

УДК 669.187.56

Баранов О.П. ¹

Бажміна Е.А. ²

¹ студ. гр. Т-110 НУ «Запорізька політехніка»

² старш. викл. НУ «Запорізька політехніка»

СТВОРЕННЯ КРЕСЛЕНИКА В ПРОГРАМІ SOLIDWORKS

У наш час майбутній фахівець, що навчається на інженерній спеціальності закладу вищої освіти, вчиться створювати кресленики в САД-системах (computer-aided design). Ці системи є програмним забезпеченням, яке автоматизує працю інженера-конструктора та допомагає проектувати вироби з оформленням технічної документації. Прообразом графічних програм є комп'ютерна програма Sketchpad (з англійської – альбом для ескізів), створена Айваном Сазерлендом у 1963 році (США).

Прогрес техніки і технологій призводить до покращення та збільшення кількості програм, а також на відміну від Sketchpad програми для 3D моделювання стали більш розповсюдженими та легкими у використанні. Так, сьогодні є безліч програм для створення 3D моделей, а саме: SolidWorks, 3Ds MAX, AutoCAD, Inventor, Cinema 4D, ARCHICAD, SketchUP, Blender 3D, Wings 3D, Paint 3D та ін.

У графічній системі створення кресленика деталі відбувається з 3D моделі, що значно спрощує процес проектування виробу.

Представимо алгоритм створення кресленика в автоматизованій програмі SolidWorks (від англ. solid – тверде тіло, works – працювати), перша версія якої була створена компанією SolidWorks Corporation в 1995 році.

1. Для створення формату з основним написом треба вибрати команду «Створити кресленик з деталі» з панелі швидкого доступу, знайти потрібний формат із запропонованих. Якщо потрібного формату немає, натискаємо «Огляд», потім – «Відобразити основний надпис» і «ОК».

2. Перед нами з'явиться основний напис. Виносимо потрібні види з 3D моделі. На головному виді при натисканні правої кнопки миші вибираємо в примітках «Осьова лінія», потім «Авто-вставка» (рис. 1).