

# **Basiskurs**

## **für**

# **Autodesk<sup>®</sup> Inventor<sup>®</sup> 2023**

© 2022 Armin Gräf

Verlag Armin Gräf  
Beethovenstr. 13  
86551 Aichach, Deutschland  
[www.armin-graef.de/shop](http://www.armin-graef.de/shop)

ISBN: 978-3-949342-20-2



## VORWORT ZU DEN GESAMTUNTERLAGEN

Der Übergang von der 2D- zur 3D-Konstruktion ist in vollem Gange. Mit der Inventor®-Software hat Autodesk, Inc. ein benutzerfreundliches und mächtiges Werkzeug geschaffen, mit dem auch Sie diesen Wechsel relativ schnell vollziehen können.

Das Ziel des vorliegenden Buches ist es, Ihnen bei diesem Gesamtprozess zu helfen und Ihnen vor allem den Einstieg in das CAD-System zu erleichtern.

Falls die Inventor®-Software bereits installiert wurde, haben Sie sicherlich schon Bekanntschaft mit dem sehr umfangreichen und interessanten Inventor-Hilfesystem gemacht. Welchen Vorteil haben Sie nun, wenn Sie zusätzlich zur Dokumentation des CAD-Systems auch noch dieses Buch besitzen?

Zuerst wird Ihnen die besondere Reihenfolge auffallen, mit der in diesem Buch und in den anderen Büchern dieser Gesamtunterlagen die unterschiedlichen Themengebiete der Inventor®-Software abgehandelt werden. Ausschlaggebend war dabei das Bestreben, die Aneinanderreihung der Themen so zu gestalten, dass einerseits ein nachfolgendes Kapitel fast immer nur auf dem Wissen der vorhergehenden Kapitel aufbaut. Andererseits sollte es in erster Linie dem Anfänger erleichtert werden, den typischen Umfang eines 3D-Systems schnell in seiner Gesamtheit zu erfassen. Zusätzlich sollte auch zwischen "absolut notwendigen" und "weniger wichtigen" Funktionen unterschieden werden. Deshalb wurden die Gesamtunterlagen grundsätzlich in drei Teile gegliedert.

In den ersten beiden Teilen wird wiederholt auf die drei Hauptthemen eines beliebigen 3D-Systems eingegangen: die "Bauteilkonstruktion", die "Zusammenbaukonstruktion" und die "Zeichnungserstellung". Zusätzlich befindet sich hier auch das Kapitel "Spezialgebiete", in dem intensiver fachspezifische Themen wie z. B. die "Blechkonstruktion" oder die "Schweißkonstruktion" erläutert werden.

Im dritten Teil werden all jene Themen behandelt, die zwar sehr interessant sind, aber zur Erstellung der ersten Konstruktionen nicht unbedingt notwendig sind.

Einen großen Nutzen werden Ihnen sicherlich auch die vielen Übungsbeispiele bringen. Dabei werden grundsätzlich zwei Arten von Beispielen unterschieden. Einerseits sind dies die relativ kleinen Übungen, die zu jeder theoretisch besprochenen Funktion vorhanden sind. Andererseits sind dies aber auch die größeren Übungen, die im Allgemeinen mehr auf einen ganzen Themenbereich oder eine konstruktive Aufgabe ausgerichtet sind.

Vorteilhaft gegenüber dem Hilfesystem ist auch die zusätzliche und oft andere Aufbereitung des theoretischen Hintergrunds der verschiedenen Funktionen und Möglichkeiten der Inventor®-Software. Dabei wird besonders auf eine klare Strukturierung des jeweiligen Themas Wert gelegt. Deshalb werden Sie in den nachfolgenden Kapiteln auch relativ wenig "Fließtext" im Sinne eines Romans finden, sondern viele Hauptpunkte und noch mehr dazu passende Unterpunkte.

Abschließend möchte ich an dieser Stelle auf keinen Fall versäumen zu betonen, dass der effektivste Weg zum Erlernen eines CAD-Systems eine gute Schulung in Verbindung mit einem passenden Buch ist. Falls Sie auch dieser Meinung sind, schauen Sie doch einmal auf meiner Homepage im Internet vorbei.

Viel Erfolg bei der Arbeit mit der Inventor®-Software wünscht Ihnen

Armin Gräf

Internet: [www.armin-graef.de](http://www.armin-graef.de)

## DANKE FÜR DIE UNTERSTÜTZUNG

Viele der in diesem Buch enthaltenen Beispiele und Übungen sind bei der Besprechung und Lösung praktischer Aufgabenstellungen entstanden. Für die mir zur Verfügung gestellten Informationen, Anregungen und zum Teil kompletten Konstruktionsunterlagen möchte ich mich bei allen Beteiligten herzlich bedanken.

Zur Modellierung komplexerer Baugruppen stellte mir die Firma FiA - Dr. Fichtner GmbH & Co. Industrieanlagen KG aus München den 2D-Zeichnungssatz eines Schweißplatzes zur Verfügung. Dafür möchte ich mich bei Herrn Dr.-Ing. Hermann Fichtner und bei Herrn Gerhard Klein bedanken. Mehrere Komponenten der Anlage habe ich für kleinere und größere Übungen innerhalb dieses Buches verwendet.

Ebenfalls möchte ich mich bei Herrn Karl Schedlbauer vor allem für die Hilfe in konstruktiver Hinsicht bedanken. Mit seiner Unterstützung konnten zum Beispiel die Übungen in der Schweißkonstruktion und im Bereich der Komponenten-Generatoren praxisnah umgesetzt werden.

## URHEBERRECHT

Alle Rechte, auch die der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Autors reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Autor: Armin Gräf  
Internet: [www.armin-graef.de](http://www.armin-graef.de)

## HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Diese Unterlagen wurden mit großer Sorgfalt erstellt. Trotzdem können Fehler nicht vollkommen ausgeschlossen werden. Durch die laufende Softwarepflege des Programmherstellers können geringfügige Abweichungen im Text und in den einzelnen Beispielen auftreten. Autor und Herausgeber übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen.

