🚺 Autodesk Inventor (2022) klavye kisayollari

Montaj

Alt + Sol tıklama + Fareyi hareket ettirme	(fareyi sürükleyin) MATE CONSTRAINT / Bir montaj ilişkisi kısıtlaması uygular.
Ctrl + H	REPLACE COMPONENT / Bir montaj bileşenini başka bir bileşenle değiştirir.
Shift + Tab	PROMOTE / Bir parçayı alt montajdan kaldırır ve onu üst öğe montajında bağımsız bir parça yapar.
Ctrl + D	OPEN DRAWING / Çizimi açar.
Alt + T	TOGGLE TRANSPARENT STATE / Şeffaflığı değiştirir.
Alt + V	VISIBILITY / Bir montaj bileşeninin grafik penceresindeki görünürlüğünü değiştirir.

Çizim yöneticisi

Ctrl + Shift + N	NEW SHEET / Yeni bir teknik resim sayfası ekler.
Ctrl + Shift + T	LEADER TEXT / Bir çizime lider çizgilerle notlar ekler.
Alt + C	CREATE DRAWING VIEW / Yeni bir çizim görünümü oluşturur.

Genel

Ctrl + A	SELECT ALL / Ekrandaki her şeyi seçer.
Ctrl + C	COPY / Seçili öğeleri kopyalar.
Ctrl + F	FIND / Parça dosyalarında Parça Çizimlerini Bul iletişim kutusunu sunar; montaj dosyalarında Montaj Bileşenlerini Bul iletişim kutusunu açar.
Ctrl + N	NEW / Yeni Dosya iletişim kutusunu görüntüler.
Ctrl + O	OPEN / Mevcut bir dosyayı açmak için Aç iletişim kutusunu görüntüler.
Ctrl + P	PRINT / Yazdır iletişim kutusunu görüntüler.
Ctrl + S	SAVE / Farklı Kaydet iletişim

	kutusunu görüntüler.
Ctrl + V	PASTE / Kesilmiş veya kopyalanmış bir öğeyi bir konumdan diğerine yapıştırır.
Ctrl + X	CUT / Seçili öğeleri keser.
Ctrl + Y	REDO / Daha önce geri alınan komutları yineler.
Ctrl + Z	UNDO / Komutların etkilerini geri alır.
Del	DELETE / Seçilen öğeyi modelden veya çizimden kaldırır.
F2	RENAME / Tarayıcı düğümünü yeniden adlandırın. Tarayıcı düğümü seçilmelidir, ardından yeniden adlandırma moduna girmek için F2'yi kullanın.
QUIT	EXIT / Uygulamadan çıkar; belgeleri kaydetmenizi ister.
Shift + Sağ tıklama	SELECT / Seç komut menüsünü etkinleştirir.

Bölüm

Ctrl + Shift + K	CHAMFER / Pah aracını etkinleştirir.
Ctrl + Shift + L	LOFT / Loft aracını etkinleştirir.
Ctrl + Shift + M	MIRROR / Ayna aracını etkinleştirir.

Yerleştirilen Özellikler

Ctrl + Shift + O	CIRCULAR PATTERN / Dairesel Model iletişim kutusunu açar.
Ctrl + Shift + R	RECTANGULAR PATTERN / Dikdörtgen Model diyalog kutusunu açar.
Ctrl + Shift + S	SWEEP / Süpürme aracını etkinleştirir.

Kroki

=	EQUAL / Eğrileri eşit yarıçap veya uzunlukla sınırlandırır.
F7	SLICE GRAPHICS / Modelin düzlemi gizleyen kısmını geçici olarak dilimler.
F8	SHOW ALL CONSTRAINTS /

	Tüm kısıtlamaları görüntüler.
F9	HIDE ALL CONSTRAINTS / Tüm kısıtlamaları gizler.
Ctrl + R	ORTHO MODE / Orto Modunu açar veya kapatır (yalnızca 3B Çizim).
Ctrl + D	DYNAMIC DIMENSION / Dinamik Ölçümlendirmeyi açar veya kapatır (yalnızca 3B Çizim).
Ctrl + Shift + P	SNAP OBJECT / Nesne yakalamayı açar ve kapatır (yalnızca 3B Çizim).
Ctrl + I	INFER CONSTRAINTS / Kısıtlamaları açar ve kapatır.

Aletler

Alt + F8	MACROS / Makrolar iletişim kutusunu açar.
Alt + F11	VISUAL BASIC EDITOR / Microsoft Visual Basic Düzenleyicisini başlatır.
Alt + A	Tarayıcı bölmesini ileri değiştir.
Alt + S	Tarayıcı bölmesini geriye doğru değiştirin.
Esc	CANCEL / Etkin aracı kapatır.
F1	HELP / Inventor yardım dosyalarını açar.

