

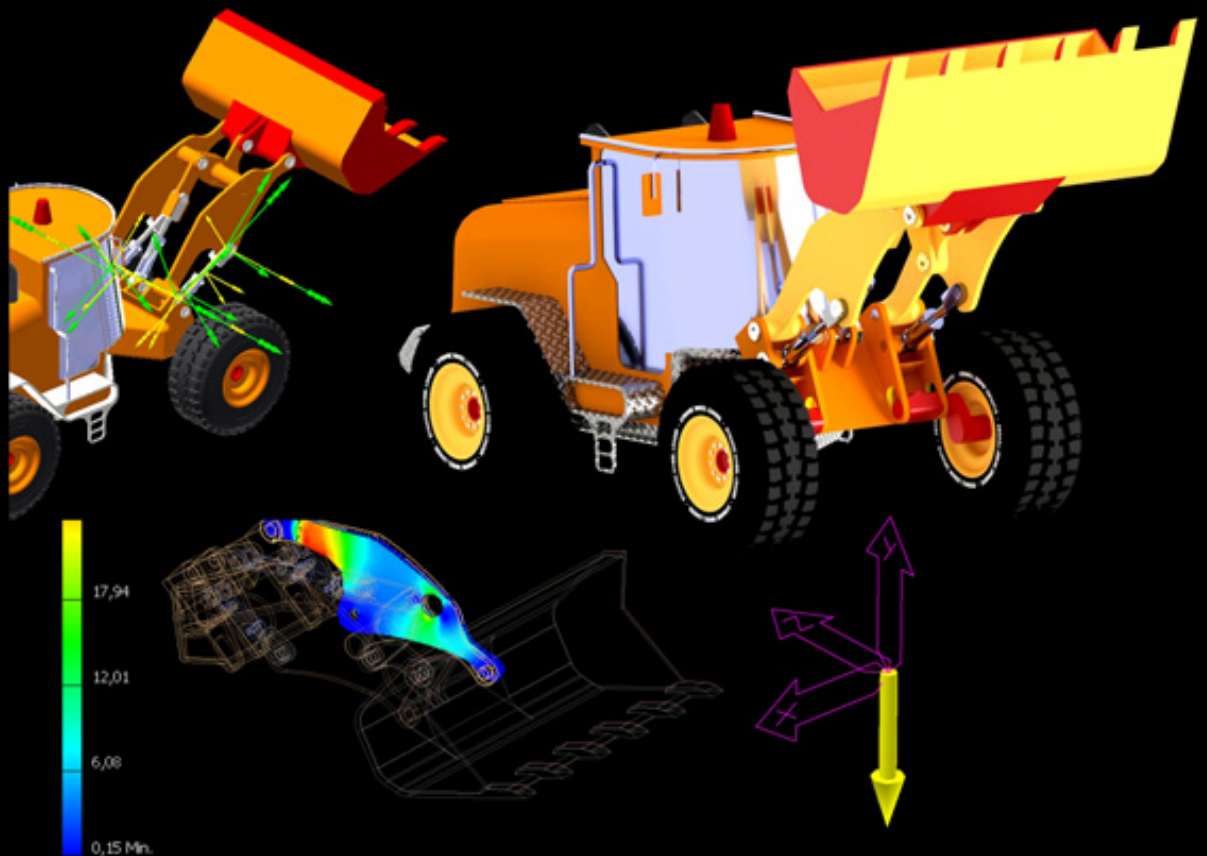
Christian Schlieder

# Autodesk® Inventor® 2020

## DYNAMISCHE SIMULATION

5. Auflage

Viele praktische Übungen am  
Konstruktionsobjekt  
RADLADER



Mechanismen analysieren, Gelenke erstellen und ableiten, Kräfte und Drehmomente platzieren, unbekannte Kräfte ermitteln, Spurverläufe ableiten, manuelles und automatisches Simulieren, Interpretation der Berechnungsergebnisse, Bauteilverformungen animieren und publizieren, Datenexport in den FEM-Bereich

# Die Bücher der Autodesk-Reihe:



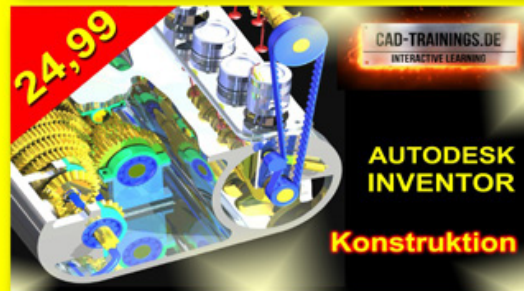
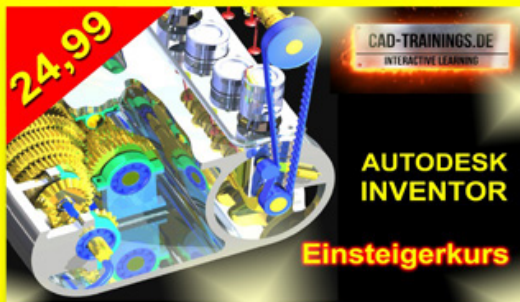
[www.cad-trainings.de](http://www.cad-trainings.de)



Passend zu den Büchern  
gibt es jetzt auch viele

# Videokurse

zum Thema Autodesk.



