

Allmänt om gränssnittet

Du har nu lyckats få igång Fusion 360 och du möts av en stor rityta som påminner om ett kollegieblock. Du ser också axlar som utgör ett koordinatsystem.

Till vänster på skärmen finns en filhanterare över den molnbaserade tjänsten. Dina filer ligger nämligen inte lokalt i datorn utan i Autodesk's moln. Du kan nå dina filer från vilken dator som helst efter inloggning. Det går även att exportera ut dem lokalt.

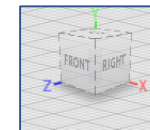
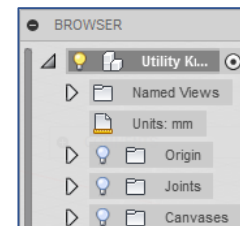
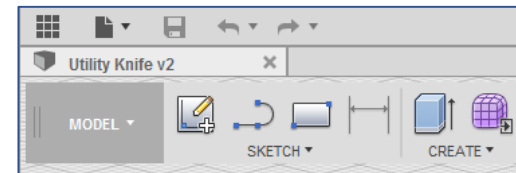
I toppen hittar du arbetsmenyer, med olika kommandon precis som vilket annat program som helst.

I ritytans vänstre övre hörn visas olika lager av ritkomponenter.

I ritytans högra övre hörn finns en tärning, vilken hjälper oss att vrida runt modellen i tre dimensioner.

I botten på ritytan finner du en del ikoner, vilka styr hur ritytan konfigureras.

I botten hittar du ett historietråd av alla kommandon och operationer lagda i den ordning de blev skapade. Denna fungerar även som en historiebok, där man kan gå bakåt och titta efter och kanske modifiera sina tidigare tankar.



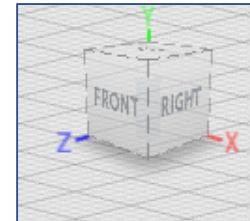
Övning 1 & 2 - Filer

Då du installerade programmet fick du med dig ett par exempel. Navigera i filhanteraren tills du hittar foldern "Design Samples". Öppna filen "Utility Knife" genom att dubbelklicka på rutan med vänster musknapp. Filen läses nu ner från molntjänsten och modellen visas i ritfönstret.



Övning 3 – Vrida runt objektet

Låt oss känna på objektet genom att hålla nere vänster musknapp på den tre-dimensionella tärningen i övre högra hörnet. Samtidigt som du håller nere musknappen rör du runt med musen. På samma sätt som du välter runt tärningen – roterar du nu runt objektet, vilket i det här fallet utgörs av en mattkniv.



Övning 4 – Panorera

Vi panorerar objektet d.v.s. att röra det horisontellt eller vertikalt på skärmen genom att hålla nere mittknappen på musen och samtidigt röra på musen i olika riktningar.

Övning 5 – Zooma

Ofta känns det bättre att betrakta modellen ur en större eller mindre skala. Zoomningen sköter du genom att rulla på musens mittknappshjul.

Övning 6 – Alternativ fönsterhantering

Man kan även utföra alla ovan beskrivna fönsterhanterings procedurer med hjälp av ikonerna i botten på ritytan. Handen betyder t.ex. panorering och förstoringsglasat zoomning. Testa och undersök! Självt brukar jag vrida runt modellen genom att hålla nere Shift-tangenten och samtidigt hålla nere vänster musknapp i en rörelse.



Övning 7 & 8 - Historielinjen

Genom att flytta på det vertikala strecket i tidslinjen kan du förflytta dig bakåt i skapandeprocessen. Testa att flytta på strecket. Begagna dig också av bandspelarikonerna till vänster

Övning 9 – Lagerhantering

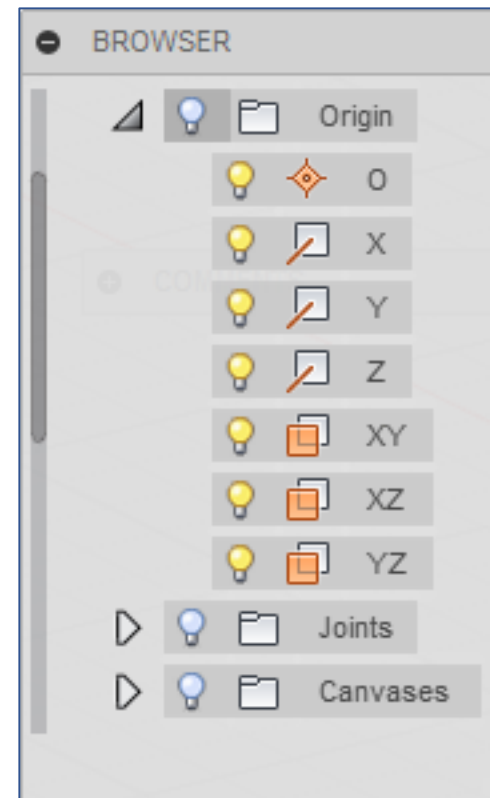
I fönstret benämnt "Browser" kan du expandera t.ex. "Origin" genom att klicka på pilen till vänster. Ett träd öppnar upp sig. Undersök hur du kan tända och släcka olika lager genom att klicka på glödlampan. Vad händer ute i modellen?

