

Obsah

| | | |
|-------------------|---|----------|
| Kapitola 1 | Základy práce s aplikací Autodesk Inventor – CAD správce | 1 |
| | Základy práce s aplikací Autodesk Inventor – CAD správce: | 1 |
| | Nejlepší postupy správce CAD | 2 |
| | Instalace a rozmístění | 3 |
| | Prodleva a výpůjčka licence a připojení k síti | 4 |
| | Instalace a nastavení Obsahového centra | 6 |
| | Migrace | 17 |
| | Migrace dat aplikace Autodesk Inventor | 18 |
| | Plánovač úloh | 21 |
| | Zvýšení výkonu v migraci souboru | 22 |
| | Migrace starších uživatelských knihoven Obsahového centra | 23 |
| | Definování možností aplikace a exportovat do sdíleného serveru | 29 |
| | Zlepšení výkonu a kapacity | 31 |
| | Konfigurace standardních stylů společnosti pomocí Editoru stylů | 41 |
| | Knihovny stylů | 42 |
| | Konfigurace souboru projektu (.ipj) pomocí Editoru projektu | 68 |
| | Projekty a knihovny | 71 |
| | Koncepce projektů | 71 |
| | Knihovny projektu | 93 |
| | Společný návrh | 95 |
| | Verze souborů | 100 |
| | Nastavení vyhledávacích cest | 102 |
| | Cesty součástí rodiny iSoučástí | 113 |
| | Umístění souborů součástí aplikace Mechanical Desktop | 116 |

| | |
|--|------------|
| Vytvoření šablon pouze ke čtení pro sdílený server | 121 |
| Šablony součástí | 123 |
| Šablony sestav | 124 |
| Šablony plechů | 126 |
| Šablony výkresů | 127 |
| Tvorba výkresové šablony | 130 |
| Přizpůsobit výkresové šablony | 135 |
| Konfigurace pro optimální výkon | 141 |
| Inteligentní práce v sestavách | 141 |
| Nastavení Obsahového centra | 145 |
| Instalace a nastavení Obsahového centra | 152 |
| Další zdroje | 163 |
| Rejstřík | 165 |

Základy práce s aplikací Autodesk Inventor – CAD správce

1

Základy práce s aplikací Autodesk Inventor – CAD správce:

Upozorňujeme na použití této příručky: většina kapitol obsahuje více odkazů na témata nápovědy. Chcete-li přejít přímo k tématu, klepněte na odkaz. Chcete-li se vrátit do příručky správce CAD, klepněte na tlačítko Zpět.

Základní příručka pro správce CAD

Úkolem této příručky je pomoci správci CAD aplikace Inventor porozumět základním úlohám vytváření produktivního prostředí v rámci sdílené pracovní skupiny.

- Instalace
- Migrace
- Definování Možností aplikace a export do sdíleného serveru
- Konfigurace standardních stylů společnosti pomocí Editoru stylů
- Konfigurace souboru projektu (.ipj) pomocí Editoru projektu
- Vytvoření šablon pouze ke čtení pro sdílený server
- Konfigurace pro optimální výkon
- Pokyny pro nastavení Obsahového centra

- Další zdroje



Nejlepší postupy správce CAD

Než začnete: Nastavte sdílené síťové umístění pouze ke čtení pro podporu šablon a sdílená návrhová data. Toto umístění obvykle obsahuje soubory projektu, knihovnu stylů.xml knihovny stylů, soubor .xml možností aplikace a Obsahové centrum.

Prostudujte si příručky pro síť a síťové licence (včetně dodatku Instalace): Přístup k příručkám získáte tak, že klepnete na odkaz Dokumentace na instalačním disku umístěný v levém dolním rohu každé stránky průvodce instalací.

Pět nejdůležitějších doporučených postupů:

- Vytvořte dobrou strukturu správy dostupných dat, která bude podporovat jednu strukturu projektu, více knihoven a různé úlohy.
- Vytvořte jeden projekt podporující dříve popsanou datovou strukturu.
- Vytvořte sdílené umístění podporující šablony, návrhová data a Obsahové centrum.
- Specifikujte umístění sdílené složky Knihovna v souborech projektu.

 **Knihovny**
 Knihovna
- Použijte aplikaci Autodesk Vault pro správu všech dat souvisejících s návrhem, včetně souborů návrhu, dokumentů Microsoft Office, obrázků a jiných pomocných dat, která jsou vhodná pro zahrnutí do úložiště. Tento postup zajišťuje jeden zdroj pro všechna strojírenská data.

Zvažte respektování následujících pravidel:

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ I když sdílená síťová umístění v prostředí mimo úložiště mohou pracovat pro malé projektové týmy, pro zajištění bezpečné správy dat doporučujeme zavést aplikaci Autodesk Vault.

- Vytvořte proces pro vytvoření nové součásti. Ujistěte se, že příslušná datová pole jsou specifikována a názvy souborů odpovídají definované úmluvě o pojmenování.
- Dbejte na dodržování norem pro kreslení a tolerance.
- Dodržujte postup při zavazbení náčrtu do počátku. Školte uživatele v zavazbení součástí v sestavách do **Výchozí pracovní geometrie** nebo do **Pracovní geometrie**, vytvořené z Výchozí pracovní geometrie.

POZNÁMKA Výchozí pracovní geometrie (a z nich vytvořené pracovní prvky) jsou stabilní a nezávisí na plochách nebo prvcích součástí

Další rady pro zvýšení produktivity:

- Identifikujte a zdokumentujte pracovní postupy modelování s podobným návrhem. Vaši návrháři mohou modelovat podobné tvary podobným způsobem, který vytvoří stabilní prostředí pro provedení změny.
- Ved'te záznam o rozhodnutích, zejména jestliže aplikaci Autodesk Inventor používáte ve společnosti poprvé. Současně se zaváděním softwaru rozhodujete, jak používat určité prvky nebo adresovat určité pracovní postupy. Když bude mít jiný uživatel stejný problém, můžete se podívat do poznámek a postupovat podle nich. Tento postup slouží rovněž jako podklad pro příručku Nejlepší postupy.
- Vyžadujte pravidelná školení, která zajistí, že návrháři budou používat stejné metody.

Instalace a rozmístění

Instalační příručky umístěné v instalačním programu na stránce Dokumentace poskytují podrobné informace o následujících bodech:

- instalaci Obsahového centra – určení, zda je pro vaše pracovní prostředí nejvhodnější místní instalace (obsah pracovní plochy) nebo síťová instalace (server úložiště),
- plánování instalace (k dispozici rovněž v tištěné formě uvnitř pouzdra DVD),
- nastavení síťových licencí a vytvoření rozmístění.

Chcete-li vstoupit do tohoto obsahu, spusťte Průvodce instalací z instalačního disku DVD aplikace Autodesk Inventor a klepněte na následující položky:

- dokumentaci umístěnou v prvním dialogu zobrazeném Průvodcem instalací,
- **Odkaz Dokumentace** ve spodním levém rohu na každé straně Průvodce instalací.

Nápověda k instalaci, přístupná pomocí odkazů na levé straně Průvodce instalací, obsahuje pokyny pro instalaci a autorizaci aplikace Autodesk Inventor pro samostatnou a síťovou instalaci. Nápověda k instalaci navíc poskytuje informace pro instalaci místního obsahu (knihovny Obsahového centra pro prostředí samostatného uživatele).

Instalace a nastavení síťových licencí vyžaduje pečlivé plánování a provedení. Pokyny umístěné na stránce Dokumentace vysvětlují krok za krokem, jak rychle nastavit síťové licencované prostředí pro aplikaci Autodesk Inventor.

Příručky pro instalaci síťových licencí předpokládají, že jste seznámeni s terminologií a postupy pro úspěšné nastavení síťového licencovaného prostředí. Jestliže nejste seznámeni se síťovými licencemi, přečtěte si celou příručku síťových licencí SAMreport-Lite (volitelné), kde najdete další informace, které budete potřebovat před nastavením.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Jestliže inovujete z předchozí verze aplikace Autodesk Inventor, identifikujte svoji migrační strategii před instalací nové verze aplikace Autodesk Inventor. Jestliže použijete aplikace Autodesk Vault nebo Productstream, Obsahové centrum a Knihovnu stylů, Vaše strategie migrace obsahuje čtyři části: Viz část [Migrace](#) na straně 17.

- migrace nedokončených souborů,
 - migrace serveru do nové verze – informace o serveru úložiště naleznete v příručce k implementaci umístěné na stránce Dokumentace instalačního programu serveru Autodesk Vault,
 - migrace knihoven Obsahového centra,
 - migrace Knihovny stylů.
-

Prodleva a výpůjčka licence a připojení k síti

Můžete nastavit soubor možností, aby podléhal síťovým licencím po specifikovanou dobu prodlevy. Funkčnost prvku licenční prodlevy nesmí být zaměněna s požadavkem na síťovou konektivitu (prezenční signál).

Funkčnost licenční prodlevy

- V souboru voleb můžete nastavit dobu prodlevy pro svoje síťové licence. Je-li nastavena, je doba prodlevy minimálně 15 minut, ale může být delší.
- Není-li v době prodlevy zjištěna v počítači zákazníka činnost aplikace Autodesk Inventor nebo doplňku, je licence zaslána do serveru síťových licencí, takže je dostupná pro další uživatele.
 - Pokud byla licence vrácena na server, klient se ji pokusí získat ze serveru v okamžiku, kdy začne být aplikace Autodesk Inventor opět používána.
 - Není-li licence přidělena do 30 minut od opětovného používání aplikace Inventor, je zobrazena výstražná zpráva, že do vypnutí aplikace zbývá 90 minut. Zákazník pokračuje ve vyhledávání dostupné licence a oznámí, jestliže jednu licenci získá. Jestliže licence není přidělena, je zobrazeno další výstražné hlášení informující zákazníka o době zbývajících do vypnutí aplikace Inventor.

- Jestliže licence není přidělena do konce gominutové lhůty, je aplikace Inventor vypnuta. Práci lze uložit, ale ostatní prvky nejsou před vypnutím aplikace Inventor dostupné.

Zapůjčení licence

- Pro své síťové licence můžete nastavit zapůjčení licence.
 - Zákazníci si mohou vypůjčit licenci pro práci s aplikací Inventor, jsou-li odpojeni od serveru síťových licencí.
 - V souboru voleb definujete počet licencí dostupných k zapůjčení a rovněž maximální dobu zapůjčení. Můžete také definovat, kteří uživatelé jsou oprávněni si licence vypůjčit.
 - Uživatel si licenci vypůjčí volbou **Nápověda ➤ O aplikaci Autodesk Inventor ➤ Informace o produktu ➤ Vypůjčit licenci**.
 - Po vypršení doby výpůjčky je půjčená licence automaticky uvolněna. Uživatel také může zapůjčenou licenci vrátit před jejím vypršením.

Požadavek na síťovou konektivitu (prezenční signál)

- Počítač zákazníka musí být připojený k síti, aby licenční server mohl sledovat stav licence.
 - Aby zákazník mohl získat licenci, musí být připojený k síti před spuštěním aplikace Inventor.
 - Jestliže je zákazník odpojen od sítě v době, kdy vlastní licenci, server licenci odebere.
 - Jestliže připojení k síti není obnoveno do 30 minut, výstražná zpráva varuje, že do vypnutí aplikace Inventor zbývá 90 minut. Pokud je zákazník stále odpojený od sítě, je zobrazeno další výstražné hlášení udávající počet minut do vypnutí aplikace Inventor.
 - Jestliže síťové připojení není obnoveno do konce gominutové lhůty, je aplikace Inventor vypnuta. Práci lze uložit, ale ostatní prvky nejsou před uzavřením aplikace Inventor dostupné.

Soubor voleb lze rovněž použít k nastavení zapůjčení licence.

Další podrobnosti najdete v Příručce síťových licencí společnosti Autodesk.

Instalace a nastavení Obsahového centra

S Obsahovým centrem můžete pracovat jako samostatný uživatel (knihovny jsou uloženy v počítači v místním obsahu) nebo jako člen pracovní skupiny (knihovny jsou sdíleny na serveru úložiště).

Vyberete-li při instalaci volbu Místní obsah, knihovny Obsahového centra se nainstalují do složky určené v konfiguraci instalace. Po instalaci je prostředí Místní obsah nastaveno a Obsahové centrum je připraveno k použití. Vyberete-li při instalaci volbu Server úložiště, knihovny Obsahového centra nebudou do počítače nainstalovány. Knihovny Obsahového centra musíte nainstalovat na server a potom se musíte k serveru přihlásit, abyste mohli Obsahové centrum používat.

Než začnete Obsahové centrum používat, nastavte aplikaci Autodesk Inventor a knihovny Obsahového centra tak, aby odpovídaly vašim potřebám:

- **Nastavte Možnosti aplikace.** Nastavte Možnosti aplikace. Karta Obsahové centrum v dialogu Možnosti aplikace nastavuje umístění pro uložení knihoven Obsahového centra a obnovení normalizovaných součástí při výskytu. Karta Soubor v dialogu Možnosti aplikace určuje výchozí složku souborů Obsahového centra, do které se budou ukládat vytvořené součásti Obsahového centra.
- **Nastavte možnosti Obsahového centra v projektu aplikace Autodesk Inventor.** V dialogu Konfigurovat knihovny nastavte konfiguraci knihoven Obsahového centra. Podle potřeby změňte složku souborů Obsahového centra.

