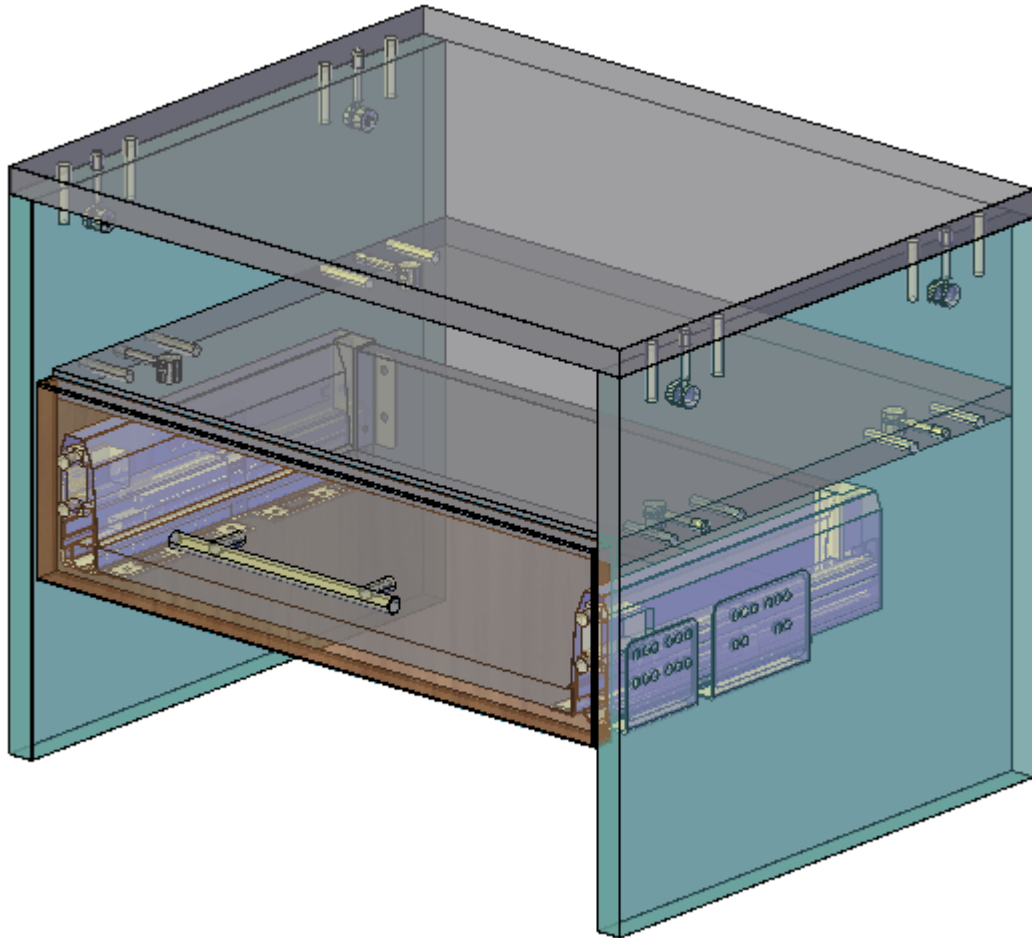


Szkolenie Kreator Artykułu: Utwórz i zastosuj Zasady Konstrukcyjne



Dokładamy wszelkich starań, aby zawartość naszej dokumentacji była kompletna, dokładna i aktualna. Jednak ze względu na ciągły rozwój oprogramowania nie możemy zagwarantować, że informacje są zawsze w pełni poprawne.

Zabiegamy, aby w kolejnych wersjach wprowadzać poprawki błędów lub przeoczeń, które zauważymy lub zostaną nam zgłoszone. Imos nie ponosi odpowiedzialności za bezpośrednie lub pośrednie szkody spowodowane użyciem lub niewykorzystaniem dostarczonych informacji lub spowodowane użyciem nieprawidłowych lub niekompletnych informacji. Informacje w tym dokumencie mogą ulec zmianie bez powiadomienia. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Data utworzenia: 15.08.2019; Ostatnia zmiana: 29.01.2020

Użyta wersja: imos iX 2019

Plan

1. Wstęp	3
2. Piętrowa struktura danych artykułu	4
3. Kreatora Artykułów	5
3.1 Początek projektowania artykułów	5
3.2 Zapisywanie artykułu	5
3.3 Określanie wymiarów artykułu	5
4. Imos podstawowe informacje	6
4.1 Zasady	6
4.2 Materiały	6
4.3 Stosowanie	6
4.4 Krawędzie	6
4.5 Połączenia	7
5. Tworzenie i przypisanie	8
5.1 Wieniec górny	8
5.1.1 Tworzenie własnych CP's	8
5.1.2 Tworzenie struktury folderów dla własnych CP	9
5.1.3 Przydzielanie własnych CP	10
5.2 Boki	11
5.2.1 Bok lewy	11
5.2.2 Bok prawy	13
5.3 Przegroda konstrukcyjna	13
5.4 Dodawanie wirtualnej półki	15
5.5 Szuflady	17
6. Konfiguruj artykułu w obszarze rysunku	19
6.1 Zapisanie artykułu	19
6.2 Pozycjonowanie artykułu	19
7. Dodatkowe materiały	21
7.1 Przykłady obrotu elementów	21

1. Wstęp



Cele ćwiczenia

- Powtórzenie treści z poprzednich ćwiczeń
- Stworzenie swoich własnych CP
- Skonstruowanie parametrów CP's
- Tworzenie własnej struktury folderów dla obiektów danych
- Wymiana automatycznie rozstawionych CP
- Poznanie zasad nazewnictwa CP (kody łączników i krawędzi)
- Zastosowanie obrotów części
- Praca z wirtualnymi podziałami
- Ustawienia szuflad

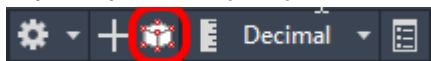
Użyte skróty

- **CP** Zasady Konstrukcyjne (Construction Principle)
- **ADG** Grupa Kreatora Artykułów (Article Designer Group)
- **_C_** Ustaw w nazwie obiektów danych zamiast „_C_”, np. „M_” dla „Miller”, aby oznaczyć obiekt jako własny.
- **_Klient** Skrót ten jest używany do nazywania folderów w systemie danych. Zastąp ten termin nazwą firmy we własnym systemie, np. "Miller"

Przygotowania

Przed tym ćwiczeniem **wyłącz tryb artykułu**. Przycisk można znaleźć na pasku stanu programu AutoCAD.