**50% Rabatt** auf jeden Kurs erhältst Du mit  
dem Gutschein-Code: **CAD-Trainings\_50**

Alle Infos im Internet unter:

**[www.cad-trainings.de](http://www.cad-trainings.de)**

# ***INHALTSVERZEICHNIS***

- 1. GRUNDLEGENDES ZUM BUCH**
- 2. INSTALLATION VON AUTODESK® INVENTOR® 2020**
  - 2.1 Systemanforderungen**
  - 2.2 Für Anwender von Autodesk® Inventor® 2020 auf Macintosh**
  - 2.3 Download des Programms**
  - 2.4 Installationsvoraussetzungen**
  - 2.5 Installation von Autodesk® Inventor® 2020**
  - 2.6 Aktivierung von Autodesk® Inventor® 2020**
- 3. PROGRAMMAUFBAU UND PROGRAMMOBERFLÄCHE**
  - 3.1 Programmaufbau**
  - 3.2 Hauptmenü**
  - 3.3 Schnellzugriff-Werkzeuge**
  - 3.4 Multifunktionsleiste**
  - 3.5 Browser**
  - 3.6 Arbeitsbereich**

### 3.6.1 Startbildschirm

## 4. DIE ERSTEN SCHRITTE

### 4.1 Programmhilfe und neue Funktionen

### 4.2 Lernprogramme

### 4.3 Zusatzmodule (empfohlene Einstellungen)

### 4.4 Anwendungsoptionen (empfohlene Einstellungen)

## 5. GRUNDLEGENDE VORBEREITUNGEN

### 5.1 Projektordner erstellen

### 5.2 Download der Übungsdateien

### 5.3 Aktivierung des Einzelbenutzerprojekts

## 6. DIE BAUGRUPPE IM ÜBERBLICK

## 7. DIE UMGEBUNG DER DYNAMISCHEN SIMULATION

### 7.1 Öffnen der Unterbaugruppe UBG\_1

### 7.2 In den Bereich der Dynamischen Simulation wechseln

### 7.3 Grundlegender Aufbau des Simulationsbereiches

#### 7.3.1 Das Lernprogramm

#### 7.3.2 Die Befehlsgruppen

#### 7.3.3 Der Browser und seine Ordner

### 7.4 Die Baugruppenumgebung und die Dynamische Simulation

7.4.1 Freiheitsgrade im Bereich der Baugruppenmodellierung

7.4.2 Freiheitsgrade im Bereich der Dynamischen Simulation

## **7.5 Die Simulationseinstellungen**

7.5.1 Grundlagen: Simulationseinstellungen

7.5.2 Abhängigkeiten in Gelenkverbindungen konvertieren

7.5.3 Überprüfen der Simulationseinstellungen

## **7.6 Gelenkverbindungen einfügen**

7.6.1 Grundlagen: Gelenke in der Dynamischen Simulation

7.6.2 Erstellen eines Drehgelenkes

7.6.3 Gelenke von vorhandenen Abhängigkeiten ableiten

## **7.7 Montage der Hauptbaugruppe**

7.7.1 Öffnen der Hauptbaugruppe

7.7.2 Platzieren der Unterbaugruppe UBG\_1

7.7.3 Unterbaugruppe UBG\_1 drehbar lagern

## **7.8 Der Radlader im Bereich der Dynamischen Simulation**

7.8.1 Überprüfen der Simulationseinstellungen

7.8.2 Betrachten der automatisch erstellten Normverbindungen

## **7.9 Manuelle und automatische Simulation**

7.9.1 Was ist eine Simulation

7.9.2 Grundlagen: Dynamische Bauteilbewegung (manuelle Simulation)

7.9.3 Grundlagen: Simulationswiedergabe  
(automatische Simulation)

7.9.4 Starten der ersten Simulation

## **7.10 Definition der Schwerkraft**

7.10.1 Die Normalfallbeschleunigung

7.10.2 Ausführen und Aufzeichnen der  
Simulation

## **7.11 Begrenzen der Hubbewegung**

7.11.1 Festlegen der Grenzwerte für die  
Hubbewegung

7.11.2 Ausführen und Aufzeichnen der  
Simulation

## **7.12 Begrenzen der Kippbewegung**

7.12.1 Grundlagen: 3D-Kontakt

7.12.2 Einfügen eines 3D-Kontaktes

7.12.3 Ausführen und Aufzeichnen der  
Simulation

## **7.13 Dämpfen der Hub- und Kippbewegungen**

7.13.1 Dämpfen der Hubzylinder

7.13.2 Dämpfen des Kippzylinders

7.13.3 Ausführen und Aufzeichnen der  
Simulation

## **7.14 Definition der Reibungskoeffizienten**

7.14.1 Drehgelenke mit Reibungskoeffizient und  
Reibradius versehen

## **7.15 Die Bodenplatte**

7.15.1 Platzieren und Ausrichten der  
Bodenplatte

- 7.15.2 Ausrichten der Bodenplatte am Radlader
- 7.15.3 Ausführen und Aufzeichnen der Simulation

## **7.16 2D-Kontakt zwischen Schaufel und Bodenplatte erzeugen**

- 7.16.1 Grundlagen: 2D-Kontakt
- 7.16.2 Platzieren des 2D-Kontaktes
- 7.16.3 Ausführen und Aufzeichnen der Simulation

## **7.17 Einfügen eines Feder-Dämpfer-Systems**

- 7.17.1 Grundlagen: Feder/ Dämpfung/ Buchse
- 7.17.2 Platzieren des Federsystems an der Vorderachse
- 7.17.3 Bearbeiten des Federsystems

## **7.18 Schraubverbindungen**

- 7.18.1 Öffnen einer neuen Baugruppe
- 7.18.2 Positionieren der Sechskantmutter
- 7.18.3 Grundlagen: Schraubgelenk
- 7.18.4 Einfügen einer Schraubverbindung
- 7.18.5 Ausführen und Aufzeichnen der Simulation

