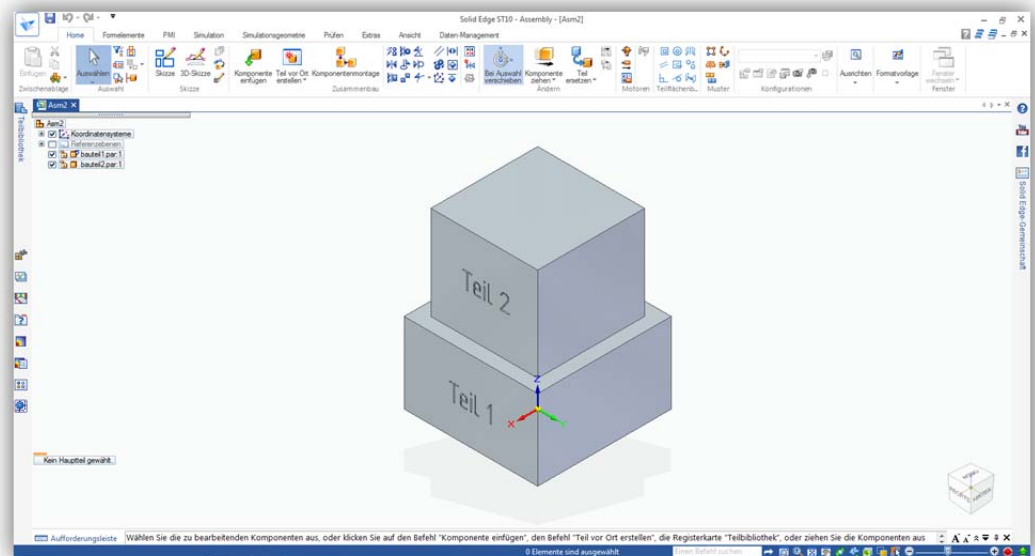


## Tutorial 3.1 Zusammenbau (Assembly) Ebene Flächen



### VORBEREITUNGEN:

- Solid Edge ST10 Baugruppen-Umgebung öffnen

### ZIELE:

- Zwei Körper an zwei ebenen Flächen zusammenfügen

### ZUGEHÖRIGE DATEIEN:

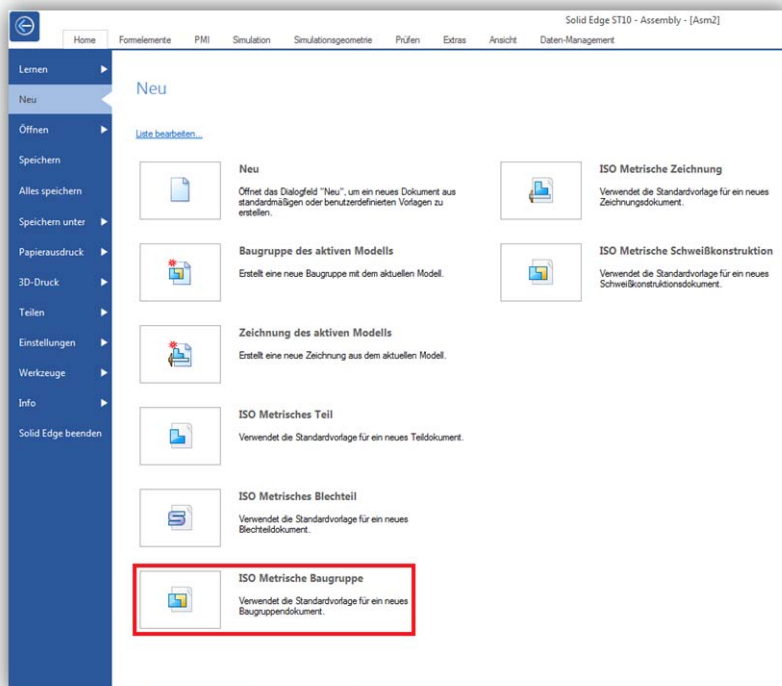
- bauteil1.par
- bauteil2.par

## Tutorial 3.1. Zusammenbau (Assembly)

Wenn Ihr zwei Bauteile (Iso-Teile) verbinden bzw. zusammenbauen möchtet, nutzt Ihr dafür die Baugruppen-Umgebung (Assembly-Umgebung). Bevor Ihr festlegt, wie die Teile zusammengebaut werden sollen, müssen diese in die Umgebung importiert werden.

### 1. Baugruppen-Umgebung öffnen:

Zum Öffnen der Baugruppen-Umgebung (Baugruppe engl.=Assembly) erstellen wir einfach eine neue Assembly-Datei. Dazu klicken wir im Startbildschirm auf die markierte Schaltfläche „Iso Metrische Baugruppe“.