## WARENZEICHEN- UND MARKENSCHUTZ

Die in diesen Unterlagen verwendeten Soft-, Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen unterliegen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz.

AutoCAD, DWG, das DWG-Logo und Inventor sind eingetragene Marken oder Marken von Autodesk, Inc., und/oder dessen Tochtergesellschaften und/oder Filialen in den USA oder anderen Ländern.

This book is independent of Autodesk, Inc., and is not authorized by, endorsed by, sponsored by, affiliated with, or otherwise approved by Autodesk, Inc.

## VORWORT ZUM BASISKURS

Wie bereits erwähnt, sind meine Gesamtunterlagen zur Autodesk® Inventor®-Software aus Gründen der Lernmethodik in mehrere Teile gegliedert und diese wiederum in mehrere Bücher aufgeteilt.

Die ersten beiden Teile der Gesamtunterlagen sind in diesem Buch, dem so genannten "Basiskurs" enthalten.

Bei der Auswahl der Themen für den "Basiskurs" wurde versucht, all jenes Wissen zu vermitteln, das für die Erstellung der "ersten" Konstruktionen notwendig ist. Der dritte Teil der Gesamtunterlagen ist in zwei weiteren Büchern enthalten: dem so genannten "Aufbaukurs 1" und dem "Aufbaukurs 2".

Die kompletten Inhaltsverzeichnisse aller Bücher können über die Internetadresse "[www.armin-graef.de](http://www.armin-graef.de)" heruntergeladen werden.

## DER GRUNDSÄTZLICHE AUFBAU ALLER BÜCHER

Die obersten Stufen der Gliederungen der Bücher sind nebenstehend abgebildet.

In "Teil 1" und "Teil 2" enthalten sie im Wesentlichen keine fachliche Unterteilung. Erst unterhalb dieser Kapitelüberschriften wird auf die verschiedenen Themen eines 3D-Systems (Skizzen, Elemente, Baugruppen, ...) eingegangen.

Die Wiederholung der drei Themen "Bauteilkonstruktion", "Zusammenbaukonstruktion" und "Zeichnungserstellung" wurde deshalb gewählt, damit zuerst die "einfachen" Funktionen und dann die etwas "komplexeren" Funktionen zum gleichen Hauptthema erklärt werden können.

Im Kapitel "Spezialgebiete" werden die Themen "Blechkonstruktion", "Schweißkonstruktion", "Einfache Leitungsverläufe", "Komplexere Volumenmodellierung", "Gestell-Generator" und "Plastische Bauteile" erläutert.

In "Teil 3" wurde die obige Art der Strukturierung nicht mehr durchgeführt, da hier eher abgeschlossene Themen behandelt werden.

Neben den "normalen" Kapiteln mit Theorie und Übungen befindet sich in "Teil 3" auch ein spezielles Kapitel, in dem Schritt für Schritt erklärt wird, wie die Baugruppe "Umsetzer" aus dem Kapitel "Einführung" von "Teil 1" aufgebaut ist und erstellt werden kann.

Die Zerlegung von "Teil 3" in mehrere einzelne Bücher wurde durchgeführt, da der gesamte Inhalt einerseits nicht in ein einziges Buch passt.

Andererseits bietet diese Zerlegung in mehrere Bücher die Möglichkeit, nur bestimmte Themen von "Teil 3" zu erwerben.

Buch: Basiskurs

- Teil 1
  - Einführung
  - Bauteilkonstruktion
  - Zusammenbaukonstruktion
  - Zeichnungserstellung
- Teil 2
  - Bauteilkonstruktion
  - Zusammenbaukonstruktion
  - Zeichnungserstellung
  - Spezialgebiete

Buch: Aufbaukurs 1

- Teil 3
  - Darstellungen und Auswahlfunktionen
  - Zusätzliche Funktionen
  - Skelettmodellierung mit Skizzenblöcken
  - Adaptivität
  - Parameter und Bibliotheken
  - Modellzustände
  - Verwaltung und Konfiguration
  - Weitere Anzeigefunktionen
  - Inventor Studio
  - Präsentationen
  - Datenaustausch
  - Modellbasierte Definition
  - Splines und Flächenmodellierung
  - Freiformmodellierung
  - Komponenten-Generatoren
  - iLogic

Buch: Aufbaukurs 2

- Teil 3
  - Rohre und Leitungen
  - Kabel und Kabelbaum
  - Belastungsanalyse und Gestellanalyse
  - Dynamische Simulation
  - Inventor Nastran
  - Factory Design (Fabrikplanung)
  - Übung: Baugruppe Umsetzer

Zusätzlich zu den Inventor Büchern stehen über die obige Internetadresse auch noch die Bücher "Konfiguration von Autodesk Vault" und "Verwendung von Autodesk Vault" zur Verfügung. In diesen Büchern wird anhand vieler Übungen die Konfiguration und die Verwendung von Vault Basic, Vault Workgroup und Vault Professional erläutert.

## WAS TUN BEI FRAGEN ZU DEN BÜCHERN ODER DEN ÜBUNGSDATEIEN?

Wenn Sie beim Lesen eines Buches eine Frage haben, sollten sie zuerst versuchen, diese unter Verwendung des Inventor-Hilfesystems zu beantworten. Dieser Fall wird sicherlich häufiger eintreten, da man bei einer so komplexen Software nicht alle Belange in einem Buch abdecken kann.

Grundsätzlich empfehle ich auch unabhängig von Problemen, öfter mal mit dem Inventor-Hilfesystem zu arbeiten, da es gar nicht das Ziel der Bücher ist dieses Hilfesystem zu ersetzen.