## **7.19 Rollbewegung eines Rades**

- 7.19.1 Öffnen der Baugruppe
- 7.19.2 Ausführen und Aufzeichnen der Simulation
- 7.19.3 Grundlagen: Rollgelenk Zylinder in Zylinder
- 7.19.4 Einfügen eines Rollgelenkes



7.19.5 Ausführen und Aufzeichnen der Simulation

7.19.6 Bearbeiten des Rollgelenk-Wirkungsgrades

7.19.7 Ausführen und Aufzeichnen der Simulation

## **7.20 Parameter in der Dynamischen Simulation**

7.20.1 Öffnen der Baugruppe

7.20.2 Definition des Parameters: Dämpfung (Kippzylinder)

7.20.3 Definition des Parameters: Dämpfung (Hubzylinder)

7.20.4 Dämpfungsparameter der Hubzylinder miteinander verknüpfen

7.20.5 Dämpfungsparameter des Kippzylinders mit Werten versehen

7.20.6 Dämpfungswerte des Kippzylinders ändern

7.20.7 Ausführen und Aufzeichnen der Simulation

7.20.8 Dämpfungsparameter der Hubzylinder ändern

7.20.9 Ausführen und Aufzeichnen der Simulation

## **7.21 Mechanismus und Redundanzen**

7.21.1 Speichern einer Kopie der Baugruppe

7.21.2 Grundlagen: Status des Mechanismus

7.21.3 Abrufen der aktuellen Modellinformationen

## **7.22 Redundanzen minimieren**

- 7.22.1 Korrekturmöglichkeiten redundanter Systeme
- 7.22.2 Löschen überflüssiger Bauteile
- 7.22.3 Überprüfung von Mechanismus und Redundanzen
- 7.22.4 Grundlagen: Konturvereinfachung
- 7.22.5 Vereinfachen von Kipphebel, Kippschwinge und Schaufel
- 7.22.6 Vereinfachte Komponente platzieren
- 7.22.7 Geschweißte Gruppen
- 7.22.8 Überprüfung von Mechanismus und Redundanzen
- 7.22.9 Gelenkverbindungen ersetzen
- 7.22.10 Überprüfung von Mechanismus und Redundanzen
- 7.22.11 Gelenkverbindungen durch einfache Abhängigkeiten ersetzen
- 7.22.12 Überprüfung von Mechanismus und Redundanzen

## **7.23 Festgelegte Bewegungen**

- 7.23.1 Grundlagen: Festgelegte Bewegung

## **7.24 Gleichförmige Translation**

- 7.24.1 Hubzylinder mit konstanter Geschwindigkeit beaufschlagen
- 7.24.2 Ausführen und Aufzeichnen der Simulation

## **7.25 Gleichmäßig beschleunigte Translation**

- 7.25.1 Grundlagen: Gelenkkraft
- 7.25.2 Hubzylinder gleichmäßig beschleunigen

7.25.3 Ausführen und Aufzeichnen der Simulation

## **7.26 Ungleichmäßig beschleunigte Translation**

7.26.1 Hubzylinder ungleichmäßig beschleunigen

7.26.2 Ausführen und Aufzeichnen der Simulation

7.26.3 Öffnen der Einstellungen der gleichmäßig beschleunigten Translation

## **7.27 Ausgabediagramm**

7.27.1 Grundlagen: Ausgabediagramm

7.27.2 Kraft im zweiten Hubrahmen ermitteln

7.27.3 Ergebnisse speichern und exportieren

## **7.28 Externe Kräfte**

7.28.1 Grundlagen: Kraft und Drehmoment

7.28.2 Externe Kräfte definieren

7.28.3 Ausführen und Aufzeichnen der Simulation

7.28.4 Kraft im Hubrahmen unter zusätzlicher Last ermitteln

## **7.29 Spuren**

7.29.1 Grundlagen: Spur

7.29.2 Spur einfügen

7.29.3 Ausführen und Aufzeichnen der Simulation

7.29.4 Spuren als Skizze in andere Bauteile exportieren

## **7.30 Bauteile für eine Belastungsanalyse vorbereiten**

7.30.1 Bauteil und lasttragende Flächen  
auswählen

8. **SCHLUSSWORT**
9. **AUSZUG AUS DEM BUCH BELASTUNGSANALYSE  
(FEM)**
10. **INDEX**

# 1 Grundlegendes zum Buch

Dieses Buch ist ein Aufbaukurs für Fortgeschrittene, die mit den Grundlagen von **Autodesk® Inventor® 2020** bereits vertraut sind. Es wird empfohlen, vor der Arbeit mit diesem Buch das Grundlagenbuch:

- **Autodesk® Inventor® 2020 - Grundlagen in Theorie und Praxis**

vollständig durchzuarbeiten, in dem die vorausgesetzten Grundlagen zum Programm vermittelt werden.



**Autodesk® Inventor® 2020** bietet für Baugruppen den speziellen Bereich der **Dynamischen Simulation** (1). Baugruppen können hier um weitere Umgebungsvariablen (wie z. B. Dämpfung, Steifigkeit, Reibungskoeffizient) ergänzt und mit zusätzlichen externen Kräften oder Drehmomenten beaufschlagt werden, was eine Analyse der Baugruppe unter realistischen Bedingungen ermöglicht. Die Berechnungsergebnisse können in den Bereich der Finiten-Elemente-Methode (FEM) exportiert und dort einer statischen Analyse oder einer Modalanalyse unterzogen werden.

