

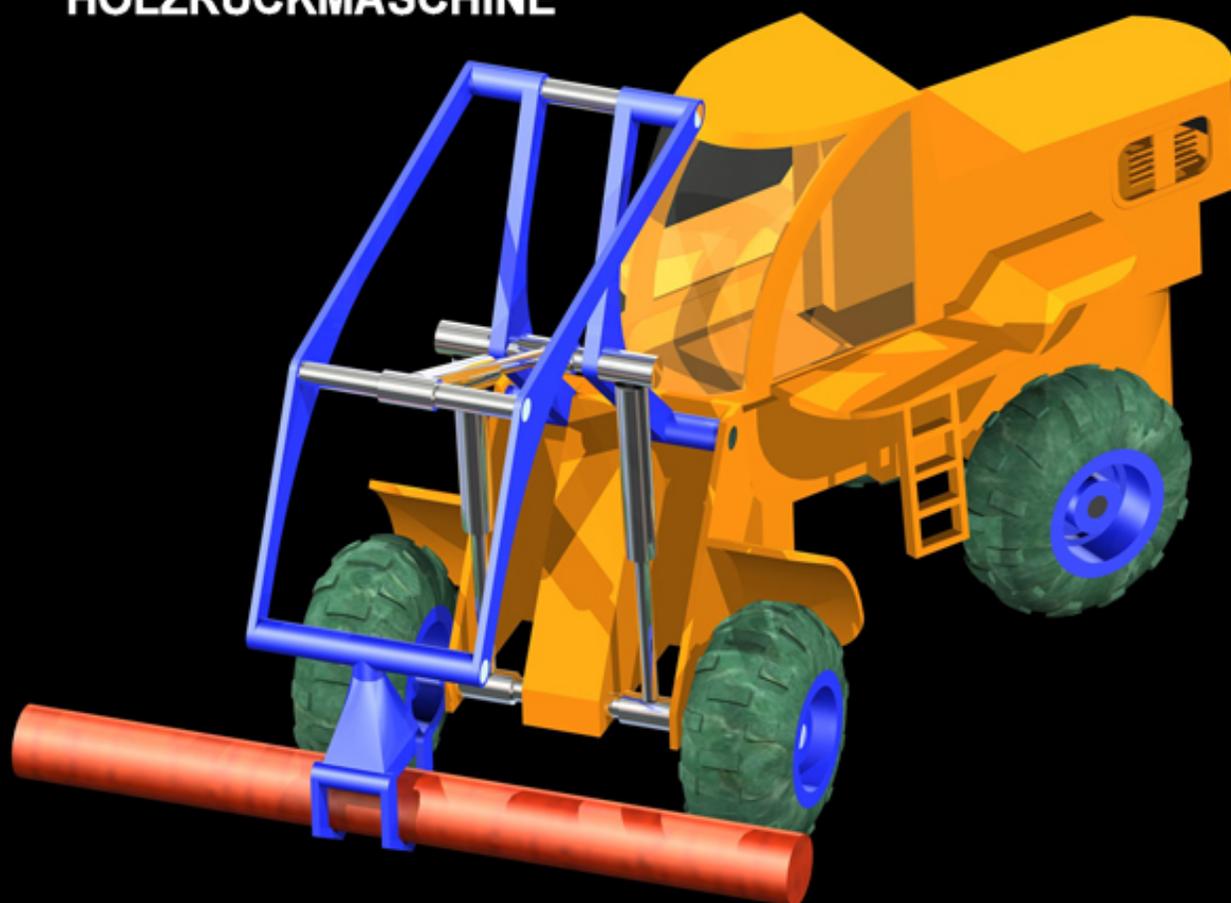
Christian Schlieder

Autodesk® Inventor® 2017

Einsteiger-Tutorial

5. Auflage

Viele praktische Übungen am
Konstruktionsobjekt
HOLZRÜCKMASCHINE



**Leicht verständlich, mit
zahlreichen Abbildungen!**

LEICHT VERSTÄNDLICH - KOMPLEXES ÜBUNGSBEISPIEL



Weiterführende Literatur



Autodesk Inventor 2017 Grundlagen in Theorie ...

