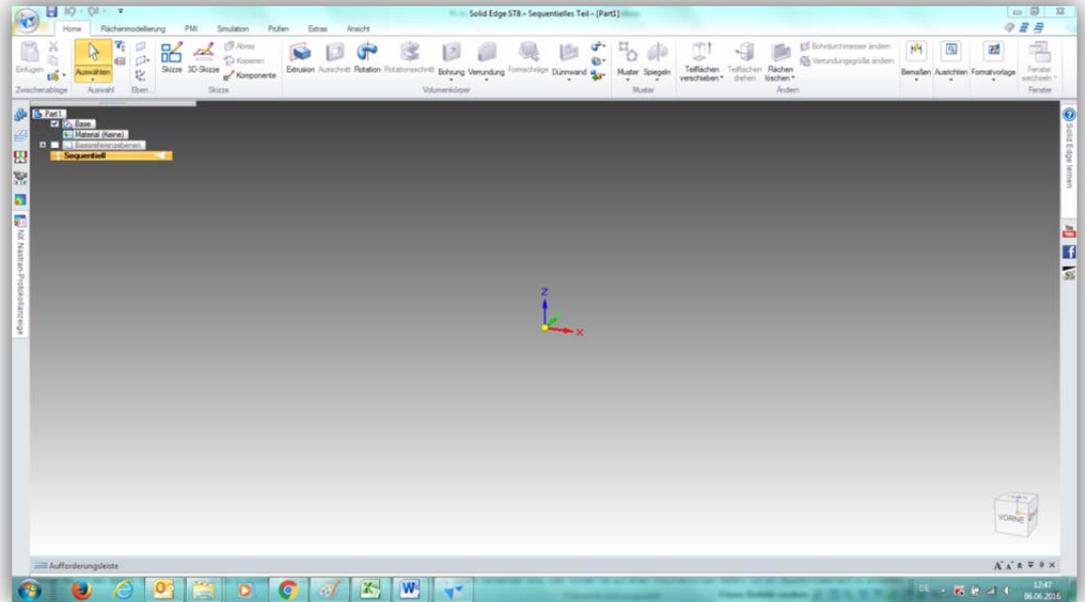


Tutorial 1.1 Die Benutzeroberfläche in Solid Edge ST10



VORBEREITUNGEN:

Solid Edge ST10 starten (und neue Iso-Teil-Datei erzeugen)

ZIELE:

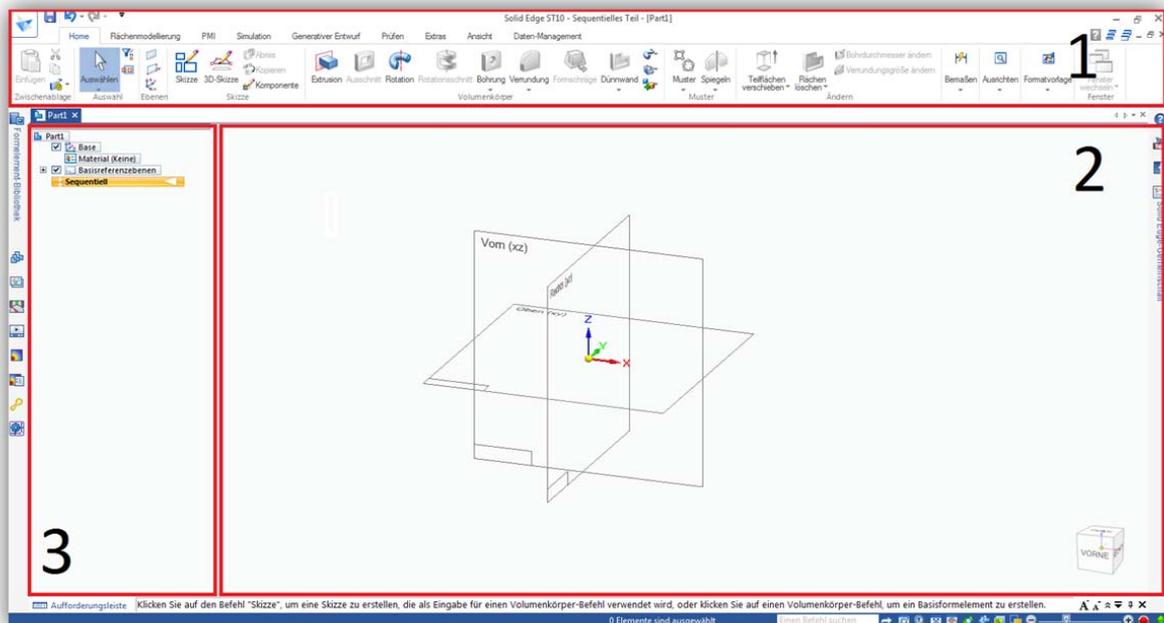
Mit der Benutzeroberfläche von Solid Edge ST10 vertraut werden

Tutorial 1.1 Die Benutzeroberfläche

Bevor wir mit den ersten Schritte in Solid Edge ST10 beginnen, betrachten wir zunächst die Benutzeroberfläche. Die Benutzeroberfläche ist nach dem sogenannten „Ribbon“-Bedienkonzept aufgebaut (bekannt aus z.B. Microsoft Office). In diesem Tutorial werden wir uns mit dieser Menüsteuerung in Solid Edge ST10 auseinandersetzen.