Sofern Sie nun immer noch eine Frage zum Inhalt eines Buches oder zu den Übungsdateien haben, können Sie sich über meine Internetadresse "www.armin-graef.de" auch gerne direkt an mich wenden.

### Hinweis: Aktuelles zu den Büchern

Obwohl die Bücher mit großer Sorgfalt erstellt wurden, können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Zusätzlich kann sich durch neue Service Packs von Autodesk die Abarbeitung einiger Dateien ändern. Damit auf solche Fälle reagiert werden kann, werden aktuelle Hinweise zu einem Buch jeweils bei der Beschreibung des Buches auf der obigen Website abgelegt.

## LISTE DER INVENTOR NEUERUNGEN

Ebenfalls kann über die Internetadresse "www.armin-graef.de" auch eine so genannte "Liste der Inventor Neuerungen" heruntergeladen werden. Diese Liste ist besonders für diejenigen interessant, die bereits Erfahrungen im Umgang mit dem Inventor-Programm besitzen.

Für mehrere Vorgängerversionen werden hier die jeweiligen Änderungen kurz aufgelistet. Meistens wird dabei auch auf eine Seite innerhalb eines Buches der Gesamtunterlagen verwiesen, auf der sich dann eine kleine Übung oder eine weitere Erläuterung der Thematik befindet.

## SPEZIELLE KONVENTIONEN UND ABKÜRZUNGEN

Zur Vereinfachung der Schreibweise und zur Verbesserung der Übersichtlichkeit werden häufig die nachfolgenden Konventionen und Abkürzungen innerhalb der Bücher verwendet.

Textbeispiel im Buch	Aktion, die durchgeführt werden soll
<i>Multif./3D-Modell/Erstellen/Drehung</i> <Drehung>	Aufruf der Funktion "Drehung" über einen Klick mit der linken Maustaste auf dem Symbol "Drehung" in der "Multifunktionsleiste" (Multif.) auf der Registerkarte "3D-Modell" in der Gruppe "Erstellen" (Abkürzung: <b>spitze</b> Klammern)
<i>Browser/Skizze1/Skizze bearbeiten</i> [Skizze1/Skizze bearbeiten]	Aufruf der Funktion "Skizze bearbeiten" über einen Klick mit der rechten Maustaste (Kontextmenü) auf der Bezeichnung "Skizze1" im Browser (Abkürzung: <b>eckige</b> Klammern)
<i>Grafikfenster/RMT/Extrusion</i> {Extrusion}	Aufruf der Funktion "Extrusion" über einen Klick mit der <i>rechten Maustaste</i> im Grafikfenster und Auswählen aus dem "Markierungs-menü" (Kontextmenü) (Abkürzung: <b>geschweifte</b> Klammern)
<i>.../RMT/...</i>	Drücken der rechten Maustaste auf einem beliebigen Objekt

# Inhaltsverzeichnis

## Basiskurs

### Teil 1:

<b>1. Einführung</b>	<b>15</b>
1.1 Kopieren der Übungsdateien auf die Festplatte	15
1.2 Starten des Inventor-Programms	15
Projekte	16
Neu	17
Speichern, Speichern unter..., Kopie speichern unter...	17
Öffnen	18
1.3 Aufruf von Funktionen	20
Multifunktionsleiste (Ribbon)	20
Schnellzugriffsleiste	21
Abrollmenü Datei (Menü-Browser oder Anwendungsmenü)	21
Statuszeile und Dokument-Registerkarten	21
Browser	22
Markierungsmenü (Kontextmenü im Grafikfenster)	23
Mini-Werkzeugkästen im Grafikfenster zur Direktbearbeitung	23
Wiederholung der letzten Funktion (Return-, Enter- oder Leertaste)	25
1.4 Anzeigefunktionen	25
ViewCube	25
Navigationsleiste	25
Zoom, Pan und Orbit	25
Visuelle Stile	26
1.5 Grundlegende Einstellungen	28
Dokumentunabhängige (globale) Einstellungen	28
Dokumentabhängige Einstellungen	28
<b>2. Bauteilkonstruktion</b>	<b>29</b>
2.1 Allgemeines zu Bauteilen	29
Abspeicherung und Bestandteile eines Bauteils	29
Unterscheidung verschiedener Arten von Elementen	29
2.2 Skizzen	33
2.2.1 Verwalten von Skizzen	33
Erstellen, Beenden und Aktivieren einer Skizze	33
Grundregeln für das Erstellen von Skizzen	35
2.2.2 Erstellen und Bearbeiten von Skizzengeometrie	35
Erstellung von Skizzengeometrie durch Zeichnen von Konturen	35
Erstellung von Skizzengeometrie durch manuelles Projizieren von Geometrie	36
Bearbeiten von Skizzengeometrie	36
Typ der Skizzengeometrie: Normal, Konstruktion, Mittellinie, Mittelpunkt der Bohrung	39
2.2.3 Allgemeines zum Bestimmen von Skizzen	40
Bestimmen oder Nicht-Bestimmen von Skizzen	40
Hilfsmittel zur Anzeige der Bestimmtheit/Unbestimmtheit von Skizzen	40
Verwendung der Exponierten Anzeige am Cursor bei der Erstellung von Konturen	41
2.2.4 Bestimmen von Skizzen mittels Bemaßungen	41
Unterscheidung verschiedener Arten von Bemaßungen innerhalb von Skizzen	41
Hinweise zum günstigen Erstellen von Skizzen und Bemaßungen	41
Sichtbarkeit von Bemaßungen	42
Erzeugen und Bearbeiten von Bemaßungen	42