Po úspěšné instalaci a konfiguraci Obsahového centra aplikace Autodesk Inventor jsou k dispozici tyto komponenty:

- Standardní knihovny Obsahového centra instalované ve složce místního obsahu nebo na serveru Autodesk Vault a nakonfigurované v projektu.
- Jedna nebo více uživatelských knihoven umístěných ve složce místního obsahu nebo na serveru Autodesk Vault a nakonfigurovaných v projektu.

Prostředí Obsahového centra pro samostatného uživatele

Chcete-li pracovat jako samostatný uživatel, při nastavení Obsahového centra postupujte takto:

- Vyberte při instalaci aplikace Autodesk Inventor volbu Místní obsah.
- Při prvním spuštění aplikace Autodesk Inventor se předchozí uživatelské knihovny automaticky převedou do místního obsahu. V dialogu Migrace knihoven Obsahového centra klepněte na tlačítko Ano.

- V projektu nastavte konfiguraci knihoven Obsahového centra.
- Podle potřeby převedte uživatelské knihovny ze serveru úložiště použitím Průvodce přenosem knihovny.
- Podle potřeby zkopírujte uživatelské knihovny z externího místního obsahu do vlastní složky místního obsahu.

Prostředí Obsahového centra pro skupinu konstruktérů

Instalací knihoven Obsahového centra na server úložiště můžete eliminovat nutnost členů pracovní skupiny návrhu instalovat své vlastní knihovny Obsahového centra.

Lokální nastavení pro členy pracovní skupiny

Po nastavení knihoven Obsahového centra na serveru mohou členové pracovních skupin nastavit lokální konfigurace.

Doporučuje se, abyste určili správce, který nainstaluje server, nastaví projekty a předdefinuje standardní sadu knihoven pro použití v návrhu projektu. Správce může vytvořit společný projekt a do konfigurace Obsahového centra přidat sdílené knihovny a pak sdílet společný soubor projektu (IPJ) s ostatními členy týmu.

Chcete-li se přihlásit k serveru v aplikaci Autodesk Inventor, určete umístění (nebo název) vzdáleného serveru v dialogu Přihlásit.

Složka pro uložení vytvořených standardních komponent

Když do sestavy vložíte součást knihovny Obsahového centra, tato součást knihovny se zkopíruje ze serveru do složky Soubory Obsahového centra. Konfigurace složky Výchozí soubory Obsahového centra se uloží do dialogu Možnosti aplikace a toto nastavení lze v projektu přepsat.

Složku Soubory Obsahového centra nastavte podle toho, jak chcete využít změny v knihovnách Obsahového centra:

- Pokud chcete, aby každý uživatel automaticky získal nejnovější verzi obsahu knihoven, určete síťové umístění složky Výchozí soubory Obsahového centra v každém lokálním počítači.
- Zadáte-li umístění v lokálních počítačích, budou uživatelé rozhodovat, kdy budou své knihovny aktualizovat. Použijte ve scénáři příkaz Obnovit standardní komponenty, abyste získali nejnovější obsah.

Samostatné servery pro Obsahové centrum a úložiště

Server úložiště spravuje knihovny pro Obsahové centrum a databáze souborů pro aplikaci Autodesk Vault. Podle potřeby lze použít dva samostatné servery pro knihovny

Obsahového centra a pro soubory aplikace Autodesk Vault. Instalujte server na dva počítače a pak používejte jeden jako server aplikace Autodesk Vault a druhý jako server Obsahového centra:

- Když chcete povolit připojení ke dvěma samostatným serverům, změňte nastavení aplikace Autodesk Inventor na počítačích členů pracovní skupiny: Klepněte na



► Server úložiště ► Možnosti připojení a v dialogu Možnosti připojení vyberte položku Použít samostatné servery pro aplikace Obsahové centrum a Autodesk Vault.

- Chcete-li se přihlásit k serveru Obsahové centrum, klepněte na položku ► Server aplikace Vault ► Přihlášení do Obsahového centra.



- Chcete-li zobrazit stav serveru, klepněte na položku ► Server aplikace Vault ► Stav připojení.



Porovnání místního obsahu a serveru úložiště

| | Místní obsah | Server Autodesk Vault |
|---|--|--|
| Instalace | Instalace aplikace Autodesk Inventor obsahuje knihovny místního obsahu | Aplikace Autodesk Inventor bez knihoven instalovaných na klientských počítačích, server úložiště a knihovny instalované na serveru |
| Potřebný doplňující software | Ne | IIS nebo AWS, SQL Server |
| Uživatelské účty a povolení | Ne (podle potřeby mohou být přidány operačním systémem úrovněmi přístupu k souborům) | Ano (spravováno serverem úložiště) |
| Podporuje několik verzí aplikace Autodesk Inventor na jednom počítači | Ano (bez omezení) | Ano, s omezeními (jedna verze serveru aplikace Vault, odpovídající verze aplikace Autodesk Inventor a dvě předchozí verze, aktualizaci klienta aplikace Autodesk Inventor nainstalovanou pro předchozí verze aplikace Autodesk Inventor) |

| | Místní obsah | Server Autodesk Vault |
|---|---|--|
| Správa knihoven Obsahového centra | V aplikaci Autodesk Inventor pomocí dialogu Konfigurovat knihovny | Externí pomocí konzoly serveru Vault |
| Práce s Obsahovým centrem | Žádné přihlášení nebo povolení není třeba, všechny funkce Obsahového centra jsou k dispozici. | Vyžaduje se připojení a přihlášení k serveru, k provedení úkolů úprav jsou potřeba povolení k úpravám. |
| Migrace starších uživatelských knihoven | Ano (převod z předchozích dvou verzí ADMS do místního obsahu a migrace pomocí nástroje Aktualizace) | Ano (migrace a nastavení na serveru Vault, potom migrace nástrojem Aktualizace) |

Práce s aplikací Autodesk Inventor 2008, 2009 a 2010 na stejném počítači

Instalace aplikací Autodesk Inventor 2010, Autodesk server 2010 a server Klientská aktualizace pro aplikace Autodesk Inventor 2008 a 2009 vám umožňuje přístup ke knihovnám aplikací Autodesk Inventor 2008, Autodesk Inventor 2009 a Autodesk Inventor 2010 na jednom serveru knihoven.

Pro podporu souběžné instalace server Autodesk uchovává knihovny Obsahového centra, které byly vytvořeny pro různé verze aplikace Autodesk Inventor. Knihovny jsou uloženy v odpovídajícím oddílu serveru Autodesk. Knihovny v oddílu aplikace Autodesk Inventor 2008 jsou používány aplikací Autodesk Inventor 2008 s opravou patch Klientská aktualizace. Knihovny v oddílu aplikace Autodesk Inventor 2009 jsou používány aplikací Autodesk Inventor 2009 s opravou patch Klientská aktualizace. Knihovny v oddílu aplikace Autodesk Inventor 2010 jsou používány aplikací Autodesk Inventor 2010.

Výchozí předpona názvu knihovny je určena oddílem, ve kterém je knihovna uložena. Uživatelské knihovny z oddílu aplikace Autodesk Inventor 2008 nebo 2009 lze kopírovat do oddílu aplikace Autodesk Inventor 2010. Kopírování z oddílu aplikace Autodesk Inventor 2010 do oddílu aplikace Autodesk Inventor 2008 nebo 2009 není podporováno.

Sdílení knihoven ve více pracovních skupinách návrhářů

Nejprve určete správce, který bude instalovat a spravovat knihovny Obsahového centra na serveru ADMS.

Konfigurace knihoven členů týmu se ukládají do projektu aplikace Autodesk Inventor a lze je upravovat v Editoru projektu. Každý člen týmu může vytvořit osobní projekt pomocí souboru projektu (.ipj) jako šablony nebo zahrnout soubor společného projektu (.ipj), který je konfigurován se sdílenými knihovnami. Tak může mít každý člen týmu stejnou konfiguraci.

POZNÁMKA Soubor projektu nemůžete vnořit do souboru projektu aplikace Autodesk Vault. Autodesk Vault nepodporuje vnořené soubory projektu.

Pokud se připojujete k databázi úložiště a databázi knihoven Obsahového centra, správce nejprve vytvoří soubor úložiště projektu a změní jej na aktivní projekt. Správce potom v dialogu Konfigurovat knihovny konfiguruje knihovny Obsahového centra.

Přehled

- Instalace serveru a klientských komponent pro projekční tým
- Vytvořte společný soubor projektu (IPJ) s požadovanou konfigurací knihoven Obsahového centra. Tento projekt lze použít jako šablonu nebo jako vnořený projekt.
- Ve společném projektu podle potřeby změňte složku, ve které jsou vytvořeny standardní komponenty.
- Pomocí konzoly serveru Autodesk Vault vytvořte uživatelské účty pro každého, kdo vyžaduje oprávnění k úpravám. Informujte všechny členy týmu o uživatelských účtech a o postupu přihlašování.

Instalace serverových součástí

Nainstalujte na serveru knihovny Obsahového centra. Podrobné informace o instalaci naleznete v průvodci Server Autodesk Vault – příručka k implementaci. Příručka je nainstalována ve formátu PDF do složky *Program Files > Autodesk > ADMS [verze] > Návoděda*.

TIP Podle potřeby používejte dva samostatné servery pro knihovny Obsahového centra a pro soubory aplikace Autodesk Vault. Instalujte server na dva počítače a pak použijte jeden jako server aplikace Autodesk Vault a druhý jako server Obsahového centra.

Pomocí konzoly serveru konfiguruje knihovny na server

Než začnete Obsahové centrum používat, nastavte knihovny Obsahového centra tak, aby odpovídaly vašim potřebám. Pomocí konzoly serveru lze vytvářet, připojovat, importovat, exportovat, odpojovat a odstraňovat knihovny Obsahového centra a měnit stav knihovny.

- 1 Když chcete spustit konzolu serveru, klepněte na položky Start ➤ Programy ➤ Autodesk ➤ Autodesk Data Management ➤ Autodesk Vault (konzola serveru).
- 2 V okně konzoly serveru rozbalte kořenovou složku a proveďte příslušné změny:
 - Chcete-li vytvořit knihovnu, pravým tlačítkem klepněte na položku Knihovny a z nabídky vyberte příkaz Vytvořit.

- Chcete-li připojit knihovnu, která je uložena ve složce výchozích knihoven, pravým tlačítkem klepněte na položku Knihovny a z nabídky vyberte příkaz Připojit knihovnu.
- Chcete-li importovat knihovnu, pravým tlačítkem klepněte na položku Knihovny a z nabídky vyberte příkaz Importovat knihovnu.
- Chcete-li odpojit knihovnu od serveru, pravým tlačítkem klepněte na název knihovny a z nabídky vyberte příkaz Odpojit.

Vytvořte uživatelské účty v Editoru Obsahového centra v konzole serveru

Vytvořte uživatelské účty v Editoru Obsahového centra v konzole serveru pro každého, kdo potřebuje oprávnění k úpravám.

- 1 Spusťte konzolu serveru: Programové soubory ➤ Autodesk ➤ Autodesk Data Management ➤ Autodesk Vault (konzola serveru).
- 2 Klepněte na položky Nástroje ➤ Správa.
- 3 V dialogu Správa klepněte na tlačítko Uživatelé.
- 4 V dialogu Správa uživatelů klepněte na tlačítko Nový uživatel.
- 5 V dialogu Nový uživatel zadejte příslušné informace o novém uživateli.
- 6 Klepněte na tlačítko Role a přiřadte uživateli roli v Obsahovém centru.
- 7 Pro přidělení oprávnění editora vyberte možnost Editor Obsahového centra.
- 8 Klepnutím na tlačítko Úložiště přiřadte uživatele k úložišti.
- 9 Podle potřeby klepněte na tlačítko Skupiny a přiřadte uživatele ke skupině (volitelně).
- 10 Klepněte na tlačítko OK.
- 11 V dialogu Správa uživatelů a pak v dialogu Správa klepněte na tlačítko Zavřít.
- 12 Informujte všechny členy týmu o uživatelských účtech a o postupu přihlašování.

Instalace klientských součástí

V místních počítačích instalujte aplikaci Autodesk Inventor. Výběrem volby Použít server úložiště přeskočte instalaci knihoven Obsahového centra.

Připojte se k serveru z aplikace Autodesk Inventor


- 1 Spusťte aplikaci Autodesk Inventor.


- 2 Klepněte na položku  ➤ Server aplikace Vault ➤ Přihlášení k úložišti.

- 3 Do dialogu Přihlásit zadejte příslušné údaje:

- Uživatelské jméno: *Zadejte jméno uživatele.*
- *Zadejte heslo.*
- Server: *Zadejte název počítače (například: MyRemoteServer), IP adresu (například: 141.111.111.111) nebo úplný název počítače pro vaši síťovou doménu (například: pc-name.xyz.autodesk.com).*
- Databáze: *Zadejte název databáze úložiště umístěné na určeném serveru.*
- Chcete-li být v další relaci aplikace Autodesk Inventor automaticky přihlášení, vyberte možnost Automaticky přihlásit v další relaci.

TIP Jestliže používáte dva servery pro obsah a úložiště, změňte nastavení na

počítačích členů pracovní skupiny: Klepněte na položku  ➤ Server aplikace Vault ➤ Možnosti připojení a v dialogu Možnosti připojení vyberte položku Použít pro obsah a úložiště samostatné servery. Chcete-li se přihlásit k serveru

Obsahové centrum, klepněte na položku  ➤ Server aplikace Vault ➤ Přihlášení do Obsahového centra. Chcete-li zobrazit stav serveru, klepněte na

položku  ➤ Server aplikace Vault ➤ Stav připojení.