Die folgenden Befehle der Dynamischen Simulation werden behandelt:

- ***Gelenke einfügen***
- ***Abhängigkeiten ableiten***
- ***Status des Mechanismus prüfen***
- ***Kräfte erzeugen***
- ***Drehmomente erzeugen***
- ***Ausgabediagramm darstellen***
- ***Dynamische Bewegungen***
- ***Unbekannte Kraft ermitteln***
- ***Spuren darstellen***
- ***Filme publizieren***
- ***Simulationseinstellungen***
- ***Simulationswiedergabe***
- ***Exportieren nach FEM***

Das vorliegende Übungsbeispiel bietet genügend Möglichkeiten, die Befehlsketten sporadisch zu verlassen und eigene Versuche zu starten, was dem Anwender auch empfohlen wird. Sollte die Konstellation der Baugruppe dabei zerstört werden, kann ersatzweise die im Downloadordner enthaltene Kopie der Baugruppe verwendet werden.

## ***2 Installation von Autodesk<sup>®</sup> Inventor<sup>®</sup> 2020***

### ***2.1 Systemanforderungen***

Die folgenden von Autodesk<sup>®</sup> empfohlenen Systemanforderungen gelten für Bauteile und Baugruppen mit weniger als 1000 Bauteilen:

<b>Betriebssystem</b>	<p>64 Bit-Version von Microsoft® Windows® 10</p> <p>64-Bit-Version von Microsoft® Windows® 8.1</p> <p>64-Bit-Version von Microsoft® Windows® 7</p>
<b>CPU-Typ</b>	<p>Empfohlen: 3 GHz oder mehr, mindestens 4 Kerne</p> <p>Mindestens: 2,5 GHz oder mehr</p>
<b>Arbeitsspeicher</b>	<p>Empfohlen: 20 GB RAM</p> <p>Mindestens: 8 GB RAM</p>
<b>Festplattenspeicher</b>	<p>Empfohlen: 40 GB</p>
<b>Grafikkarte</b>	<p>Empfohlen: 4 GB GPU mit einer Bandbreite von 106 Gbit/s und kompatibel mit DirectX 11</p> <p>Mindestens: 1 GB GPU mit einer Bandbreite von 29 Gbit/s und kompatibel mit DirectX 11</p>
<b>Bildschirmauflösung</b>	<p>Empfohlen: 3840x2160 (4K)</p> <p>Bevorzugte Skalierung: 100%, 125%, 150% oder 200%</p> <p>Mindestens: 1280x1024 (1080p)</p>
<b>Zeige-/Eingabegerät</b>	<p>Maus, Tastatur, optional 3D-Maus</p>
<b>Netzwerk</b>	<p>Internetverbindung für die Webinstallation mit der Autodesk® Desktop-App, die Autodesk®-Funktion für die Zusammenarbeit,</p>



	<p>die .NET-Installation, Webdownloads und die Lizenzierung. Network License Manager unterstützt Windows Server® 2016, 2012, 2012 R2, 2008 R2 und die oben aufgeführten Betriebssysteme.</p>
<b><i>Tabellenkalkulation</i></b>	<p>Vollständige lokale Installation von Microsoft® Excel 2010, 2013 oder 2016 für iFeatures, iParts, iAssemblies, globale Stücklisten, Bauteillisten, Revisionstabellen, tabellenbasierte Konstruktionen und Studio-Animationen von Positionsdarstellungen. Die 64-Bit-Version von Microsoft Office ist erforderlich, um Access 2007-, dBase IV-, Text- und CSV-Formate zu exportieren. Abonnenten von Office 365 müssen sicherstellen, dass Microsoft Excel 2016 lokal installiert ist. Windows Excel Starter®, OpenOffice® und browserbasierte Anwendungen von Office 365 werden nicht unterstützt.</p>
<b><i>Browser</i></b>	<p>Google Chrome™ oder gleichwertig</p>
<b><i>.NET Framework</i></b>	<p>.NET Framework Version 4.7 oder höher. Die Installation von Windows-Updates ist aktiviert.</p>

Die folgenden zusätzlichen von Autodesk® empfohlenen Systemanforderungen gelten für Bauteile und Baugruppen mit mehr als 1000 Bauteilen:

<b>CPU-Typ</b>	Empfohlen: 3,3 GHz oder mehr, mindestens 4 Kerne
<b>Arbeitsspeicher</b>	Empfohlen: 24 GB RAM oder mehr
<b>Grafik</b>	Empfohlen: 4 GB GPU mit einer Bandbreite von 106 Gbit/s und kompatibel mit DirectX 11

## ***2.2 Für Anwender von Autodesk® Inventor® 2020 auf Macintosh***

Sie können Autodesk® Inventor® Professional auf einem Mac®-Computer auf einer Windows-Partition installieren. Das System muss Apple Boot Camp® zum Verwalten einer Konfiguration mit zwei Betriebssystemen verwenden und die folgenden Mindestsystemanforderungen erfüllen:

<b>Betriebssystem</b>	Mindestens: Mac OS™ X 10.13.x Empfohlen: Mac OS™ X 10.12.x
<b>Parallels</b>	Parallels Desktop 13 oder höher
<b>CPU-Typ</b>	Mindestens: Intel® Core 2 Duo (3 GHz oder höher)
<b>Arbeitsspeicher</b>	Mindestens: 8 GB RAM Empfohlen: 16 GB Ram oder mehr
<b>Partitionsgröße</b>	Mindestens: 100 GB freier Festplattenspeicher Empfohlen: 250 GB freier Festplattenspeicher oder mehr
<b>Betriebssystem</b>	64 Bit-Version von Microsoft® Windows® 10 Anniversary Update (Version 1607 oder höher) 64-Bit-Version von Microsoft® Windows® 8.1 64-Bit-Version von Microsoft® Windows® 7 SP1 mit Update KB4019990

## ***2.3 Download des Programms***

Sollten Sie die Software nicht bereits besitzen, haben Sie die Möglichkeit Autodesk® Inventor® 2020 zu privaten Schulungszwecken als kostenlose Version herunterzuladen:

- <https://www.autodesk.com/education/free-software/inventor-professional>

Eröffnen Sie hierfür einen kostenlosen Autodesk® Account unter demselben Link.