2.2.5	Bestimmen von Skizzen mittels 2D-Abhängigkeiten .....	44
	Ausrichten und Fangen von Punkten von Objekten .....	44
	Manuelles Erzeugen von 2D-Abhängigkeiten.....	45
	Abhängigkeitseinstellungen .....	46
	Anzeigen und Löschen von 2D-Abhängigkeiten .....	47
2.2.6	Ausrichten von Skizzengeometrie am Element "Ursprung" .....	49
2.3	Skizzierte Elemente .....	52
2.3.1	Extrusion .....	52
	Elementfunktion (Eigenschaftengruppe).....	52
	Wählen von Konturen und Bereichen in Skizzen.....	54
2.3.2	Drehung .....	55
2.3.3	Bohrungen und Gewinde .....	55
	Bohrungen mit oder ohne Gewinde .....	55
	Außen- oder Innengewinde .....	58
2.4	Platzierte Elemente .....	59
2.4.1	Rundung .....	59
2.4.2	Fase.....	60
2.4.3	Rechteckige Anordnung .....	61
2.4.4	Runde Anordnung .....	63
2.4.5	Skizzenbasierte Anordnung.....	64
2.5	Arbeitselemente (Hilfselemente) .....	65
2.5.1	Arbeitsebenen.....	65
2.5.2	Arbeitsachsen .....	67
2.5.3	Arbeitspunkte .....	68
2.6	Grundkörper.....	69
2.7	Übungen.....	70
2.7.1	Halter .....	70
2.7.2	Klemmring.....	73
2.7.3	Welle .....	77
2.7.4	Kreuzgriff.....	79
2.7.5	Elemente auf Rotationsteilen.....	82
	Erstellen einer radialen Bohrung und einer Passfedernut auf einem zylindrischen Bauteil .....	82
	Erstellen einer drehbaren radialen Bohrung auf einem konischen Bauteil.....	83
<b>3.</b>	<b>Zusammenbaukonstruktion .....</b>	<b>85</b>
3.1	Allgemeines zu Baugruppen .....	85
	Abspeicherung und Bestandteile einer Baugruppe.....	85
	Ausschalten der Sichtbarkeit von Exemplaren.....	85
	Bearbeitung der Komponenten einer Baugruppe .....	86
3.2	Parametrisches Zusammenbauen von Exemplaren in Baugruppen.....	87
3.2.1	Erstellen von 3D-Abhängigkeiten mit der Funktion Abhängigkeit platzieren .....	87
	Baugruppenabhängigkeiten mit Alt-Taste + Ziehen mit der linken Maustaste .....	87
	Passend (wichtig) .....	88
	Passend und Winkel (wichtig).....	91
	Tangential.....	92
	Einfügen (wichtig) .....	93
	Symmetrie (wichtig).....	94
	Grenzwerte .....	94
	Bewegung.....	95
	Übergang.....	95
	Abhängigkeitssatz .....	96
3.2.2	Erstellen von Gelenken mit der Funktion Gelenk platzieren.....	96
	Starr (wichtig) .....	97
	Verschiebbar (wichtig) und Starr ohne und mit Ursprung versetzen (wichtig).....	98
	Drehbar mit Zwischen zwei Flächen (wichtig) .....	99
	Zylindrisch .....	100
	Planar .....	101
	Kugelförmig .....	101

3.2.3	Anzeigen und Bearbeiten von Beziehungen.....	102
	Anzeigen von Beziehungen und Ändern des Versatzes.....	102
	Bearbeiten von Beziehungen und Beziehungskonflikt-Analyse .....	103
3.2.4	Bewegen nach Abhängigkeiten oder Gelenken.....	104
3.2.5	Flexible Baugruppen .....	105
3.3	Einfügen und Erstellen von Komponenten in Baugruppen.....	105
	Einfügen (Platzieren) von Komponenten in eine Baugruppe.....	105
	Erstellen neuer Komponenten innerhalb einer Baugruppe.....	106
3.4	Grundlegende Verwaltungsfunktionen und Messen .....	108
3.4.1	Erzeugen eines neuen Projekts durch Kopieren eines Musterprojekts .....	108
3.4.2	Messen .....	109
3.5	Übungen .....	111
3.5.1	Portalgestell.....	111
	Projektordner und Projektdatei .....	111
	Hauptbaugruppe und Vertikalstrebe .....	111
	Querstrebe.....	114
	Längsstrebe .....	116
	45grad_Strebe .....	118
<b>4.</b>	<b>Zeichnungserstellung .....</b>	<b>121</b>
4.1	Allgemeines zu Zeichnungsdateien .....	121
	Abspeicherung und Bestandteile einer Zeichnungsdatei.....	121
	Benutzeroberfläche .....	122
4.2	Zeichnungsansichten .....	123
4.2.1	Erstellung von Zeichnungsansichten und einfache Bearbeitungsfunktionen .....	123
	Erstansicht.....	123
	Parallele Ansichten und Isometrien .....	124
	Hilfsansicht .....	124
	Detailansicht .....	124
	Wählen von Objekten und Schieben von Zeichnungsansichten .....	124
	Schnittansichten .....	126
	Unterbrochene Ansicht .....	130
	Ausschnittansicht .....	130
	Zuschneiden .....	132
	Benutzerdefinierte Ansichtsausrichtung .....	133
4.2.2	Weitere Bearbeitungsfunktionen von Zeichnungsansichten .....	133
4.2.3	Arbeiten mit mehreren Blättern.....	139
4.3	Kommentare .....	140
4.3.1	Mittellinien.....	140
4.3.2	Bemaßungen.....	142
	Zeichnungsbemaßungen .....	142
	Fasenhinweis.....	145
	Bearbeiten von Bemaßungen .....	146
4.3.3	Text und Führungslinientext .....	149
4.3.4	Bohrungs- und Gewindeinfos.....	151
4.4	2D-Messen.....	152
4.5	Drucken .....	153
4.6	Übungen .....	154
4.6.1	Winkel.....	154