Görünüm

Alt + .	USER WORK POINTS VISIBILITY / Çalışma noktalarını görünür kılar.
Alt +]	USER WORK PLANE VISIBILITY / Çalışma düzlemlerini görünür kılar.
Alt + /	USER WORK AXES VISIBILITY / İş eksenlerini görünür kılar.
Ctrl + .	ORIGIN POINTS VISIBILITY / Varsayılan başlangıç noktalarını görünür yapar.
Ctrl +]	ORIGIN PLANE VISIBILITY / Varsayılan başlangıç düzlemlerini görünür yapar.
Ctrl + /	ORIGIN AXES VISIBILITY /

	Varsayılan başlangıç eksenlerini görünür yapar.
Ctrl + 0	TOGGLE SCREEN / Ekranı değiştirir.
Ctrl + Shift + E	DEGREES OF FREEDOM / Serbestlik derecelerini görüntüler.
Ctrl + Shift + Q	IMATE GLYPH / iMate Glyph aracını etkinleştirir.
Ctrl + W	STEERING WHEELS / Direksiyon görünümü aracını görüntüler.
End	ZOOM SELECTED / Özel olarak seçilmiş bir öğeyi yakınlaştırır.
F2	PAN / Grafik penceresinin alanlarını görüntüler. ([F2] tuşunu basılı tutmalısınız.)
F3	ZOOM SEÇİLDİ / Grafik penceresini gerçek zamanlı olarak yakınlaştırın ve uzaklaştırın. ([F3] tuşunu basılı tutmalısınız.)
F4	ROTATE / Grafik penceresindeki nesneleri döndürür.
F5	PREVIOUS VIEW / Son ekrana geri döner.
F6	HOME VIEW / Grafik penceresindeki nesneleri izometrik bir oryantasyona döndürür.
F10	SKETCH VISIBILITY / Eskizleri görünür kılar.
Home	ZOOM ALL / Grafik penceresindeki tüm nesnelerin kapsamına yakınlaştırır.
Page Up	LOOK AT / Seçili bir varlığa bakar.
Shift + F3	ZOOM WINDOW / Bir pencere ile tanımladığınız alanı yakınlaştırır.
Shift + F5	NEXT VIEW / Sonraki görünüme ilerler.
Shift + Orta tıklama	ROTATE / Bir modeli döndürür.

Çalışma Özellikleri

;	GROUNDED WORK POINT / Topraklanmış bir çalışma noktası oluşturur ve 3B Taşıma/Döndürme aracını etkinleştirir.
1	WORK AXIS / Yeni bir iş ekseni oluşturur.
1	WORK PLANE / Yeni bir çalışma düzlemi oluşturur.
	WORK POINT / Yeni bir çalışma noktası oluşturur.
Multi + character	Çok karakterli komut takma adları
You'll	Aşağıda Inventor'da kullanılabilecek komutların kısaltılmış bir listesini bulacaksınız. Bunlar normal klavye kombinasyonları değildir ve herhangi bir tuşa basılmadan yazılmalıdır.
Dipnot	
B sonra A	UTO BALLOON / Teknik resim görünümlerinde bileşenleri tanımlamak için kullanılan bir veya daha fazla öğe balonu oluşturur.
C sonra A sonra T	CATERPILLAR / Kaynak tırtıl notu ekler.
C sonra B	CENTERLINE BISECTOR / Bir merkez çizgisi ortay ekler.
C sonra L	CENTERLINE / Bir merkez çizgisi ekler.
C sonra M	CENTER MARK / Bir merkez işareti ekler.
D sonra I	DATUM IDENTIFIER SYMBOL / Bir veri tanımlayıcı sembolü ekler.
E sonra F	END FILL / Bir kaynak parçasının sonunu gösteren taranmış veya doldurulmuş bölgeyi temsil etmek için bir teknik resim görünümüne veya bir 3B kaynak parçasına bir kaynak ucu dolgu notu ekler.
F sonra FEATURE	FEATURE CONTROL FRAME / Çizim dosyalarına bir özellik kontrol çerçevesi yerleştirir.

F sonra I	FEATURE IDENTIFIER SYMBOL / Bir özellik tanımlayıcı sembolü ekler.
H sonra T sonra F	HOLE TABLE-FEATURES / Özellik setini seçer (tek bir özellikten tüm zımba merkezi örnekleri).
H sonra T sonra S	HOLE TABLE-SELECTION / Kurtarılan zımba merkezlerini ayrı ayrı seçer.
H sonra T sonra V	HOLE TABLE-VIEW / Bir görünüme bir delik tablosu ekler.
L sonra E	LEADER TEXT / Bir çizime lider çizgilerle notlar ekler.
P sonra L	PARTS LIST / Bir parça listesi oluşturur.
R sonra T	REVISION TAG / Bir çizime revizyon etiketleri ekler.
R sonra T sonra B	REVISION TABLE / Revizyon tablosu oluşturur.
S sonra T	SURFACE TEXTURE SYMBOL / Bir yüzey dokusu sembolü ekler.
S sonra Y	SYMBOLS / Bir teknik resim sayfasına çizilmiş semboller ekler.
Т	TEXT / Bir çizim dosyasındaki metin aracını etkinleştirir.
T sonra B	TABLE / Bir tablo oluşturur.
W sonra S	WEI DING SYMBOL / Aciklama
	sağlar ve tek bir kaynak sembolü ile birden fazla boncuk referans alınarak bir gruplama mekanizması görevi görür.
Montaj	sağlar ve tek bir kaynak sembolü ile birden fazla boncuk referans alınarak bir gruplama mekanizması görevi görür.
Montaj C	sağlar ve tek bir kaynak sembolü ile birden fazla boncuk referans alınarak bir gruplama mekanizması görevi görür. CONSTRAINTS / Bir montaj kısıtlaması ekler.
Montaj C C sonra O	sağlar ve tek bir kaynak sembolü ile birden fazla boncuk referans alınarak bir gruplama mekanizması görevi görür. CONSTRAINTS / Bir montaj kısıtlaması ekler. COPY COMPONENTS / Bileşenin bir kopyasını oluşturur.
Montaj C C sonra O G	 wELDING STRIBOL / Açıklama sağlar ve tek bir kaynak sembolü ile birden fazla boncuk referans alınarak bir gruplama mekanizması görevi görür. CONSTRAINTS / Bir montaj kısıtlaması ekler. COPY COMPONENTS / Bileşenin bir kopyasını oluşturur. ROTATE COMPONENT / Döndürme aracını etkinleştirir.
Montaj C C sonra O G I sonra A	 wELDING STRIBOL / Açınama sağlar ve tek bir kaynak sembolü ile birden fazla boncuk referans alınarak bir gruplama mekanizması görevi görür. CONSTRAINTS / Bir montaj kısıtlaması ekler. COPY COMPONENTS / Bileşenin bir kopyasını oluşturur. ROTATE COMPONENT / Döndürme aracını etkinleştirir. ANALYZE INTERFERENCE / Montajları parazit açısından analiz eder.