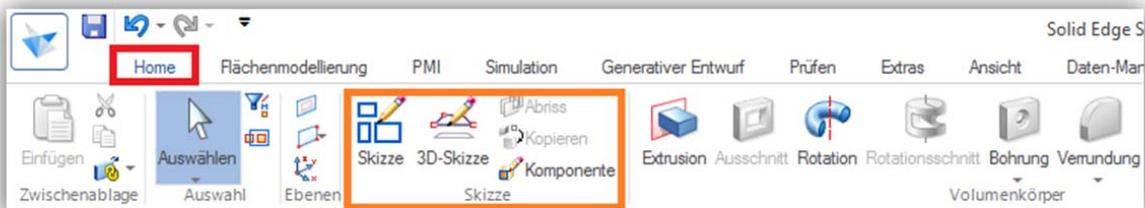
Arbeitsbereiche:

Sobald wir eine neue Datei erstellen, öffnet sich folgender Bildschirm. Hier lässt sich der Arbeitsbereich in 3 Abschnitte unterteilen:



- 1) Menüleiste
- 2) Operationsbereich
- 3) Path Finder

1. Menüleiste



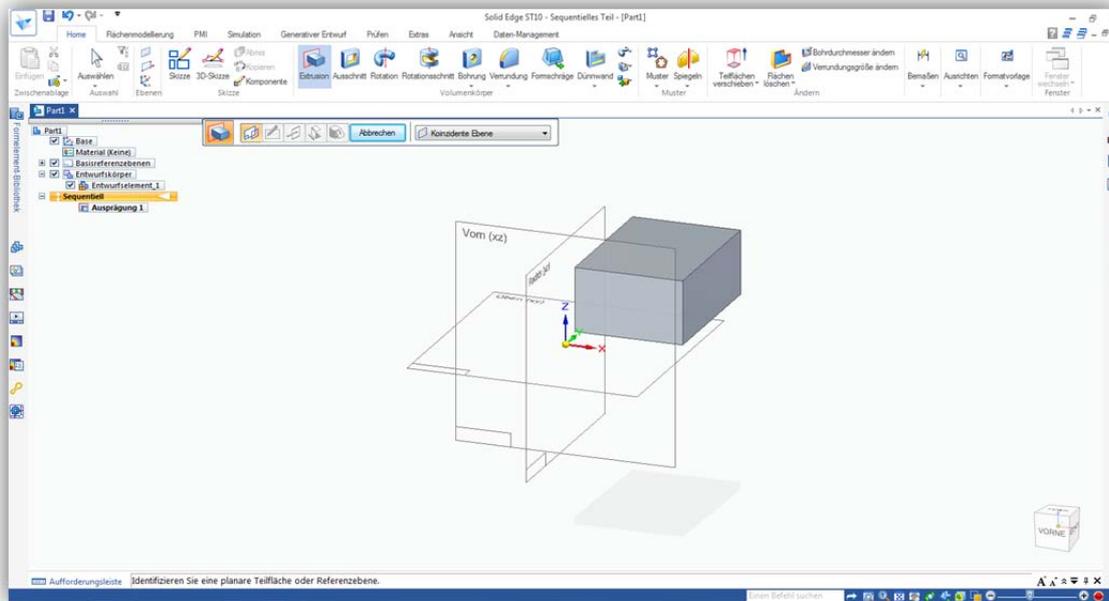
Die Menüleiste besteht aus einzelnen Registerkarten, in denen sich verschiedene Werkzeuge und Funktionen befinden.

- Registerkarte
- Gruppe

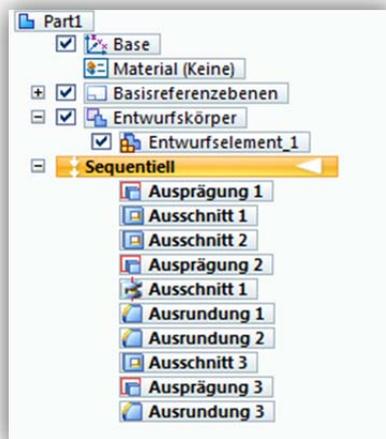
Tutorial 1.1 Die Benutzeroberfläche

2. Operationsbereich:

Im Operationsbereich wird das Modell dargestellt und bearbeitet. Er ist während der gesamten Konstruktion unsere Hauptarbeitsfläche. In der Iso-Teil-Umgebung (das Standard Datei-Format für unsere Konstruktion) und der Baugruppenumgebung („Assembly“) befinden wir uns in einem dreidimensionalen Raum. Das bedeutet, dass unsere Arbeitsfläche eine Breite, Höhe und Tiefe besitzt.



3. Pathfinder:



In der Iso-Teil-Umgebung von Solid Edge ST10 befindet sich am linken Rand des Operationsbereiches der sogenannte Pathfinder. Dort können wir die Basisreferenzebenen und die Base (das farbige Koordinatenkreuz) ein- und ausschalten. Außerdem werden hier alle Arbeitsschritte, die wir unternommen haben, chronologisch aufgelistet und lassen sich hierüber direkt auswählen, bearbeiten oder löschen. Man spricht auch von einem „Historienbaum“. Wenn wir einen Arbeitsschritt löschen oder bearbeiten, kann es sein, dass sich dies auf die danach durchgeführten Arbeitsschritte auswirkt. Beispiel: Ein Ausschnitt in einem Körper, wird wirkungslos, wenn wir den dazugehörigen Körper löschen. Denn wo kein Material vorhanden ist, kann auch nichts entfernt werden.

Links neben dem Pathfinder befinden sich sechs weitere Schaltflächen, hinter denen sich beispielsweise die Teilbibliothek verbirgt.

Links neben dem Pathfinder befinden sich sechs weitere Schaltflächen, hinter denen sich beispielsweise die Teilbibliothek verbirgt.