Tryb artykułu **aktywny**:

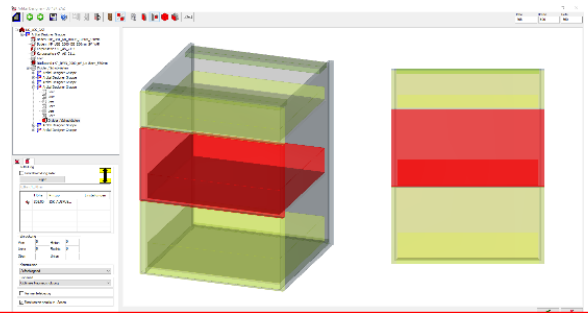


Tryb artykułu **nieaktywny**:

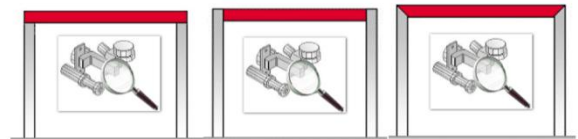


2. Piętrowa struktura danych artykułu

Kreator Artykułu
(Article Designer)



Zasady Konstrukcyjne
(Construction Principles)



Definicje części
(Part Definition)



Główny materiał
(Core Material)



Powierzchnia
(Surface)



Obrzeża
(Edging)

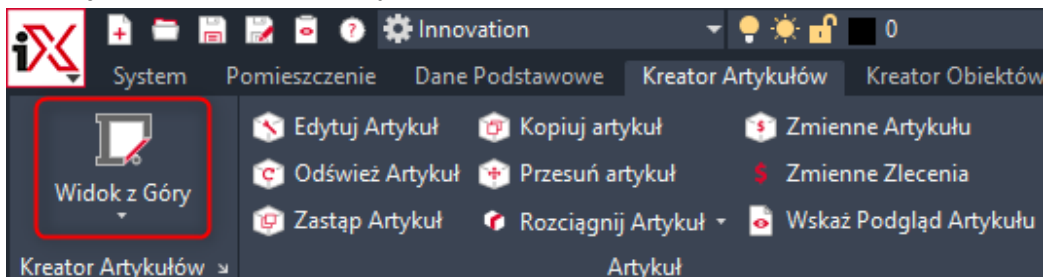


3. Kreatora Artykułów

Szczegóły dotyczące wdrażania punktów 3.1-3.3 znajdują się w ćwiczeniu: „Tworzenie i dzielenie artykułów”.

3.1 Początek projektowania artykułów

Otwórz kartę “Kreator Artykułów” i kliknij przycisk “Widok z góry”.
Teraz jesteś w Kreatorze Artykułów.



3.2 Zapisywanie artykułu

Najpierw zapisz artykuł pod wybraną nazwą.

iX

Nazwa artykułu	<input type="text" value="Stolik_nocny"/>
Opis	<input type="text"/>

Wprowadź nazwę artykułu, a następnie zakończ proces za pomocą  .

3.3 Określanie wymiarów artykułu

Najpierw określ rozmiar swojego artykułu.

W tym celu należy ustawić następujące wymiary (w mm): **W**: 400 **S**: 520 **G**: 400

Wysokość	Szerokość	Głębokość
<input type="text" value="400"/>	<input type="text" value="520"/>	<input type="text" value="400"/>

4. Imos podstawowe informacje

Znaczenie nazw CP zostanie wyjaśnione na przykładzie "CP_1_TSI_1000_C1".

4.1 Zasady

"CP_1_TSI_1000_C1"

„CP” wskazuje, że element danych jest zasadą konstrukcji.

4.2 Materiały

"CP_1_TSI_1000_C1"

Liczba na 4 pozycji nazwy CP, w tym przypadku „1”, wskazuje na pochodzenie materiału. Dane dostawy wykorzystują zmienne zamiast określonego materiału. Zmienne mają wartość domyślną, która nadaje nazwę określonemu materiałowi. Wartość zmiennych można ustawić w oknie dialogowym zmiennych związanych z **artykułem** lub **zamówieniem**. Używanie zmiennych będzie tematem późniejszego ćwiczenia.

Oto kilka przykładów znaczenia kodu materiału:

No.	Zmienna	Domyślna wartość
- 1	\$MAT_1	iX_PB19_MEL_White_G
- 2	\$MAT_2	iX_PB22_MEL_White_G
- 3	\$MAT_3	iX_PB22_MEL_White_M
- 4	\$MAT_4	iX_PB25_MEL_Walnut_G

4.3 Stosowanie

"CP_1_TSI_1000_C1"

Miejsca od 6 do 8 opisują zastosowanie CP, w tym przypadku:

- **TSI** = Wieniec górny wpuszczany (**T**op **S**helf **I**nset)
- **TSO** = Wieniec górny nakładany (**T**op **S**helf **O**nset)

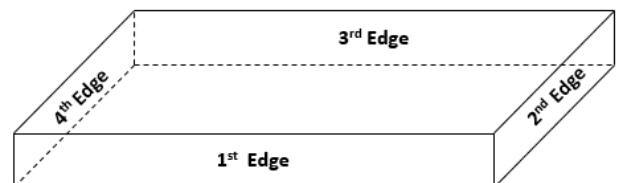
4.4 Krawędzie

"CP_1_TSI_1000_C1"

Kod krawędzi pokazuje położenie i wykończenie krawędzi.

Nazwa każdego CP (panele boczne, półki...) zawiera kod krawędzi, który określa, które krawędzie są oklejane.

Istnieją części z więcej lub mniej niż 4 krawędziami, w tym przypadku kod będzie dłuższy lub krótszy.



Jak wspomniano powyżej, liczby odnoszą się do nazwy zmiennej, która odnosi się do określonego obramowania (w imos „Profile”).

Poniżej znajduje się kilka przykładów znaczenia numeru profilu w danych dostawy imos.

No.	Zmienna	Domyślna wartość
- 0		Bez oklejenia, przypisany jest profil PRF_00
- 1	\$PRF_1	iX_MEL_White_03mm_G
- 2	\$PRF_2	iX_MEL_Black_03mm_M
- 3	\$PRF_3	iX_MEL_White_03mm_M
- 4	\$PRF_4	iX_MEL_Walnut_03mm_G

Przykłady kodu krawędzi:

1000

- 1st Krawędź = \$PRF_1 iX_MEL_White_03mm_G
- 2nd Krawędź = Bez oklejenia, przypisany jest profil PRF_00
- 3rd Krawędź = Bez oklejenia, przypisany jest profil PRF_00
- 4th Krawędź = Bez oklejenia, przypisany jest profil PRF_00

4202

- 1st Krawędź = \$PRF_4 iX_MEL_Walnut_03mm_G
- 2nd Krawędź = \$PRF_2 iX_MEL_Black_03mm_M
- 3rd Krawędź = Bez oklejenia, przypisany jest profil PRF_00
- 4th Krawędź = \$PRF_2 iX_MEL_Black_03mm_M

4.5 Połączenia

“CP_1_TSI_1000_C1”

CP może także używać zmiennych zamiast predefiniowanego łącznika. Kod „C1” odpowiada nazwie zmiennej, która sama w sobie odnosi się do określonej sytuacji połączenia.

W ten sposób można przypisać różne sytuacje połączeń dla lewej i prawej krawędzi (dla części poziomych) lub dla górnej i dolnej krawędzi (dla części pionowych).

Nadal można przypisać określone sytuacje połączeń, takie jak kołek lub mimośród.