Ν	CREATE COMPONENT / Yerinde Bileşen Oluştur iletişim kutusunu görüntüler.
Ρ	PLACE COMPONENT / Geçerli montaja bir bileşen yerleştirir.
P sonra C	PATTERN COMPONENT / Modele dahil edilecek bir veya daha fazla bileşeni seçer.
R sonra A	REPLACE ALL / Geçerli montajdaki bileşenin tüm oluşumlarını değiştirir.
V	MOVE COMPONENT / Bileşeni Taşı komutunu etkinleştirir.
Kablo demeti	
A sonra R	AUTOMATIC ROUTE / Bir veya daha fazla seçili kabloyu, ağdaki en kısa yola ve kablo başlangıç ve bitiş noktalarına en yakın segment açıklığına dayalı olarak segmentlere otomatik olarak yönlendirir.
B sonra R	CHECK BEND RADIUS / Segmentlerde belirtilen minimum bükülme yarıçapını karşılamayan bükülmeleri ve aktif kablo demeti tertibatındaki yönlendirilmiş ve yönlendirilmemiş telleri ve kabloları kontrol eder.
B sonra S	BROKEN SKETCH ENTITY / Kablodan, telden veya segmentten kaldırılacak uzunluk için başlangıç ve bitiş noktasını ayarlar.
C sonra A	CONNECTOR AUTHORING / Kablo ve Donanımda kullanım için konektör tanımını tamamlamak için Kabloya ve Donanıma özel veriler ekler.
C sonra C	CREATE CABLE / Bir kablo demeti tertibatı içindeki seçili pimlere bağlı veya sonlandırılmış birden çok kablo içeren bir kablo oluşturur.
C sonra F	CREATE FOLD / Kıvrım oluşturur.
C sonra R	CREATE RIBBON CABLE / Başlangıç ve bitiş konektörü

	arasında bir şerit kablo oluşturur.
C sonra S	CREATE SEGMENT / Bir koşum segmenti oluşturur.
C sonra V	PLACE CONNECTOR VIEWS / Bağlayıcı görünümlerini yerleştirir.
C sonra W	CREATE WIRE / Bir kablo demeti tertibatında seçilen pimler arasında bir kablo oluşturur.
E	EDIT / Pano taslağını düzenler.
E sonra H	EXPORT HARNESS DATA / Kablo demeti verilerini dışa aktarır.
F	FAN IN / Tırnak tahtası belgelerindeki ayrıntıyı veya dağınıklığı azaltmak için tel saplarını birbirinin üzerine çökertir.
F sonra O	FAN OUT / Belirtilen açıyı ve sıralama yönünü kullanarak bir parçanın uç noktası etrafındaki kablo saplamalarını eşit olarak dağıtır.
H sonra A	CREATE HARNESS / Belirtilen ad ve konuma sahip bir montaj dosyasına tesisat alt montajını ekler ve Kablo ve Tesisat sekmesini görüntüler.
H sonra D	HARNESS DIMENSION / 2 nokta arasına sürülen, hizalanmış bir boyut ekler.
H sonra P	HARNESS PROPERTIES / Kablo demeti bileşenlerinin özel özellikleri.
l sonra H	IMPORT HARNESS DATA / Kablo demeti verilerini içe aktarır.
L	CABLE & HARNESS LIBRARY / Yeni kitaplık tanımları ekler ve teller, kablolar, ham şerit kablolar ve sanal parçalar gibi donanım nesneleri için mevcut kitaplık tanımlarını değiştirir, kopyalar ve siler.
N sonra B	NAILBOARD / Bir tırnak tahtası görünümü oluşturmak veya düzenlemek için kablo demeti

	montajını ve kurulumunu belirtir.
Ρ	PIVOT / Parça noktalarını sabitler, böylece seçili parçayı o sabit noktaya göre sürükleyebilirsiniz.*
Ρ	PLACE PIN / Bir pin yerleştirir.* PD PROPERTY DISPLAY / Seçili nesneler için özellikleri görüntüler.
P sonra G	PLACE PIN GROUP / Bir parçaya belirtilen adlandırma, konfigürasyon ve oryantasyona sahip birden çok pimi otomatik olarak yerleştirir.
R sonra G	RAPOR / Aktif koşum takımı için işlem raporları.
R sonra H	REVIEW HARNESS DATA / Kemer verilerini gözden geçir.
R sonra T	ROUTE / Kabloları ve telleri manuel olarak yönlendirir.
R sonra W	RECONNECT WIRE PINS / Kablo pimlerini yeniden bağlar.
S sonra P	CREATE SPLICE / Bir ekleme oluşturur.
T sonra B	TABLE / Bir tablo oluşturur.
U	UNROUTE / Seçilen segmentlerden seçilen kabloları kaldırır.
V	ASSIGN VIRTUAL PARTS / Sanal parçalar atar.
Boyut	
B sonra D	BASELINE DIMENSION / Taban çizgisi boyutları ekler.
B sonra N	BEND NOTES / Büküm notu oluşturur veya düzenler.
C sonra N	CHAMFER NOTE / Teknik resim görünümüne bir pah notu ekler.
D	GENERAL DIMENSION / Bir çizime veya çizime bir boyut ekler.
H sonra N	HOLE/THREAD NOTES / Öncü çizgi ile bir delik veya diş notu ekler.
0	ORDINATE DIMENSION SET / Ordinate Dimension Set komutunu etkinleştirir.