ISBN: 978-3-7412-2515-4

316 Seiten



Autodesk Inventor 2017 Dynamische Simulation

ISBN: 978-3-7412-5027-9

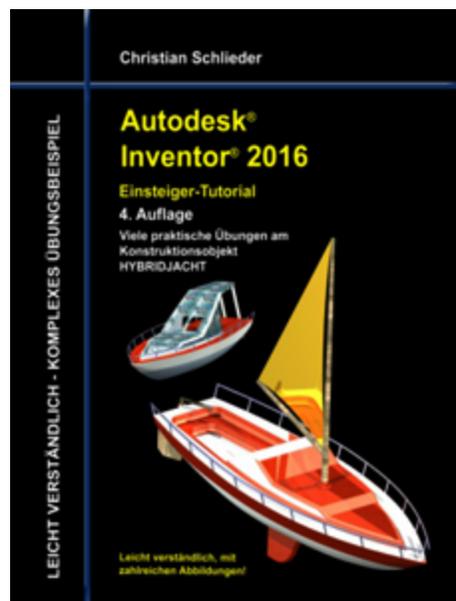
188 Seiten



Autodesk Inventor 2017 KONSTRUKTION

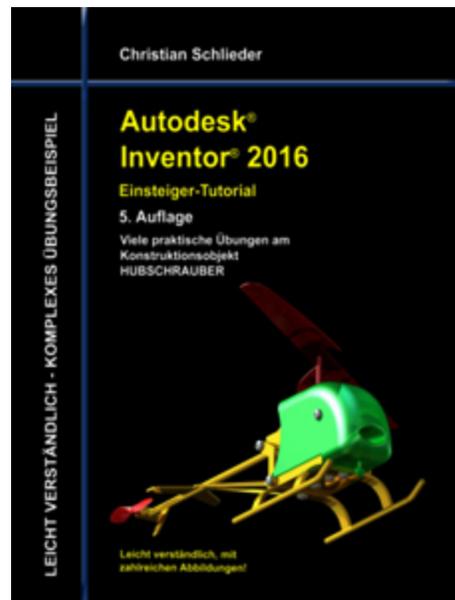
ISBN: 978-3-7412-2710-3

132 Seiten



Autodesk Inventor 2016 HYBRIDJACHT

ISBN: 978-3-7347-7655-7
144 Seiten



Autodesk Inventor 2016 HUBSCHRAUBER

ISBN: 978-3-7386-2941-5
160 Seiten



Autodesk AutoCAD 2015 Grundlagen in Theorie ...

ISBN: 978-3-7347-7475-1

120 - Seiten

<http://www.cad-trainings.de/html/Literatur.html>

Da Fehler nicht ausgeschlossen werden können, übernehmen Autor und Verlag weder Verantwortungen, Verpflichtungen oder Garantien jeglicher Art, noch Haftung für die Benutzung der bereitgestellten Informationen. Autor und Verlag übernehmen keine Gewähr dafür, dass die beschriebenen Vorgehensweisen oder Verfahren frei von Rechten Dritter sind.

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung, sonstige Verarbeitung des Buches oder von Teilen daraus sind ohne Genehmigung des Autors nicht erlaubt.

Autodesk® Inventor® 2017 ist ein eingetragenes Markenzeichen von Autodesk, Inc. und/ oder seiner Tochtergesellschaften und/oder der Tochterunternehmen in den USA und anderen Ländern.

INHALTSVERZEICHNIS

- 1. Grundlegendes zum Buch**
 - 1.1 Zielgruppe und Aufbau des Buches
 - 1.2 Erzeugen des Projektordners
- 2. Installation von Autodesk® Inventor® 2017**
 - 2.1 Systemanforderungen
 - 2.2 Anforderungen an das Betriebssystem
 - 2.3 Download des Programms
 - 2.4 Installationsvoraussetzungen
 - 2.5 Installation von Autodesk® Inventor® 2017
 - 2.6 Aktivierung von Autodesk® Inventor® 2017
- 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 Videos und Lernprogramme
 - 4.3 Zusatzmodule (empfohlene Einstellungen)
 - 4.4 Anwendungsoptionen (empfohlene Einstellungen)