### 2. Bibliothek durchsuchen:

Nachdem wir eine neue Iso-Baugruppendatei geöffnet haben, befinden wir uns in einer Umgebung, die auf den ersten Blick genauso aussieht wie die normale Bauteile-Umgebung. Die beiden Umgebungen unterscheiden sich aber maßgeblich in ihrer Funktion und den zugehörigen Werkzeugen. Die für uns vorerst wichtigste und als erstes benötigte Funktion ist die „Komponentenmontage“ (Komponente = Bauteil).

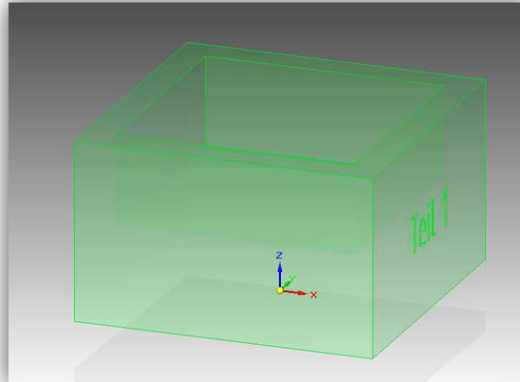


Um mehrere Komponenten, die zu einer Baugruppe zusammengebaut werden sollen, in die Umgebung zu laden, fahren wir mit der Maus über die Schaltfläche „Teilbibliothek“, die sich am linken Bildschirmrand befindet. Nach einem kurzen Moment klappt sich diese auf, genauso verschwindet sie wieder, sobald wir die Maus von ihr wegbewegen. Hier navigieren wir uns bis zu unserem Datensatz mit den Teil-Dateien für dieses Tutorial (bauteil1.par/bauteil2. par) durch.

## Tutorial 3.1. Zusammenbau (Assembly)

### 3. Bauteile importieren:

Sobald wir uns in dem richtigen Verzeichnis befinden, ziehen wir eines der Bauteile ganz einfach per „Drag & Drop“ oder Doppelklick auf die Datei in die Baugruppen-Umgebung. Möchten wir das Teil mit einem weiteren verbinden, muss dieses ebenfalls auf diesem Wege geladen werden.



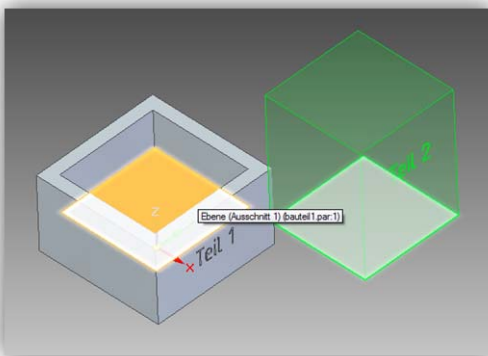
### 4. Komponentenmontage:

Nun müssen sogenannte Lagebeziehungen festgelegt werden, die definieren, wie die Komponenten zueinander ausgerichtet sein sollen.

#### 4.1 Lagebeziehung 1 festlegen:



Wenn wir ein zweites Bauteil in die Umgebung ziehen, ist automatisch die Schaltfläche „Komponentenmontage“ aktiv. Im Untermenü des Tools müssen wir sicherstellen, dass in der Auswahl der Lagebeziehungen die passende „Beziehung“ gewählt ist (in diesem Fall „An- und Aufsetzen“).

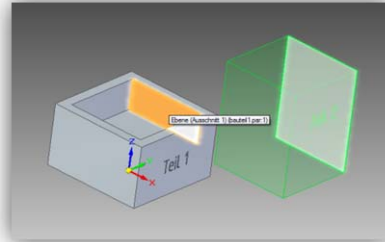


Wir wählen nun die Fläche, die den Boden von „Teil 2“ bildet, mit einem Klick an. Direkt danach klicken wir auf die obere Fläche in dem abgesenkten Bereich von „Teil 1“. Automatisch richtet sich nun der Boden von „Teil 2“ planar (d.h. auf der gleichen Höhe) zur gewählten Fläche von „Teil 1“ aus.

## Tutorial 3.1. Zusammenbau (Assembly)

### 4.2 Lagebeziehung 2 festlegen:

Als nächstes wählen wir eine der Seitenflächen von „Teil 2“ aus und klicken danach auf eine der Innenflächen von „Teil 1“. Nun werden auch diese beiden Flächen planar zueinander ausgerichtet



### 4.3 Lagebeziehung 3 festlegen:

Um den Quader (Teil 2) in „Teil 1“ einzupassen, benötigen wir lediglich noch eine weitere Lagebeziehung. Wir wählen die vordere Fläche von „Teil 2“ aus und klicken dann auf die vordere Innenfläche von „Teil 1“, wie wir es schon aus den vorherigen Schritten kennen.

Durch die 3 Lagebeziehungen der Flächen zueinander haben wir die genaue Ausrichtung der Teile zueinander definiert und der Vorgang wird automatisch abgeschlossen.