Vytvoření souboru projektu (IPJ) a konfigurace knihoven Obsahového centra


Konfigurace knihoven jsou ukládány do projektu aplikace Autodesk Inventor a upravovány v Editoru projektu.

Po nastavení konfigurace společného projektu zkopírujte soubor projektu (.ipj) do sdíleného umístění. Požádejte každého člena týmu, aby projekt používal jako šablonu nebo jako vnořený projekt.

TIP Lze vytvořit několik projektů s různým nastavením, které je specifické pro projekty vaší společnosti.

Konfigurovat knihovny Obsahového centra



- 1 Klepněte na položku  ➤ Správa ➤ Projekty.
- 2 V dialogu Projekty vytvořte soubor projektu nebo vyberte existující soubor projektu.
- 3 V dialogu Projekty stiskněte tlačítko Konfigurovat knihovny Obsahového centra.
- 4 V dialogu Konfigurovat knihovny nastavte konfiguraci knihoven Obsahového centra. Odstraňte všechny knihovny, které nepoužíváte, a přidejte knihovny, které chcete používat. Podle potřeby migrujte staré knihovny.
- 5 Stisknutím tlačítka OK zavřete dialog Konfigurovat knihovny.
- 6 V dialogu Projekty stiskněte tlačítko Uložit.

POZNÁMKA Chcete-li zlepšit výkon, odstraňte všechny knihovny Obsahového centra, které pracovní skupina nepoužívá. V dialogu Konfigurovat knihovny vyberte knihovnu a klepněte na možnost Odstranit knihovnu. Podle potřeby lze odstraněné knihovny přidat zpět pomocí tlačítka Přidat knihovnu.

Podle potřeby změňte složku, ve které jsou vytvořeny standardní komponenty.

Když Obsahové centrum vytvoří komponent, nejdříve prohledá vyrovnávací paměť doposud používaného obsahu umístěného v místě uložení složky Soubory Obsahového centra, aby se zkrátila doba vyhledání běžně používaných komponent. Přestože lze nastavit i jiné místo uložení složky Soubory Obsahového centra, v zájmu optimalizace výkonu doporučujeme použít stejné místo uložení této složky u všech projektů.

- 1 V dialogu Projekt rozbalte Možnosti složky.
- 2 Pravým tlačítkem klepněte na položku Soubory Obsahového centra a zadejte nové umístění složky Soubory Obsahového centra.
 - Zadejte síťové umístění, aby všichni uživatelé sdíleli stejnou vyrovnávací paměť vytvořených komponent. Síťové umístění každému ve sdíleném prostředí zajišťuje stálý přístup ke stejným normalizovaným součástem a automaticky poskytuje nejnovější obsah knihoven.
 - Určete umístění na místních jednotkách pro uživatele, aby si rozhodovali, kdy chtějí obnovit své knihovny. Uživatel musí v tomto scénáři klepnout na kartu Správa ➤ panel Obsahové centrum ➤ Obnovit, aby získal nejnovější obsah.
- 3 V dialogu Projekty stiskněte tlačítka Uložit a Hotovo.

Konfigurace nastavení lokálního projektu

Když chcete změnit konfiguraci knihovny v projektu aplikace Autodesk Inventor připojte se k serveru.

Lokální projekt vytvořte některým z těchto způsobů:

Vytvořte lokální projekt, který využívá společný projekt jako vnořený soubor.

POZNÁMKA Soubor projektu nemůžete vnořit do souboru projektu aplikace Autodesk Vault. Autodesk Vault nepodporuje vnořené soubory projektu.

- 1 V dialogu Projekt v aplikaci Autodesk Inventor vytvořte nový osobní soubor projektu.
- 2 Poklepáním na nový projekt jej změňte na aktivní.
- 3 V dialogu Otevřít projekt zvýrazněte vnořené soubory a potom klepněte na položku Upravit vybranou položku.
- 4 Najděte umístění souboru společného projektu (IPJ) s konfigurací nastavenou správcem.
- 5 Klepněte na tlačítko Otevřít.
- 6 V dialogu Projekty stiskněte tlačítka Uložit a Hotovo.

Použijte společný projekt jako šablonu pro lokální projekt

Když vytvoříte osobní soubor projekt se sdíleným projektem ve formě šablony, lokálně můžete uložit filtry a oblíbené položky.

TIP Vyberte společný projekt předtím, než klepnete na tlačítko Nový pro použití vybraného projektu jako šablony. Nový projekt má stejné definice knihovny jako společný projekt.

- 1 V dialogu Projekt v aplikaci Autodesk Inventor přidejte k vašim projektům společný soubor projektu (IPJ) vytvořený správcem:
 - 1 Klepněte na tlačítko Procházet.
 - 2 V dialogu Vyberte soubor projektu vyberte a otevřete společný soubor projektu (IPJ) vytvořený správcem.
- 2 V dialogu Projekty zvýrazněte společný soubor projektu.
- 3 Klepněte na tlačítko Nový.
- 4 Vytvořte nový osobní soubor projektu.

- 5 Klepnutím na tlačítko Dokončit vytvoříte projekt.
- 6 Nový projekt podle potřeby upravte.
- 7 Poklepáním na osobní projekt jej změňte na aktivní.
- 8 V dialogu Projekty stiskněte tlačítka Uložit a Hotovo.

Nastavení prostředí Obsahového centra pro samostatného uživatele

Pracujete-li jako samostatný uživatel, doporučujeme pracovat v prostředí místního obsahu. Nemusíte se přihlašovat k serveru nebo nastavovat jakákoliv uživatelská povolení. S knihovnami se zachází jako se soubory ve složce místního obsahu na vašem pevném disku. Práce s knihovnami, například vytváření, odstranění, přesouvání nebo kopírování je pohodlnější.

Krok 1: Instalace aplikace Autodesk Inventor


Vyberte při instalaci aplikace Autodesk Inventor volbu Místní obsah. Vyberte potom standardní knihovny Obsahového centra, které chcete nainstalovat. Knihovny se instalují jako soubory ve složce místního obsahu ve vašem počítači.

Krok 2: Přesuňte při prvním spuštění starší uživatelské knihovny

Když poprvé spustíte aplikaci Autodesk Inventor, Obsahové centrum vyhledává starší uživatelské knihovny uložené na vašem počítači. Je-li na vašem počítači nainstalovaný starší server ADM a pokud byly nalezeny starší uživatelské knihovny, Obsahové centrum automaticky začne přenášet starší knihovny do místního obsahu. V dialogu Migrace knihoven Obsahového centra klepnutím na tlačítko Ano provedte přenos.

Krok 3: Nakonfigurujte v projektu knihovny Obsahového centra



- 1 Klepněte na položku  ► Správa ► Projekty.
- 2 V dialogu Projekty stiskněte tlačítko Konfigurovat knihovny Obsahového centra.
- 3 Použijte v dialogu Konfigurace knihoven volby k úpravě konfigurace a potom klepněte na tlačítko OK.
- 4 V dialogu Projekty stiskněte tlačítka Uložit a Hotovo.

POZNÁMKA Čím méně knihoven v projektu konfigurujete, tím bude výkon Obsahového centra lepší.

Tipy:


- Pomocí příručky Přenos knihoven přemístíte knihovny ze serveru úložiště do místního obsahu.
- Zkopírujte externí uživatelské knihovny místního obsahu do vaší složky místního obsahu: Vyberte knihovnu, do které se bude kopírovat a zkopírujte ji jako soubor do složky místního obsahu. Knihovna se zobrazí v dialogu Konfigurovat knihovny v seznamu Knihovny a potom je možné ji přidat do konfigurace.

POZNÁMKA Zkopírovaná knihovna musí být ve složce místního obsahu jedinečná, to znamená, že musí mít jedinečný Název souboru a název interní knihovny. Název interní knihovny je vytvořen, když je vytvořena knihovna, a nelze ho měnit. Existuje-li více knihoven se stejným interním názvem ve složce místního obsahu, jsou duplicitní, i pokud mají různé názvy souborů a názvy zobrazení. Konfigurace Obsahového centra neumožňuje přidávání duplicitních knihoven k aktuálním konfigurovaným knihovnám.

Krok 4: Podle potřeby změňte složku, ve které jsou uloženy standardní komponenty

Chcete-li změnit složku Soubory Obsahového centra v projektu aplikace Autodesk Inventor:



- 1 Klepněte na položku  ➤ Správa ➤ Projekty.
- 2 V dialogu Projekty rozbalte Možnosti složky.
- 3 Klepněte pravým tlačítkem na položku Soubory Obsahového centra a potom vyberte z místní nabídky položku Upravit. Potom nastavte nové umístění složky pro soubory Obsahového centra.
- 4 V dialogu Projekty stiskněte tlačítka Uložit a Hotovo.

Podle potřeby změňte výchozí složku, ve které jsou vytvořeny standardní komponenty:

- 1 Přejděte na pás karet a klepněte na kartu Nástroje ➤ panel Možnosti ➤ Možnosti aplikace.
- 2 Na kartě Soubor v dialogu Možnosti aplikace změňte výchozí složku souborů Obsahového centra.
- 3 Stisknutím tlačítka Použít a OK dialog Možnosti aplikace zavřete.

POZNÁMKA Když Obsahové centrum vytvoří komponent, nejdříve prohledá vyrovnávací paměť doposud používaného obsahu umístěného v místě uložení složky Soubory Obsahového centra, aby se zkrátila doba vyhledání běžně používaných komponent. Přestože lze nastavit i jiné místo uložení složky Soubory Obsahového centra, v zájmu optimalizace výkonu doporučujeme použít stejné místo uložení této složky u všech projektů.

Migrace

Aktualizace vaší verze aplikace Autodesk Inventor často znamená nutnost migrace existujících souborů, které musí vyhovovat vylepšením formátu souborů aplikace Autodesk Inventor. Při práci s aplikacemi Autodesk Vault a Autodesk Inventor dávejte pozor na různé přístupy k migrujícím datům. Vyberte metodu, která nejvíce vyhovuje konkrétním potřebám.

Je důležité rozlišovat mezi čtyřmi typy dat, která musí být migrována pro každou verzi:

- soubory aplikace Autodesk Inventor, **Poznámka:** otevřením a uložením souboru vznikne jeho nová verze. Jestliže nechcete, aby vznikaly nové verze upravených souborů, není nutné soubory migrovat. Chcete-li pracovat se soubory postupu, doporučujeme použít nástroj Plánování úloh.
- knihovny Obsahového centra,
- knihovny stylů.

POZNÁMKA Informace o serveru úložiště naleznete v příručce k implementaci serveru úložiště umístěné na stránce dokumentace instalačního programu serveru Autodesk Vault.

Starší soubory návrhu (IPT, IDW, DWG, IAM, IPN): použijte nástroj Plánování úloh

Doporučujeme použít nástroj Plánování úloh k migraci souborů podle potřeby. Informace o použití nástroje Plánování úloh najdete v nástroji Plánování úloh a v nápovědě k aplikaci Autodesk Inventor.

Soubory Obsahového centra (R2008, R2009, R2010):

POZNÁMKA Typ návrhových dat a jejich stáří určují metodu migrace, která zajistí její úspěšnost.

- 1 Stránka dokumentace je přístupná z průvodce instalací instalace aplikace Autodesk Inventor.

- 2 Klepnutím na možnost Dokumentace ve spodním levém rohu Průvodce instalací se dostanete na stránku Dokumentace.
- 3 Přejděte k dokumentu Obsahové centrum pro více souběžných verzí aplikace Inventor.

V obsahu nápovědy k aplikaci Autodesk Inventor přejděte k následujícím položkám:

- Autodesk Inventor ➤ Sestavy ➤ Obsahové centrum ➤ Migrace a synchronizování uživatelských knihoven,
- Autodesk Inventor ➤ Sestavy ➤ Obsahové centrum ➤ Administrativní úlohy na serveru Autodesk.

Další informace naleznete v online nápovědě:

- 1 V aplikaci Autodesk Inventor klepněte na tlačítko Nápověda.
- 2 Vyberte kartu Obsah a navigujte na témata:
- 3 Autodesk Inventor ➤ Spolupráce a vizualizace ➤ Sdílení dat ➤ [Plánovač úloh](#) na straně 21

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Nezapomeňte klepnout na tlačítko **Zpět** abyste se vrátili do příručky správce CAD, jestliže klepnete na některý odkaz na této stránce.

Migrace dat aplikace Autodesk Inventor

Aktualizace vaší verze aplikace Autodesk Inventor často znamená nutnost migrace vašich existujících souborů pro vyhovění doplňkům položky formátu souboru aplikace Autodesk Inventor. Když pracujete s aplikací Autodesk Vault a Autodesk Inventor, dávejte pozor na různé přístupy pro migraci dat, abyste vybrali metodu, která nejlépe vyhovuje vašim potřebám.

Pro migraci neknihovních souborů uložených v úložišti existují dvě různé metody. Lze použít buď Plánovač úloh nebo nechat aplikaci Autodesk Inventor migrovat data, když jsou soubory otevřeny pro úpravu. Obě metody mají své klady a zápory. Použití Plánovače úloh garantuje, že všechny soubory jsou aktualizované, ale má za následek zvětšování velikosti úložiště. Použití aplikace Autodesk Inventor pro migraci souborů podle potřeby má za následek malou změnu v úložišti, ale data nemohou migrovat také ze starších verzí do nových verzí, když jsou soubory starší o více než tři verze aplikace Autodesk Inventor.

