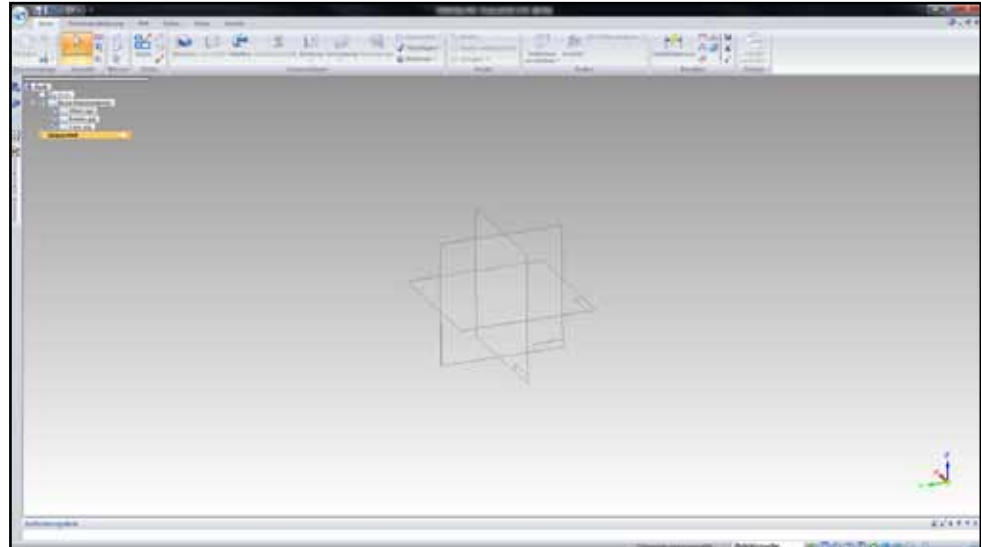


Tutorial 1.1 - Die Benutzeroberfläche in Solid Edge ST4



VORBEREITUNGEN:

- Solid Edge ST4 starten (und neue Iso-Teil-Datei erzeugen)

ZIELE:

- Mit der Benutzeroberfläche von Solid Edge ST4 vertraut werden

ZUGEHÖRIGE DATEIEN:

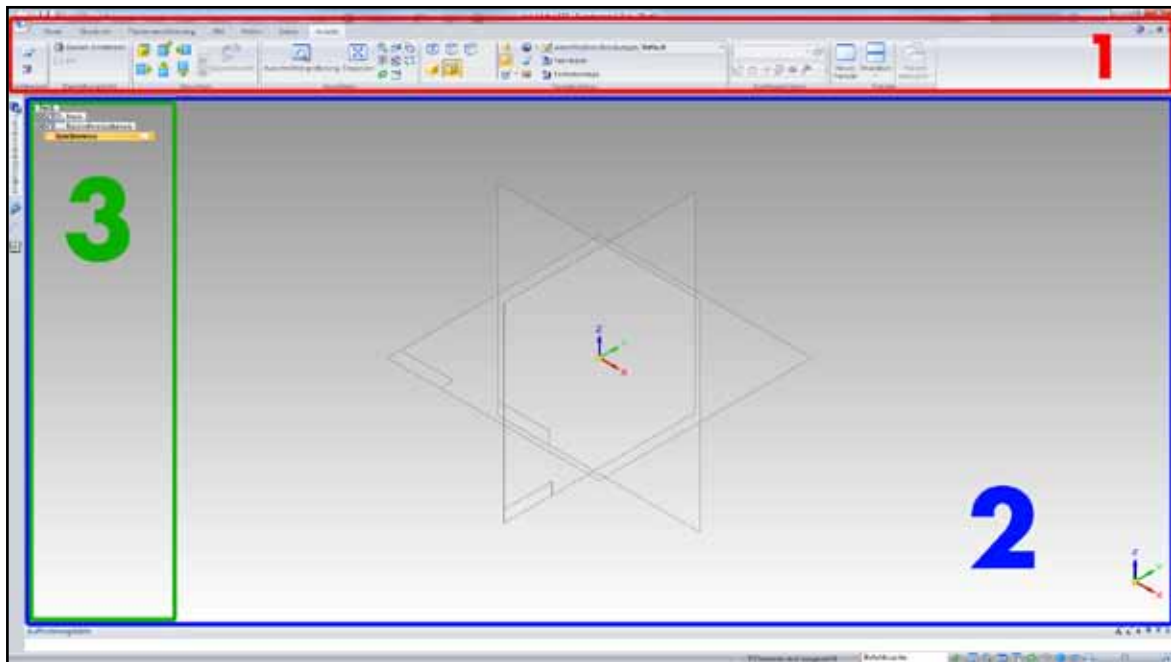
- keine

Tutorial 1.1 - Die Benutzeroberfläche

Bevor wir die ersten Schritte mit Solid Edge ST4 beginnen, werden wir die Benutzeroberfläche betrachten. Die Benutzeroberfläche ist nach dem „Ribbon“-Bedienkonzept aufgebaut (bekannt aus bsp. Microsoft Office 2007). In diesem Tutorial werden wir uns mit dieser Menüsteuerung in SE ST4 auseinandersetzen.