## ***2.4 Installationsvoraussetzungen***

### ***Zugriffsrechte***

Sie müssen über lokale Benutzer-Administratorrechte verfügen.

- ***Systemsteuerung > Benutzerkonten > Benutzerkonten verwalten***

### ***System-Updates/ Antivirenprogramm***

Vor der Installation von Autodesk® Inventor® 2020 sollten eventuell noch ausstehende Updates von Windows® durchgeführt werden. Starten Sie den Rechner danach neu. Antivirenprogramme müssen während der Installation eventuell vorübergehend deaktiviert werden.

### ***Language Packs***

Prüfen Sie vor der Installation von Autodesk® Inventor® 2020, ob die heruntergeladene Programmversion in der richtigen Sprache vorhanden ist. Eventuell muss vorab ein Sprachpaket heruntergeladen und installiert werden.

### ***Seriennummer/ Produktschlüssel***

Beim Download müssen Seriennummer und Produktschlüssel in Erfahrung gebracht werden. Diese werden bei der Installation benötigt.

## **Beenden anderer Programme**

Beenden Sie alle anderen Programme vor der Installation von Autodesk® Inventor® 2020.

## **2.5 Installation von Autodesk® Inventor® 2020**

Stellen Sie vor der Installation von Autodesk® Inventor® 2020 sicher, dass alle Teile des Programms vollständig vorhanden sind. Wurden diese vollständig heruntergeladen (Schritt entfällt, wenn die Software auf DVD vorhanden ist), kann mit der Installation begonnen werden. Sollte das Installationsprogramm noch nicht geöffnet sein, starten Sie dieses. Sie finden es für gewöhnlich im Pfad:

- **C:\Autodesk\Inventor\_2020\_...\Setup.exe**

Nachdem Sie die Lizenzvereinbarung gelesen und akzeptiert haben, muss im Dropdown-Menü mit den Produktsprachen einer der folgenden Schritte durchgeführt werden:

1. Wählen Sie eine Sprache aus.
2. Wählen Sie unter Lizenztyp die Option **Einzelplatz**.
3. Geben Sie Seriennummer und Produktschlüssel ein (falls erforderlich).
4. Bestimmen Sie den Installationspfad (dieser Pfad darf maximal 260 Zeichen lang sein).
5. Übernehmen Sie die vorgegebene Konfiguration oder passen Sie die Installation an (weitere Informationen zur Konfiguration finden Sie in der Produktdokumentation).
6. Klicken Sie auf **Installieren**.
7. Nach der Installation: Klicken Sie auf **Fertigstellen**.

## 2.6 Aktivierung von Autodesk® Inventor® 2020

### **Online aktivieren und registrieren**

Sobald Autodesk® Inventor® 2020 das erste Mal gestartet wurden, startet auch automatisch der Aktivierungsvorgang. Sollte der PC über eine bestehende Internetverbindung verfügen, führen Sie die folgenden Schritte aus:

1. Achten Sie darauf, dass Ihre Firewall oder Antivirenprogramme den Datenaustausch zwischen Autodesk® Inventor® 2020 und dem Server von Autodesk® nicht unterbrechen.
2. Starten Sie Autodesk® Inventor® 2020.
3. Stimmen Sie den Datenschutzrichtlinien zu.
4. Klicken Sie auf **Aktivieren**.
5. Geben Sie den Produktschlüssel ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden sollten. Melden Sie sich an und registrieren Sie das Produkt.

Autodesk® überprüft jetzt die Berechtigungsinformationen, wie z. B. Ihre Seriennummer. Wenn Sie die Aktivierungsaufforderung sehen und keine Verbindung mit dem Internet herstellen können, ist die Aktivierung manuell vorzunehmen.

### **Manuelles Aktivieren und Registrieren (offline)**

Sollte der PC über keine bestehende Internetverbindung verfügen, führen Sie die folgenden Schritte aus:

1. Starten Sie Autodesk® Inventor® 2020.
2. Stimmen Sie den Datenschutzrichtlinien zu.

3. Klicken Sie auf **Aktivieren**.
4. Wählen Sie Aktivierungscode **Mit einer Offlinemethode anfordern**.
5. Klicken Sie auf **Weiter**.
6. Notieren Sie die Aktivierungsinformationen, die auf dem Bildschirm angezeigt werden, einschließlich der URL.
7. Starten Sie ein Gerät mit einer bestehenden Internetverbindung.
8. Öffnen Sie die URL aus Punkt (6). Melden Sie sich an und registrieren Sie das Produkt.
9. Notieren Sie den Aktivierungscode.
10. Starten Sie Autodesk® Inventor® 2020.
11. Klicken Sie auf **Aktivieren**.
12. Wählen Sie die Option **Ich habe einen Aktivierungscode von Autodesk**.
13. Kopieren Sie den Aktivierungscode, und fügen Sie ihn in das erste Feld ein, um automatisch die anderen Felder auszufüllen.
14. Klicken Sie auf **Weiter**.