5. Erstellen eines Einzelbenutzerprojektes

6. Aufbau einer Holzurückmaschine

7. Bauteil: Oberwagen

7.1 Bauteil „01-Oberwagen“ erstellen

7.2 2D-Skizze auf XY-Ebene öffnen

7.3 Achsen projizieren und als Konstruktionsobjekte definieren

7.4 Zeichnen der ersten Linien

7.5 Abhängigkeiten setzen

7.6 Horizontale und vertikale Bemaßungen setzen

7.7 Ausgerichtete Bemaßungen erzeugen

7.8 Winkelmaße erzeugen

7.9 Bogen aus drei Punkten

7.10 Extrudieren der Basiskontur

7.11 Erzeugen einer neuen 2D-Skizze auf der XZ-Ebene

7.12 Achsen projizieren und als Konstruktionsobjekte definieren

7.13 Zeichnen und Bemaßen der Skizzenkontur

7.14 Differenzkörper extrudieren

7.15 Vollständiges Abrunden der Fahrerkabine

7.16 Fasen des unteren Fahrerinnenbereiches

7.17 Erzeugen eines Hohlkörpers

7.18 Erstellen einer neuen 2D-Skizze

7.19 Achsen und Linienkonturen projizieren

7.20 Zeichnen der Basiskonturen für die Fensterausparungen

7.21 Bemaßen der Bogenabstände

7.22 Rechteck zeichnen und bemaßen

- 7.23 Stutzen der Kontur und Schließen der Skizze
- 7.24 Extrudieren der Fenster (Differenz)
- 7.25 Erzeugen einer neuen Ebene
- 7.26 Basiskontur des Schutzblechs zeichnen
- 7.27 Extrudieren des Schutzblechs
- 7.28 Schutzblech abrunden
- 7.29 2D-Skizze für den Lüftungsbereich (Maschinenraum) zeichnen
- 7.30 Erstellen der Lüftungsöffnung
- 7.31 Eine um eine Kante geneigte Ebene erzeugen
- 7.32 2D-Skizze auf der neuen Ebene erzeugen
- 7.33 Oberen Bereich der Aufstiegsleiter zeichnen
- 7.34 Extrudieren des oberen Leiterbereiches
- 7.35 Oberen Leiterbereich mittels rechteckiger Anordnung kopieren
- 7.36 Trennen des Volumenkörpers
- 7.37 Spiegeln des Volumenkörpers

8. Bauteil: Unterwagen

- 8.1 Bauteil „02-Unterwagen“ erstellen
- 8.2 2D-Skizze auf XY-Ebene öffnen
- 8.3 Achsen projizieren und als Konstruktionsobjekte definieren
- 8.4 Zeichnen der Basiskontur
- 8.5 Setzen der Abhängigkeiten
- 8.6 Bemaßen der Linienabstände
- 8.7 Extrudieren der Basiskontur
- 8.8 2D-Skizze auf XZ-Ebene erzeugen
- 8.9 Achsen projizieren und als Konstruktionsobjekte definieren

- 8.10 Zeichnen der Schnittmengenkontur
- 8.11 Extrudieren der Schnittmengenkontur
- 8.12 Fasen des vorderen Bereiches
- 8.13 Runden des hinteren Bereiches
- 8.14 Erzeugen einer Ebene mit Versatz
- 8.15 Erzeugen einer Achse als Schnittlinie zweier Ebenen
- 8.16 Bohren der hinteren Antriebswellenlagerung

9. Bauteil: Hubgestell

- 9.1 Bauteil „03-Hubgestell“ erstellen
- 9.2 2D-Skizze auf XY-Ebene öffnen
- 9.3 Achsen projizieren und als Konstruktionsobjekte definieren
- 9.4 Zeichnen der Basiskontur
- 9.5 Extrudieren der Basiskontur
- 9.6 2D-Skizze auf XZ-Ebene erzeugen
- 9.7 Achsen projizieren und als Konstruktionsobjekte definieren
- 9.8 Zeichnen der Schnittmengegeometrie
- 9.9 Extrudieren der Schnittmengenkontur
- 9.10 Befestigungsbohrungen für die Zylinderbolzen einfügen
- 9.11 Erzeugen einer versetzten Ebene
- 9.12 2D-Skizze auf neuer Ebene erstellen
- 9.13 Kanten projizieren, Basiskontur des Schutzblechs zeichnen
- 9.14 Erzeugen einer Arbeitsachse
- 9.15 Drehen der Skizzenkontur um die neu erzeugte Arbeitsachse