O sonra D	ORDINATE DIMENSION / Bir ordinat boyutu ekler.
P sonra N	PUNCH NOTES / Delme notu oluşturur.
Çizim Yöneticisi	
A sonra V	AUXILIARY VIE / Bir üst görünümde bir kenardan veya çizgiden yansıtarak yardımcı bir görünüm yerleştirir.
В	BALLOON, BOM / Çalışma ortamına bağlı olarak Balon aracını etkinleştirir veya BOM Özellikleri iletişim kutusunu görüntüler.
B sonra V	BASE VIEW / Bir temel görünüm oluşturur. BRV BREAK / Kırık, kısaltılmış bir görünüm oluşturur.
B sonra O	BREAK OUT / Mevcut bir teknik resim görünümünde belirsiz parçaları veya özellikleri ortaya çıkarmak için tanımlanmış bir malzeme alanını kaldırır.
C sonra R	CROP / Kırpma işlemleri için sınır türünü ve kırpma kesim çizgilerinin görünürlüğünü ayarlamak için kullanın.
D sonra V	DETAIL VIEW / Detay profilinin dairesel ve dikdörtgen şekillerini sağlar.
P sonra V	PROJECTED VIEW / Öngörülen bir görünüm oluşturur.
R sonra D	RETRIEVE DIMENSIONS / Bir teknik resimdeki model ölçümlendirmelerini alır.
S sonra V	SECTION VIEW / Bir kesit görünümü oluşturur.
Dinamik Simülasyo	n
A sonra V sonra I	PUBLISH MOVIE / AVI animasyonu oluşturur.
C sonra C	CONVERT ASSEMBLY CONSTRAINTS / Montaj kısıtlamalarını dönüştürür.
C sonra S sonra A	PUBLISH TO STUDIO / Stüdyo animasyonu oluşturur.
D sonra M	DYNAMIC MOTION / Dinamik parça hareketi.

F	FORCE / Seçili nesnelere kuvvet uygular.
F sonra E sonra A	EXPORT TO FEA / FEA'ya İhracat.
J	INSERT JOINT / Eklem ekler.
M sonra S	MECHANISM STATUS AND REDUNDANCIES / Model durum bilgisi sağlar ve fazlalık kısıtlamaları onarma sürecinde size rehberlik eder.
O sonra G	OUTPUT GRAPHER / Simülasyon sırasında ve simülasyon tamamlandıktan sonra bir simülasyondaki tüm giriş ve çıkış değişkenlerinin grafiklerini ve sayısal değerlerini görüntüler.
R sonra F	REFERENCE FRAME / Sağlanan girişten bir Referans Çerçevesi oluşturur.
S sonra E sonra T	DYNAMIC SIMULATION SETTINGS / Tüm Dinamik Simülasyon oturumu için geçerli olan seçenekleri ayarlar.
T sonra O	TORQUE / Seçilen nesnelere tork uygular.
T sonra R	TRACE / Bir bileşen üzerinde herhangi bir yere yerleştirilmiş bir veya daha fazla noktanın mutlak veya göreli kinematik değerlerini (yörünge, hız ve ivme) oluşturur.
U sonra F	UNKNOWN FORCE / Belirli bir konum için bir mekanizmayı statik dengede tutmak için gereken kuvveti, torku veya krikoyu hesaplar
Çerçeve Analizi	
A	ANIMATE RESULTS / Seçili simülasyon sonuçlarını canlandırır.
A sonra M	AXIAL MOMENT / Eksenel bir moment ekler.
В	PROBE / Modeldeki belirli bir nokta için simülasyon sonuçlarını görüntüler.
B sonra C	BOUNDARY CONDITIONS / Tüm sınır koşullarının

	görüntülenmesini değiştirir.
B sonra D	BEAM DETAIL / Bir yapının seçilen kirişleri için ayrıntılı sonuçları (diyagramlar, tablolar) görüntüler.
B sonra M	BENDING MOMENT / Seçilen kirişe eğilme momentini uygular.
С	CREATE SIMULATION / Bir simülasyon oluşturur.
C sonra B	COLOR BAR / Renk çubuğunu düzenler.
C sonra L	CONTINUOUS LOAD / Seçtiğiniz kiriş boyunca düzgün yük uygular ve dağıtır.
D	DIAGRAM / Özel kullanıcı diyagramı ekler.
E sonra X	EXPORT / Robot yapısal analizine ihracat.
F	FORCE / Seçilen yüzlere, kenarlara veya tepe noktalarına belirtilen büyüklükte bir kuvvet uygular.
F sonra L	FLOATING PINNED CONSTRAINT / Kayan sabitlenmiş kısıtlama ekler.
L sonra B	BEAM LABELS / Işın etiketlerinin görünümünü değiştirir.
L sonra N	NODE LABELS / Düğüm etiketlerinin görünümünü değiştirir.
L sonra P	PROB LABELS / Prob etiketlerinin görünürlüğünü değiştirir.
L sonra S	LOCAL SYSTEMS / Işın yerel sistemlerinin görüntüsünü değiştirir.
L sonra V	LOAD VALUES / Yük değerlerinin görüntülenmesini değiştirir.
M sonra A	BEAM MATERIALS / Kirişin malzemesini değiştirmenizi sağlar.
M sonra O	MOMENT / Seçilen kirişe genel momenti uygular.
N	NO SHADING / Gölgeli Sonuçlar ekranını kapatır.

