

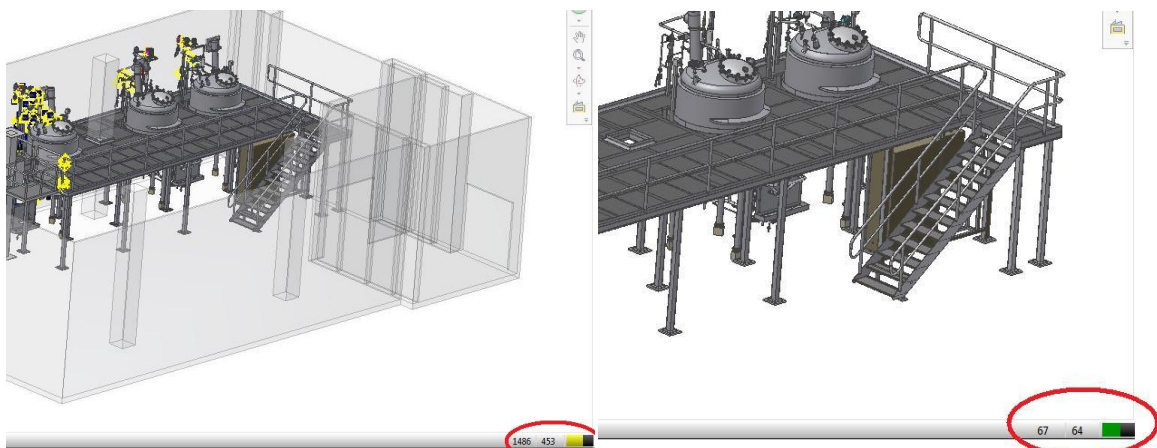
## Работа с големи сглобки в Inventor 2010

В практиката все по-често се налага да работим със сглобки съставени от стотици дори хиляди детайли. Колкото и да е добър хардуера, с който разполагаме, в един момент дори и прости операции, като например завъртане на гледната точка могат да отнемат много време. Поставяне на модела в чертеж, извеждане на сечения и всякакви операции с такива огромни сглобки се затруднява и не са редки случаите, в които компютъра ви просто спира да „слуша“ и дава грешка. В следващите няколко реда ще ви дам няколко съвета как да улесните вашата работа и тази на компютъра, при такива случаи.