9.16 Runden des Schutzblechs

9.17 Schutzblech spiegeln

10. **Bauteil: Ausleger**

10.1 Bauteil „04-Ausleger“ erstellen

10.2 2D-Skizze auf XY-Ebene öffnen

10.3 Achsen projizieren und als Konstruktionsobjekte definieren

10.4 Zeichnen der Basiskontur

10.5 Extrudieren der beiden äußeren Kreisringe

10.6 Skizze wieder verwenden

10.7 Extrudieren der Zwischenbereiche

10.8 Runden der inneren Kante

10.9 2D-Skizze auf der XZ-Ebene erzeugen

10.10 Achsen projizieren und als Konstruktionsobjekte definieren

10.11 Zeichnen der Subtraktionsgeometrie

10.12 Extrudieren der Differenzkontur

11. **Bauteil: Greiferstiel**

11.1 Bauteil „05-Greiferstiel“ erstellen

11.2 2D-Skizze auf XY-Ebene öffnen

11.3 Achsen projizieren und als Konstruktionsobjekte definieren

11.4 Zeichnen der Basiskontur

11.5 Extrudieren der Basiskontur

11.6 Runden der inneren Kante

11.7 2D-Skizze auf der XZ-Ebene erzeugen

11.8 Zeichnen der Subtraktionsgeometrie

11.9 Extrudieren der Subtraktionsgeometrie

12. Bauteil: Greifer

- 12.1 Bauteil „06-Greifer“ erstellen
- 12.2 Basiskontur mittels Zylinder erzeugen
- 12.3 Erzeugen einer Ebene mit Versatz
- 12.4 2D-Skizze auf neuer Ebene erzeugen
- 12.5 Achsen projizieren und als Konstruktionsobjekte definieren
- 12.6 Zeichnen der Basiskontur
- 12.7 Extrudieren der Skizzengeometrie
- 12.8 Deaktivieren der Arbeitsebene
- 12.9 unden der letzten Extrusion
- 12.10 Bohren der Greiferführung
- 12.11 Erzeugen einer Erhebung
- 12.12 Erstellen einer weiteren 2D-Skizze
- 12.13 Extrudieren des ersten Greiferfingers
- 12.14 Spiegeln des ersten Greiferfingers

13. Unterbaugruppe: Rad

- 13.1 Bauteil „07-1-Rad-Basissskizze“ erstellen
- 13.2 2D-Skizze auf XY-Ebene öffnen
- 13.3 Achsen projizieren und als Konstruktionsobjekte definieren
- 13.4 Zeichnen der Basiskontur
- 13.5 Bauteile aus der Skizze heraus exportieren
- 13.6 Felge und Reifen in Volumenkörper konvertieren
- 13.7 Ebene und Skizze für Reifenprofil erzeugen
- 13.8 Basissskizze für Reifenprofil zeichnen
- 13.9 Prägen des Reifenprofils
- 13.10 Prägung mittels runder Anordnung kopieren

14. **Unterbaugruppe: Hydraulikzylinder**

- 14.1 Bauteil „08-Hydraulikzylinder-Basissskizze“ erstellen
- 14.2 2D-Skizze auf XY-Ebene öffnen
- 14.3 Achsen projizieren und als Konstruktionsobjekte definieren
- 14.4 Zeichnen der Basissskizze
- 14.5 Bauteile aus der Skizze heraus exportieren
- 14.6 Bearbeiten des Zylinders
- 14.7 Bearbeiten des Kolbens
- 14.8 Setzen der Abhängigkeiten zwischen Kolben und Zylinder

15. **Hauptbaugruppe: Holzrückmaschine**

- 15.1 Baugruppe „00-Holzrueckmaschine“ erstellen
- 15.2 Platzieren der ersten Bauteile
- 15.3 Weitere Bauteile in die Baugruppe einfügen
- 15.4 Bauteil „03-Hubgestell“ mit Abhängigkeiten versehen
- 15.5 Schraubenverbindungen einfügen
- 15.6 Bauteil „04-Ausleger“ mit Abhängigkeiten versehen
- 15.7 Bauteil „05-Greiferstiel“ mit Abhängigkeiten versehen
- 15.8 Bauteil „06-Greifer“ mit Abhängigkeiten versehen
- 15.9 Unterbaugruppen „08-Hydraulikzylinder“ einfügen
- 15.10 Befestigen der unteren beiden Hydraulikzylinder
- 15.11 Befestigen des oberen Hydraulikzylinders

- 15.12 Alle drei Zylinder flexibel machen
- 15.13 Platzieren und Positionieren der Räder
- 15.14 Radachsen aus der Baugruppe heraus erzeugen
- 15.15 Bolzen für Greifersystem aus der Baugruppe heraus erstellen
- 15.16 Bauteil „01-Oberwagen“ aus der Baugruppe heraus bearbeiten
- 15.17 Farben zuweisen und Browser strukturieren
- 15.18 Rendern der Hauptbaugruppe

16. **Schlusswort**

17. **Index**

1 Grundlegendes zum Buch

1.1 Zielgruppe und Aufbau des Buches

Dieses Übungsbuch für **Autodesk® Inventor® 2017** richtet sich an alle interessierten Personen, die den Umgang mit dieser Software von Grund auf erlernen möchten.

Viele wichtige Befehle des Programmes werden erläutert und in kleinen Schritten praktisch gefestigt. Als Übungsbeispiel dient eine Holzrückmaschine, deren Bauteile schrittweise erzeugt und später in zwei Hauptbaugruppen miteinander verbunden werden.

1.2 Erzeugen des Projektordners

Bevor Sie mit der Umsetzung des Projektes beginnen, sollten die folgenden Arbeiten erledigt werden:

Erzeugen eines neuen Projektordners

Erstellen Sie auf Ihrem PC an geeigneter Stelle einen neuen Ordner:

- ***Inventor-2017-HRM***

Dieser Ordner soll als Speicherort des gesamten Projektes dienen.