## Teil 2:

<b>5. Bauteilkonstruktion</b>	<b>159</b>
5.1 Automatische Erzeugung der Adaptivität	159
5.1.1 Adaptive Arbeitselemente	159
Durch direktes Erzeugen von Arbeitsebenen, Arbeitsachsen oder Arbeitspunkten	159
Durch Erzeugen von Arbeitsebenen beim Erstellen von Skizzen	161
5.1.2 Adaptive oder nicht adaptive Skizzen durch Projizieren von Objekten	162
5.2 Skizzen und Elemente	164
5.2.1 Bearbeiten von Skizzen	164
5.2.2 Beziehungen im Bauteil und Umstrukturieren im Bauteilbrowser	165
Beziehungen im Bauteil	165
Verändern der Reihenfolge von Objekten (Skizzen und Elementen)	166
Verwenden des Knotens "Bauteilende"	166
5.2.3 Kopieren und Einfügen von Elementen	168
5.2.4 Spiegeln von Elementen	169
5.2.5 Trennen von Flächen oder Volumenkörpern	170
5.2.6 Texterstellung	171
Text formatieren	171
Geometrietext	172
In Geometrie konvertieren	172
5.2.7 Prägen	172
5.2.8 Bild und Aufkleber	173
Bild einfügen	173
Aufkleber	174
5.3 Parameter	175
5.3.1 Verwenden von Parametern in Bemaßungen	175
5.3.2 Verändern der Anzeige von Bemaßungen	176
5.3.3 Parameter-Dialogbox	176
5.4 Abgeleitete Komponenten	180
5.4.1 Ableiten von einem Bauteil zu einem Bauteil	182
Spiegeln eines Bauteils	182
Skalieren eines Bauteils	182
Einfaches Beispiel zur Skelettmodellierung	182
5.4.2 Ableiten von einer Baugruppe zu einem Bauteil	184
Vereinfachung einer Baugruppe	184
5.4.3 Exportieren von Objekten in der Basiskomponente	186
<b>6. Zusammenbaukonstruktion</b>	<b>187</b>
6.1 Inhaltscenter (Inventor Bibliothek)	187
6.2 Elemente in Baugruppen	193
6.3 Hilfsfunktionen	194
Schnittansichten	194
Zuweisen bestehender Materialien und Darstellungen	195
Eigenschaften (iProperties) von Komponenten und Exemplaren	197
Freies Drehen und Freies Verschieben von Komponenten	199
6.4 Komponenten anordnen, ersetzen, kopieren, spiegeln und umstrukturieren	200
6.4.1 Komponenten anordnen	200
6.4.2 Komponenten ersetzen	201
6.4.3 Komponenten kopieren	203
Grundsätzliche Arten des Kopierens	203
Beschreibung der Funktion Komponenten kopieren	204
6.4.4 Komponenten spiegeln	207
Funktionsbeschreibung	207
Allgemeine Eigenschaften einer Spiegelung	208
6.4.5 Umstrukturieren von Komponenten	211

6.5	Konstruktionsassistent .....	213
6.5.1	Allgemeine Funktionen ("nicht so wichtig") .....	213
6.5.2	Kopieren, Umbenennen und Ersetzen von Dateien ("wichtig") .....	215
	Erzeugen einer "Unabhängigen Baugruppenkopie mit Zeichnungsableitung" .....	216
	Erzeugen einer "Unabhängigen Baugruppenkopie mit Zeichnungsabl. mit gleichzeitigem Ersetzen" .....	218
	Ersetzen einer Komponente .....	219
	Erzeugen einer "Unabhängigen Bauteilkopie mit Zeichnungsableitung" .....	219
	Umbenennen mehrerer Dateien .....	219
6.6	Stücklisten und damit zusammenhängende Funktionen .....	220
	Eigenschaft Stücklistenstruktur .....	220
	Funktion Stückliste .....	221
	Exemplareigenschaften (Benutzerdefinierte Texteingenschaften) .....	225
	Virtuelle Komponente .....	227
6.7	Übung: Grundlegende Arbeitsschritte zur Erstellung einer Baugruppe .....	228
6.7.1	Vorbereitungen .....	228
	"Ohne Autodesk Vault" .....	228
	"Mit Autodesk Vault" .....	228
6.7.2	Erzeugen der anfänglichen Konstruktion .....	228
6.7.3	Fortsetzen der Konstruktion .....	233
	"Ohne Autodesk Vault" .....	233
	"Mit Autodesk Vault" .....	234
<b>7.</b>	<b>Zeichnungserstellung .....</b>	<b>239</b>
7.1	Positionsnummern und Bauteillisten .....	239
7.1.1	Anpassen des Formats von Positionsnummern und Bauteillisten .....	239
7.1.2	Einfügen und Bearbeiten von Positionsnummern .....	241
	Einfügen .....	241
	Bearbeiten .....	242
7.1.3	Einfügen und Bearbeiten von Bauteillisten .....	243
	Einfügen .....	243
	Bearbeiten .....	244
7.2	Vordefinierte Symbole .....	246
7.2.1	Oberflächenbeschaffenheit .....	246
7.2.2	Form- und Lagetoleranzen .....	247
7.2.3	Bezugssymbole .....	247
7.2.4	Bezugsstellen .....	248
7.2.5	Elementsymbole .....	248
7.2.6	Text einer Führungslinie zuordnen .....	249
7.3	Skizzen und Skizzensymbole .....	249
7.3.1	Unabhängige Skizzen .....	249
7.3.2	Von Zeichnungsansichten abhängige Skizzen .....	250
7.3.3	Von Entwurfsansichten abhängige Skizzen .....	250
7.3.4	Skizzensymbole .....	251
	Erstellen und Bearbeiten der Definitionen von Skizzensymbolen .....	251
	Einfügen und Bearbeiten von Skizzensymbolen .....	252
	Verwalten von Skizzensymbolen in Skizzen-Symbolbibliotheken .....	255
7.4	Spezielle Objekte und Bemaßungen .....	257
7.4.1	Arbeitselemente, Modellskizzen und Schwerpunkt in Ansichten .....	257
	Arbeitselemente .....	257
	Modellskizzen .....	257
	Schwerpunkt .....	257
7.4.2	Spezielle Bemaßungen .....	258
7.5	Bohrungstabellen .....	259
7.6	Revisionstabellen und -bezeichnungen .....	262
7.7	Allgemeine Tabellen .....	265
7.8	Anzeige von Komponenten mit dem Stücklistenstrukturtyp Referenz .....	267
7.9	Ersetzen von Modellreferenzen .....	268

