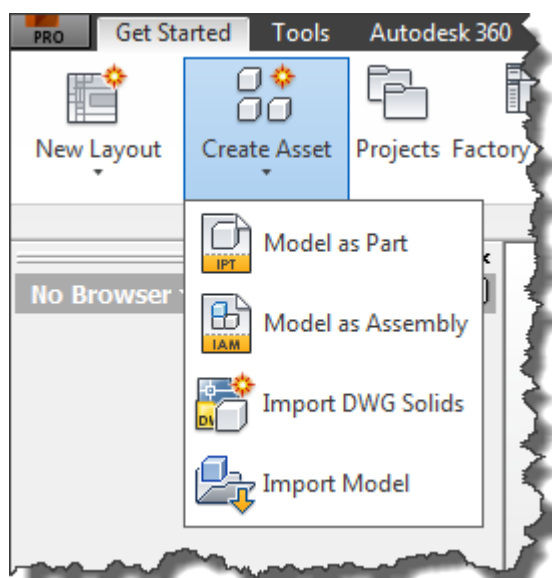


Tutorial Autodesk Inventor Factory 2014

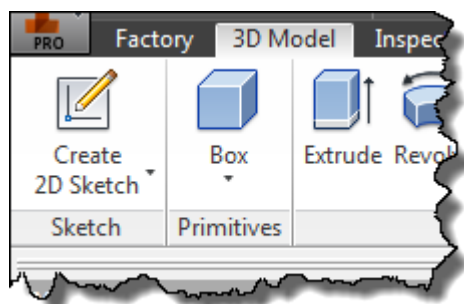
Publicando um Asset com variações

No Inventor é possível alterar os parâmetros chaves do Asset, porém para a criação do Layout 2D no AutoCAD isto não é possível. Desta forma, é interessante a criação de Assets com as variações mais comuns, para que a criação do Layout 2D seja mais fácil.

1 - Abra o Inventor e na aba Get Started, clique em Create Asset > Model as Part



2 - Assim que abrir o ambiente de modelamento de peças, clique na aba 3D Model e selecione a feature Box.