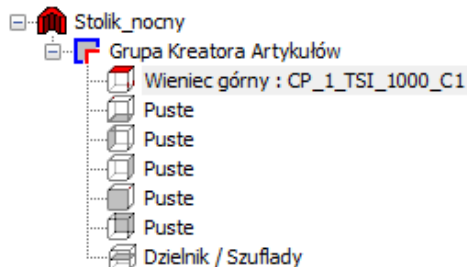
Poniższe przykłady wyjaśniają znaczenie skrótów używanych do opisanie sytuacji połączeń w CP:

No.	Zmienna	Domyślna wartość dla prawa/lewa
- C1	C1 lewa/ C1 prawa	Dowel_Cam/ Dowel_Cam
- C2	C2 lewa/ C2 prawa	Dowel_Cam/ Dowel_Cam
- DO	bez zmiennej	Dowel/ Dowel
- DS	bez zmiennej	Dowel Screw/ Dowel Screw
- CA	bez zmiennej	Cam/ Cam
- DC	bez zmiennej	Dowel_Cam/ Dowel_Cam
- SC	bez zmiennej	Screw/ Screw
- nC	bez zmiennej	bez łącznika

5. Tworzenie i przypisanie

5.1 Wieniec górny

5.1.1 Tworzenie własnych CP's

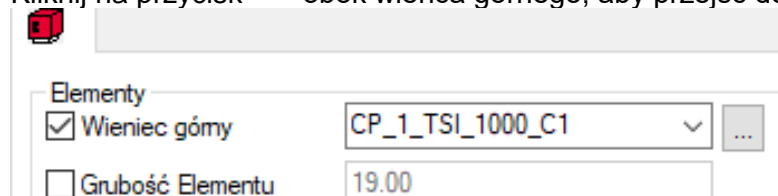


Dwukrotne kliknięcie raz symbolu górnej półki powoduje umieszczenie CP dla górnej półki w ADG.

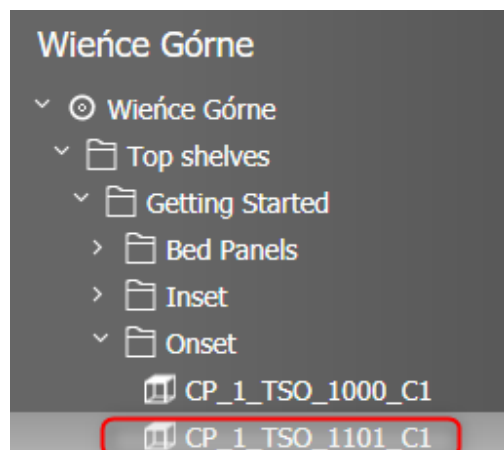
CP „**CP_1_TSI_1000_C1**” jest automatycznie przypisywana przez program. Ale w przypadku tego stolika nocnego okleimy krawędzie 1, 2 i 4 wieńca górnego.

Dlatego do górnej półki należy przypisać inny CP.

Kliknij na przycisk  obok wieńca górnego, aby przejść do Managera Elementów.



Teraz wybierz Wieniec Górny ze **zmienną sytuacją połączenia (C1)** w Managerze Elementów.

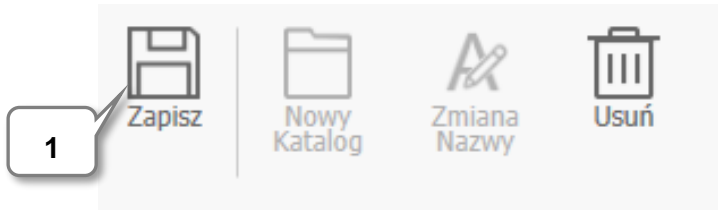



Zmień nazwę na “_C_1_TSO_1101_C1”



Zastąp _C_ inicjałami klienta (zobacz zastosowane skróty)




Kliknij Zapisz (1).



 **_C_1_TSO_1101_C1**

_C_1_TSO_1101_C1

Teraz stworzyłeś swój własny CP:

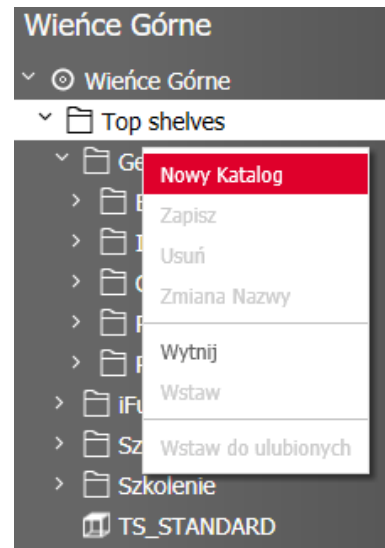
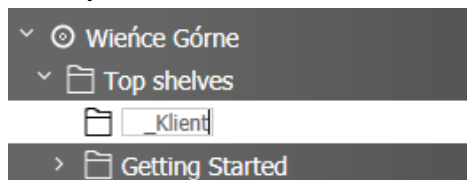
-  CP_1_TSO_111100_C1_WFC6L
-  CP_1_TSO_111100_TFC6L
-  **_C_1_TSO_1101_C1**

5.1.2 Tworzenie struktury folderów dla własnych CP

Ta CP nie powinna znajdować się w strukturze folderów „**Getting started**”, ale powinna być zapisana w strukturze folderów specyficznej dla klienta „**_Klient**”.

W tym celu utwórz nowy folder w folderze **Top shelves (Wieńce Górne)**.

Nazwij ten folder „**_Klient**”.



W nowym folderze możesz utworzyć strukturę folderów zgodnie ze swoimi potrzebami „**_Klient**”. Jeśli nie masz pewności lub nie masz pewności co do struktury folderów, po prostu skopiuj zastosowaną strukturę „**Getting started**” w folderze „**_Klient**”.

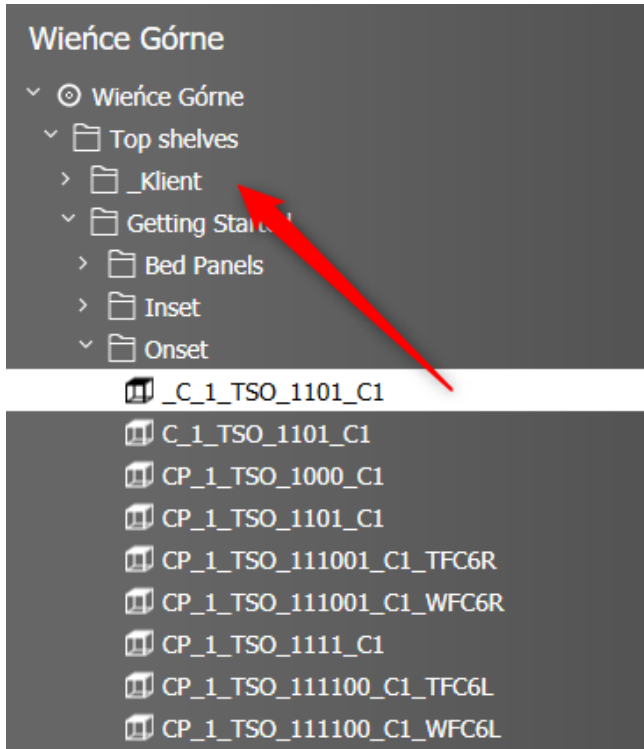
W tym przykładzie konfigurujesz folder **Nakładane (Onset)**.