<b>8. Spezialgebiete.....</b>	<b>269</b>
8.1 Blechkonstruktion.....	269
8.1.1 Grundlegende Blechfunktionen.....	269
Fläche.....	269
Lasche.....	271
Eckverbindung.....	273
8.1.2 Abwicklung.....	275
Erstellen einer Abwicklung und Darstellung in einer IDW-Datei.....	276
Skizzen im Gefalteten Modell und in der Abwicklung.....	279
Exportieren einer Abwicklung.....	279
8.1.3 Allgemeine Eigenschaften von Blechteilen.....	280
Dialogbox Blechvorgaben.....	280
Verwalten von Stilen vom Typ "Blechregel" und "Blechabwicklung".....	281
8.1.4 Weitere Blechfunktionen.....	286
Ausschneiden.....	286
Abwicklung Projizieren.....	287
Konturlasche.....	288
Falten.....	289
Biegung.....	289
Falz.....	290
Stanzwerkzeug.....	291
Konturrolle.....	293
Abwickeln und Zurückfalten.....	294
Übergangslasche.....	296
Auftrennung.....	299
Markieren.....	300
8.1.5 Übungen.....	302
Erzeugen des Blechteils "Träger".....	302
Erzeugen eines Blechbauteils aus einem "Block".....	305
Erzeugen eines Blechtrichters mit Rohr.....	306
8.2 Schweißkonstruktion.....	309
8.2.1 Erstellung von Schweißbaugruppen.....	309
8.2.2 Zeichnungsableitung von Schweißbaugruppen.....	317
8.3 Einfache Leitungsverläufe mit 3D-Skizzen und Sweeping.....	320
8.3.1 3D-Skizzen.....	320
8.3.2 Sweeping mit 2D- und 3D-Skizzen.....	323
8.4 Komplexere Volumenmodellierung.....	330
8.4.1 Extrusion.....	330
8.4.2 Drehung.....	331
8.4.3 Rippen und Stege.....	332
8.4.4 Wandung (Wandstärke).....	334
8.4.5 Flächenverjüngung.....	336
8.4.6 Rundungen.....	340
Rundung.....	340
Volle Abrundung.....	342
Flächenabrundung.....	343
8.4.7 Verbinden von Querschnitten (Erhebung).....	344
8.4.8 Sweeping.....	349
8.4.9 Spirale.....	351
8.4.10 Direktbearbeitung.....	352
8.4.11 Skizzenkoordinatensystem.....	355
8.4.12 Kopieren und Einfügen von Skizzen.....	356
8.4.13 Projizieren von Kanten und Kurven.....	357
Schnittkanten Projizieren.....	357
Kurve auf Fläche projizieren.....	357
8.4.14 Spiralförmige Kurve.....	359
8.4.15 Skizzeneigenschaften.....	360
8.4.16 Biegungsteil.....	361

8.4.17	Mehrteilige Volumenkörper .....	362
8.4.18	Herausschreiben von Komponenten.....	364
	Bauteil erstellen .....	364
	Komponenten erstellen .....	365
8.4.19	Körper verschieben .....	366
8.4.20	Kombinieren.....	366
8.4.21	Fläche löschen.....	367
8.4.22	Entfalten (Abwickeln).....	368
8.5	Gestell-Generator.....	370
8.5.1	Grundsätzliche Arbeitsschritte zur Erstellung eines Gestells .....	370
8.5.2	Gestell-Profilelemente einfügen und ändern .....	370
	Grundlagen zum Einfügen von Gestell-Profilelementen .....	370
	Gestell-Profilelemente ändern.....	372
	Weitere Optionen beim Einfügen von Gestell-Profilelementen.....	373
8.5.3	Bearbeiten der Enden von Gestell-Profilelementen .....	374
	Gehrung .....	374
	Eckverbindung.....	375
	Stützen/dehnen.....	376
	Nuten.....	376
	Verlängern/Kürzen.....	377
	Darstellungen der Enden entfernen.....	378
	Endenbearbeitung für gekrümmte oder zusammengeführte Profile.....	378
	Endstopfen .....	379
8.5.4	Zusätzliche Funktionen des Gestell-Generators .....	380
	Vorgaben für Dateibenennung.....	380
	Gestell-Profilelement - Informationen .....	381
	Aktualisieren.....	381
	Anzeige von Gestell-Profilelementen innerhalb von Stücklisten und Bauteillisten.....	382
	Wiederverwenden .....	382
	Wiederverwendung ändern .....	383
8.5.5	Publizieren von benutzerdefinierten Bauteilen.....	385
	Publizieren eines im Querschnitt "anfangs" nicht veränderbaren Bauteils (kein iPart) .....	386
	Publizieren eines im Querschnitt veränderbaren Bauteils (iPart) .....	388
8.5.6	Übungen .....	390
	Baugruppe "Tisch".....	390
8.6	Plastische Bauteile .....	393
	Lüftungsöffnung .....	394
	Absatz .....	395
	Lippe.....	396
	Schraubloch .....	397
	Schnappverschluss .....	398
	Regelbasierte Rundung .....	399

## Anhang:

9.	Stichwortverzeichnis .....	401
----	----------------------------	-----



# Teil 1

## Basiskurs

für Autodesk<sup>®</sup> Inventor<sup>®</sup>

## **URheberRECHT**

Alle Rechte, auch die der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Autors reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Autor: Armin Gräf  
Internet: [www.armin-graef.de](http://www.armin-graef.de)

## **HAFTUNGSausschluss**

Diese Unterlagen wurden mit großer Sorgfalt erstellt. Trotzdem können Fehler nicht vollkommen ausgeschlossen werden. Durch die laufende Softwarepflege des Programmherstellers können geringfügige Abweichungen im Text und in den einzelnen Beispielen auftreten. Autor und Herausgeber übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen.