2 Installation von Autodesk[®] Inventor[®] 2017

2.1 Systemanforderungen

Die folgenden von Autodesk[®] empfohlenen Systemanforderungen gelten für Bauteile und Baugruppen mit weniger als 1000 Bauteilen:

Betriebssystem	64-Bit-Version von Microsoft [®] Windows [®] 10 64-Bit-Version von Microsoft Windows 8.1 mit Update KB2919355 64-Bit-Version von Microsoft Windows 7 SP1
CPU-Typ	Mindestens: 64-Bit Intel oder AMD, 2 GHz oder schneller Empfohlen: Intel [®] Xeon [®] E3 oder Core i7 3,0 GHz oder höher
Arbeitsspeicher	Mindestens: 8 GB RAM Empfohlen: 20 GB Ram oder mehr
Festplatte	Installationsprogramm sowie vollständige Installation: 40 GB
Grafikkarte	Mindestens: Microsoft Direct3D 10 [®] -fähige Grafikkarte oder höher Empfohlen: Microsoft Direct3D 11 [®] -fähige Grafikkarte oder höher
Sonstiges	DVD-ROM oder USB, 1280 x 1024 oder höhere Bildschirmauflösung, Internetverbindung für Autodesk [®] 360-Funktionalität, Web-Downloads

und Zugriff auf die Subskriptionsüberprüfung, Adobe® Flash® Player 15, Microsoft® Internet Explorer® 11 oder höher, Microsoft® Excel® 2010, 2013, 2016 für iFeatures, iParts, iAssemblies, Gewindeanpassungen, globale Stückliste, Teilelisten, Revisionstabellen und tabellenbasierte Konstruktionen (Excel Starter®, Online Office 365® und OpenOffice® werden nicht unterstützt), 64-Bit-Microsoft® Office® Access® 2007, -dBase IV, Text und CSV-Format, Microsoft® .NET Framework 4. 5, Virtualisierung unterstützt auf Citrix® XenApp™ 7.7 und 7.8; Citrix XenDesktop™ 7.7 und 7.8 (erfordert Inventor-Netzwerklicenzierung)

2.2 Anforderungen an das Betriebssystem

Die Installation von Autodesk® Inventor® 2017 erfordert ein Windows® Betriebssystem. Nutzer eines Apple® Betriebssystems, können das Programm mithilfe von Boot Camp® oder Parallels Desktop® unter Beachtung der folgenden Systemvoraussetzungen installieren:

<i>Betriebssystem</i>	Mindestens: Mac OS® X 10.9.x Empfohlen: Mac OS® X 10. 10.x
<i>CPU-Typ</i>	Mindestens: Intel® Core 2 Duo (3 GHz oder höher)
<i>Arbeitsspeicher</i>	Mindestens: 8 GB RAM

	Empfohlen: 16 GB Ram oder mehr
Partitionsgröße Partitionsgröße	Mindestens: 200 GB freier Festplattenspeicher Empfohlen: 500 GB freier Festplattenspeicher oder mehr
Betriebssystem	64-Bit-Version von Microsoft Windows 10 64-Bit-Version von Microsoft Windows 8.1 mit Update KB2919355 64-Bit-Version von Microsoft Windows 7 SP1

2.3 Download des Programms

Sollten Sie die Software nicht bereits besitzen, haben Sie die folgenden Möglichkeiten, Autodesk®-Produkte unter den folgenden Links herunterzuladen:

Autodesk® Store	Wenn Sie die Programmversion kaufen möchten: ➤ http://www.autodesk.com/store/storeselect.htm
Autodesk® - Konto	Als Subscription-Kunde bei Ihrem Autodesk® Konto: ➤ https://accounts.autodesk.com/
Education Community	Als Mitglied der Education Community: ➤ http://www.autodesk.com/education/free-software/all
Kostenlose Testversionen	Als kostenlose Testversion mit 30 Tagen Laufzeit: ➤ http://www.autodesk.com/free-trials

Unter dem folgenden Link finden Sie weitere Informationen zu kostenlosen Programmversionen von Autodesk® für Studenten und Lehrkräfte:

- <http://help.autodesk.com/view/INVNTOR/2017/DEU/?guid=GUID-32F591DA-32BF-42F2-8FAC-DF215412D1C3>

2.4 Installationsvoraussetzungen

Zugriffsrechte

Sie müssen über lokale Benutzer-Administratorrechte verfügen.

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

System-Updates/ Antivirenprogramm

Vor der Installation von Autodesk® Inventor® 2017 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® 2017, ob die heruntergeladene Programmversion in der richtigen Sprache vorhanden ist. Eventuell muss vorab ein Sprachpaket heruntergeladen und installiert werden.