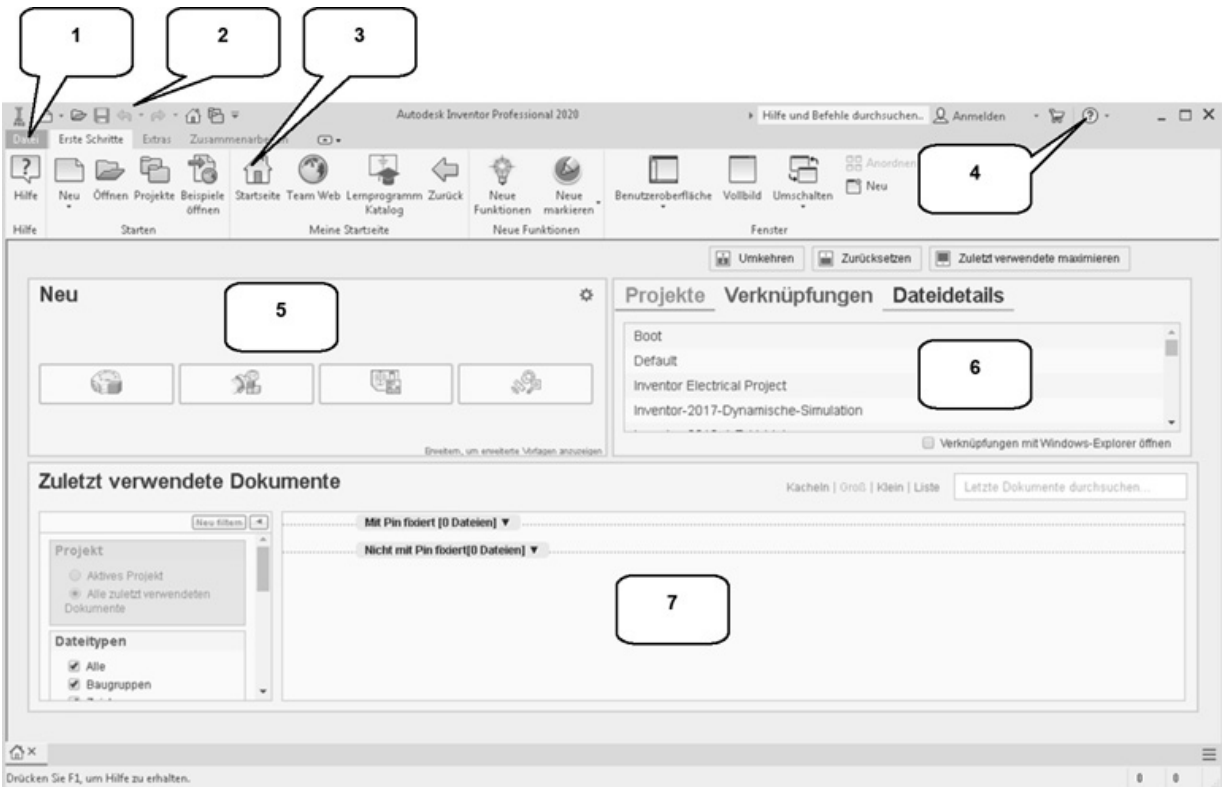
## ***3 Programmaufbau und Programmoberfläche***

### ***3.1 Programmaufbau***



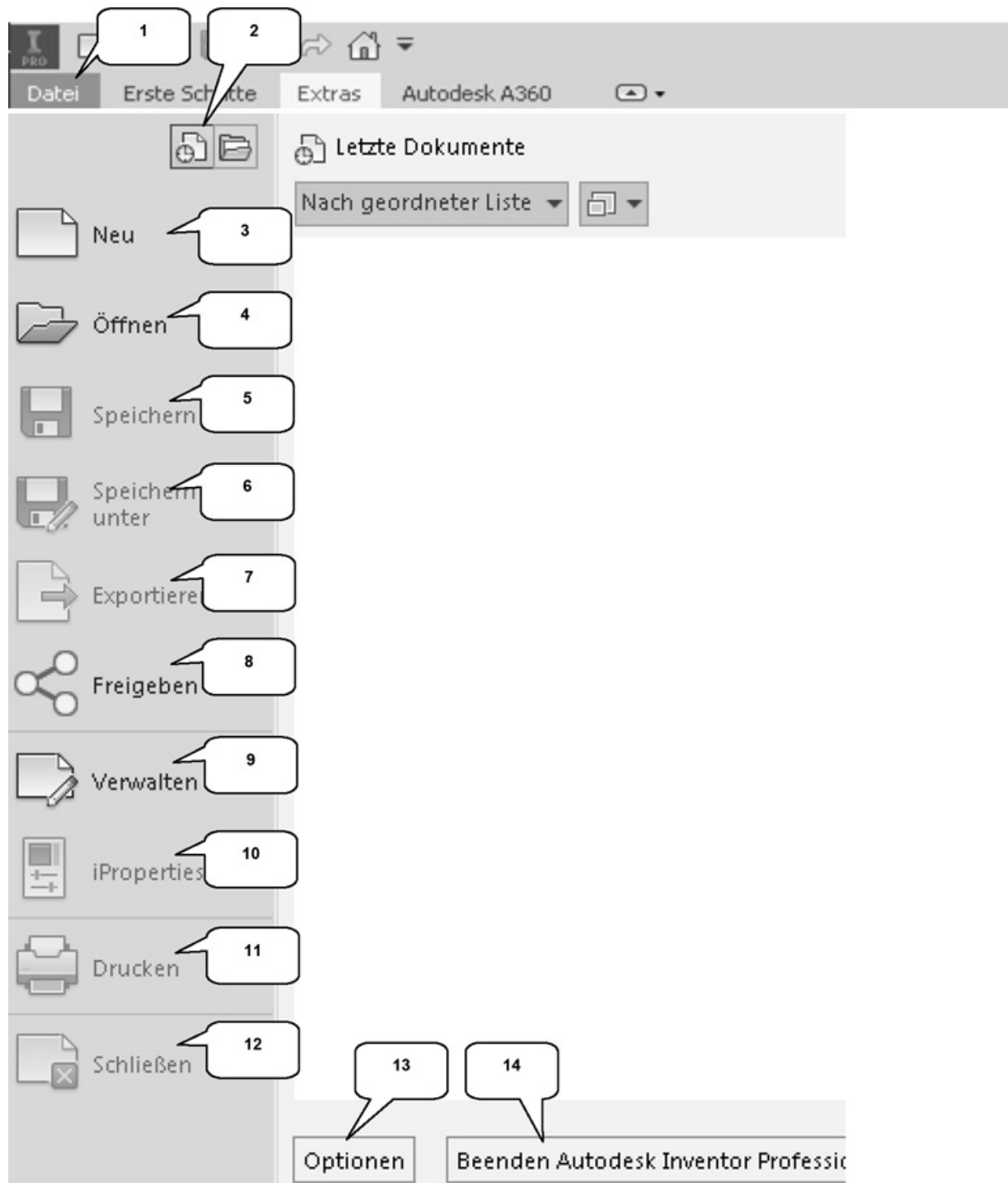
Nach dem Start von Autodesk® Inventor® 2020 öffnet sich das Programm mit der folgenden ***Benutzeroberfläche***:





1. Hauptmenü
2. Schnellzugriff-Werkzeuge
3. Multifunktionsleiste
4. InfoCenter
5. Neue Dateien erstellen
6. Projektverwaltung
7. Zuletzt verwend. Dokumente

## 3.2 Hauptmenü



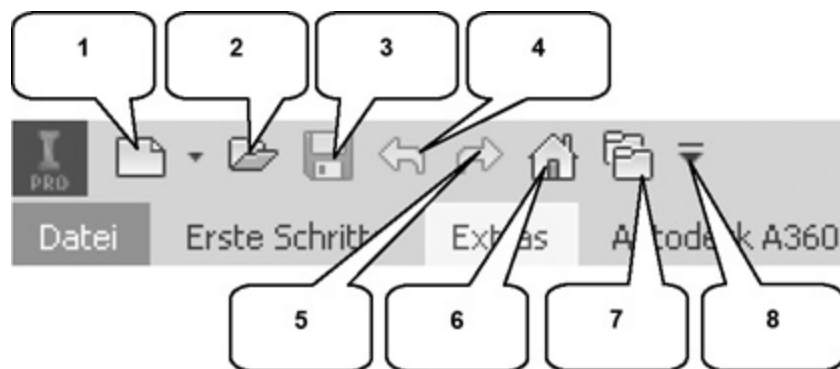
Das **Hauptmenü** öffnet sich durch einen Klick auf die Registerkarte **Datei** (1) und beinhaltet die folgenden Optionen:

- 2) Zuletzt verwendete oder aktuell geöffnete Dokumente
- 3) Erstellen neuer Dokumente

- 4) Öffnen eines Dokuments
- 5) Speichern des aktuellen Dokuments
- 6) Speichern des aktuellen Dokuments unter anderem Namen; Archivierung des Projekts (Pack and Go)
- 7) Exportieren des Dokuments in ein anderes Format
- 8) Freigabeverwaltung von Bauteil-/ Baugruppenansichten
- 9) Projektverwaltung, Konstruktionsassistent und Migration
- 10) Bearbeiten der iProperties (Dateieigenschaften)
- 11) Drucken der Datei (2D/3D)
- 12) Schließen des aktuellen Dokuments/ aller Dokumente
- 13) Öffnen der Anwendungsoptionen
- 14) Beendet Autodesk® Inventor®

**HINWEIS:** Die jeweiligen Befehle können mit einem Klick der linken Maustaste auf die nebenstehenden Dreiecke noch erweitert werden.

### 3.3 Schnellzugriff-Werkzeuge



Die ***Schnellzugriff-Werkzeuge*** sind einige häufig verwendete Befehle, die einzeln ein- oder ausgeblendet werden können. Die folgenden Befehle befinden sich darin:

1. Erstellen eines neuen Dokuments
2. Öffnen eines vorhandenen Dokuments

3. Speichern des Dokuments
4. Einen Arbeitsschritt zurück
5. Einen Arbeitsschritt vorwärts
6. Aktiviert die Startseite
7. Öffnet die Projektverwaltung
8. Schnellzugriff-Werkzeuge anpassen