Wskazówka

- Początkowy „_” w nazwie folderu „_Klient” zapewnia, że folder określony dla klienta w kolejności alfabetycznej jest zawsze na górze.
- Czy chcesz wyświetlić strukturę folderów w kolejności alfabetycznej natychmiast po utworzeniu swojego **_C-Folderu**? Wystarczy, że naciśniesz klawisz „F5”.


Teraz przeciągnij nowo utworzoną CP za pomocą myszy do nowo utworzonych folderów.

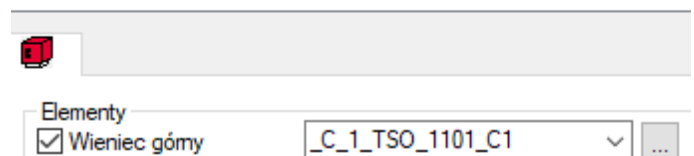
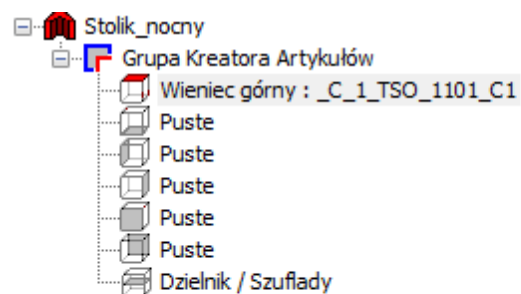


5.1.3 Przydzielanie własnych CP

Upewnij się, że nowo utworzona CP została wybrana w strukturze folderów.



Klikając na , opuszczasz Menager Elementów i wracasz do Kreatora Artykułów i tym samym przypisujesz górny wieniec artykułu z nowo utworzoną CP.



5.2 Boki

5.2.1 Bok lewy

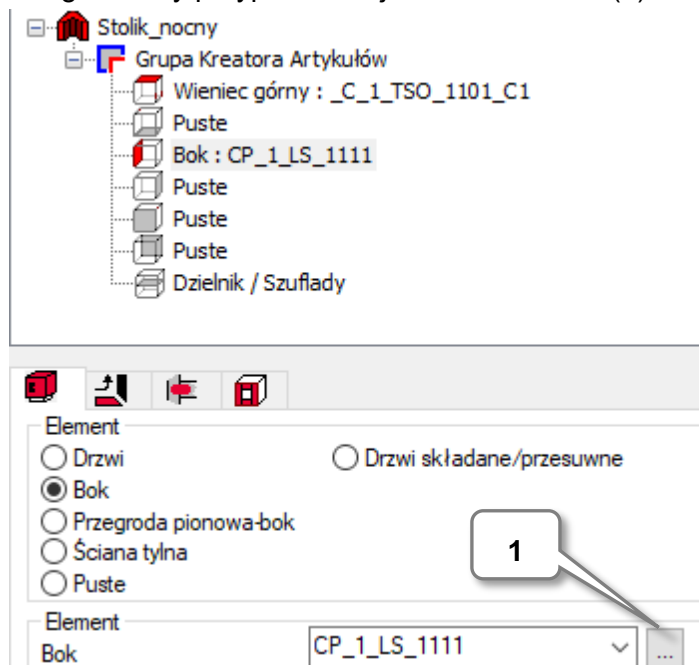
Teraz kontynuujemy dodawanie **lewego boku**.

CP „CP_1_LS_1111” jest automatycznie ustawiana dla lewego boku. Natomiast do stolika nocnego potrzebne są boki, które są oklejone na krawędziach 1, 2 i 4. Oznacza to boki z kodem krawędzi **1101** zamiast **1111**.

Wskazówka

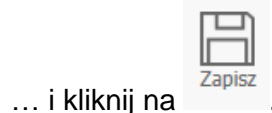
Rozdział 7 poniżej wyjaśnia, w jaki sposób części są obracane do pozycji poziomej. W pozycji poziomej kod krawędzi jest nakładany na krawędzie w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara (jak opisano w rozdziale 4).

Dlatego należy przypisać kolejne CP do boków (1).

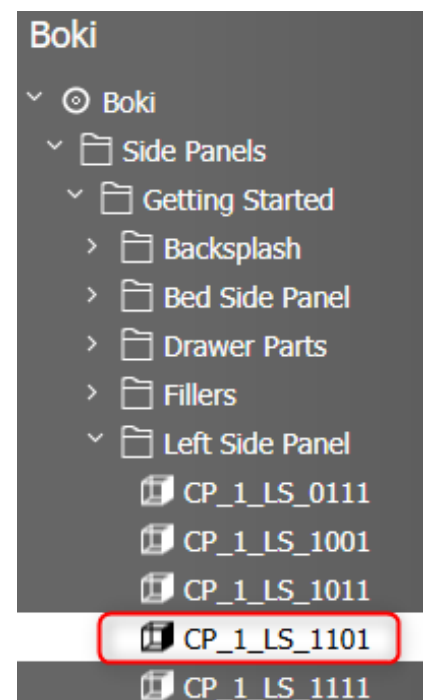


Wybierz stronę z kodem krawędzi **1101** w Managerze Elementów.

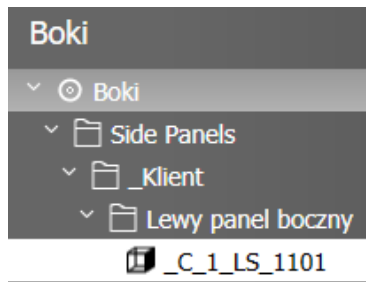
Zmień nazwę na “_C_1_LS_1101” ...



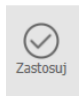
... i kliknij na



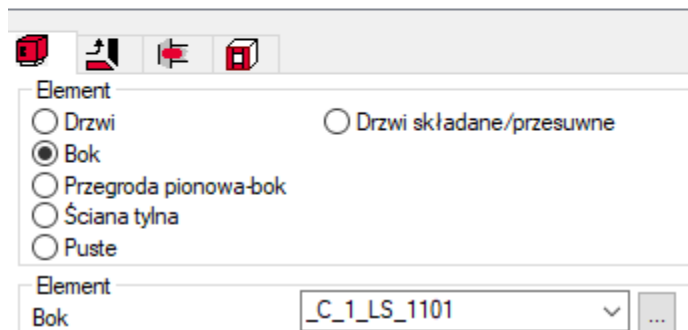
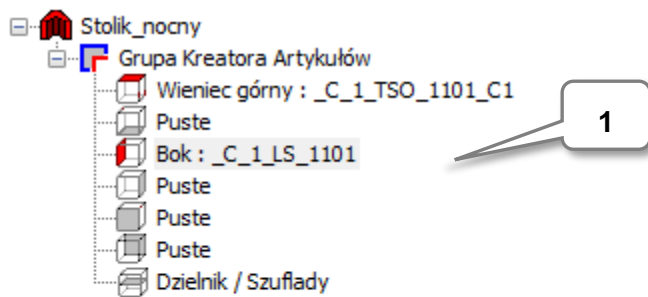
Teraz utwórz analogicznie do poprzednio utworzonego CP wieńca górnego odpowiednią strukturę folderów dla strony CP i przenieś nową stronę CP w strukturze.