Seriennummer/ Produktschlüssel

Vor der Installation sollten Seriennummer und Produktschlüssel in Erfahrung gebracht werden. Diese werden bereits während der Installation benötigt (Ausnahme: kostenlose Testversion). Weitere Informationen zum Thema finden Sie unter dem Link:

- ***<https://knowledge.autodesk.com/customer-service/installation-activation-licensing/get->***

[ready/find-serial-number-product-key/product-key-look/2017-product-keys](#)

Beenden anderer Programme

Beenden Sie alle anderen Programme vor der Installation von Autodesk® Inventor® 2017.

2.5 Installation von Autodesk® Inventor® 2017

Stellen Sie vor der Installation von Autodesk® Inventor® 2017 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_2017_...\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[®] 2017

Online aktivieren und registrieren

Sobald Autodesk[®] Inventor[®] 2017 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 den Datenaustausch zwischen Autodesk[®] Inventor[®] 2017 und dem Server von Autodesk[®] nicht unterbricht.
2. Starten Sie Autodesk[®] Inventor[®] 2017.
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[®] 2017.

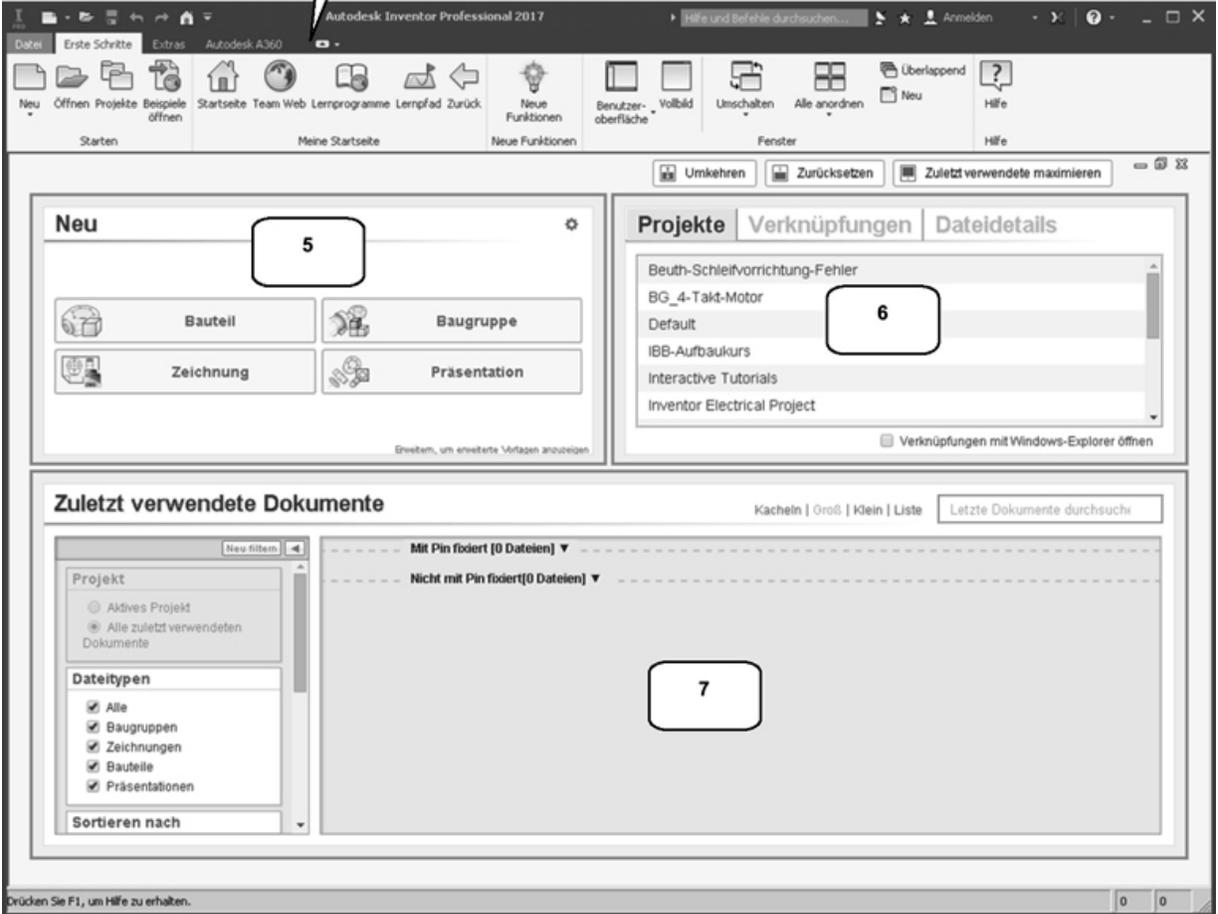
2. Stimmen Sie den Datenschutzrichtlinien zu.
3. Klicken Sie auf **Aktivieren**.
4. Wählen Sie Aktivierungscode **Mit einer Offlinemethode anfordern**.
5. Klicken Sie auf **Weiter**.
6. Notieren Sie die Aktivierungsinformationen, die auf dem Bildschirm angezeigt werden, einschließlich der URL.
7. Starten 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® 2017.
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**.