Migrace dat pomocí aplikace Autodesk Inventor

Když otevřete soubory aplikace Autodesk Inventor, aplikace Autodesk Inventor automaticky migruje data do aktuální verze. Po migraci souborů je zařadíte zpět do úložiště.

POZNÁMKA Jestliže otevřete návrh, který vyžaduje migraci a není vydán, nejste vyzváni vydat soubory. Když uložíte návrh, soubory jsou uloženy místně, ale ne do úložiště. Jakékoliv následné změny, které provedete ve vašem návrhu, nejsou uloženy do úložiště, pokud nejdříve ručně nevydáte soubory.

Migrace dat pomocí pomůcky migrace.

- 1 V prohlížeči aplikace Autodesk Vault vydejte úplnou složku obsahující data aplikace Autodesk Inventor. V tomto okamžiku není nutné vydat soubory knihovny.
- 2 V nabídce Start systému Windows vyberte položku Programy ➤ Autodesk ➤ Autodesk Inventor [verze] ➤ Nástroje ➤ Plánovač úloh.
- 3 Z nabídky Vytvořit úlohu vyberte položku Migrovat soubory.
- 4 Chcete-li migrovat dva nebo více souborů součástí (.ipt), vyberte v dialogu Migrovat soubory možnost Přidat složku. Pokud soubory migrujete z úložiště, nezapomeňte nejdříve aktivovat zaškrtnutím políčko Migrovat z úložiště. Pokud provádíte migraci úložiště, budete vyzváni k přihlášení k úložišti.

POZNÁMKA

- 5 Jestliže migrujete soubory nyní, klepněte na zaškrťovací políčko Odeslat nyní. Jestliže nastavujete úlohu pro pozdější migraci souborů, naplánujte počáteční čas, datum atd. pro tuto úlohu.
- 6 Klepněte na položku Možnosti.
 - Vyberte zaškrťovací políčko Úplná přestavba. Tento krok je volitelný, ale doporučený.
 - Vyberte zaškrťovací políčko Historie kompaktního modelu.
 - Ověřte, že je vybrána položka Přeskočit migrované soubory.

POZNÁMKA Položka Přeskočit migrované soubory musí být vybrána.

- 7 V dialogu Možnosti migrace klepněte na tlačítko OK.
- 8 V dialogu Migrovat soubory klepněte na tlačítko OK.

- 9 Po migraci souborů zařadte migrované soubory do úložiště pomocí doplňku aplikace Autodesk Vault, aby aplikace Autodesk Inventor zachovala závislosti souborů.

Migrace knihoven.

Když migrujete soubory knihovny umístěné v úložišti, musíte mít jednouživatelský projekt konfigurovaný pro přístup ke všem souborům knihovny. Nejlepší je vytvořit soubor projektu, který obsahuje všechny cesty knihovny z vašich existujících souborů projektu. Všechny cesty musí směřovat ke stejnému umístění jako původní soubor projektu a mít přesně stejný název cesty knihovny.

Jestliže soubory knihovny neobsahují odkazy na soubory obsažené v jiných knihovnách, lze použít výchozí projekt.

POZNÁMKA Je důležité, aby ostatní uživatelé neměli přístup k souborům v úložišti, když soubory migrují.

- 1 Vydejte kopii všech souborů knihovny do místního adresáře mimo aktuální umístění odkazované jinými projekty.
- 2 Migrujte všechny soubory knihovny pomocí Plánovače úloh. V nabídce Start systému Windows vyberte položky Programy ► Autodesk ► Autodesk Inventor [verze] ► Nástroje ► Plánovač úloh.
- 3 Z nabídky Vytvořit úlohu vyberte položku Migrovat soubory.
- 4 V dialogu Migrovat soubory procházením najděte soubor projektu knihovny, který jste vytvořili.
- 5 Klepněte na položku Přidat a pak vyberte položku Přidat složku.
- 6 Jestliže migrujete soubory nyní, klepněte na zaškrtnutí políčko Odeslat nyní. Jestliže nastavujete úlohu pro pozdější migraci souborů, naplánujte počáteční čas, datum atd., pro tuto úlohu.
- 7 Klepněte na položku Možnosti.
 - Vyberte zaškrtnutí políčko Úplná přestavba. Tento krok je volitelný, ale doporučený.
 - Vyberte zaškrtnutí políčko Historie kompaktního modelu.
- 8 V dialogu Možnosti migrace klepněte na tlačítko OK.
- 9 V dialogu Migrovat soubory klepněte na tlačítko OK.
- 10 Po migraci souborů zařadte migrované soubory do úložiště pomocí doplňku aplikace Autodesk Vault, aby aplikace Autodesk Inventor zachovala závislosti souborů.

- 11 Udělejte kopie souborů knihovny do aktuálního umístění odkazovaného jinými projekty.

POZNÁMKA Předpokládáme, že jste aktualizovali všechny vaše licence aplikace Autodesk Inventor na aktuální verzi.

Plánovač úloh

Plánovač úloh je samostatná aplikace, která provádí automatizované úlohy a funguje jako dávkový procesor v aplikaci Autodesk Inventor a jiných aplikacích.

Chcete-li otevřít Plánovač úloh, klepněte na nabídku Start ► Programy ► Autodesk ► Autodesk Inventor (verze) ► Nástroje ► Plánovač úloh.

Aplikaci Plánovač úloh používejte pro organizování nebo nadefinování jedné nebo několika časově náročných úloh z různých typů programů a provádění těchto úloh v určeném pořadí a v čase, který naplánujete. Zavřete okno Plánovače úloh a naplánované úlohy se uskuteční v zadaném čase.

Plánovač úloh obsahuje předdefinované správce úloh pro provádění běžných úloh a uživatelského správce úloh pro zadání vašich vlastních úloh. Je k dispozici Správce postupných úloh pro zadání řady předdefinovaných a uživatelských úloh. Úloha Migrovat soubory se používá pro migraci souborů přímo z Trezoru.

Kromě uživatelských a sekvenčních úloh patří mezi předdefinované úlohy i následující úlohy:

- migrace souborů,
- aktualizace návrhu,
- publikace souborů DWF,
- tisk souborů,
- import a export souborů
- zařazení do úložiště,
- vydání z úložiště,
- získání poslední verze z úložiště,
- převod IDW na DWG,
- obnovení standardních komponent v sestavách.

Podrobnější Nápověda je k dispozici v aplikaci Plánovač úloh.

Zvýšení výkonu v migraci souboru

Přístup:



Start ► Programy ► Autodesk ► Autodesk Inventor [verze] ► Nástroje ► Plánovač úloh.



V hlavní nabídce Plánovač úloh klepněte na položky Vytvořit úlohu ► Migrovat soubory.

TIPY

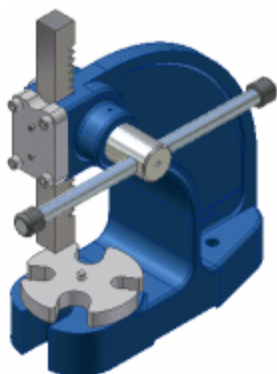
- V dialogu Migrovat soubory klepněte na kartě Možnosti na možnost ► Úplná přestavba.
I když tato metoda zabere více času než výběr celého projektu pro migraci v jednom okamžiku, dodržení těchto kroků nakonec vede ke zvýšení výkonu aplikace Autodesk Inventor.
- Vždy si nejprve vytvořte zálohu.
- Nejprve migrujte všechny soubory součástí (.ipt), potom všechny podsestavy a nakonec hlavní sestavu.
Následující metoda sníží dobu otevírání modelu sestavy, protože Autodesk Inventor nepotřebuje migrovat soubory před otevřením.
I když tato metoda může zpomalit migraci, nakonec vede ke zvýšení výkonu aplikace Autodesk Inventor.

POZNÁMKA Tato metoda je rychlejší než výběr celého projektu pro migraci v jednom okamžiku v aplikaci Autodesk Inventor

Pro zajištění plné výhody Úsporného paměťového režimu migrujte všechny vaše soubory aplikace Autodesk Inventor R10 včetně dřívějších. Pro zajištění tohoto úkolu použijte Plánovač úloh. Přejděte na Plánovač úloh: Programy ► Autodesk ► Autodesk Inventor [verze] ► Nástroje ► Plánovač úloh.

- 1 V dialogu Migrace souborů klepněte na tlačítko Přidat. Klepnutím na tlačítko Přidat složku migrujte dva nebo více souborů součástí (.ipt) a potom vyberte Místní disk nebo Úložiště.
- 2 Procházejte příslušnou složku a klepněte na tlačítko OK.

- 3 Klepněte na šipku dolů ve sloupci Název souboru a výběrem položky .ipt zobrazte pouze soubory součástí.
- 4 Jakmile skončíte, zopakujte předchozí kroky u všech podsestav (nikoli u hlavní sestavy).
- 5 Zopakujte tyto kroky u hlavní sestavy.
- 6 Nakonec migrujte výkres (.idw) a soubory prezentace (.ipn).



POZNÁMKA Tato metoda je efektivnější než výběr celého projektu pro migraci současně. Pomocí této metody načte Autodesk Inventor každou součást a podsestavu do paměti jednu po druhé, před uvolněním paměti pro položku.

Při migraci hlavní sestavy Autodesk Inventor načte všechny součásti a podsestavy samostatně do paměti, včetně opakovaně se vyskytujících součástí a pole sestav. Tato metoda může vést k „nedostatku paměti“ a nestabilitě velkých sestav, protože systém Windows může na 32bitovém operačním systému vyhradit každému procesu CPU maximálně 2 GB paměti (toto 2 GB omezení se může rozšířit nad rámec paměti RAM nebo stránkovacího souboru). U velkých sestav s polem komponent to může být závažný problém.

Migrace starších uživatelských knihoven Obsahového centra

V dialogu Konfigurovat knihovny jsou uvedeny dostupné knihovny v místním obsahu nebo v odpovídajícím oddílu serveru Vault. Zastaralé uživatelské knihovny jsou označeny následující ikonou:



Nutno migrovat označuje knihovnu, která obsahuje data z předchozí verze aplikace Autodesk Inventor. Knihovnu nelze použít v Obsahovém centru, dokud není migrována.



Potřebná synchronizace označuje knihovnu, která obsahuje rodiny dat s odkazem na nadřazené rodiny a některé z nadřazených rodin, které byly změněny. Knihovnu je možné vytvořit v Obsahovém centru, ale vytvořené členy nadřazených rodin a kopírované rodiny se mohou lišit.

Starší uživatelské knihovny, které obsahují uživatelem publikovaný obsah nebo standardní úpravy obsahu, musí být migrovány, aby je bylo možné použít v Obsahovém centru.

Nacházejí-li se vaše starší knihovny na serveru, musíte nejdříve převést knihovny do nového schématu databáze serveru. Doporučujeme transformovat knihovny procesem migrace, který automaticky začne po instalaci. Jakmile na serveru transformujete starší knihovny, zkopírujte je do oddílu serveru nové verze aplikace Autodesk Inventor. Potom knihovny migrujte a synchronizujte použitím nástroje Aktualizovat.

Nástroj Aktualizovat

Nástroj Aktualizovat je průvodce, který migruje obsah starších knihoven do aktuální verze aplikace Autodesk Inventor a synchronizuje kopírované rodiny pomocí odkazu a jejich nadřazených prvků.

Proces migrace přenesení šablony a data rodiny do nového formátu aplikace Autodesk Inventor. Před použitím starších uživatelských knihoven v nové verzi aplikace Autodesk Inventor je nutné provést jejich migraci.

Když přidáte starší uživatelskou knihovnu do konfigurace nové verze aplikace Autodesk Inventor, je označena jako **Potřebná migrace**.

Proces synchronizace rozvede úpravy z nadřazené rodiny do kopírované (podřazené) rodiny pomocí odkazu. Přepis dat v rodině kopie je zabráněno, ale všechny další změny se použijí. Jestliže změníte soubor šablony, soubor šablony bude přepsán aktualizací rodiny.

Rodina s vazbou bude zastaralá při její změně (tj. je instalována nová verze nadřazené rodiny nebo dojde k úpravě nadřazené rodiny). Nadřazená rodina musí být dostupná v konfiguraci Obsahového centra, aby se zachovala synchronizace. Není-li nadřazená rodina k dispozici, odpovídající kopírovaná rodina je označena jako aktuální. Po přidání knihovny do konfigurace pomocí upravené nadřazené rodiny, kopírovaná rodina je označena jako zastaralá a její knihovna je označena jako **Potřebná synchronizace**.

Chyby v procesu migrace

Automatická migrace dat nemusí u některých rodin v knihovně proběhnout úspěšně. V tom případě musíte rodiny ručně opravit. Zvláště následující data nebo změny mohou vyžadovat zásah uživatele:




- rodiny nebo součásti publikované uživatelem v kategoriích vyžadujících autorizovaný obsah musí být nejprve aktualizovány (a znovu publikovány v případě, že definice kategorie byla změněna),
- rodiny zkopírované ze starší knihovny Standardní obsah a přidání členy představující uživatelské rozměry,
- nové parametry kategorie, které vyžadují mapování sloupce,
- parametry odebrané kategorie,

- změny v šablonách součástí,
- změny v názvu rodiny,
- úpravy v tabulce rodiny,
- nové rodiny,
- šablony součástí uživatelsky publikovaných součástí.