Upewnij się, że nowo utworzony CP został wybrany i

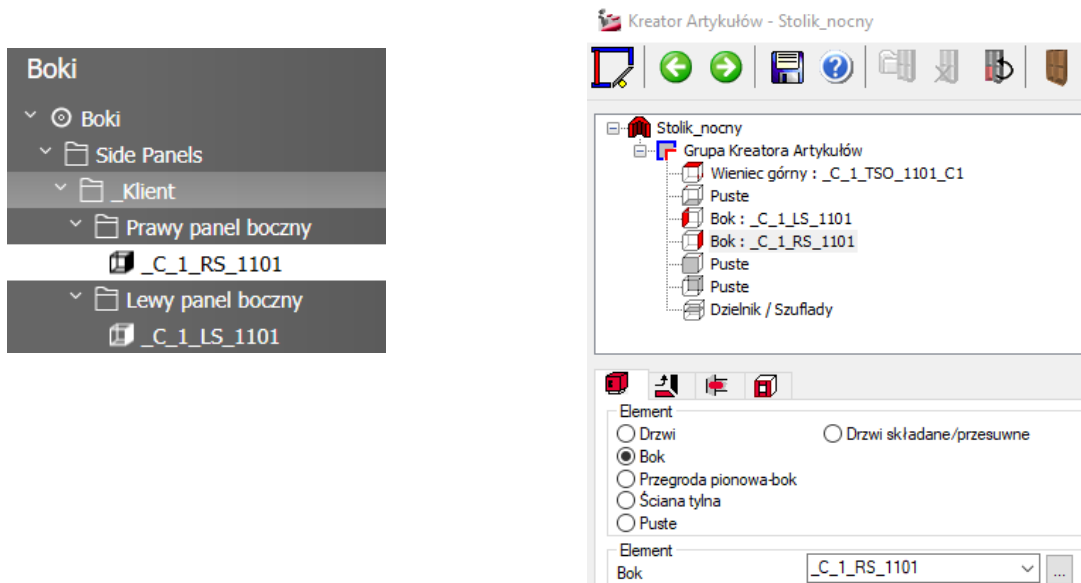
opuść Manager Elementów za pomocą  .

Teraz nowo utworzony CP został przypisany do lewej strony (1).



5.2.2 Bok prawy

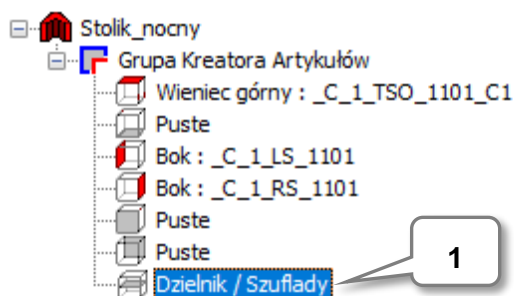
Powtórz ten proces dla prawego panelu bocznego.



W tym artykule nie trzeba wstawiać **pleców** ani **drzwi!**

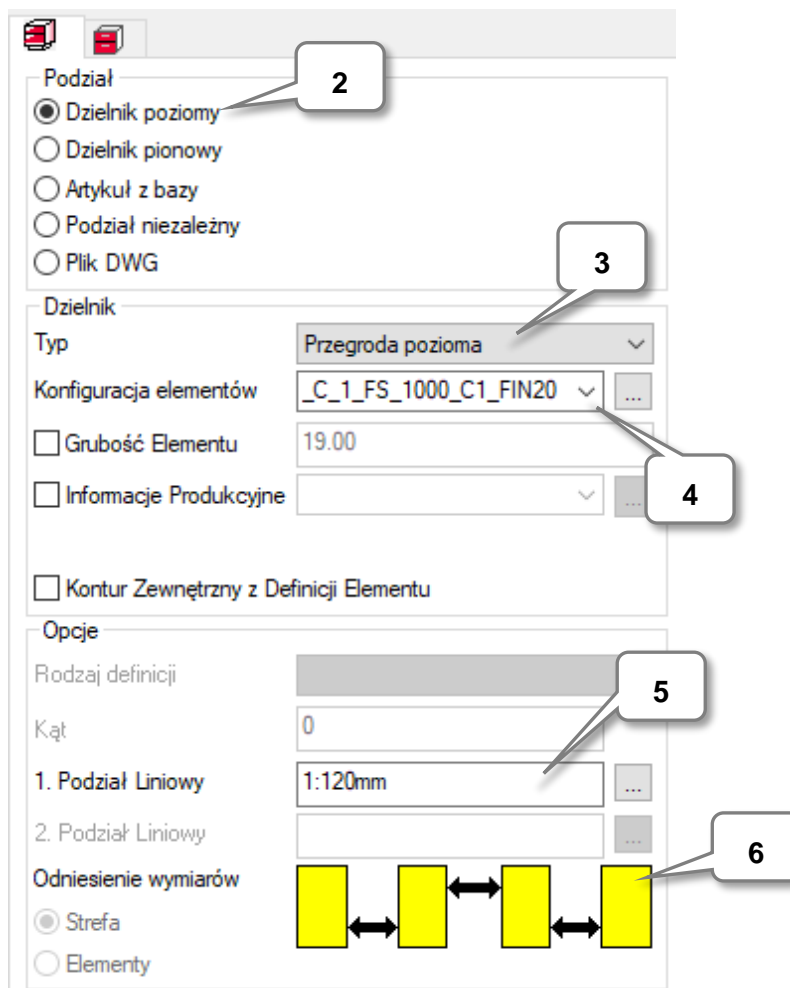
5.3 Przegroda konstrukcyjna

Aby wstawić CP dla przegrody konstrukcyjnej, wybierz wpis **Dzielnik/ Szuflady** (1) w ADG.



Następnie wprowadź następujące ustawienia artykułu:

- Podział:** Dzielnik poziomy (2)
- Typ:** Przegroda pozioma (3)
- Zasada Konstrukcyjna:** _C_1_FS_1000_C1_FIN20 (4)
(zobacz wskazówkę na następnej stronie)
- Podział liniowy:** 1:120mm (5)
- Odniesienie wymiarów:** Wyczyść wymiar (6)



Wskazówka

Utwórz nową CP w taki sam sposób jak poprzednio.

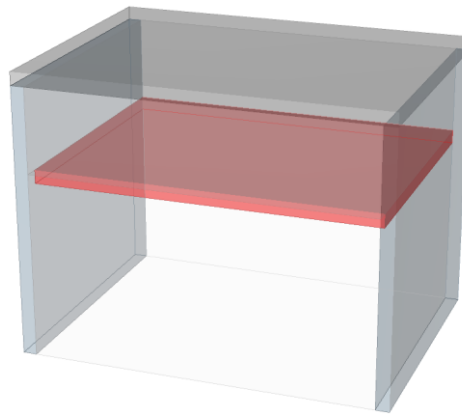
- Wybierz podobną CP
- Zmień nazwę wybranej CP
- Zapisz nową CP
- Utwórz nowy katalog
- Przeciągnij nową CP do nowego katalogu
- Opuść Menager Elementów poprzez OK

Przykłady nazewnictwa dla Przegród:

_C_FS_1000_C1_BIN20 = Wpuszczona z tyłu (**Back Inset**) **20mm**

_C_FS_1000_C1_FIN20 = Wpuszczona z przodu (**Front Inset**) **20mm**

Teraz twój artykuł zwizualizuje się, jak pokazano poniżej:



Z podziału **1:120mm** otrzymujesz dwie nowe ADG, które można dowolnie dopasowywać i ponownie dzielić.