### 3.4 Multifunktionsleiste

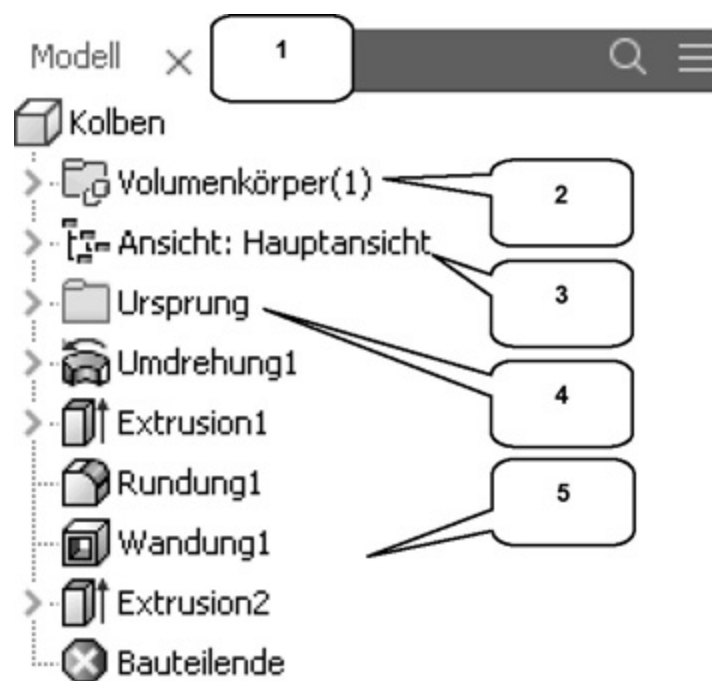


Die **Multifunktionsleiste** (1) befindet sich im oberen Bereich des Programms und enthält verschiedene Befehlsgruppen (2), deren Inhalt entsprechend der Auswahl einer der verfügbaren Registerkarten (3) variiert. Jede Registerkarte enthält diverse Befehlsgruppen, welche ein- oder ausgeblendet werden können.

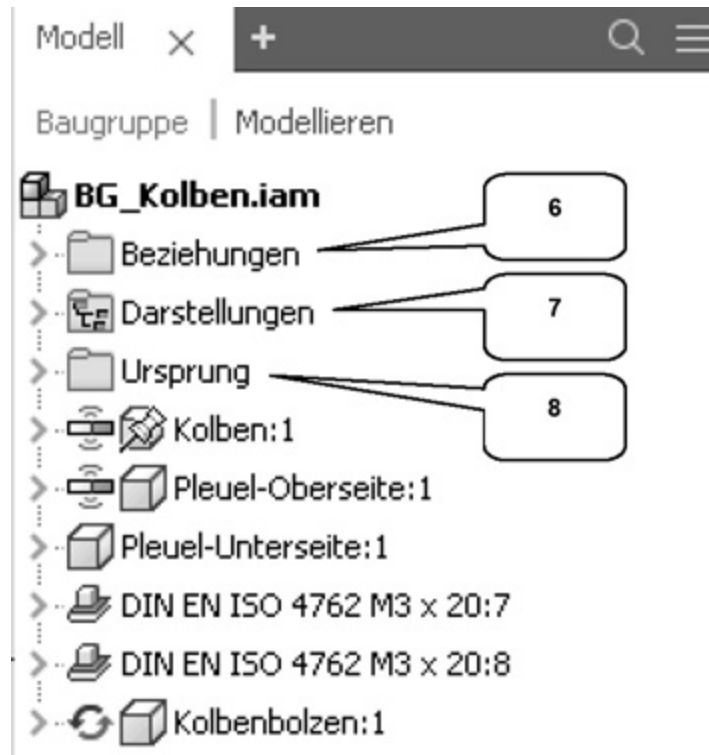
Zum Ein- oder Auszublenden der Befehlsgruppen muss mit der **rechten Maustaste** auf einen beliebigen Bereich der Multifunktionsleiste (1) geklickt werden, um im Kontextmenü die Option **Gruppen anzeigen** (4) zu erweitern und darin (5) die jeweiligen Befehlsgruppen zu aktivieren oder deaktivieren.

**HINWEIS:** Sollten in diesem Buch Befehle verwendet werden, die Sie in Ihrer Multifunktionsleiste im entsprechenden Arbeitsbereich nicht finden können, kontrollieren Sie bitte ob die entsprechende Befehlsgruppe bereits aktiviert wurde. Wenn nicht, muss dieser Schritt zuerst durchgeführt werden.

### 3.5 Browser

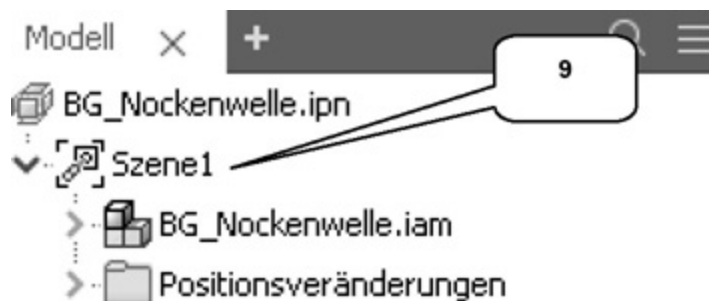


Der **Browser** (1) spiegelt den grundlegenden Aufbau eines Objekts wieder der je Arbeitsbereich inhaltlich variiert.



- **Bauteil-Browser**

In einem **Bauteil-Browser** befinden sich z. B. der Ordner **Volumenkörper** (2) (er listet die einzelnen Volumenkörper eines Bauteils auf), der Ordner **Ansicht** (3) (er beinhaltet die Ansichten eines Bauteils) sowie der Ordner **Ursprung** (4) (er listet die Hauptachsen und -ebenen des Bauteils auf). Weiterhin werden alle bereits am Bauteil vorgenommenen **Arbeitsschritte** (5) chronologisch aufgelistet und können hier bearbeitet werden.



- **Baugruppen-Browser**