Migrace a synchronizace knihovny použitím nástroje Aktualizovat

Před použitím uživatelských knihoven vytvořených v Obsahovém centru v novější verzi aplikace Autodesk Inventor je nutné provést jejich migraci. Synchronizace knihovny je volitelná.

TIP Vytvořte záložní kopii vašich starších knihoven předtím, než je zpracujete pomocí nástroje Aktualizovat.

- 1 Klepněte na položku  ► Správa ► Projekty.
 - 2 V dialogu Projekty stiskněte tlačítko Konfigurovat knihovny Obsahového centra.

 - 3 V dialogu Konfigurovat knihovny klepněte na nástroj Aktualizovat. 
-
- TIP** Než spustíte nástroj Aktualizovat, vyberte volbu Použít pro všechny uživatelské knihovny, které chcete migrovat nebo synchronizovat.
-
- 4 V průvodci nástroje Aktualizovat zkontrolujte úvodní stránku a potom klepněte na tlačítko Další.
 - 5 Vyberte knihovny, které chcete migrovat, a potom klepněte na tlačítko Další.
V seznamu Knihovny určené k migraci se zobrazí starší knihovny, které je nutné migrovat. Jestliže zrušíte výběr některé knihovny, daná knihovna nebude dostupná pro použití ve verzi aplikace Autodesk Inventor.
 - 6 Vyberte knihovny, které chcete synchronizovat, a potom klepněte na tlačítko Další.
V seznamu Knihovny určené k synchronizaci se zobrazí všechny knihovny, které zahrnují zastaralé kopírované rodiny s vazbou na nadřazené rodiny. Nadřazené rodiny musejí být dostupné v aktuální konfiguraci, aby byla synchronizace provedena.

POZNÁMKA Synchronizace je volitelná. Knihovnu můžete použít, i když není synchronizovaná.

TIP Podle potřeby potlačte vazby rodin, aby se odložila jejich synchronizace. Klepněte pravým tlačítkem na rodiny v dialogu Editor Obsahového centra a klepněte na položku Vypnout spojení.

- 7 Chcete-li uložit upravené šablony rodiny pro aktualizované rodiny, určete záložní složku. Chcete-li přeskočit zálohování šablon rodin, zaškrtněte možnost Nevytvářet zálohu. Chcete-li přepsat existující šablony ve vybrané záložní složce, vyberte položku Přepsat existující záložní soubory. Volby nejsou k dispozici, pokud není žádná knihovna synchronizována.

TIP Uživatelem definované šablony rodin se nahradí šablonami z nové knihovny aplikace Autodesk Inventor pro synchronizované rodiny. Chcete-li obnovit šablony, vytvořte jejich záložní kopie a potom ručně nahradte standardní šablony vašimi upravenými šablonami uloženými v záložní složce.

Chcete-li uložit soubor protokolu, vyberte položku Vytvořit soubor protokolu a určete složku, do které se uloží soubor protokolu.

Klepnutím na tlačítko Další proces spusťte. Proces nástroje Aktualizovat může trvat dlouho, zvláště pokud se zpracovává velké množství dat.

- 8 Po dokončení procesu zkontrolujte poznámky a výsledky.
Veškeré problémy budou uvedeny v dialogu a v souboru protokolu. Obsah, který nebyl úspěšně migrován, nelze použít a musí být opraven ručně.
- 9 Pokud jste synchronizovali knihovnu, obnovte všechny vytvořené členy kopírovaných rodin, které byly při synchronizaci upraveny. Otevřete sestavy s odpovídajícími normalizovanými součástmi a klepněte na nástroj Obnovit standardní komponenty. Nebo použijte Plánování úloh, abyste jedním procesem obnovili standardní komponenty ve více sestavách.

Ruční oprava chybných rodin

Podrobnosti pro opravy rodin se nacházejí v nápovědě rodiny v Editoru Obsahového centra. Dvě ikony představují dva různé problémy:



Je potřeba nové mapování parametru nebo opětovné publikování šablony součásti. Rodinu je možné použít, ale při použití může dojít k chybě.

Otevřete dialog Vlastnosti rodiny a kategorie mapování. Pravděpodobně bude potřeba upravit šablonu rodiny, aby byl zajištěn zdroj pro nové mapování do parametrů kategorie. Použitím příkazu Otevřít

z Obsahového centra otevřete soubor šablony a upravte ho. Nahradte potom v Editoru Obsahového centra šablonu rodiny.

Je-li potřeba, proveďte se šablonou rodiny proces publikování.




Hodnoty v tabulce rodiny chybí. Rodina je neplatná a nelze ji použít.
Upravte tabulku rodiny a přidejte chybějící data do správné rodiny.

Oprava rodin, které potřebují publikování

Starší obsah, který vyžaduje publikování, je třeba znovu publikovat a přesunout zpět do odpovídající kategorie, aby byl dostupný v aplikacích, například Design Accelerator nebo Trubky a potrubí.



- 1 Klepněte na položku  ➤ Otevřít ➤ Otevřít z Obsahového centra.
- 2 Na pásu karet klepněte na kartu Správa ➤ panel Autor ➤ Komponenta.
- 3 Publikování součásti pro příslušnou kategorii.
- 4 Chcete-li získat publikovanou součást zpět jako soubor šablony pro rodinu:
 - Přejděte na pás karet a klepněte na kartu Správa ➤ panel Obsahové centrum ➤ Editor.
 - Pravým tlačítkem myši klepněte na příslušnou rodinu a vyberte příkaz Nahradit šablonu součástí.
 - Vyberte novou šablonu.
 - Stiskem tlačítka OK použijte změny.




POZNÁMKA Příkaz Publikování rozpozná kategorii, do které součást patří, a kategorii (druh součásti) bude automaticky nastavena.

Rychlý průvodce

Nástroj Aktualizovat

Použitím průvodce nástroje Aktualizovat migrujte a synchronizujte uživatelské knihovny.

Přístup:

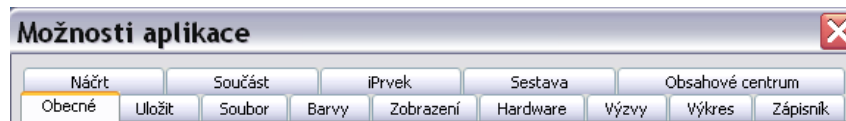
Klepněte na položku  ➤ Správa ➤ Projekty. V dialogu Projekty stiskněte tlačítko Konfigurovat knihovny Obsahového centra.  V dialogu Konfigurovat knihovny klepněte na nástroj Aktualizovat. 

- | | |
|---|--|
| Krok 1: Úvítací stránka | Přečtěte si úvodní stránku a klepněte na tlačítko Další. |
| Krok 2: Knihovny k migraci | Vyberte knihovny, které chcete migrovat, a potom klepněte na tlačítko Další. V seznamu Knihovny určené k migraci se zobrazí všechny starší knihovny, které je nutné migrovat. Jestliže zrušíte výběr některé knihovny, daná knihovna nebude dostupná pro použití ve verzi aplikace Autodesk Inventor. |
| Krok 3: Knihovny k synchronizaci | Vyberte knihovny, které chcete synchronizovat, a potom klepněte na tlačítko Další. V seznamu Knihovny určené k synchronizaci se zobrazí všechny knihovny, které zahrnují zastaralé kopírované rodiny s vazbou na nadřazené rodiny. Nadřazené rodiny musejí být dostupné v aktuální konfiguraci, aby byla synchronizace provedena. Synchronizace není povinná. |
| Krok 4: Analýza knihovny | Nastavte volby a klepnutím na tlačítko Další proces spustíte. Vybrat umístění pro zálohu přizpůsobených součástí Podle potřeby změňte umístění záložní složky. Nevytvářet zálohu upravených šablon součástí Výběrem této volby zrušíte šablony upravené rodiny. Pokud ji nezaškrtnete, starší uživatelské šablony rodin se uloží do záložní složky a budete pak moci nahradit standardní šablony vašimi uživatelskými šablonami. Přepsat stávající soubory Vyberte pro nahrazení stávajících souborů v záložní složce novými soubory. Vytvořit soubor protokolu Výběrem této volby vytvoříte soubor protokolu. Soubor protokolu se uloží do zadané složky. |
| Krok 5: Aktualizace dokončena | Zkontrolujte zprávu o procesu. Hotovo zobrazuje seznam všech dokončených akcí. Vyžadována konečná úprava: zobrazuje seznam rodin, které vyžadují dodatečnou úpravu. |

Chyby zobrazuje seznam rodin, které nebyly aktualizovány, a proč se je nepodařilo aktualizovat.

Definování možností aplikace a exportovat do sdíleného serveru

Zvažte, zda následující nastavení Možností aplikace jsou výhodná pro společnost.



Poznámka:

Karta Soubory: specifikujte síťová umístění sdílených návrhových souborů.

POZNÁMKA Zajistěte, aby měli uživatelé pro přístup k tomuto umístění oprávnění v síti.

Karta Hardware: Nejlepší grafický výkon nabízí certifikovaná grafická karta Direct 3D používající správný ovladač.

POZNÁMKA Další informace najdete na webové stránce Hardware aplikace Autodesk Inventor: <http://www.autodesk.com/inventor-graphic-cards>

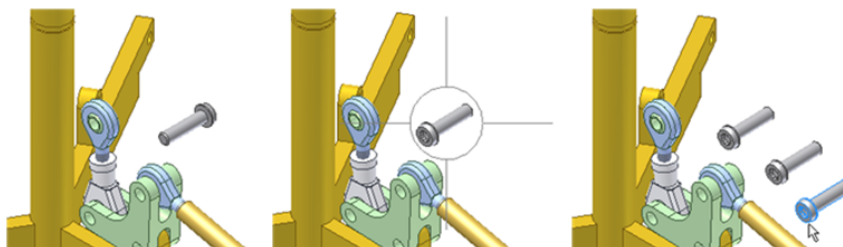
Zvažte následující nastavení:

Karta Obecné: Pro lepší zobrazení zvýšte měřítko Poznámka (z 1,2 na 1,5), čímž zvětšíte kóty náčrtu a ikony vazeb.

Pokud budou uživatelé pracovat s velkými sestavami nebo složitými součástmi, vypněte možnost Povolit funkci Prehighlight v části Výběr. Také vypněte možnost Vybrat jiné zpoždění.

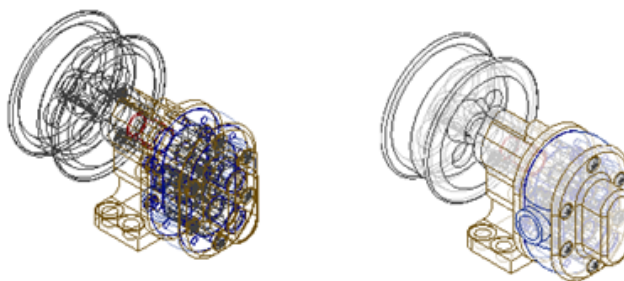
Karta Sestava:

Použijte poslední orientaci výskytu pro umístění komponenty = Zapnuto. Aktivace tohoto ovládacího prvku zvyšuje produktivitu. Jestliže například umístíte objekt a potom jím otáčíte nebo jej omezujete, všechny nové výskyty jsou umístěny s původní orientací. Následující sekvence zobrazuje výsledek zapnutého nastavení, otočení první instance a následné umístění dalších kopií.



Zvětšete cíl pro umístění komponenty pomocí iVazba = Žádná nebo Všechny (implicitní je zvětšení umístění komponenty). Změňte výchozí nastavení na Žádná nebo Všechny, takže uživatelé nemusejí vypnout zvětšení při každém umístění komponenty.

Karta Zobrazení: Zapněte v části Zobrazení v režimu drátového modelu ➤ Aktivní možnost Tlumit skryté hrany.



Karta Barvy:

- Nastavte barvu pozadí, jestliže chcete vynutit konzistenci. Případně může být užitečné dohodnout s návrhářem nastavení barvy pozadí a kontrastu čar, které vyhovují jejich zraku.

Karta Náčrt:

Nastavte ovládací prvky:

- Použít řízenou kótu = Zapnuto pro úsporu času a eliminaci zbytečných klepnutí tlačítkem myši.
- Upravit kótu po vytvoření = Zapnuto pro automatickou aktivaci pole pro úpravy, jakmile je kóta umístěna.
- Automaticky promítat počátek součásti při vytváření náčrtu = Je-li zapnuto, automaticky vytvoří bod, ke kterému můžete ukotvit náčrt.

- Zobrazení ➤ Čáry rastru = Vypnuto pro lepší přehlednost. Řekněte návrhářům, že pokud k zarovnání potřebují čáry rastru, mohou zapnout tuto možnost (například u souborů *.idw*).

Karta iPrvek:

- Zapněte možnosti Použití klíč 1 jako sloupec názvu prohlížeče. Tato možnost způsobí, že pro snazší rozpoznání bude každý prvek s nastavenou položkou Klíč 1 zobrazovat v prohlížeči svou hodnotu.

Další rady k nastavení možností aplikace viz: [Zlepšení výkonu a kapacity](#) na straně 31
Vyberte kartu Postup a klepněte na položku **Tipy možností aplikace**.