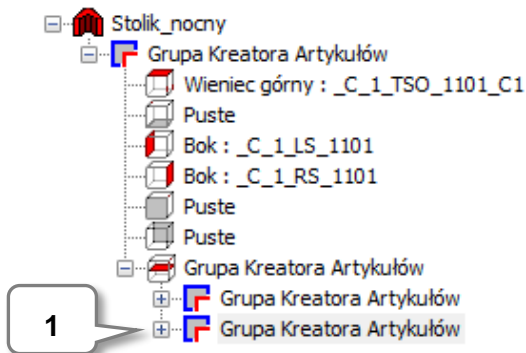
5.4 Dodawanie wirtualnej półki

Aby stworzyć ADG, w którym można ustawić szufladę, należy wstawić wirtualną półkę 120mm pod półkę konstrukcyjną.

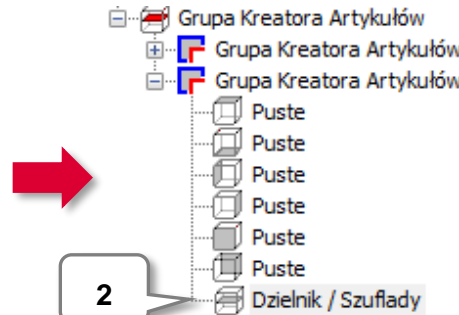


Wirtualna półka jest postrzegana jako wytyczna tworzenia strefy wsuwania szuflady.

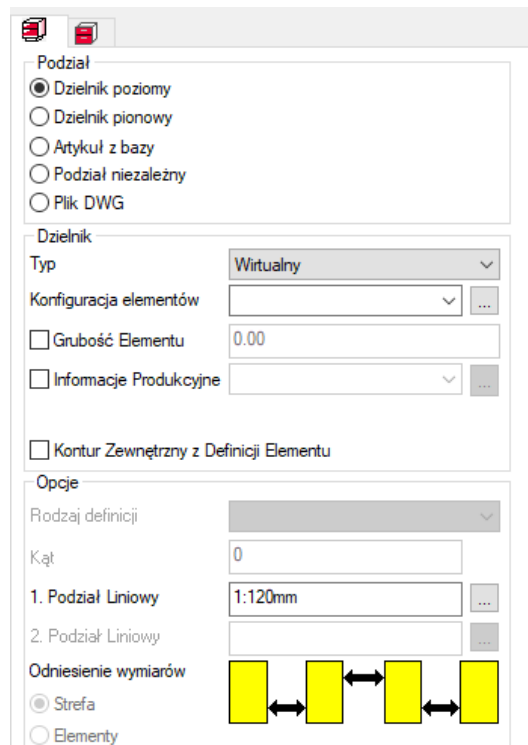
Otwórz dolny z dwóch nowych ADG, klikając symbol „+”. (1)



Teraz wybierz ponownie pozycję **Dzielnik / Szuflady**. (2)



Ustaw właściwości, jak pokazano poniżej:



Podział

- Dzielnik poziomy
- Dzielnik pionowy
- Artykuł z bazy
- Podział niezależny
- Plik DWG

Dzielnik

Typ:

Konfiguracja elementów:

Grubość Elementu:

Informacje Produkcyjne:

Kontur Zewnętrzny z Definicji Elementu

Opcje

Rodzaj definicji:

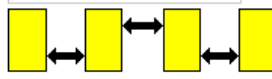
Kąt:

1. Podział Liniowy:

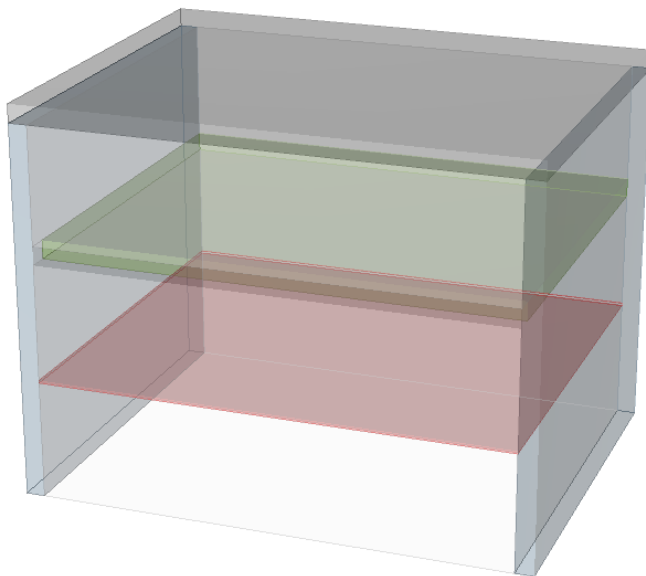
2. Podział Liniowy:

Odniesienie wymiarów

- Strefa
- Elementy



Teraz podgląd Twojego artykułu powinien wyglądać następująco:

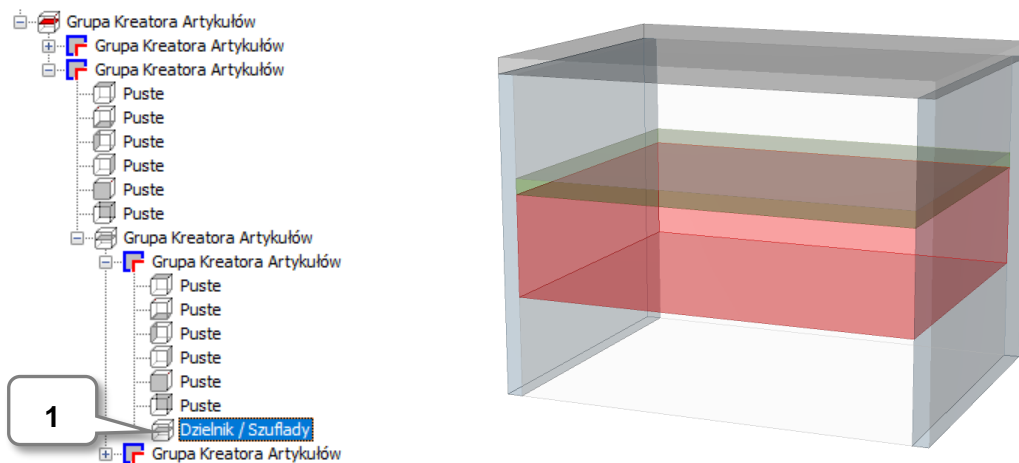


Wskazówka

Stosując wirtualne dzielniki, tworzysz strefy wstawiania o żądanych wymiarach bez ustawiania CP z rzeczywistymi elementami.