## **WAREnzeICHEN- UND MARKENSCHUTZ**

Die in diesen Unterlagen verwendeten Soft-, Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen unterliegen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz.

AutoCAD, DWG, das DWG-Logo und Inventor sind eingetragene Marken oder Marken von Autodesk, Inc., und/oder dessen Tochtergesellschaften und/oder Filialen in den USA oder anderen Ländern.

This book is independent of Autodesk, Inc., and is not authorized by, endorsed by, sponsored by, affiliated with, or otherwise approved by Autodesk, Inc.

# 1. EINFÜHRUNG

## Gliederung

- Kopieren der Übungsdateien auf die Festplatte
- Starten des Inventor-Programms
- Aufruf von Funktionen
- Anzeigefunktionen
- Grundlegende Einstellungen

## 1.1 KOPIEREN DER ÜBUNGSDATEIEN AUF DIE FESTPLATTE

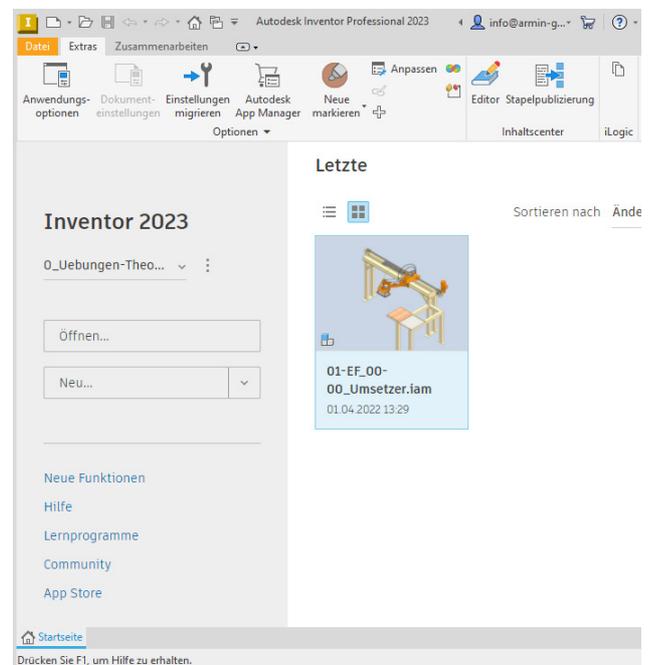
Vor dem Start des Inventor-Programms sollten die zum Buch gehörigen Übungsdateien auf den lokalen Rechner oder das Netzwerk kopiert werden. Führen Sie dazu folgendes aus:

- Herunterladen einer ZIP-Datei aus dem Internet
  - rufen Sie die Haupt-Internetadresse des Buches auf: "www.armin-graef.de/Buch-Inventor.aspx"
  - wählen Sie dort am Ende der "Version 2023" den Link: "Download: Kurs\_Inv2023.zip"
  - speichern Sie die Datei in einen beliebigen Ordner auf Ihrem Rechner oder Netzwerk
- Extrahieren der heruntergeladenen ZIP-Datei
  - nach dem Herunterladen können Sie die ZIP-Datei in einen beliebigen Ordner extrahieren (z. B. nach "C:\")
  - es entsteht nur ein einziger Hauptordner ("Kurs") mit vielen Unterordnern und Dateien.

## 1.2 STARTEN DES INVENTOR-PROGRAMMS

Zum Starten des Inventor-Programms führen Sie einen Doppelklick auf dem Programmsymbol aus. Danach erscheint standardmäßig die so genannte "Startseite". Damit kann folgendes durchgeführt werden:

- Wählen oder Hinzufügen eines *Inventor-Projekts* (links/oben)
  - innerhalb der *Liste* kann ein zuvor hinzugefügtes *Inventor-Projekt* ausgewählt werden
  - das vorgabemäßig aktive Projekt *Default* sollte zum "normalen Arbeiten" nicht verwendet werden
  - über "3 Punkte/Einstellungen..." kann die Funktion *Projekte* aufgerufen werden (wird nachfolgend beschrieben)
- Öffnen von Dateien
  - linke Schaltfläche *Öffnen...*
    - damit wird die normale *Öffnen-Dialogbox* aufgerufen (wird nachfolgend beschrieben)
  - rechter Bereich *Letzte*
    - zur Anzeige und zum Öffnen der *zuletzt verwendeten Dokumente*
    - die Dateien können in einer *Listenansicht* oder *Rasteransicht* angezeigt werden und nach verschiedenen Kriterien sortiert werden
    - über das *Kontextmenü* der rechten Maustaste können verschiedene Funktionen ausgewählt werden (z. B. "Aus Liste entfernen")
    - über *Anwendungsoptionen/Allgemein/Startseite (Multifunktionsleiste/Extras/Optionen/...)* kann die Anzahl der *zuletzt verwendeten Dokumente* festgelegt werden (Vorgabe: 50)
- Erstellen einer neuen Datei
  - einerseits durch Anklicken der Schaltfläche *Neu...*
    - damit wird die normale *Neu-Dialogbox* aufgerufen (wird nachfolgend beschrieben)
  - andererseits durch Wählen eines bestimmten Typs von Dateien aus der Liste (*Dropdown-Pfeil...*)
    - dies sollte im Allgemeinen nicht verwendet werden, da es zu den verschiedenen Typen teilweise mehrere Vorlagendateien gibt und somit die jeweilige Auswahl teilweise nicht eindeutig erkannt werden kann.