Origin består av en nollpunkt benämnd "0" samt planen "X", "Y" och "Z". Dessa tre plan kan ses som grundreferenserna i rummet. Låt X och Y utgöra golvet. Z får representera en virtuell vägg i rummet. Dessa plan startas upp med automatik då en ny fil skapas och är inget som behöver förändras eller tas bort. De är helt enkelt grundplåten i vårt ritande.

Ta dig vidare till lagret "Construction". Expandera och undersök. Tänd och släck lampor. Komponenterna i detta lager har skapats av användaren med utgångspunkt från våra grundplan "X", "Y" och "Z" och utgör helt enkelt en ny virtuell vägg eller axel. En axel är en linje som bildats i skärningspunkten mellan två plan.

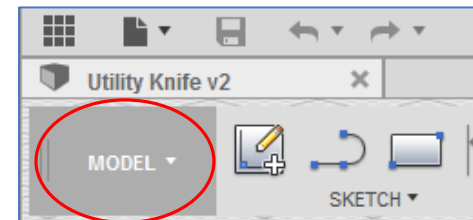
Vad är nu dessa virtuella väggar eller med ett korrektare namn "plan" bra för? Man väljer helt enkelt ett plan att skissa upp två-dimensionella figurer. Vi väljer en vägg och blir graffitti-konstnärer eller rent av så ritar vi på golvet.....eller varför inte skapa en lutande vägg?

Ta dig vidare till lagret "Sketches". Leta nyfiket efter vilka olika skisser designern har gjort genom att tända dem en i taget. Du kommer att se att vissa skisser är gjorda i plan. En del skisser är gjorda direkt på objektets egna yttre fysiska plan, vilket också går bra.



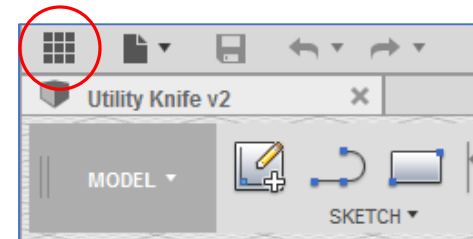
Övning 10 - Modul

När du startade Fusion 360 ställde sig programmet med automatik på modulen "Model". Det finns även andra moduler i programmet så som rendering av fotorealistiska bilder, animation, hållfasthet och CAM-beredning. Dessa berör vi inte här, men utforska gärna de andra modulerna för att få en inblick i hur pass kraftfullt Fusion faktiskt är. Ställ sedan om modulen till "Model", det är här vi skall hålla till.



Övning 11 – Expanderat ritfönster

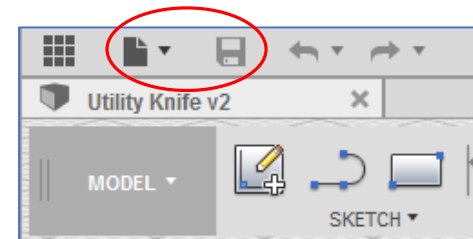
Med ikonen som ser ut som Rubiks kub kan du dölja filhanteraren, vilket får till följd att ritfönstret expanderas. Testa!



Övning 12 – Dokument

Under dokumentikonen skapas nya "parter", import och export av olika CAD-format kan ske. Det är också här man kan skapa två-dimensionella pappersritningar utav sina tre-dimensionella modeller.

Med part menas en tre-dimensionell kropp eller modell. En detalj med andra ord. Flera detaljer sätts samman till en "Assembly". Filen "Utility Knife" som du har öppet består av faktiskt av flera delar. Titta längst ner i lagerhanteringen – där ligger dem!. Testa att släcka och tända dem genom att klicka på respektive glödlampa. Mer om "Assembly" senare. Öppna upp dokument-menyn och skumma igenom innehållet. Intill dokument-ikonen finns även "Spara"-ikonen.



Övning 13 – Ångra/Återgå

Testa ångra funktionen genom att tända eller släcka ett lager genom att klicka på glödlampan. Ångra ditt beslut med vänsterpilen. Återgå med högerpilen. Sketch- och Create-ikonerna kommer i nästa övning - Skissa