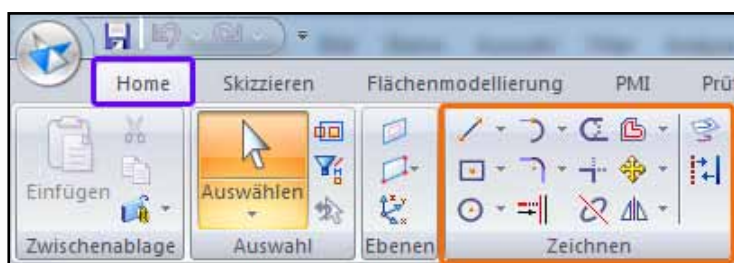
Arbeitsbereiche:

Folgendes sehen wir auf unserem Bildschirm, sobald wir (abgesehen von einer *.dft/Draft-Datei) eine beliebige neue Datei (z.B. Iso-Teil) erzeugen. Grundsätzlich lohnt es sich hier 3 Bereiche der Benutzeroberfläche genauer anzusehen:



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

1. Menüleiste:

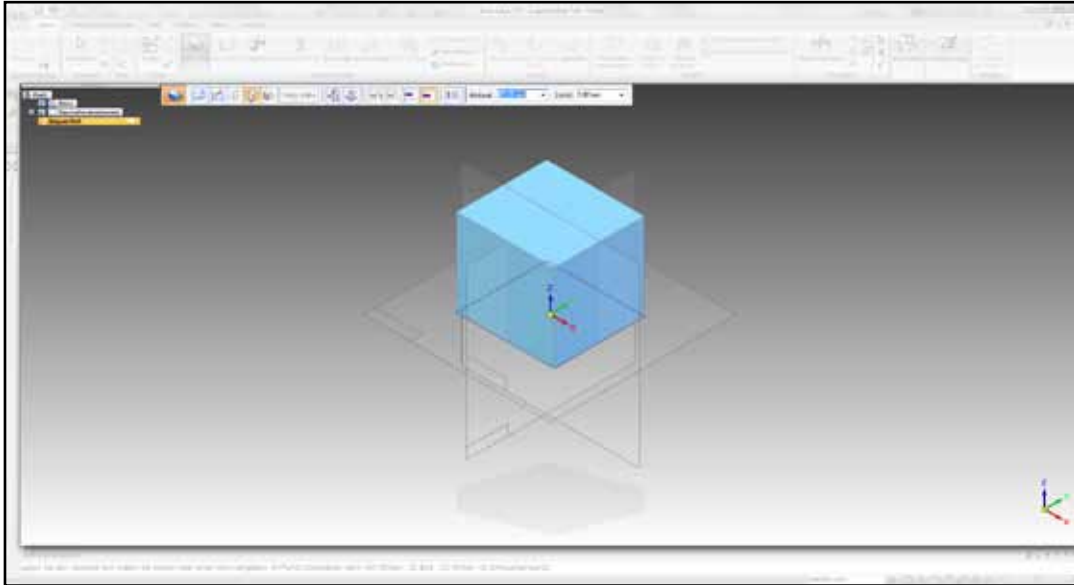


Die Menüleiste besteht aus den einzelnen Registerkarten, in denen sich Werkzeug- bzw. Schaltflächengruppen befinden.

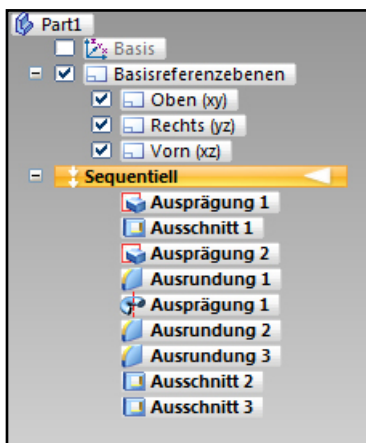
- Registerkarte
- Gruppe

2. Operationsbereich:

Im Operationsbereich wird das Modell dargestellt und bearbeitet. Sowohl bei der Modellierung, als auch beim technischen Zeichnen oder dem Zusammenbau ist dies die Hauptarbeitsfläche. In der Iso-Teil-Umgebung und der Baugruppenumgebung befinden wir uns hier 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 ST4 befindet sich am linken Rand des Operationsbereiches der sogenannte Pathfinder. Dort finden wir unsere Basisreferenzebenen, sowie sämtliche Arbeitsschritte, die wir am geöffneten Modell vorgenommen haben. Die Arbeitsschritte sind chronologisch geordnet, weshalb man hier auch vom „Historienbaum“ spricht. Löschen wir einen Arbeitsschritt, kann es sein, dass sich dies auf Arbeitsschritte auswirkt, die wir nach diesem getätigt haben. Ein Ausschnitt, mit dessen Hilfe wir ein Loch in einen Würfel geschnitten haben, wird beispielsweise wirkungslos, sobald wir

die vorher erzeugte Ausprägung für den Würfel löschen.

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