## PROJEKTE

Vor dem Öffnen oder Speichern einer Inventor-Datei, die ein oder mehrere andere Dateien referenziert, sollte immer eine speziell angepasste Projektdatei geladen werden, die ein oder mehrere Suchpfade (so genannte *Speicherorte*) enthält.

Im Inventor-Programm besteht ein *Projekt* aus den folgenden Elementen:

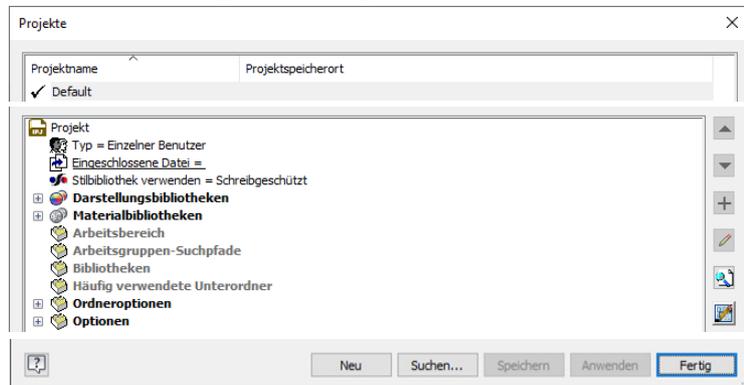
- einer Menge von Ordnern zum Speichern oder Öffnen von Dateien
- einer Menge von Dateien, die in diesen Ordnern abgelegt sind und
- einer so genannten *Projektdatei* (\*.ipj), in der die Pfade der Ordner und weitere andere Informationen abgespeichert sind.

Nachdem eine *Projektdatei* aktiviert wurde, ergeben sich z. B. folgende Vorteile:

- referenzierte Dateien werden relativ zu den Suchpfaden innerhalb der Projektdatei gespeichert oder geöffnet
  - somit können Projekte einfach verschoben oder kopiert werden
- eine Fehlermeldung erscheint, falls eine zu öffnende Datei nicht innerhalb oder unterhalb eines der Suchpfade der aktuellen Projektdatei gefunden werden kann
  - so kann verhindert werden, dass versehentlich auf Dateien aus anderen Projekten zugegriffen wird.

Nach dem Wählen der Funktion *Projekte* aus *Startseite/3 Punkte/Einstellungen...* oder *Abrollmenü Datei/Verwalten* erscheint die nachfolgende Dialogbox (*Projekt Editor*). Damit kann folgendes durchgeführt werden:

- *Aktivieren* einer zuvor "gesuchten" Projektdatei (in der oberen Liste)
  - mittels *Doppelclick*
- Hinzufügen einer Projektdatei (zur Liste der aktivierbaren Projektdateien)
  - die (obere) Liste des Projekteditors zeigt all diejenigen Projektdateien und auch *Windows-Verknüpfungen* zu Projektdateien an, die sich im so genannten "Projektordner" befinden
    - nach der Inventor-Installation ist als Projektordner ein Unterordner des angemeldeten "Users" eingestellt
    - standardmäßig ist das Projekt "Default" aktiv
    - zum Hinzufügen eines Projekts zur oberen Liste kann die Schaltfläche *Suchen...* am unteren Rand des *Projekt-Editors* angeklickt und anschließend eine Projektdatei ausgewählt werden
    - dadurch wird nicht das gesamte Projekt in den Projekt-Ordner kopiert, sondern lediglich eine *Windows-Verknüpfung* der gewählten Projektdatei im Projekt (Verknüpfungs-) Ordner erstellt
- Erstellen einer Projektdatei (Schaltfläche *Neu*) und Verändern der Eigenschaften von Projektdateien
  - dies wird im Abschnitt "Verwendung des Projekteditors" im Kapitel "Teil 1/Zusammenbaukonstruktion" und im Kapitel "Teil 3/Verwaltung und Konfiguration" erläutert.

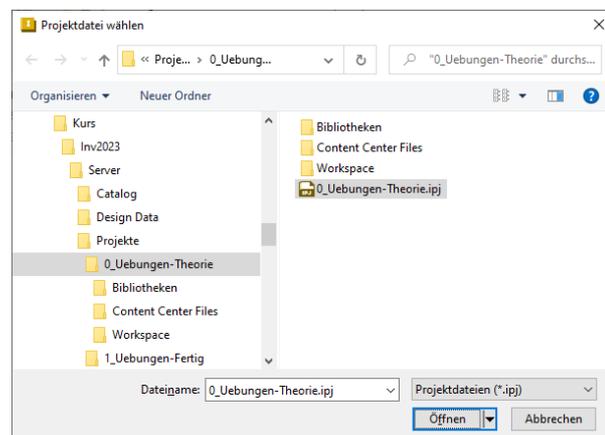


Nachfolgend soll das Projekt "0\_Uebungen-Theorie" aus den Übungsdateien ausgewählt werden. Entsprechend den obigen Erläuterungen muss dazu eine neue Verknüpfung zu dem gewünschten Projekt erstellt werden (z. B. mittels der Schaltfläche *Suchen...*).

### Übung 2-1:

Führen Sie folgendes aus:

- Aufruf des *Projekt Editors*
  - *Startseite/3 Punkte (links/oben)/Einstellungen...*
- Hinzufügen eines Projekts
  - Schaltfläche: *Suchen...* (am unteren Rand)
  - Ordner: "...\Kurs\Inv2023\Server\Projekte\0\_Uebungen-Theorie"
  - Datei: 0\_Uebungen-Theorie.ipj
- Aktivieren des Projekts
  - wird beim Hinzufügen automatisch aktiviert.



#### Hinweis: Andere Inventor-Projekte

Auch andere Inventor-Projekte können z. B. entsprechend der obigen Vorgehensweise gesucht und aktiviert werden.