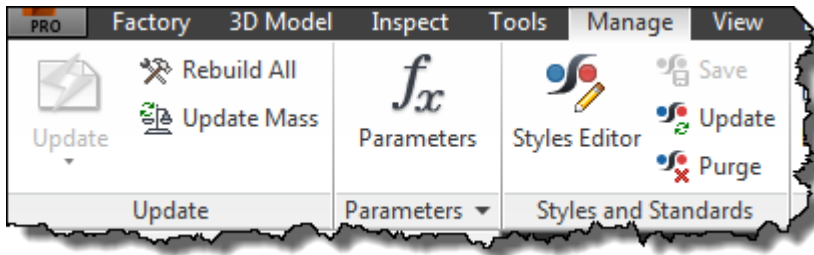


a - Selecione o plano XY

b - Faça um quadrado clicando na origem e digitando 100, pressiona tab e 100

c - Faça a extrusão com 100 de comprimento

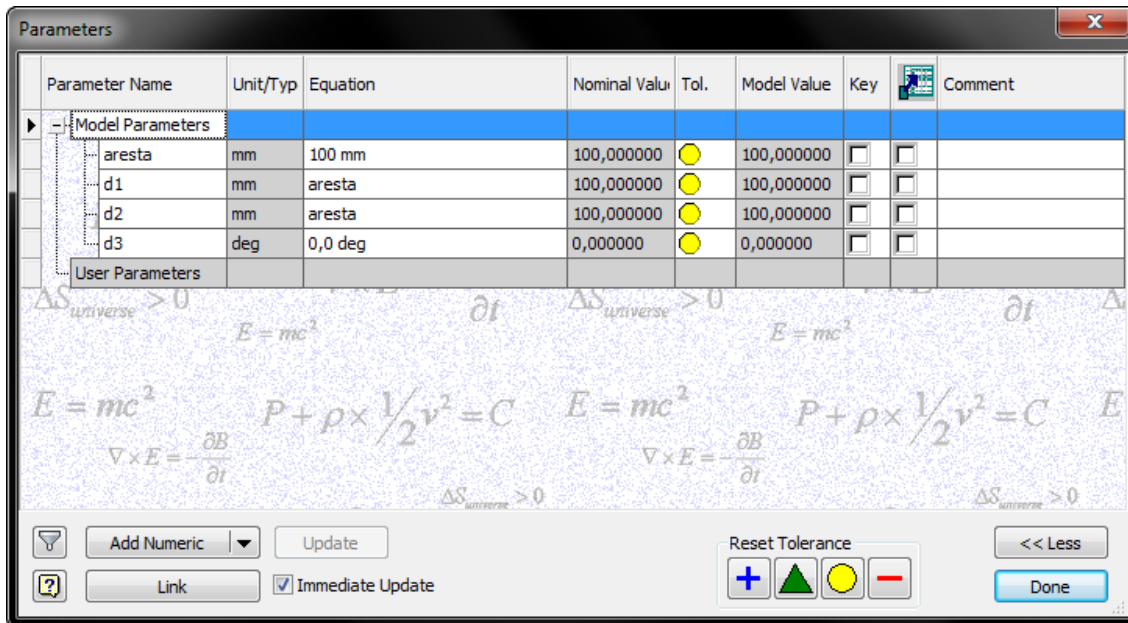
3 - Abra o gerenciador de parâmetros (fx) e renomeie os parâmetros para:



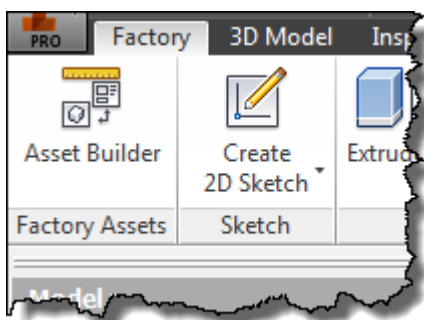
a - $d0 > \text{aresta} = 100$

b - $d1 = \text{aresta}$

c - $d3 = \text{aresta}$



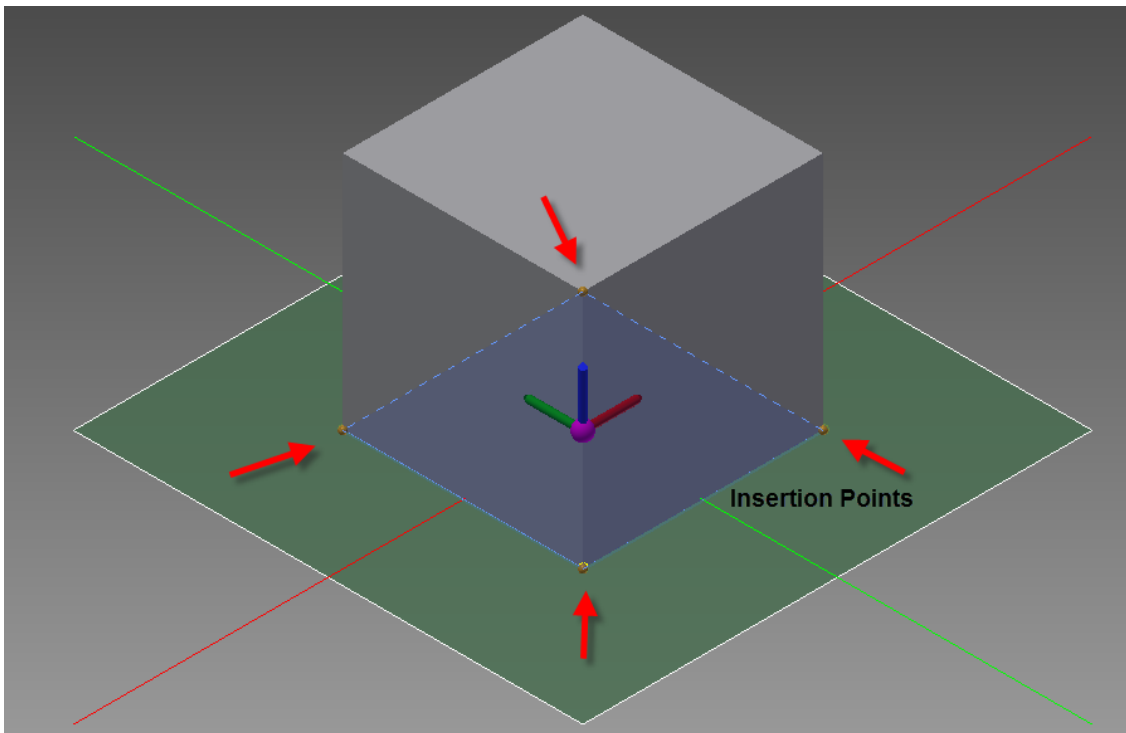
4 - Na aba Factory, clique em Asset Builder