Ρ	BEAM PROPERTIES / Bir çerçeve elemanının fiziksel ve mühendislik özelliklerini sağlar ve verileri özelleştirmenizi sağlar.
P sonra N	Sabitlenmiş Kısıtlama / Kiriş veya düğüm üzerinde yer değiştirme ve serbest dönüşe izin verilmediğinde sabitlenmiş kısıtlama uygular.
R	REPORT / Rapor oluşturur.
R sonra E	RELEASE / Bir yapıda seçilen bir kirişe belirli bir serbestlik derecesinde bir serbest bırakma atar.
R sonra L	RIGID LINK / Bir çerçeve yapısında seçilen düğümler arasında katı bir bağlantı tanımlamanızı sağlar.
S	SIMULATE / Bir simülasyon çalıştırır.
X	FIXED CONSTRAINT / Seçili yüzlere, kenarlara veya tepe noktalarına sabit bir kısıtlama uygular.
Kalıp Tasarımı	
Kalıp Tasarımı 2 sonra D	2D DRAWING / Bir veya daha fazla çizim belgesi oluşturur.
Kalıp Tasarımı 2 sonra D A sonra M	2D DRAWING / Bir veya daha fazla çizim belgesi oluşturur. ANIMATE RESULTS / Seçili simülasyon sonuçlarını canlandırır.
Kalıp Tasarımı 2 sonra D A sonra M A sonra O	2D DRAWING / Bir veya daha fazla çizim belgesi oluşturur. ANIMATE RESULTS / Seçili simülasyon sonuçlarını canlandırır. ADJUST ORIENTATION / Oryantasyonu Ayarla iletişim kutusunu açar.
Kalıp Tasarımı 2 sonra D A sonra M A sonra O A sonra P	2D DRAWING / Bir veya daha fazla çizim belgesi oluşturur. ANIMATE RESULTS / Seçili simülasyon sonuçlarını canlandırır. ADJUST ORIENTATION / Oryantasyonu Ayarla iletişim kutusunu açar. ADJUST POSITION / Pozisyonu Ayarla iletişim kutusunu açar.
Kalıp Tasarımı 2 sonra D A sonra M A sonra O A sonra P A sonra R	2D DRAWING / Bir veya daha fazla çizim belgesi oluşturur. ANIMATE RESULTS / Seçili simülasyon sonuçlarını canlandırır. ADJUST ORIENTATION / Oryantasyonu Ayarla iletişim kutusunu açar. ADJUST POSITION / Pozisyonu Ayarla iletişim kutusunu açar. AUTO RUNNER SKETCH / Bir otomatik koşucu taslağı oluşturur.
Kalıp Tasarımı 2 sonra D A sonra M A sonra O A sonra P A sonra R A sonra U	2D DRAWING / Bir veya daha fazla çizim belgesi oluşturur. ANIMATE RESULTS / Seçili simülasyon sonuçlarını canlandırır. ADJUST ORIENTATION / Oryantasyonu Ayarla iletişim kutusunu açar. ADJUST POSITION / Pozisyonu Ayarla iletişim kutusunu açar. AUTO RUNNER SKETCH / Bir otomatik koşucu taslağı oluşturur. MOLD BASE AUTHOR / Kullanıcı tanımlı bir kalıp tabanı eklemeden önce bileşen niteliklerini atar.
Kalıp Tasarımı 2 sonra D A sonra M A sonra O A sonra P A sonra R A sonra U B sonra C	2D DRAWING / Bir veya daha fazla çizim belgesi oluşturur. ANIMATE RESULTS / Seçili simülasyon sonuçlarını canlandırır. ADJUST ORIENTATION / Oryantasyonu Ayarla iletişim kutusunu açar. ADJUST POSITION / Pozisyonu Ayarla iletişim kutusunu açar. AUTO RUNNER SKETCH / Bir otomatik koşucu taslağı oluşturur. MOLD BASE AUTHOR / Kullanıcı tanımlı bir kalıp tabanı eklemeden önce bileşen niteliklerini atar. BRIDGE CURVE / Eğrileri G2 sürekliliği ile birleştirir.