5.5 Szuflady

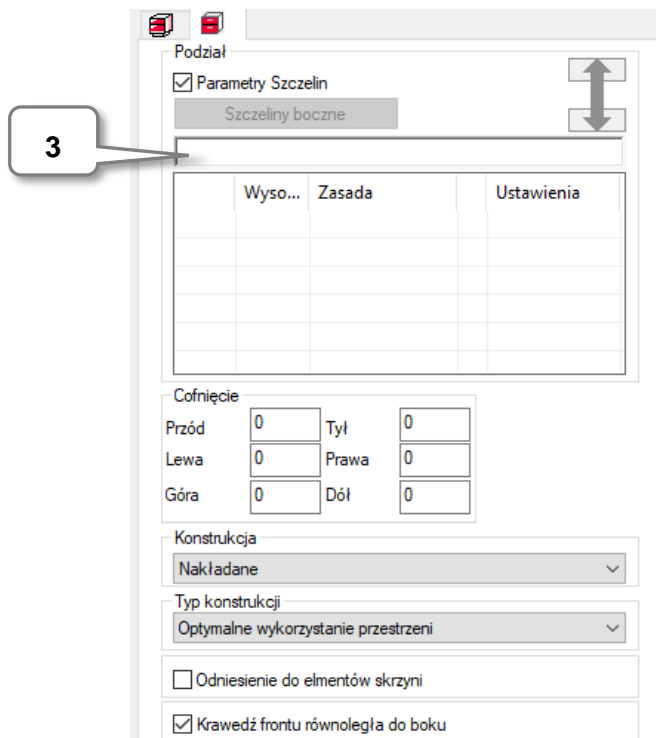
Aby zastosować szufladę, otwórz ADG środkowej części stolika nocnego. Wybierz **Dzielnik/Szuflady** (1) w ADG.



Przejdź do drugiej zakładki „Szuflady” (2) w ustawieniach, aby dokonać ustawień szuflady.



Tutaj można zdefiniować ustawienia szuflady.

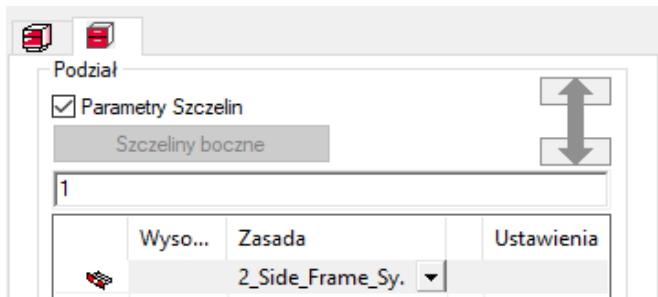


Wskazówka

Wpis „1” w polu podziału (3) ustawia jedną szufladę.

Na przykład możliwe są również względne podziały z wartościami 1:1, 1:1:1 lub 2:2:1 itd. W przypadku wstawiania wielu szuflad w strefie wstawiania.

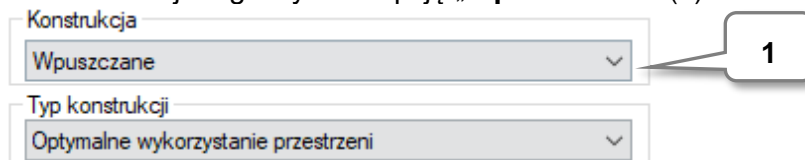
Wpisz „1” w polu **podziału**, aby wstawić dokładnie jedną szufladę.



Konstrukcja szuflady i okucia są przez Zasady Konstrukcji.

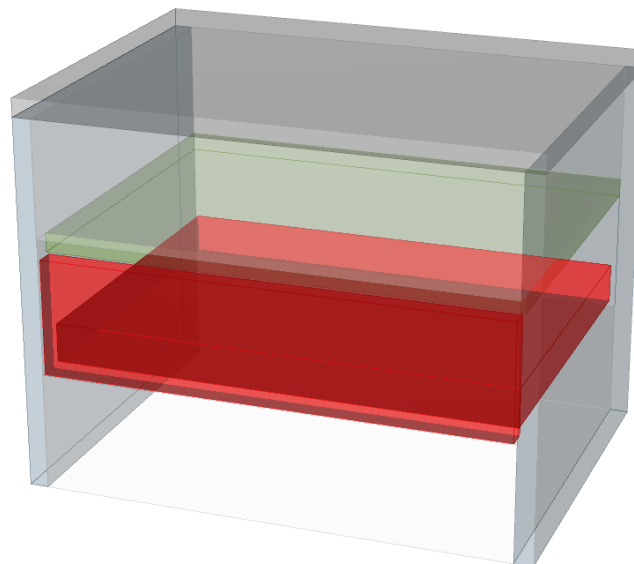
Program automatycznie ustawia CP „2_Side_Frame_System_1”

Możliwe jest dokonanie dalszych ustawień dla konstrukcji poniżej. Z menu rozwijanego wybierz opcję „Wpuszczane”. (1)



Teraz wszystkie niezbędne ustawienia szuflady zostały wykonane, a stolik nocny jest kompletny.

W podglądzie graficznym artykuł wygląda następująco:



Wskazówka

Podgląd w Kreatorze Artykułów wyświetla tylko przybliżony wygląd.

W tym przypadku konstrukcja szuflady wpuszczonej jest uproszczona. Proszę porównać później front szuflady w obszarze rysunku, na którym pokazano rzeczywisty kształt i wymiary frontu szuflady.

6. Konfiguruj artykułu w obszarze rysunku

Szczegóły dotyczące wdrażania punktów 6.1 i 6.2 znajdują się w ćwiczeniu „Tworzenie i dzielenie artykułów”.