Uložte vlastní nastavení možností aplikace: Po dokončení konfigurace možností aplikace uložte pomocí tlačítka Exportovat aktuální nastavení možností aplikace do souboru *.xml*.

Soubor *.xml* vytvořený v dialogu Možnosti aplikace pomocí příkazu Exportovat lze použít při rozmístění – vyberte v instalačním programu možnost Chci importovat vlastní nastavení. Tato možnost je dostupná prostřednictvím Průvodce rozmístěním na instalačním médiu.

POZNÁMKA Výchozí umístění souboru je *Program Files\Autodesk\Inventor [verze]\Preferences*. Jiné umístění můžete definovat na kartě Soubor ➤ Návrhová data.

Zlepšení výkonu a kapacity

Výkon

Výkon znamená, jak rychle Autodesk Inventor dokončí operaci na počítači, včetně načítání souborů.

V systémech CAD existuje mnoho důvodů k problémům s výkonem. Některé z nich můžete vyřešit přejitím k rychlejšímu počítači nebo přidáním více paměti RAM. Udržujte systém CAD „vyladěný“ prováděním pravidelné údržby, například defragmentací disku a řešením problémů s výkonností.

Tato část se zabývá hardwarovými požadavky, nejlepšími metodami a technikami, které je dobré použít, když se dostanete s výkonností do bezvýchodné situace. Následující informace jsou příručkou do oblastí, které můžete doladit, abyste pozitivně ovlivnili výkonnost. Výkonnost můžete zvýšit použitím pouze některé z nabízených tipů, nebo můžete použít všechny, obsahuje-li vaše sestava miliony součástí.

V aplikaci Autodesk Inventor jsou možnosti, jejichž konfigurací značně zvýšíte výkon. Například pokud otevřete výkres se zapnutou volbou Odložit aktualizace, zvýšíte výkon, ale nezměníte, co načte Autodesk Inventor do paměti.

Kapacita

Kapacita označuje, kolik paměti současně vyžaduje operace a kolik paměti používá počítač v libovolném okamžiku.

Poznámka o 32bitových operačních systémech: Aplikace Microsoft Windows má omezení 4 GB paměti pro každý proces nebo aplikaci, například aplikaci Autodesk Inventor. Implicitně systém Windows vyhrazuje 2 GB prostoru operačnímu systému a zbylé 2 GB jsou určeny k provádění úkolů aplikací.

Pracujete-li běžně s rozsáhlými množinami dat nebo můžete-li výkonové problémy vyřešit přidáním více paměti RAM, zvažte, zda bude lepší přejít na 64bitový počítač, který může přistupovat k terabytům paměti RAM.

2 GB paměti není dostatečné množství pro uživatele, kteří běžně pracují s velkými sestavami a spotřebují celé 2 GB virtuální paměti. Důležité je mít tuto skutečnost na paměti při práci s velkými soubory a určit, zda je použití funkce přepínače 3 GB pro počítač výhodné. Změnou několika systémových souborů změníte výchozí nastavení, takže operační systém bude využívat 1 GB paměti a 3 GB budou dostupné aplikacím.

Také existují možnosti, které pomáhají zvýšit výkon i kapacitu. V souboru sestavy vytvořte po získání příslušných výsledků pomocí výběrových filtrů sestavy reprezentaci zobrazení návrhu. Když otevřete model, kde reprezentace zobrazení návrhu zobrazuje pouze komponenty nutné pro danou relaci, ušetříte kapacitu i výkon. Grafická data neviditelných komponent se do paměti nenačtou (proto není obětována kapacita) a model se zobrazí rychleji.

Klepně na kartu Postup a potom klepnutím na funkci Autodesk Autodesk Inventor 3 GB (Platí pouze pro 32bitové operační systémy) se naučíte jak nastavit funkci 3 GB.

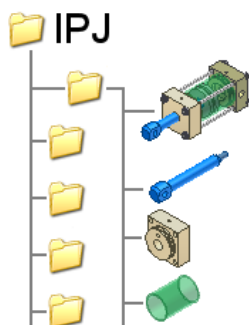
Následující tabulka porovnává kapacitu paměti 32bitových a 64bitových systémů.

| Obecné omezení paměti | 32bitové | 64bitové |
|---|------------------|----------|
| Celkový virtuální adresový prostor (založený na jednom procesu) | 4 GB | 16 TB |
| Virtuální adresový prostor na 64bitový proces | Není k dispozici | 8 TB |
| Stránkovaný fond | 470 MB | 128 GB |
| Nestránkovaný fond | 256 MB | 128 GB |
| Položka tabulky stránek systému (PTE) | 660 MB až 900 MB | 128 GB |

Dále následují další obecné pokyny:

Pravidelně defragmentujte disk pomocí nástroje operačního systému Windows
Naplánované úlohy. Jsou-li soubory aplikace Autodesk Inventor fragmentované, déle se
otevírají. Před spuštěním proveďte kontrolu disku.

Než začnete, naplánujte hierarchii sestavy a strukturu složek. Vytvořením podsestav
zlepšíte výkon než u „ploché“ struktury. Doporučujeme umístění všech komponent
podsestav nebo souvisejících souborů do stejné složky. To neznamená, že byste měli
umístit všechny vaše soubory do jedné rozsáhlé složky. Autodesk Inventor hledá všechny
soubory ve složce. Vytvořte potřebné množství složek. Čím méně souborů je ve složce,
tím rychleji požadovaný soubor naleznete. Je-li to možné, použijte pro jednoduchost
jeden soubor projektu a místní pevný disk pro úpravy.



Pomocí bloků náčrtu v kostře náčrtu 2D součástí můžete vytvořit schématické rozvržení
mechanismu. Můžete vytvářet flexibilní, vnořené bloky a aplikovat vazby náčrtu k určení
kinematiky podsestavy. Můžete odvodit bloky náčrtů do souborů komponent a vytvořit
další prvky k vývoji 3D modelů. Komponenty zůstávají spojené s příslušnými odpovídajícími
bloky a jsou aktualizovány tak, aby odrážely změny tvaru bloku.

Vytvořením součástí s více tělesy definujete sestavu. Použitím příkazu Vytvořit komponenty
převedte jednotlivá tělesa do součástí a vytvořte sestavu tak, aby všechny její komponenty
byly pevné.

Zvýšení kapacity paměti

Zaznamenáte-li problémy se spotřebou paměti při otevírání modelů aplikace Autodesk
Inventor, přečtěte si následující návrhy.

Obecné

- Úroveň zobrazení detailů koupených komponent nebo komponent knihovny
ponechte v dostačující kvalitě (například místa na obal, velikosti otvorů a umístění).
Přidání nepotřebných detailů (např. textur, závitů, prvků cívky, koutových svarů)
může ovlivnit výkon i kapacitu.

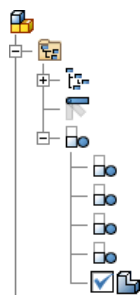
- Přepněte do stylu rozhraní Klasické.
- Uzavřete všechny aplikace, které při práci s velkými sestavami aplikace Autodesk Inventor nepotřebujete, abyste omezili stránkování pevného disku.
- Před otevřením sestavy uvolněte všechny nepotřebné doplňky. Zjistěte ve Správci doplňků, které doplňky se při startu nahrávají, abyste mohli určit, zda je možné některé z nich uvolnit. Nenahrávejte například při startu doplněk Routed systems: Kably a svazky, pokud nejsou potřeba.
- Někdy je dobré neumísťovat součásti vůbec nebo umístit jen jednu místo několika. Potlačení množství můžete provést u Rozpisky a Kusovníku pro přesné podchycení požadovaného počtu spojovacích součástí a dalšího vybavení v návrhu.
- Naučte se čistit všechny nepoužívané definice stylů. Při každé změně materiálů nebo barvy je do souboru uložena definice stylu. Jestliže je na tento soubor v sestavě mnohokrát odkazováno, mohou mít nepoužívané definice vliv na využití paměti. Do externí knihovny stylů se ukládají definice stylu materiálu, osvětlení a barvy, takže není třeba udržovat více než jednu místní uloženou definici. Chcete-li vyčistit nepoužívané definice stylů, klepněte na kartu Správa ➤ panel Styly a normy ➤ Čistit.
- Naučte se čistit všechny nepoužívané definice stylů. Při každé změně materiálů nebo barvy je do souboru uložena definice stylu. Do externí knihovny stylů se ukládají definice stylu materiálu, osvětlení a barvy, takže není třeba udržovat více než jednu místní uloženou definici. Chcete-li vyčistit nepoužívané definice stylů, klepněte na kartu Správa ➤ panel Styly a normy ➤ Čistit.
- Množiny komponent lze skrýt nebo potlačit pomocí příkazů položky Výběr na základě faktorů, kterými jsou velikost nebo vnitřní neviditelné komponenty. Uvědomte si, že zprávy rozpisky zůstávají přesné, bez ohledu na potlačení komponent.

Součásti

- Potlačte u součástí pole z rozsáhlých prvků. Zvažte použití bitmapových textur namísto polí z rozsáhlých prvků.
- Omezte v součásti zbytečné detaily. Nemodelujte například závity, zaoblení a zuby ozubených kol, pokud nejsou vyžadovány pro výrobu.
- Minimalizujte použití příkazu Přesunout tělesa u součástí s více tělesy. Kdykoliv je to možné, přidejte klepnutím pohyby skupiny do jednoho prvku.

Sestavy

- Použijte pouze takové množství vazeb sestavy, abyste dosáhli požadované pozice nebo pohybu komponenty.
- Vyhněte se nadbytečnosti. Zaškrtnutím možnosti **Povolit analýzu redundantních vazeb** v dialogu Možnosti aplikace zkontrolujte přítomnost nadbytečných vazeb. Vypněte volbu po dokončení analýzy.
- Minimalizujte použití prvků sestavy.
- Je-li to možné, použijte referenci společné vazby. Vytvoření vazby mezi všemi komponentami do společné komponenty nebo geometrie zvýší výkon a omezí složitost. Používejte například všude tam, kde je to možné, pracovní prvky Počátek k vytvoření vazeb mezi komponentami v sestavě.
- Použijte obecný počátek pro statické sestavy pomocí skeletového modelování.
- Vytvořte vazby symetrických sestav ke středovým rovinám nebo osám.
- Najděte a opravte nebo potlačte všechny chyby vazeb. Použijte aplikaci Design Doctor k izolování komponent.
- Použitím iVazeb omezte zatížení a vynuťte konzistentnost.
- Kdykoliv je to možné, používejte pole vytvořená z komponent.
- Použitím reprezentací náhradních úrovní detailů nahraďte celou sestavu jediným souborem součástí ve stejném souboru sestavy. Náhradní součást může být kterýkoliv soubor součástí na disku. Kompozitní součást náhradního povrchu vytvořená pomocí příkazu Obal nebo Odvozená komponenta značně omezují požadavky na paměť a velikost souboru sestavy.



- Při přidávání komponent do sestavy potlačte komponenty, které nejsou potřebné pro vytváření vazeb nebo umísťování nových komponent.
- Vždy, když je to možné, vypněte v souborech sestavy viditelnost závitů a pružin.

- Používejte reprezentace zobrazení návrhů velkých sestav, které budou zobrazovat pouze komponenty potřebné pro stávající úkoly. Tímto způsobem lze vylepšit grafický výkon.
- Vytvořte reprezentace zobrazení návrhu, které nastaví specifické barvy subsystémů, aby je bylo možné snadno rozlišit a spravovat.
- Komponenty, které nejsou nezbytně nutné pro stávající úlohy, potlačte pomocí reprezentace úrovně podrobností. Tímto způsobem lze snížit množství využívané paměti. Zvažte vytvoření úrovně detailů zdola nahoru. Otevřete například sestavu „všechny součásti vypnuté“ a potom zrušte potlačení součástí a komponent, které musíte vidět nebo se kterými musíte pracovat.
- Po provedení analýzy dotyku vypněte řešič dotyku.
- Vypněte možnost Adaptivní. Použijte možnost Flexibilní, pokud se musí komponenta přizpůsobit nové pozici.
- Zvažte použití nástroje Uzlová uchopení k přesnému umístění komponent a jejich ukotvení.

Výkresy

- Minimalizací počtu pohledů na listu se snažte udržet velikost výkresových souborů co nejmenší.
Například máme jeden základní pohled hlavní sestavy a maximálně 4 další promítnuté, detailní pohledy nebo řezy.
- Minimalizujte počet listů ve výkresovém souboru.
- Před vložením obrázku .bmp do rohového razítka zkontrolujte, zda je soubor .bmp uložen v nejmenším formátu povoleném normami společnosti. V aplikaci Malování je výchozím typem souboru 24bitový rastr. Snížením typu souboru na 16barevný rastr nebo Černobílý rastr zvýšíte kapacitu.
- Na kartě Výkres v položce Nastavení dokumentu nastavte Vždy v rozevírací nabídce Rozlišení bitmapy na nízké rozlišení bitmapy, aby se snížila spotřeba paměti, když pracujete s rozsáhlými nebo složitými modely stínovaných pohledů.
- Na kartě Výkres v položce Možnosti aplikace povolte **Režim úspory paměti**. Režim úspory paměti přikazuje aplikaci Autodesk Inventor, aby lépe využívala paměť jak před výpočtem, tak i během výpočtu náhledu na úkor výkonu. Šetří paměť tím, že mění způsob načítání a odebrání komponent.
Tip: Chcete-li zajistit plné výhody Režimu úspory paměti musíte migrovat všechny vaše soubory aplikace Autodesk Inventor R10 včetně dřívějších. Chcete-li tento úkol

zajistit, použijte Plánovač úloh. Zpřístupněte Plánovač úloh: Programy ➤ Autodesk ➤ Autodesk Inventor [verze] ➤ Nástroje ➤ Plánovač úloh.