5 - Defina a superfície que toca o chão e os pontos de inserção, clicando em Landing Surface

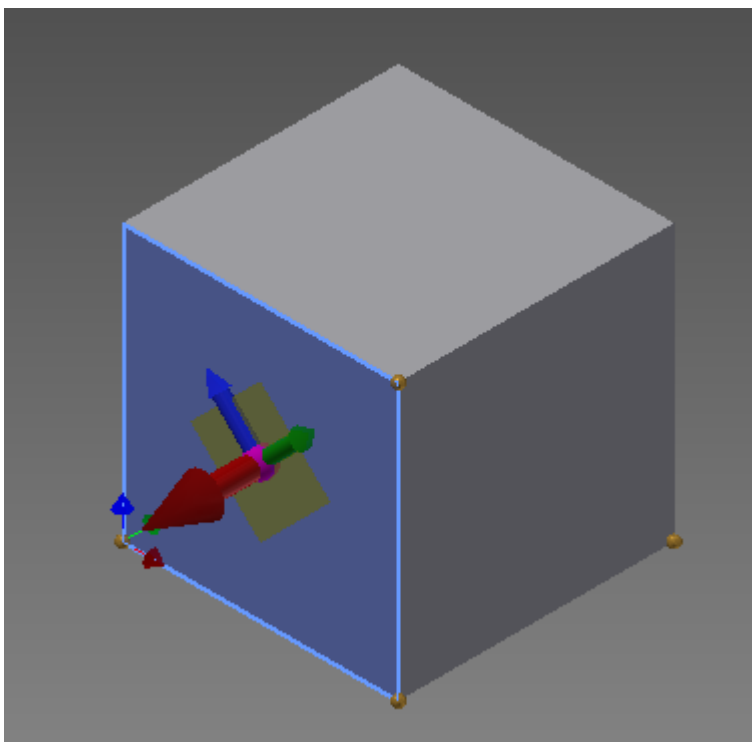
a - Selecione a face do cubo que está no plano XY como Landing Plane.

b - Como insertion point, clique nas 4 arestas inferiores e clique em OK.



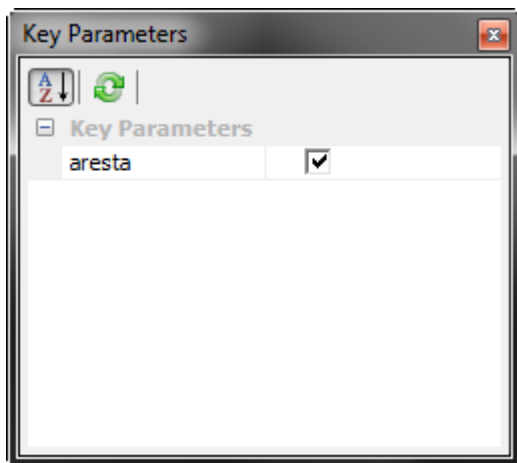
6 - Clique em Define Connector para definir os pontos que irão conectar um Asset a outro.

a - Clique na face do cubo para selecionar o ponto médio do Cubo, clique com o botão direito e selecione OK.



b - Repita para as outras 3 faces.