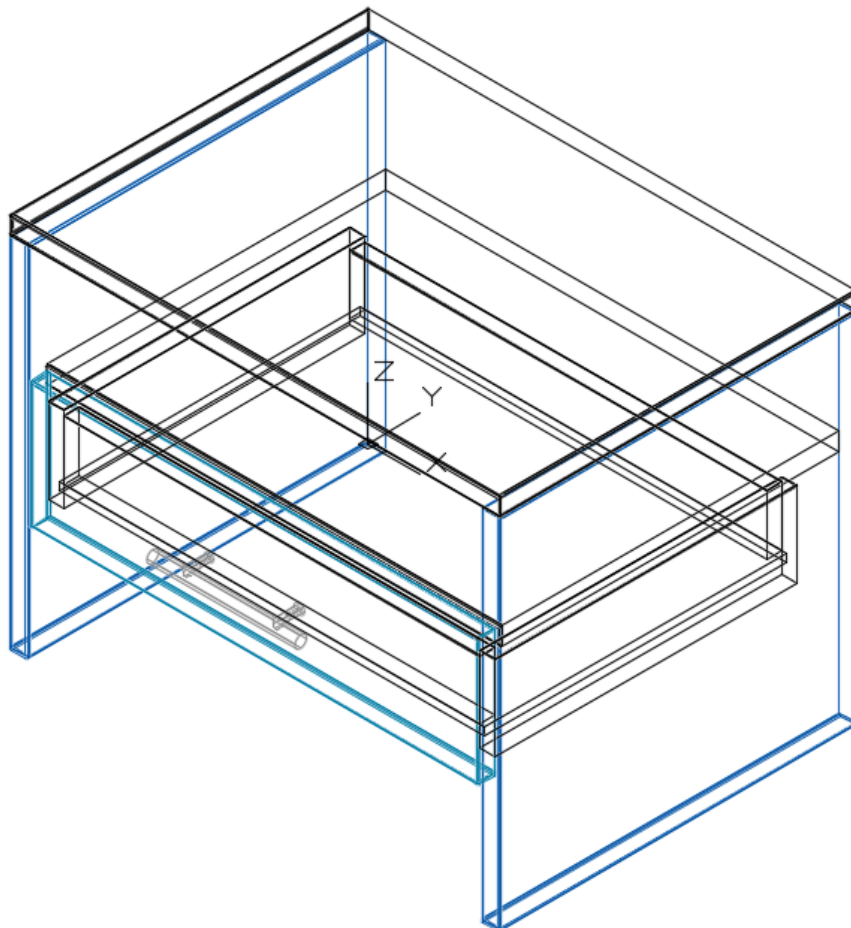
6.1 Zapisanie artykułu



Przed umieszczeniem artykułu w obszarze rysowania nie zapomnij o jego ostatecznym zapisaniu!

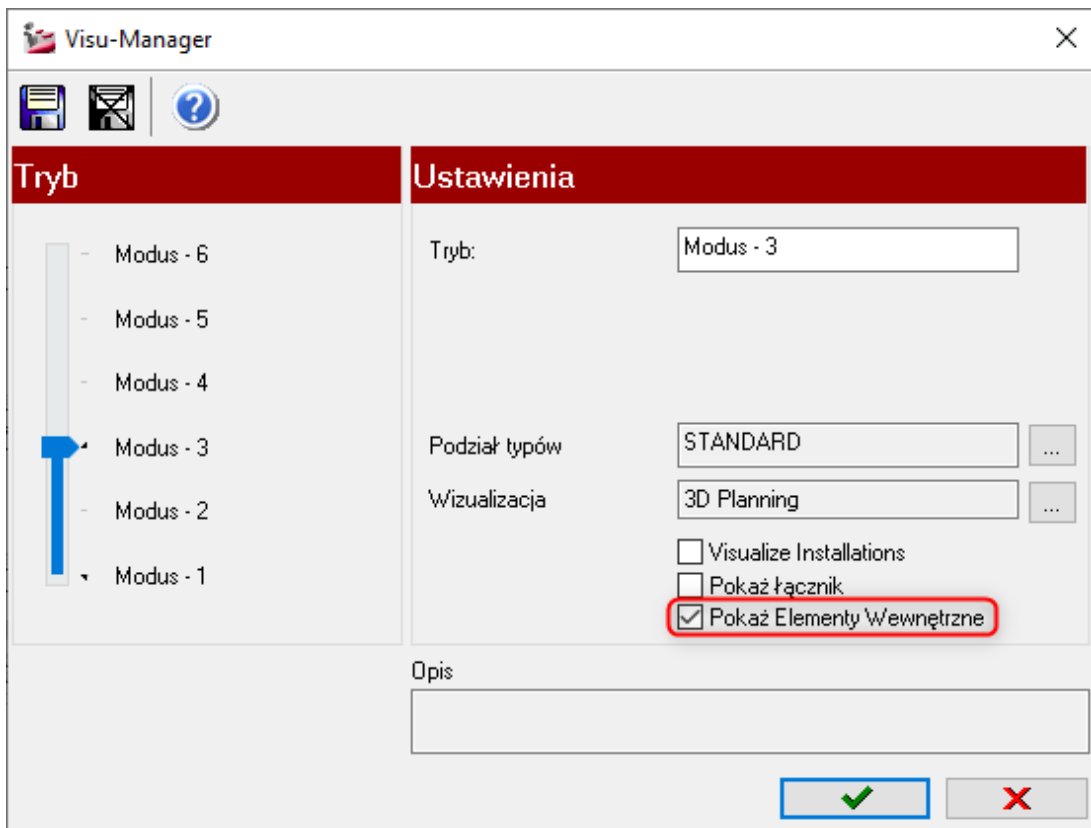
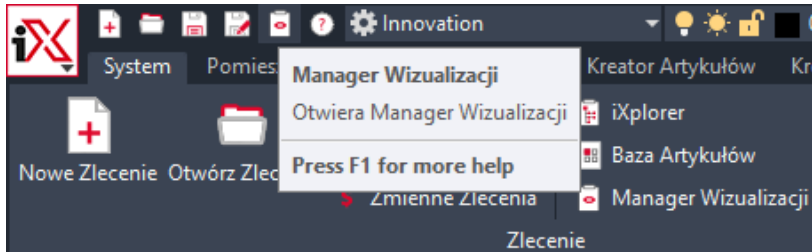
6.2 Pozycjonowanie artykułu

Aby opuścić projektanta artykułów, kliknij  poniżej, po prawej stronie w oknie dialogowym. Teraz po opuszczeniu Kreatora Artykułów jesteś w obszarze rysunku.



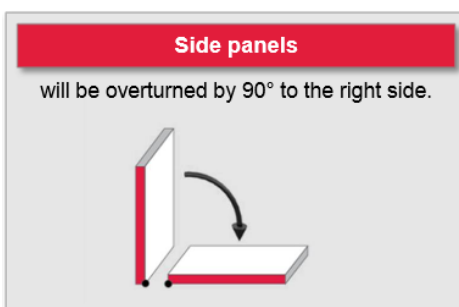
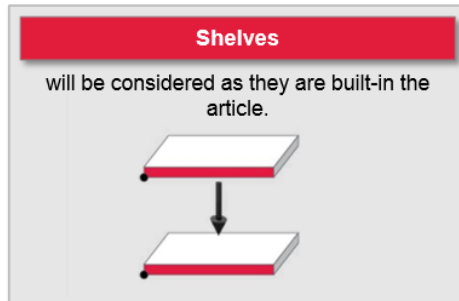
Wskazówka

Aby zobaczyć elementy szuflady, musisz ustawić ustawienia swojego Managera Wizualizacji na poziomie, na którym wyświetlane są części wewnętrzne.



7. Dodatkowe materiały

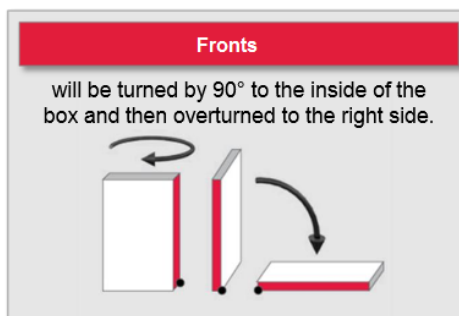
7.1 Przykłady obrotu elementów



Wskazówka

Pokazany obrót części jest jednakowy dla **lewych i prawych dzielników**.

W konsekwencji strona zewnętrzna jest skierowana do góry lewą stroną, a prawą stroną zewnętrzną skierowaną w dół.



Wskazówka

Pokazany obrót części dotyczy jednakowo **lewych i prawych drzwi**, a także **frontów szuflad** itp. (A zatem tak naprawdę wszystkich części frontowych).