POZNÁMKA Tato možnost může zvýšit kapacitu, ale bude mít negativní dopad na dobu, kterou potřebuje aplikace AutoDesk Inventor na výpočty dat.

Použití výběrových filtrů sestavy ke zvýšení výkonu

Tipy pro použití výběrových filtrů sestavy ke zvýšení výkonu ve velkých sestavách a k řízení načítání do paměti:

- Pomocí filtru viditelnosti omezte výběr nástrojů pouze na výběr z viditelných komponent.
- Při tvorbě výběrové množiny nastavte prioritu výběru na vhodný typ objektu ve výběrové sadě. Obvykle je vhodné nastavit prioritu výběru na Priorita součásti a zajistit tak, že při tvorbě výběrové sady budou zahrnuty všechny komponenty.
- Pomocí možnosti Viditelnost můžete vypnout viditelnost skupin komponent. Zrychluje následné načítání sestav nebo tvorbu výkresových pohledů. Při dosažení vhodných výsledků vytvořte reprezentaci zobrazení návrhu, která dovoluje rychlý přístup ke stejným výsledkům i v budoucnosti.
- Pomocí výběrových filtrů sestavy vytvořte reprezentaci zobrazení návrhu výkresových souborů. Například když umístíte pohled pomocí zobrazení návrhu zachyceného nástrojem Všechny v kameře, budou spočítány pouze objekty v rovině pohledu kamery a proto se zvýší výkon a kapacita. To se používá u zobrazení návrhu vytvořeného při práci s příkazy Výběr komponentu.

Funkce 3 GB aplikace Autodesk Inventor (platí pouze pro 32bitové operační systémy)

Pozadí

Systém Microsoft Windows vyhrazuje horní polovinu 4 GB prostoru virtuálních adres procesům operačního systému a zbylé 2 GB ponechává aplikačním procesům, včetně prostoru kódových stránek, zásobníkům a dynamickému přidělování paměti.

Proto nepodporuje systém Microsoft Windows použití více 2 GB paměti pro jednu aplikaci. Funkce 3 GB rozděluje paměťový prostor jinak a aplikace mají k dispozici 3 GB a operačnímu systému zůstane 1 GB. Nejedná se o omezení síťového serveru, ale je důležité, aby uživatelé pracující s velkými sestavami měli k dispozici dostatek paměti.

POZNÁMKA Pokud používáte 3 GB přepínač, doporučujeme, aby měl počítač minimálně 3 GB fyzické paměti RAM, ale lepší jsou 4 GB paměti RAM. Tím značně snížíte stránkování operačního systému. Také se doporučuje, aby velikost stránkovacího souboru byla 4 GB nebo více.

Chcete-li nastavit velikost stránkovacího souboru, klepněte pravým tlačítkem na Tento počítač ➤ Vlastnosti ➤ Upřesnit ➤ Nastavení výkonu ➤ přejděte na kartu Upřesnit ➤ klepněte v poli virtuální paměť na tlačítko Změnit. Zadejte do textového pole Počáteční velikost hodnotu 4096 a stejnou hodnotu i do pole Největší velikost a klepněte na tlačítko Nastavit. Klepněte na tlačítko OK.

Povolit funkci

Musíte změnit soubor boot.ini (obvykle umístěný v C:\boot.ini), jak je uvedeno níže. Doporučujeme vytvořit kopii původního řádku a potom upravit zkopírovaný řádek přidáním možnosti a řetězce. Takto provedete nastavení a při spuštění systému se můžete vybrat z nabízených voleb.

POZNÁMKA Výchozí nastavení je na prvním řádku.

Kopírovaný řádek je zobrazen zeleně (poslední řádek) a upravená část je zobrazena červeně.

[boot loader]

timeout=30

default=multi(o)disk(o)disk(o)partition(2)\WINDOWS

[operating systems]

multi(o)disk(o)rdisk(o)partition(2)\WINDOWS="Microsoft Windows XP Professional"
/fastdetect

multi(o)disk(o)rdisk(o)partition(2)\WINDOWS="Microsoft Windows XP Professional
3GB" /3GB /fastdetect

Kontrola

Chcete-li zjistit, zdali má aplikace Autodesk Inventor vyhrazený 3 GB prostor, spusťte aplikaci Autodesk Inventor. Klepněte na položky Nápověda ➤ O aplikaci Autodesk Inventor. Na prvním řádku textu pod zobrazením úvodní obrazovky by mělo být napsáno: „Autodesk Inventor [číslo verze] - 3GB“ Jestliže je zobrazeno – 3GB, aplikace Autodesk Inventor úspěšně používá tuto funkci.

Omezení

Každý spustitelný soubor je nutné vytvořit tak, aby uměl tuto funkci využívat. Tuto funkci používá pouze soubor Autodesk Inventor.exe. Jiné spustitelné soubory dodané s aplikací

Autodesk Inventor tuto funkci nevyužívají. Pravděpodobně ani jiné aplikace od jiných dodavatelů tuto funkci nevyužívají.

Tato funkce funguje pouze v systému Windows XP. Aktualizace Windows XP SP1 tuto funkci zakáže. Chcete-li ji znovu spustit, je nutné v systému Windows XP SP1 použít opravu od společnosti Microsoft. Použití opravy (q328269_WXP_SP2_x86_ENU.exe) je uvedeno v postupu v souboru hotfix.txt, který je připojen v archivu. Tuto funkci nelze zapnout v operačních systémech Windows NT, Windows 2000 nebo Windows 9x.

Tipy Možnosti aplikace

Implementací úrovní detailů Obal nebo Odvozené náhrady a pomocí některé z dalších technik popsaných dříve můžete odstranit výkonové problémy. Pokud ne, další část nabízí návrhy pro upravení Možností aplikace, aby byla spotřeba zdrojových prostředků co nejmenší.

Přístup: Pás karet: karta Nástroje ➤ panel Možnosti ➤ Možnosti aplikace

Následující nastavení na kartách uvedené níže může mít vliv na výkon a/nebo kapacitu:

Obecné

Zobrazit výzvu příkazu = Vypnuto

Povolit optimalizovaný výběr = Zapnuto

Povolit funkci Prehighlight = Vypnuto

Tolerance: nižší hodnoty mohou zvýšit výkon.

Zpět: Zkontrolujte, zda je na určené jednotce dostatek místa pro vrácený soubor. Použijte hodnotu 512 MB až 1 GB pro rozsáhlé sestavy.

Soubor

Složka projektů: Práce na lokální jednotce je upřednostňovaná metoda. Vyhněte se práci se soubory aplikace Autodesk Inventor v síti. Když pracujete na spolupracujícím projektu, používejte úložiště.

Barvy

Pozadí = 1 barva

Zobrazení

Útlum hloubky = Vypnuto

Kvalita zobrazení = Hrubá

Režimy vystínovaného zobrazení > Aktivní > Hrany = Vypnuto

Čas přechodu = 0

Minimální frekvence obnovení = 10 Tato možnost zobrazí méně grafických informací během posunu pohledu, přiblížení nebo oddálení a otočení.

Zobrazit skryté hrany modelu jako těleso = Zapnuto

Hardware

Použijte grafický hardware Direct3D

Uvědomte si, že spotřeba paměti se u různých grafických karet liší. Prohlédněte si doporučené grafické karty a další hardwarové komponenty na webových stránkách společnosti Autodesk.

Na této kartě použijte výchozí nastavení. Pokud dojde k nestabilitě, pokračujte dolů v seznamu dostupných voleb na této stránce.

Výkres

Zlepšení výkonu a kapacity:

- Zrušte výběr možnosti Zobrazit tloušťky čar a Získat všechny rozměry modelu při umísťování zorného pole.
- Zapněte úsporný paměťový režim. Tato možnost vám umožní vytvářet a upravovat výkresové pohledy velmi velkých anebo velmi složitých modelů, u nichž byste narazili na problémy v důsledku omezení kapacity. Tato možnost je také dostupná v Nastavení dokumentu a lze ji potlačit v jednotlivých dokumentech v rámci určitého souboru výkresu. Režim úspory paměti

POZNÁMKA

- Zvyšuje kapacitu, ale bude mít negativní dopad na výkon.
 - Tvorbu výkresového pohledu a modifikace operací nelze zrušit nebo vrátit zpět, bude-li zapnutý úsporný paměťový režim. Následkem toho budou v aplikaci vypnuta tlačítka Obnovit/Přepracovat.
-
- Zapněte jednu z možností Ukázat náhled, částečného nebo ohraničujícího kvádrů, abyste snížili spotřebu paměti. možnost ohraničujícího kvádrů vykazuje nejmenší množství grafiky a poskytuje nejlepší výkon.

- Povoláním možností Zobrazit náhled, možností Ohraničující kvádr snižte spotřebu paměti. možnost ohraničujícího kvádru vykazuje nejmenší množství grafiky a poskytuje nejlepší výkon.
- Vyberte Prohlédnout náhled s řezem jako Zcelit, chcete-li zobrazit zcelený náhled s řezem.

Náčrt

Hrany Autoprojektu nechejte pro tvorbu náčrtu a upravte nevybranou možnost, abyste zlepšili výkon a nepřišli přitom zbytečně o kapacitu

Poznámkový blok

Kapacitu zvýšíte, když nevyberete možnost ikon poznámek.

Konfigurace standardních stylů společnosti pomocí Editoru stylů

Editor stylů a norem představuje centrální prostředek správy stylů. Styly ovládají výchozí chování při zobrazování těchto informací.

Editor stylů a norem slouží k nastavení aktivních norem pro dokument výkresu a k nastavení stylů materiálů a osvětlení u dokumentů součástí a sestav. Například definujete chování pro bubliny, kóty, vrstvy, čárové entity, symboly, tabulky, bloky revizí atd.

Po přizpůsobení Editoru stylů potřebám společnosti odstraňte všechny nepoužívané styly.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Umístěte knihovnu stylů na síť, aby celý tým projektu mohl sdílet stejné normy formátování, materiálů atd. Když jsou provedeny změny stylu, který musí používat všichni uživatelé, uložte změny do Knihovny stylů (například změna přesnosti stylu kóty). Změny v šablonách (při použití více šablon) nejsou nezbytně nutné. Po uložení jsou styly dokumentu aktualizovány přímo z knihovny

Konfigurujte soubor projektu k bodu do knihovny stylů na síti. Chcete-li zabránit změně stylů a norem společnosti návrháři, nastavte v Editoru projektu vlastnosti na pouze ke čtení.

Podrobné informace o konfiguraci Editoru stylů v nápovědě:

- 1 Klepněte v aplikaci Autodesk Inventor na tlačítko Nápověda.
- 2 Vyberte kartu Obsah a navigujte na:

Některé rady týkající se pracovního postupu:

- Nejprve vytvořte styly Text a Vrstva.
- Upravte zbývající styly objektů podle potřeby
- Přizpůsobte Výchozí styl objektu potřebám společnosti.
- Nastavte Výchozí styl objektu jako firemní normu

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Nezapomeňte klepnout na tlačítko **Zpět** pro návrat do příručky správce CAD, jestliže klepnete na některý odkaz na této stránce.

Knihovny stylů

Knihovny stylů jsou společným zdrojem stylů pro projekty. Knihovny stylů jsou sdílené mezi uživateli podobně jako knihovny uživatelských komponent.

Knihovna stylů obsahuje definice jednotlivých typů stylů. Použijete-li styl na objekt v dokumentu, atributy stylu se načtou z knihovny stylů.

Implicitně jsou všechny styly v knihovně stylů asociované s aktivní normou kreslení dostupné pro formátování objektů v dokumentech. Obvykle je knihovna stylů řízena CAD správcem, aby byla v celém projektu návrhu zachována jednotnost knihovny.

Aby všichni uživatelé používali stejné styly, je možné použít jednu globální knihovnu nebo určit knihovnu pro každý projekt. Knihovny stylů projektu jsou často jen obměnou výchozí knihovny.

Knihovnu stylů lze určit v možnostech projektu. Další informace jsou uvedeny v odkazu Editoru projektu.

Jak lze sdílet styly pro všechny dokumenty?

Styl lze sdílet (nebo kopírovat) mezi dokumenty dvěma způsoby:

- styl lze exportovat v Editoru stylů a norem pomocí funkce Import/Export

TIP Chcete-li exportovat styl, otevřete dokument, vyberte styl (nebo styly) v dialogu Editor stylů a norem, klepněte pravým tlačítkem a vyberte z místní nabídky položku Exportovat. Když chcete importovat styl, klepněte na tlačítko Import ve spodní části dialogu Editor stylů a vyberte styl pro import.

- styly lze uložit do knihovny stylů, odkud je mohou opětovně používat ostatní dokumenty.

Jaké výhody nabízejí knihovny stylů?

Knihovny stylů vytvoří centrální umístění stylů pro snadnou správu.