B sonra R	BOUNDED RUNOFF SURFACE / Bir akış yüzeyi oluşturur.
C sonra C	COOLING CHANNEL CHECK / Güvenlik, parazit ve soğutma sistemi segmentleri arasındaki mesafe için soğutma kanallarını kontrol eder.*
C sonra C	PLACE CORE AND CAVITY / İçe aktarılan maça ve boşluğu yerleştirir veya siler.*
C sonra D	CORE/CAVITY / Çekirdek/Boşluk tasarım ve analiz ortamı.
C sonra H	COOLING CHANNEL / Bir soğutma kanalı oluşturur.*
C sonra H	CREATE HEEL / Bir ek üzerinde bir veya daha fazla topuk oluşturur.*
C sonra I	CREATE INSERT / Bir ekleme oluşturur.
C sonra M	COMBINE CORES AND CAVITIES / Birleşik bir maça veya boşluk oluşturur, düzenler veya siler.
C sonra P	PLACE CORE PIN / Bir kalıba bir maça pimi yerleştirir.
C sonra S	COOLING COMPONENT / Soğutma sıvısını soğutma kanallarından ileten bileşenleri belirtir.
C sonra W	COLD WELL / Yolluk sonunda veya yolluk üzerinde bulunan soğuk kuyuları tanımlar.
D sonra W	DEFINE WORKPARE SETTING / Maça ve boşluk oluşturmanın ön koşulu olan dikdörtgen veya silindirik bir iş parçası oluşturmanızı sağlar.
E sonra J	EJECTOR / Plastik bir parçayı çıkarmak için bir ejektör pimi oluşturur.
E sonra M	EDIT MOLDABLE PART / Kalıplanabilir bir parçayı düzenler.
E sonra S	USE EXISTING SURFACE / Mevcut yama veya akış yüzeyini oluşturur, düzenler veya siler.

Bölüm

1	TOGGLE SMOOTH / Geçiş yumuşatma komutunu etkinleştirir.
E	EDIT FORM / Denetim eklemek, kaldırmak veya değiştirmek için mevcut bir formu düzenler.
Yerleştirilen Özellik	ler
C sonra H	CHAMFER / Bir pah oluşturur.
D sonra E	DIRECT EDIT / Mevcut katılarda hızlı düzenlemeler yapmanızı sağlar.
E sonra F	END FILL / Bir kaynak parçasının sonunu gösteren taranmış veya doldurulmuş bölgeyi temsil etmek için bir teknik resim görünümüne veya bir 3B kaynak parçasına bir kaynak ucu dolgu notu ekler.
F	FILLET / Parça ve montaj dosyalarında bir radyus oluşturur.
G sonra W	GROOVE WELD / İki yüz setini bir katı kaynak parçası ile birleştiren bir kaynaklı montaj montajında bir oluk kaynak unsuru oluşturur.
M sonra I	MIRROR / Bir ayna oluşturur
Q	CREATE IMATE / iMates'i geliştirmek için iMate Oluştur iletişim kutusunu görüntüler.
R sonra P	RECTANGULAR PATTERN / Dikdörtgen unsur deseni oluşturur.
S	2D SKETCH / 2D Sketch komutunu etkinleştirir.
S sonra 3	NEW SKETCH / 3B Çizim komutunu etkinleştirir.
S sonra H	SHELL / Belirli bir kalınlığa sahip duvarlara sahip oyuk bir boşluk oluşturarak, bir parçanın içindeki malzemeyi kaldırır.
T sonra H	THREAD / Deliklerde veya millerde, saplamalarda veya cıvatalarda dişler oluşturur.
W	FILLET / Fileto aracını

	etkinleştirir.
W sonra S	WELDING SYMBOL / Açıklama sağlar ve tek bir kaynak sembolü ile birden fazla boncuk referans alınarak bir gruplama mekanizması görevi görür.
Sunum	
C sonra V	CREATE VIEW / Yeni bir sunum görünümü ekler.
Т	TWEAK COMPONENTS / Bir sunumdaki bileşenleri ince ayarlar.
Metal levha	
B sonra E	BEND / Büküm oluşturur.
C sonra C	CORNER CHAMFER / Köşe pah komutunu etkinleştirir.
C sonra F	CONTOUR FLANGE / Bir kontur flanşı oluşturur.
C sonra R	CORNER ROUND / Sac levha parçasının bir veya daha fazla köşesine radyus veya yuvarlak ekler.
C sonra S	CORNER SEAM / Sac levha yüzlerine eklediğiniz köşe dikişlerini tanımlar.
F sonra A	FACE / Bir sac levha yüzü oluşturur.
F sonra O	FOLD / Yüz kenarlarında sona eren çizilmiş bir çizgi boyunca bir sac levha yüzündeki katlamayı tanımlar.
H sonra E sonra M	HEM / Sac metal kenarları boyunca katlanmış bir kenar oluşturur.
P sonra T	PUNCHTOOL / Bir 3B şeklin zımbasını bir sac levha yüzüne tanımlar.
S sonra T	SHEET METAL DEFAULTS / Seçili Sac Levha Kuralı tarafından tanımlanan seçeneklerden etkin sac levha parçası için seçenekleri ve parametreleri değiştirir.
Kroki	
A	BASELINE SET, ANIMATE, ARC / Çalışma ortamına bağlı

	olarak Baseline Set, Animate veya Arc aracını etkinleştirir.
A sonra 3	THREE POINT ARC / Dinamik giriş kullanarak üç noktalı bir yay çizer.
A sonra D	AUTO DIMENSION / Auto Dimension diyalog kutusunu açar.
B sonra E	BEND / Büküm oluşturur.
C sonra E	CENTER POINT CIRCLE / Dinamik girişi kullanarak bir merkez nokta dairesi çizer.
C sonra H	CHAMFER / Bir pah oluşturur.
C sonra P	CIRCULAR PATTERN / Çizim geometrisinin dairesel desenini oluşturur.
E sonra L	ELLIPSE / Merkez noktası, ana ekseni ve tanımladığınız ikincil ekseni olan bir elips oluşturur.
E sonra X	EXTEND / Yüzeyleri bir veya daha fazla yönde büyütür.
F sonra I	FILLET / Bir parçanın bir veya daha fazla kenarına, iki yüz seti arasına veya üç bitişik yüz seti arasına radyus veya yuvarlak ekler.
Н	FILL/HATCH SKETCH REGION / Taramalar veya renk, bir teknik resim çiziminde kapalı bir sınırı doldurur.
I	VERTICAL / Dikey kısıtlama aracını etkinleştirir.
L	LINE / Bir çizgi veya yay oluşturur.
M sonra I	MIRROR / Mirrors, seçilen bir düzlem hakkında geometri çizer.
M sonra O	MOVE / Seçilen çizim geometrisini noktadan noktaya taşır veya geometrinin bir kopyasını taşır.
0	OFFSET / Seçili çizim geometrisini çoğaltır ve orijinalden bir öteleme mesafesi konumlandırır.
P sonra O	POINT, CENTER POINT / Noktaları ve merkez noktalarını