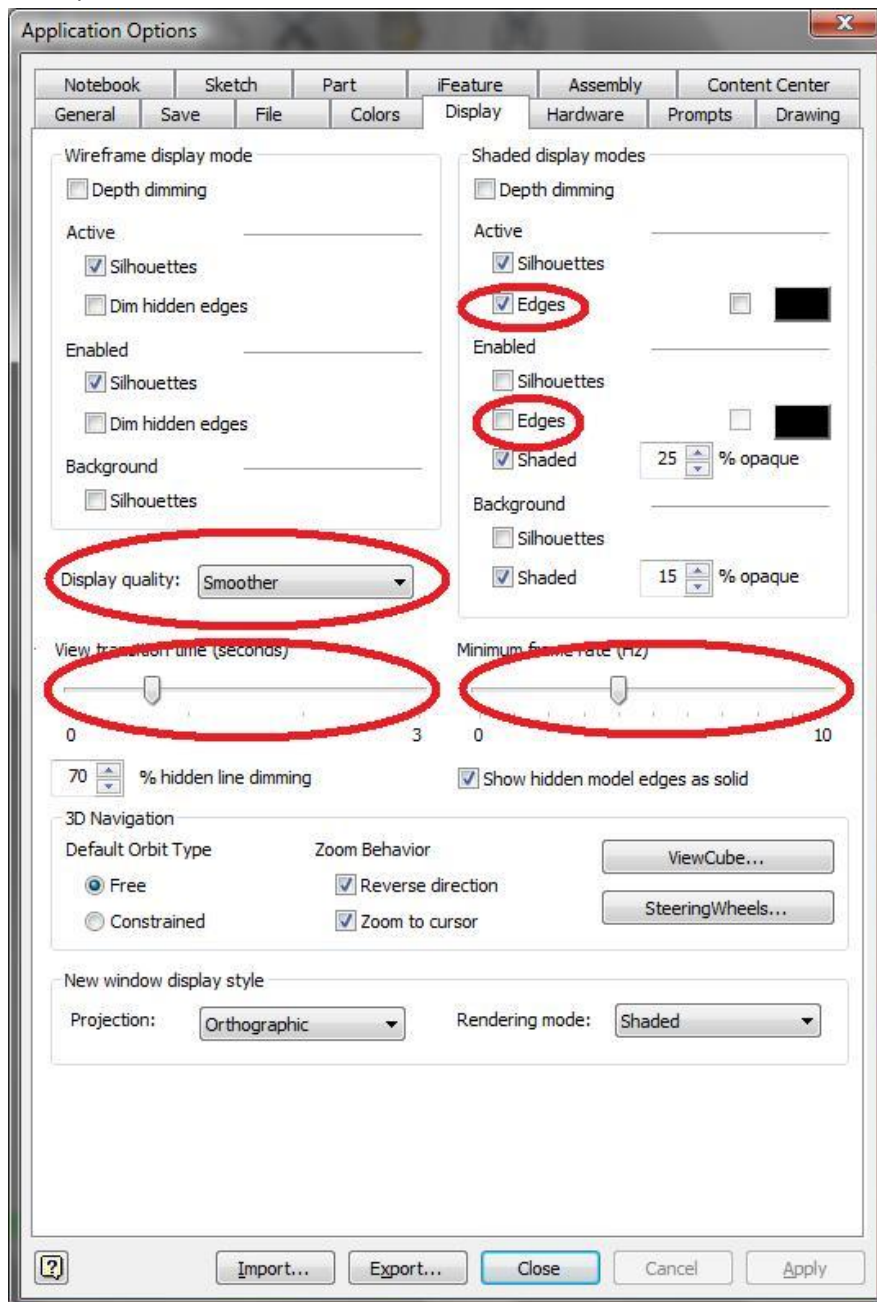
1. Най-баналното е да си подобрите хардуера. Основното, което се изчерпва при наличието на много детайли е RAM паметта. На второ място по важност бих сложил процесора и видео картата. Толкова за изискващите средства подобрения.
2. Понижаване на детайлността на подсглобките или т.н. Level of Detail. Обикновено когато гледаме общо на сглобката, нямаме нужда да виждаме и скрепителните елементи между детайлите. Затова можем да ги изключим, влизайки във всяка една подсглобка и в папката **Representations/LoD** да изберем **All Content Center Suppressed**. Както се разбира от името, това скрива не само скрепителните елементи, а и всички детайли генерирани или вмъкнати от стандартните библиотеки. Като допълнение можем да скрием някои компоненти, които не се виждат, примерно са в кутията на машината.
3. Може би най-лесният метод е с командата Create Substitutes.



С нея можем да комбинираме произволен брой сглобки или подсглобки и след това да ги преобразуваме в един детайл (ipt). Тази команда отнема време за самото преобразуване, но това се прави само веднъж и от там нататък с тази сглобка се работи много по-леко и бързо. Тази промяна (Substitute) се появява, като ново ниво на детайлност и ако ви трябва подробно сглобката, винаги можете да се върнете към основното (Master) ниво на подробност.



4. Има няколко настройки по самия Inventor, които също могат да „олекотят“ работата на хардуера. От менюто **Tools** избираме **Application Options** и включваме tab-а **Display**. Тук има няколко неща, които трябва да се отбележат. Първото е падащото меню **Display Quality** – най-натоварващото е Smoother, а най-лекото е Rough. Второто е всъщност двете опции за опресняване на екрана – **View Transition time(seconds)** и **Minimum Frame rate(Hz)**. Колкото по-надясно е показателя толкова повече натоварва хардуера. Друго, което можем да направим е да скрием ръбовете, т.е.с. махаме отметките пред Edges, където ги има. Последните две неща, са в tab-а **Drawing**. Едното е да сложим отметка пред **Memory Saving Mode**, а другото е **Show Preview As**, което всъщност е настройка за предварителния изглед на модела при поставяне в чертеж. Най-леката опция тук е Bounding Box, аз препоръчвам все пак Partial, за да имаме представа какво се поставя в чертежа.



Това са част от съветите, които могат да ви помогнат за работата с големи сглобки. За повече информация по този въпрос можете да посетите този линк [http://au.autodesk.com/?nd=class&session\\_id=2900](http://au.autodesk.com/?nd=class&session_id=2900) и да изслушате лекцията, като свалите допълнителните материали към нея.