Weitere Informationen zu Installation und Aktivierung erhalten Sie unter dem folgenden Link:

- <http://knowledge.autodesk.com/customer-service/installation-activation-licensing>

3 Programmaufbau und Programmoberfläche

3.1 Programmaufbau

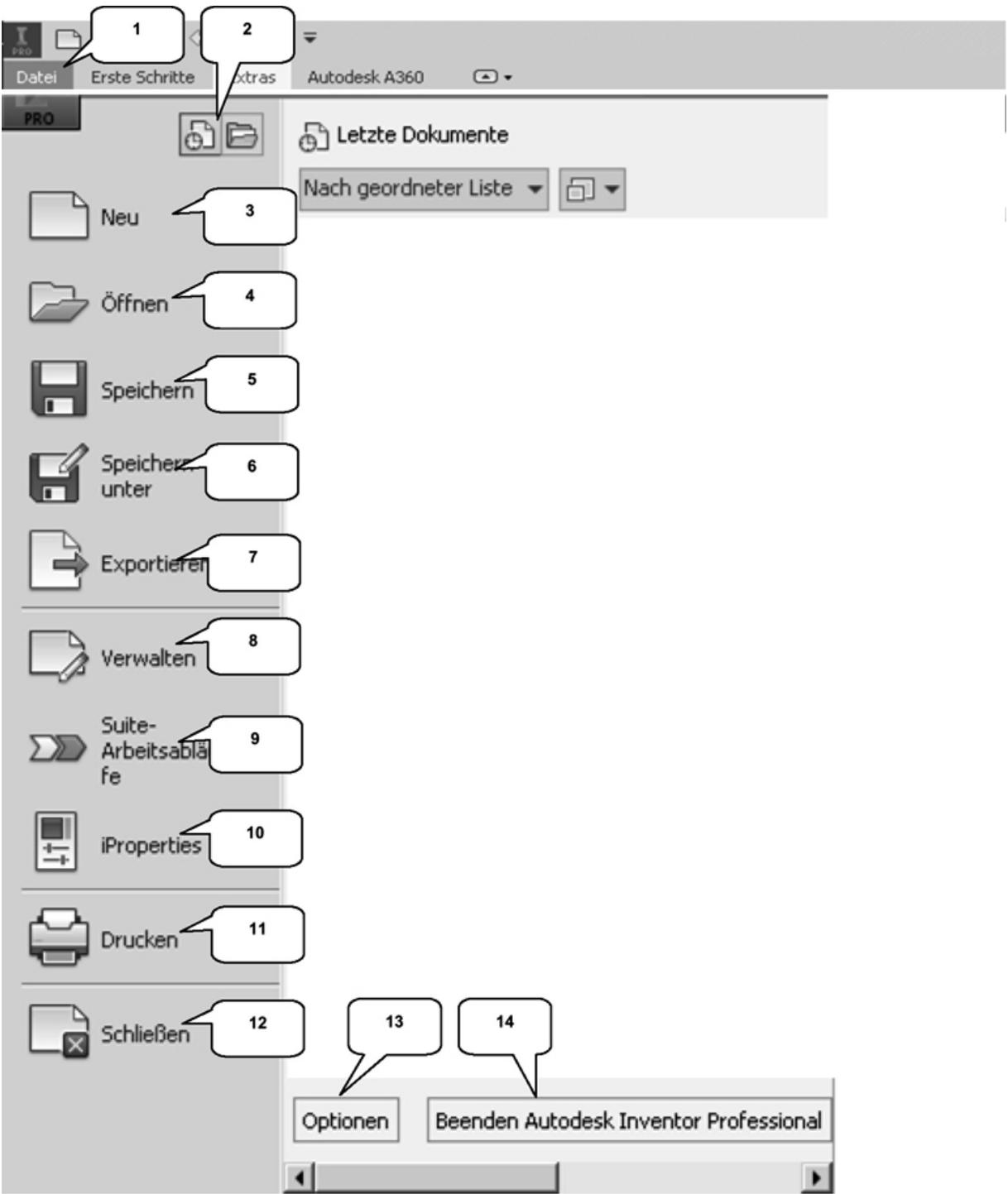


Nach dem Start von Autodesk® Inventor® 2017 öffnet sich das Programm mit der folgenden **Benutzeroberfläche**:

1. Hauptmenü

2. Schnellzugriff-Werkzeuge
3. Multifunktionsleiste
4. InfoCenter
5. Neue Datei erstellen
6. Projektverwaltung
7. Zuletzt verwendete Dateien