	çizer.
P sonra O sonra L	POLYGON / Çokgen şekiller oluşturur.
R sonra E sonra C	TWO POINT RECTANGLE / Dinamik girdi kullanarak iki noktalı bir dikdörtgen çizer.
R sonra E sonra C sonra 3	THREE POINT RECTANGLE / Dinamik girdi kullanarak üç noktalı bir dikdörtgen çizer.
R sonra O	ROTATE COMPONENT / Bileşeni Döndür komutunu etkinleştirir.
R sonra P	RECTANGULAR PATTERN / Çizim geometrisinin dikdörtgen desenini oluşturur.
S sonra P	SPLINE / Bir spline oluşturur.
T sonra C	TANGENT CIRCLE / Üç çizgiye teğet çember oluşturur.
x	TRIM / Kırp komutunu etkinleştirir.
Çizim Özellikleri	
B sonra P	BEND PART / Bir parçanın bir kısmını büker.
E	EXTRUDE / Bir profili ekstrüde eder.
Н	HOLE / Bir unsurda bir delik oluşturur.
L sonra O	LOFT / Birden çok profili, profiller veya parça yüzleri arasında düz şekiller halinde karıştırarak loftlu unsurlar veya gövdeler oluşturur.
R	REVOLVE / Bir çizimi döndürür.
S sonra W	SWEEP / Bir süpürme özelliği oluşturur.
Stres analizi	
A	ANIMATE SONUÇLARI / Seçili simülasyon sonuçlarını canlandırır.
A sonra C	AUTOMATIC CONTACTS / Otomatik kişileri karşılaştırır.
B sonra C	BOUNDARY CONDITIONS / Tüm sınır koşullarının görüntülenmesini değiştirir.
B sonra E	BEARING LOAD / Tam veya kısmi silindirik bir yüzeye yatak

yükü uygular. BODY LOAD / Model için açısal hızı veya açısal veya doğrusal ivmeyi tanımlar. C sonra C COLOR BAR / Renk çubuğu görüntüleme parametrelerini ayarladığınız Renk Çubuğu ayarları iletişim kutusunu görüntüler. CF FIXED CONSTRAINT / Seçilen yüzlere, kenarlara veya tepe noktalarına sabit bir kısıtlama uygular. C sonra P CONVERGENCE PLOT / Bir iletişim kutusu içindeki grafiği görüntüler.* C sonra P PIN CONSTRAINT / Sabitlenmiş kısıtlamanın kaynağını ve ofsetini ayarlar.* C sonra S FRICTIONLESS CONTRAINT / Seçili yüzeylere sürtünmesiz bir kısıtlama uygular. C sonra T **CONTOUR SHADING / Renkler** arasında katı bir şeritleme kullanarak renk değişikliklerini görüntüler. F sonra O FORCE LOAD / Secilen yüzlere, kenarlara veya tepe noktalarına belirtilen büyüklükte bir kuvvet uygular. G sonra R GRAVITY LOAD / Yerçekimi yükü oluşturur. M sonra A sonra T ASSIGN MATERIALS / Bir bileşene malzeme atamak için malzeme ata iletişim kutusunu açar. M sonra A sonra X MAXIMUM RESULT / Modda maksimum sonuç noktasının gösterimini açar ve kapatır. M sonra C MANUEL KONTAK / Seçili geometri elemanlarına manuel temas koşulları ekler. M sonra I sonra N MINIMUM RESULT / Modeldeki minimum sonuç noktasının gösterimini açar ve kapatır. M sonra L LOCAL MESH CONTROL / Yerel bir ağ kontrolü ekler.