7 - Na caixa Key Parameters, selecione aresta como um parâmetro chave



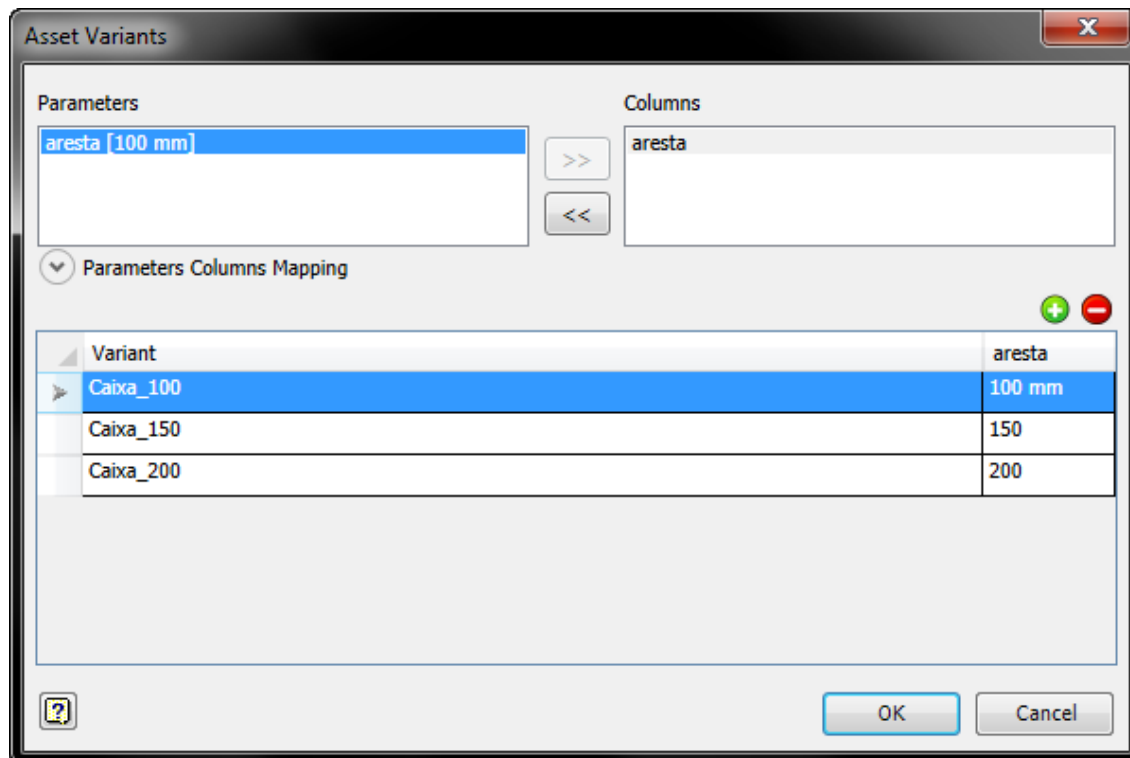
8 - Clique em Asset Variants e:

a - Selecione o Parâmetro aresta e clique em >>

b - Clique no +

c - Digite na coluna Variant, Caixa_100 e na coluna aresta deixe o valor de 100

d - Repita os passos b e c, porém com o nome Caixa_150 e valor de 150 e Caixa_200 e valor de 200.



9 - Após finalizar as configurações do Asset, vamos Publicá-lo na biblioteca clicando em Publish Asset.

