

1. OPTIMIZE UW PATTERNS!:

U kunt ervoor zorgen dat Inventor uw patterns veel sneller gaat uitrekenen. Dit is vooral zeer handig wanneer u een hoog aantal keren de pattern wenst uit te voeren.

Maar heeft ook een beperking...

We starten bijvoorbeeld met het volgende part:



In dit part plaatsen we een gat met de hole functie

Uw part ziet er dan bijvoorbeeld zo uit:



Nu gaan we dit gat aan aantal keren in een Rectangular Pattern stoppen.



Optimize uw patterns!

Rectangular Pattern 🛛 🛛 🛛 🔀		
Features		
Direction 1	Direction 2	
🔉 🔀 Path	b 🔀 Path	
••• 30 🕨	§ 12 🕨	
Spacing 💌	Spacing 💌	
<u>с</u> ок	Cancel >>	

U zult dan volgende melding krijgen:

Inventor raad ons aan om het Optimized Compute commando te gebruiken. Druk hier op OK

Druk nu op het dubbele pijltje >> en u krijgt extra opties voor het plaatsen van de pattern:

Rectangular Pattern	🙋 🔀	
Features		
Direction 1	Direction 2	
🔉 🔀 Path	🔉 🔀 Path	
••• 30 🕨	§ 12 🕨	
3 ►	♦3 •	
ОК	Cancel <<	
Direction 1	Direction 2	
Start	Start	
Compute	Orientation	
Optimized	Identical	
Identical	Direction1	
Adjust	C Direction2	

Hiervoor gebruiken we dus het Rectangular Pattern commando

We gaan een groot aantal keren dit pattern plaatsen zorg ervoor dat u er minstens 50 plaatst:

Autodesk Inventor 10		
This pattern will result in a large number of occurrences. Consider using Optimized compute to increase pattern performance		
OK Prompts >>		

Duid hier bij Compute, Optimized aan. Dat zal ervoor zorgen dat Inventor veel sneller uw pattern zal gaan uitrekenen en dit vooral bij een graat aantal occurences dat u wenst te plaatsen.

Druk dan op OK







Het resultaat is dit en werd in een mum van tijd uitgerekend:

Waarom kan ik dan niet steeds deze Optimized opzetten?

Dat kan u zeker, behalve wanneer de pattern een variabele dikte zou moeten hebben!

Stel, we maken een part met een gat (trough all!) in dat er zo uit ziet:





We herhalen alle stappen en komen tot het punt om Optimized te kiezen. We kiezen voor optimized.

Op het eerste zicht lijkt er niets fout te zullen gaan:

Features	00000	
Direction 1 Direction 2 Image: Direction 2 Image: Direction 2 Image: Direction 30 ull Image: Direction 3 Image: Direction 30 ull Image: Direction 3 Image: Direction 3 Image: Direction 3 </td <td>00000</td> <td>annun 1</td>	00000	annun 1
Spacing Spacing Image: Spacing Image: Spacing	00000	00000000
Compute Orientation Coptimized Identical Identical Direction1 Adjust Direction2	00000	0 0 0000

	Autodesk Inventor 10 - Edit Rectangular Pattern Feature	
<	 Part1: Errors occurred during update Pectangular Pattern1: Could not build this Rectangular Pattern Pectangular Pattern1: Could not build this Rectangular Pattern Perturbation Unsuccessful Edit rectangular pattern failed 	
	Edit Cancel Accept	

Tot we op OK drukken!



Rectangular Pattern : Rectangular Pattern1 🛽 🛛 🔀		
Features		
Direction 1 Path 30 ul Spacing Direction 1 Path Path Path Path Path	Direction 2 Path 12 ul 4 mm Spacing	
С	Cancel <<	
Direction 1	Direction 2 Start Orientation	
 Optimized Identical Adjust 	 Identical Direction1 Direction2 	

We klikken op Accept en editen ons Rectangular Pattern en zetten de Compute waarde terug op Identical

Vervolgens drukken we op OK

Inventor zal nu wel correct ons pattern maken, naargelang uw diepte van het gat kan het eindresultaat er zo uit zien als u de through all tenminste heeft opgezet in uw hole feature:



5/6



Nu zien we dat het wel lukt! De reden hiervoor is:

U kunt de Optimized functie niet gebruiken wanneer de pattern over een variabele dikte loopt!

Nu zijn er nog 2 dingen die we kunnen om alle gaten door ons stuk te laten lopen. Wat het snelste uitgerekend is, is de diepte van het gat aan te passen zodat alle gaten door het stuk lopen.

Rectangular Pattern : Rectangular Pattern1 🛽 🛛 🗙			
Features			
Direction 1 Direction 2			
📘 🔀 Path	<table-cell> 🔀 Path</table-cell>		
*** 30 ul 🕨	🕺 12 ul 🕨		
3 mm ▶			
Spacing V	Spacing V		
ОК	Cancel <<		
Direction 1			
Start	5tart		
Compute			
C Optimized	Optimized 💽 Identical		
Identical	Direction1		
Adjust	C Direction2		

Een ander mogelijkheid is om terug uw pattern te gaan editen en bij Compute te kiezen voor Adjust:

Beiden geven hetzelfde eindresultaat, alleen geeft het laatste iets meer rekenwerk...