3.2 Hauptmenü

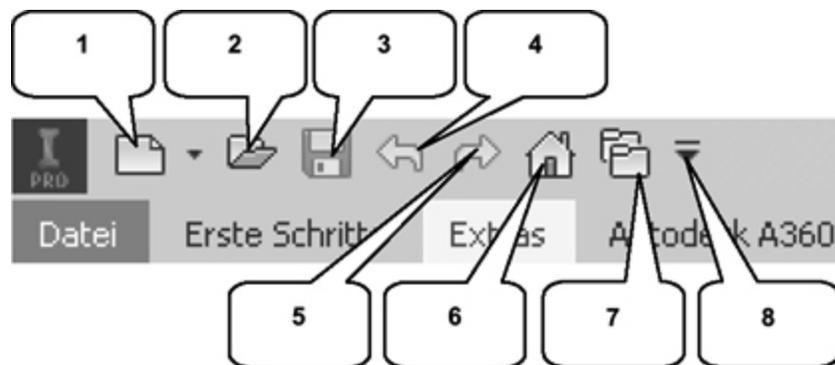


Das **Hauptmenü** öffnet sich durch einen Klick auf den Button **Datei** (1). Es beinhaltet die folgenden Optionen:
2) Zuletzt verwendete oder aktuell geöffnete Dateien auflisten

- 3) Erstellen neuer Dateien
- 4) Öffnen einer Datei
- 5) Speichern der aktuellen Datei
- 6) Speichern der aktuellen Datei unter anderem Namen oder archivieren des Projekts mit Pack and Go
- 7) Exportieren der aktuellen Datei in einen anderen Dateityp
- 8) Verwalten und Exportieren von Projekten oder Dateien
- 9) Öffnet den Manager für Suite-Arbeitsabläufe
- 10) Bearbeiten der iProperties
- 11) Drucken der Datei (2D/3D)
- 12) Schließen der aktuellen Datei oder aller geöffneten Dateien
- 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

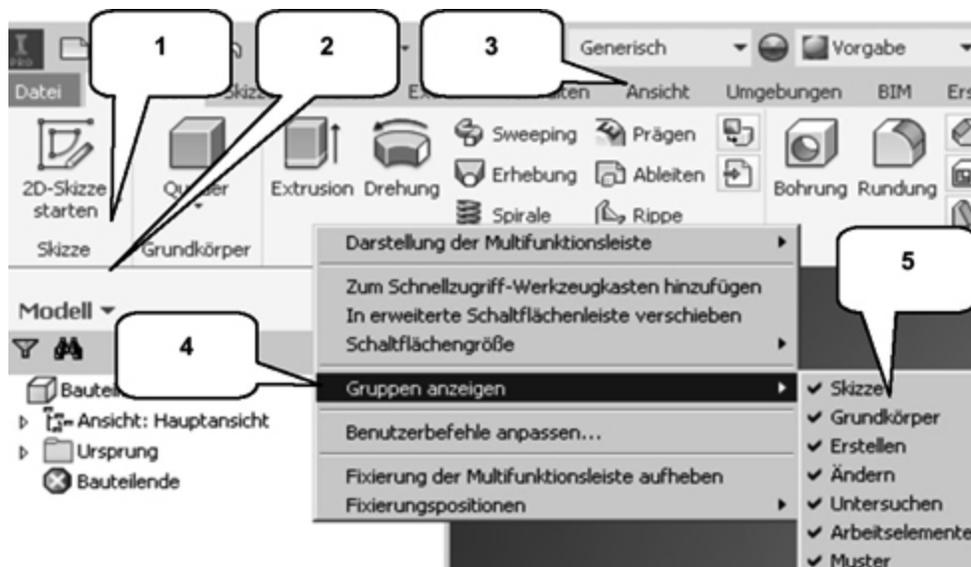


Die ***Schnellzugriff-Werkzeuge*** sind einige häufig verwendete Befehle, die einzeln ein- oder ausgeblendet werden können. Die folgenden Befehle befinden sich darin:

1. Erstellen einer neuen Datei

2. Öffnen einer vorhandenen Datei
3. Speichern der aktuell geöffneten Datei
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 beliebig ein- oder ausgeblendet werden können.

Um Befehlsgruppen ein- oder auszublenden, muss mit der **rechten Maustaste** auf einen beliebigen Punkt im Bereich der Multifunktionsleiste (1) geklickt und die Option **Gruppen anzeigen** (4) gewählt werden. In der erweiterten

Auswahl (5), können die einzelnen Befehlsgruppen danach aktiviert/deaktiviert werden.

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 aktiviert ist.

3.5 Browser