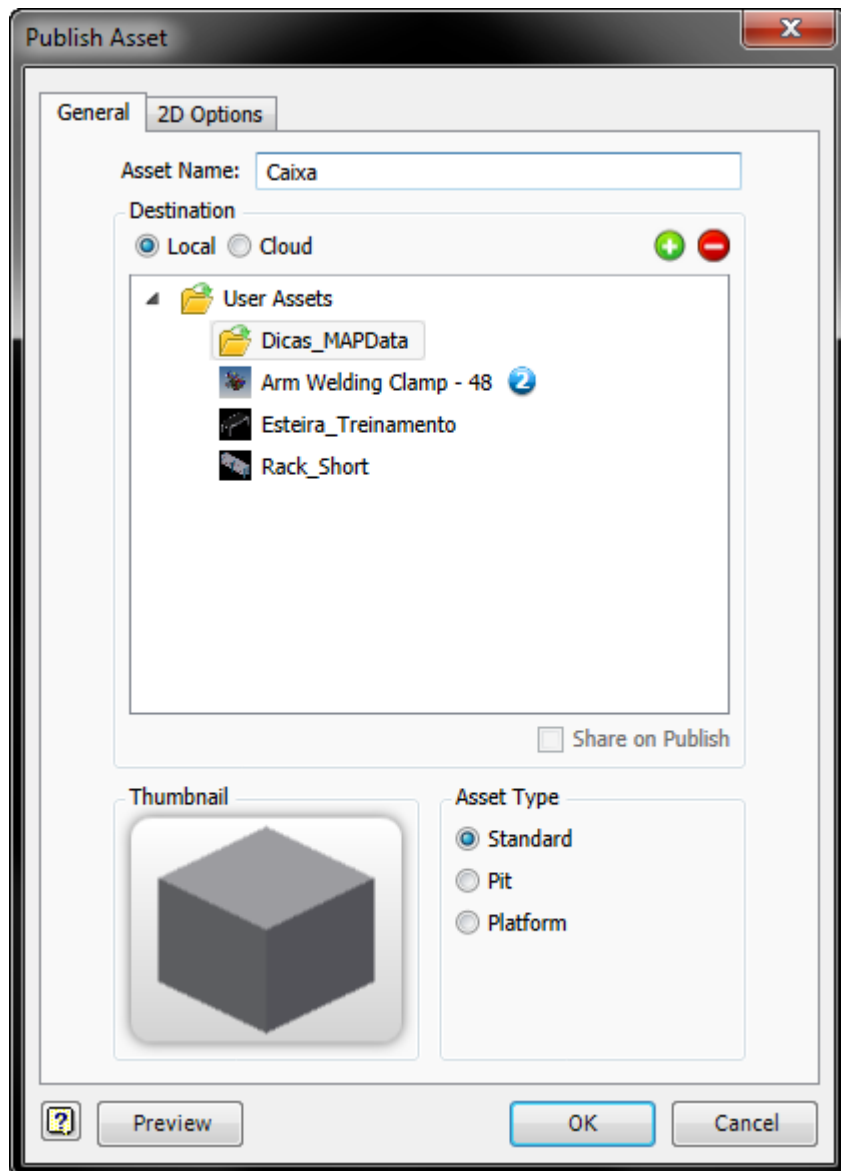
a - Uma caixa de mensagem aparecerá pedindo para salvar o arquivo. Aceite e salve o arquivo com o nome de Caixa.

b - Na caixa de diálogo Publish Asset, mude o Asset Name para Caixa.

c - Destination: Local

d - Faça a expansão do item User Assets e clique no + para criar uma nova pasta com o nome de Dicas_MAPData e clique na nova pasta

e - As demais opções serão as que já estão preenchidas, portanto clique em OK.



10 - Abra o AutoCAD e e o Asset Browser (aba Factory > Palettes > Asset Browser).

11 - Vá até a pasta User Assets > Dicas_MAPData e insira o Asset na tela. Com o botão direito no Asset Browser, é possível inserir as suas variações.