> MOMENT LOAD / Eksene ve yüze dik olarak belirtilen

M sonra O

	büyüklükte bir yük uygular.
M sonra S	MESH SETTINGS / Mesh boyutlandırmasını ve kalınlığını belirtir.
M sonra V	MESH VIEW / Çözümde kullanılan eleman ağını sonuç konturlarıyla birlikte görüntüler. Ayrıca deforme olmamış modelin üzerindeki ağı görüntüler.
N	CREATE SIMULATION / Yeni simülasyon oluşturur.
N sonra P	NO SHADING / Gölgeli Sonuçlar ekranını kapatır.
Ρ	PROBE / Probe komutunu etkinleştirir. O nokta için stres değerlerini görüntülemek için ilgili alanlara gerektiği gibi probları yerleştirirsiniz.
P sonra L	PROB LABELS / Prob etiketlerinin görünürlüğünü değiştirir.
P sonra R	PRESSURE LOAD / Basınç yükü.
R	REPORT / Rapor oluşturur.
R sonra F	REMOTE FORCE LOAD / Seçilen yüze belirtilen büyüklükte bir kuvvet uygular.
S	SIMULATE / Bir simülasyon çalıştırır.
S S sonra C	SIMULATE / Bir simülasyon çalıştırır. RESULT DISPLACEMENT SCALE / Yer değiştirme ölçeğini ayarlar. GERİLİM ANALİZİ AYARLARINI AYARLA / Gerilim analizi ayarları iletişim kutusunu etkinleştirir.
S S sonra C S sonra M	SIMULATE / Bir simülasyon çalıştırır. RESULT DISPLACEMENT SCALE / Yer değiştirme ölçeğini ayarlar. GERİLİM ANALİZİ AYARLARINI AYARLA / Gerilim analizi ayarları iletişim kutusunu etkinleştirir. SMOOTH SHADING / Karışık bir geçiş kullanarak renk değişikliklerini görüntüler.
S S sonra C S sonra M S sonra S	SIMULATE / Bir simülasyon çalıştırır. RESULT DISPLACEMENT SCALE / Yer değiştirme ölçeğini ayarlar. GERİLİM ANALİZİ AYARLARINI AYARLA / Gerilim analizi ayarları iletişim kutusunu etkinleştirir. SMOOTH SHADING / Karışık bir geçiş kullanarak renk değişikliklerini görüntüler. SAME SCALE / Farklı sonuçları görüntülerken aynı ölçeği korur.
S S sonra C S sonra M S sonra S T	SIMULATE / Bir simülasyon çalıştırır. RESULT DISPLACEMENT SCALE / Yer değiştirme ölçeğini ayarlar. GERİLİM ANALİZİ AYARLARINI AYARLA / Gerilim analizi ayarları iletişim kutusunu etkinleştirir. SMOOTH SHADING / Karışık bir geçiş kullanarak renk değişikliklerini görüntüler. SAME SCALE / Farklı sonuçları görüntülerken aynı ölçeği korur. PARAMETRIC TABLE / Tasarım kısıtlamalarını ve parametre aralıklarını belirtmek için parametrik tabloya erişir.
S S sonra C S sonra M S sonra S T Araçlar	SIMULATE / Bir simülasyon çalıştırır. RESULT DISPLACEMENT SCALE / Yer değiştirme ölçeğini ayarlar. GERİLİM ANALİZİ AYARLARINI AYARLA / Gerilim analizi ayarları iletişim kutusunu etkinleştirir. SMOOTH SHADING / Karışık bir geçiş kullanarak renk değişikliklerini görüntüler. SAME SCALE / Farklı sonuçları görüntülerken aynı ölçeği korur. PARAMETRIC TABLE / Tasarım kısıtlamalarını ve parametre aralıklarını belirtmek için parametrik tabloya erişir.

	nesnelerinin ortak görüntüleme özellikleri için bir katman adı ve nitelikleri belirtir.
М	MEASURE DISTANCE / Mesafe Ölç penceresini açar.
O sonra P	APPLICATION OPTIONS / Uygulama Seçenekleri ayarlarını açar.
S sonra E	EDIT STYLES / Stil ve Standart Düzenleyici.
Tüp ve Boru	
A sonra T	TUBE & PIPE AUTHORING / Content Center Library'de yayınlamak için bir iPart veya normal bir bölüm yazar.
C sonra F	CONNECT FITTINGS / Mevcut armatürleri bağlar.
D sonra R	DERIVED MOTION / Türetilmiş bir rota oluşturur veya düzenler.
E sonra S	EDIT BASE SKETCH / Temel 3B çizimi düzenler.
H sonra L	HOSE LENGTH / Uç teğet ağırlıklarını değiştirerek hortum uzunluğunu düzenler.
l sonra G	INCLUDE GEOMETRY / Tesisat çizimine referans geometriyi tanıtır.
I sonra N	INSERT NODE / Rota düğümünü segmente ekler.
I sonra O	ISOGEN OUTPUT / Belirtilen ada ve ISOGEN dosya tipine sahip bir dosyayı kaydeder.
M sonra N	MOVE NODE / Düğümü yeni bir konuma sürükler.
M sonra S	MOVE SEGMENT / Segmenti yeni bir konuma sürükler.
N sonra R	NEW ROUTE / Bir boru hattına yeni sert boru tesisatı ve bükülmüş boru tesisatı yolları ekler.
P sonra F	PLACE FITTING / Aktif çalıştırmaya yerleştirmek için proje çalışma alanınızdan bir bağlantı parçası alır.
P sonra R	CREATE BORU RUN / Boru hattı oluşturur.*

P sonra R	POPULATE ROUTE / Güzergahı doldurur.*	
R sonra T	ROUTE / Rota tanımlamasını başlatır veya sürdürür.	
S sonra T	TUBE AND PIPE STYLES / Mevcut stil tanımlarını kopyalar ve değiştirir ve artık kullanmadığınız stilleri siler.	
W sonra T	GROUNDED WORK POINT / Topraklanmış Çalışma Noktası.	
View		
O sonra R sonra B sonra I sonra T	FREE ORBIT / Bir modeli ekranın merkezi veya model uzayındaki eksenler etrafında döndürür.	
P sonra A sonra N	PAN / Görünümü kaydırır.	
V sonra C	VIEWCUBE / ViewCube görünümünü değiştirir.	
Z	ZOOM WINDOW / Belirli bir alanı yakınlaştırır.	
Kaynak: Autodesk		
Son değişiklik: 28.06.2022 22:25:23		

Daha fazla bilgi için: defkey.com/tr/autodeskinventor-2022-klavye-kisayollari

Bu PDF'yi özelleştir...