Nabízejí uživateli centrální zdroj stylů. Umístíte knihovnu stylů na síť, aby celý tým projektu mohl sdílet stejné normy formátování, materiálů atd. Pokud provedete změny stylu, které musí použít všichni uživatelé (například změňte přesnost kótovacího stylu), stačí provedené změny uložit do knihovny stylů. Změny v šablonách (při použití více šablon) nejsou nezbytně nutné. Po uložení jsou styly dokumentu aktualizovány přímo z knihovny.

Knihovny stylů jsou společným zdrojem stylů pro všechny dokumenty.

Při použití knihoven stylů čtou různé typy dokumentů styly ze stejného zdroje. Tato funkce je výhodná u souborů součástí, součástí plechů, sestav a prezentací, které používají stejné styly barev a osvětlení z knihovny. Lze tak také snadno sdílet materiály mezi součástmi, plechovými součástmi a svařenci.

Knihovny stylů mohou zlepšit výkon u velkých sestav.

Bez knihovny stylů musí být každý požadovaný styl uložen v dokumentu. U součástí to může znamenat 20 a více stylů pro materiál a 30 a více stylů pro barvy v každém souboru. Tyto styly zabírají paměť, i když je v jedné chvíli použita jen jedna barva a jeden materiál. Když tento počet vynásobíte stovkami součástí ve velké sestavě, narůstá toto množství rychle. Po přesunutí stylů do externí knihovny stylů se do paměti načítají jen právě používané styly, což zmenší množství paměti využitě dokumentem.

Knihovny stylů se přizpůsobují vašim jedinečným potřebám.

Společnosti mohou mít jednu globální knihovnu používanou všemi konstruktéry nebo může mít každý projekt vlastní knihovnu. Tato pružnost spolu s dobře definovanou sadou šablon dokumentu učiní zpracování a seskupování dat projektu ovládatelnými.

Co je ukládáno do knihovny stylů?

Autodesk Inventor nabízí knihovnu stylů, která obsahuje skupinu běžných materiálů, barev a osvětlení pro součásti a sestavy, ale i běžné normy kreslení pro výkresy, například ANSI, ISO a DIN. Styly plechu zahrnují tloušťku nebo tloušťku listu a také definice pro ohyby, rohy, alternativní reprezentace rozvinu a vlastnosti rozvinování. Knihovny stylů jsou společným zdrojem stylů pro všechny dokumenty v projektu. Každá knihovna stylů je tvořena soubory .xml, přičemž je každý soubor určen pro každý typ stylů. Existuje například soubor pro pozice, kóty, hladiny, kusovníky a všechny další typy stylů.

Umístění knihovny stylů je omezeno jen jednou věcí. V jednom adresáři může existovat jen jedna knihovna stylů. Knihovny stylů mohou být uloženy v libovolném místním nebo síťovém umístění.

Kdy používat knihovny stylů

Knihovna stylů je vhodným způsobem správy stylů, který umožňuje sdílení stylů ve všech dokumentech v projektu návrhu. Například styly materiálů mohou být dostupné uživatelům, aby měly všechny součásti a svařence stejné vlastnosti. Obvykle používané materiály plechu, tloušťka nebo tloušťky listu a předvolby výroby pro rohy a ohyby mohou být sdíleny a snadno zpřístupněny. Použití stylů ve výkresech zajišťuje jednotné poznámky včetně detailů, například šipek, kót, odkazových čar, středových značek atd.

Knihovny stylů je dobré začít používat, když začínáte nový projekt, pokud jste noví uživatelé aplikace Autodesk Inventor, jestliže jste samostatný konstruktér nebo pracujete v malé skupině. K dispozici je výchozí knihovna stylů asociovaná s normou kreslení.

Ze začátku můžete použít výchozí styly asociované s jednotlivými normami kreslení. To znamená, že norma ANSI má svou vlastní sadu stylů, stejně jako DIN, JIS a další mezinárodní normy. Pokud má vaše společnost normalizované vlastní formáty objektů, styly lze přidávat nebo upravit a změněné styly uložit do knihovny stylů. V nových dokumentech budou tyto styly automaticky použitelné pro formátování.

Pokud pracujete na starších projektech nebo ve velké pracovní skupině a potřebujete používat řízení projektů PDM a jednu nebo více uživatelských knihoven stylů, můžete přejít na použití knihoven stylů později.

Knihovnu stylů použijte, když:

- pracujete s velkými sestavami a potřebujete sdílet data stylů mezi více dokumenty,
- pracujete v pracovní skupině, která potřebuje společný zdroj stylů,
- použijete formáty v dokumentu od CAD správce,
- potřebujete snadno přenášet změny do stylů,
- sdílíte normy formátování, které nejsou v místních šablonách nebo dokumentech.

Zvažte použití knihovny stylů v jiných konfiguracích v případě, že:

- začínáte nový projekt nebo jste nový uživatel,
- pracujete samostatně nebo v malé skupině,
- pravděpodobně můžete použít výchozí knihovnu stylů dodávanou s aplikací Autodesk Inventor.

Práce bez knihovny stylů

Soubor projektu (.ipj) používá možnost Použít knihovnu stylů, která knihovnu stylů zapíná a vypíná. Jestliže knihovnu stylů vypnete, styly budou dostupné pouze v šabloně dokumentu. (To je výchozí nastavení pro všechny projekty aplikace Autodesk Inventor před verzí 9). Pokud změníte styly v šabloně, všechny budoucí dokumenty budou mít přístup ke změnám, ale dříve vytvořené dokumenty nikoliv.

Nepoužívání knihoven stylů má následující nevýhody:

- Je obtížnější aktualizace dokumentů, aby se projevily změny stylu provedené správcem aplikace CAD, a sdílení stylů mezi dokumenty. Styly je nutné ručně exportovat a potom importovat do každého dokumentu, který vyžaduje změnu, včetně všech souborů šablon projektu.
- Nemá žádná úspora místa u velkých sestav, protože všechny definice požadovaných stylů jsou uloženy v každém dokumentu.

Rozhodnete-li se později pokračovat v práci s knihovnou stylů, aktualizujte styly dříve vytvořených dokumentů.

Chcete-li převést styly z jednoho dokumentu do druhého, importujte nebo exportujte styly.

Práce s knihovnou stylů

Knihovnu stylů lze vybrat dvěma způsoby. Lze provést následující úkony:

- Vyberte knihovnu stylů specifickou pro projekt. Ve Správci projektů zapněte knihovnu stylů a potom určete složku knihovny stylů pro projekt. Procházením najdete adresář s požadovanou knihovnou stylů. Její styly budou dostupné všem uživatelům pracujícím na projektu.
- Určete výchozí knihovnu stylů na kartě Soubor dialogu Možnosti aplikace. Jestliže je složka knihovny stylů pro projekt nastavena jako Výchozí, použije se příslušné výchozí nastavení.

Výchozí knihovna stylů je v aplikaci Autodesk Inventor umístěna v adresáři Data návrhu. Tento adresář je definovaný cestou k adresáři Design Data a změnit ho můžete, když klepnete na pásu karet na kartu Nástroje ➤ panel Možnosti ➤ Možnosti aplikace. Tato možnost je na kartě Soubor.

POZNÁMKA Pokud se umístění adresáře Data návrhu změní (pomocí nastavení Možností aplikace), všechny projekty s knihovnou stylů nastavenou na [Výchozí] se změní a budou používat knihovnu stylů umístěnou v novém adresáři Data návrhu. Tato změna neovlivní objekty v dokumentu, pokud v nové knihovně nenaleznou odpovídající styl a nebudou ručně aktualizovány.

Po vytvoření projektu nebo po změně možnosti Použít knihovnu stylů z hodnoty Ne na hodnotu Ano nebo Pouze ke čtení využívá projekt výchozí knihovnu stylů. To je označeno možností složky Knihovna stylů v souboru projektu, která je nastavená jako [Výchozí]. Výchozí knihovna stylů je vhodná pro uživatele, kteří chtějí jednu knihovnu stylů používat pro všechny projekty.

Výchozí umístění složky Šablony je:

Microsoft Windows XP: Programové soubory\Autodesk\Inventor [verze]\Šablony.

Microsoft Vista: Uživatelé\Veřejné\Dokumenty\Autodesk\Inventor [verze]\Šablony.

Může být vhodné mít knihovnu stylů, která je specifická pro každý projekt. Podnikatel například může potřebovat různé sady stylů, aby splnil požadavky každého zákazníka na formátování dokumentace.

Projekt využívá specifickou knihovnu stylů, pokud nastavíte možnost složky knihovny stylů na určitou cestu. Pokud v určeném adresáři existuje knihovna stylů, projekt ji použije. Pokud je adresář prázdný, aplikace Autodesk Inventor vytvoří pro tento projekt novou prázdnou knihovnu stylů.

Nastavení použití knihovny stylů pro projekty

Použití knihovny stylů je určené souborem aktivního projektu. Existují dva prvky, které určují nastavení:

- Bude projekt používat knihovnu stylů? To je určeno nastavení možnosti projektu Použít knihovnu stylů. Také to ovlivní způsob, jakým se šablony dokumentu používají v projektu.
- Která knihovna stylů se použije? Každý projekt umožňuje použití knihovny stylů vytvořené uživatelem, ale projekty v jednu chvíli používají jen jednu knihovnu stylů. Projekt používající složku knihovny stylů určuje umístění knihovny stylů.

Použít knihovnu = Ano

Pokud je možnost Použít knihovnu stylu nastavena na možnost Ano, použije projekt knihovnu stylu definovanou možnostmi složky knihovny stylu. U všech souborů otevřených v projektu se provede automatická správa stylů. Při tomto nastavení máte úplný přístup ke stylům knihovny pro čtení/zápis, což znamená, že můžete upravovat a měnit styly v knihovně pomocí položky Uložit do knihovny stylů v dokumentu aplikace Autodesk

Inventor. Toto nastavení nabízí uživatelům všechny výhody používání knihovny stylů včetně možnosti úplného sdílení, úsporných aktualizací stylů a možných úspor místa u velkých sestav.

POZNÁMKA Knihovna stylů je skupina předdefinovaných souborů XML. V aplikaci Autodesk Inventor se však s knihovnou stylů zachází jako s jedním prvkem. Pokud provedete příkaz Uložit do knihovny stylů, celá knihovna se z interní paměti aplikace Autodesk Inventor uloží zpět na disk. Nastavení možnosti Použít knihovnu stylů na hodnotu Ano se doporučuje správcům a uživatelům aplikace CAD, kteří nesdílejí knihovny stylů s ostatními uživateli.

Použít knihovnu stylů = Pouze ke čtení

Nastavení možnosti projektu Použít knihovnu stylů na hodnotu Pouze ke čtení je podobné jako Použít knihovnu stylů = Ano s jedním rozdílem. Knihovnu stylů nelze měnit pomocí žádné z funkcí položky Uložit do knihovny stylů uvnitř aplikace Autodesk Inventor.

POZNÁMKA Pokud je jeden ze souborů XML, které tvoří knihovnu stylů, nastaven na hodnotu Pouze ke čtení (ve vlastnostech souboru), aplikace Autodesk Inventor nastaví možnost Použít knihovnu stylů na hodnotu Pouze ke čtení, i když byla nastavena na možnost Ano. V tomto případě se s celou knihovnou zachází, jako by byla pouze ke čtení, i když některé ze souborů XML umožňují čtení/zápis.

Použít knihovnu stylů = Ne

Nastavení možnosti projektu Použít knihovnu stylů na hodnotu Ne zamezí používání Knihovny stylů v projektu. Požadované definice stylů je potom nutné načíst do dokumentu jedním z následujících způsobů:

- vytvoření stylů v dokumentu pomocí Editoru stylů a norem,
- načtení stylů do dokumentu v Editoru stylů a norem pomocí funkce Importovat,
- musí být při tvorbě dokumentu v šabloně dokumentu.

Přepínání mezi používáním a nepoužíváním knihovny stylů

Během životnosti projektu se doporučuje jednotné nastavení používání Knihovny stylů. Protože dokumenty neukládají nepoužívané styly, které jsou v knihovně stylů projektu, přepnutí projektu na nepoužívání knihovny stylů může nechat vaše dokumenty bez stylů, které předpokládáte, že budou dostupné.

Jak se vzájemně ovlivňují šablony a styly?

V závislosti na nastavení možnosti Použít knihovnu stylů se úloha šablon aplikace Autodesk Inventor mírně mění.

Jestliže v projektu nastavíte položku Použít knihovnu stylů = Ne, šablony se vzájemně ovlivňují se styly stejným způsobem jako šablony aplikace Autodesk Inventor před verzí 9. Styly jsou uloženy v šablonách a do nových dokumentů se kopírují při vytvoření. Pokud se styl v šabloně změní, nepřenesou se tato změna do existujících dokumentů založených na této šabloně. Požadované styly dokumentu je nutné přidat do souborů šablon.

Jestliže v projektu nastavíte položku Použít knihovnu stylů = Ano nebo Pouze ke čtení, šablony nejsou primárním zdrojem stylů pro nové dokumenty. Jsou zdrojem výchozích stylů, které dokument používá. Po vytvoření dokumentu se libovolné styly v šabloně zkopírují z knihovny stylů jako součást procesu tvorby dokumentu.

Při používání knihovny stylů se styly obsažené v šabloně při vytvoření nového dokumentu aktualizují, aby odpovídaly knihovně stylů. Pokud styl obsažený v šabloně v knihovně neexistuje, přidá se do nového dokumentu. Když chcete mít specifickou sadu stylů, kterou budete používat po celou dobu a nechcete, aby knihovnu stylů sdíleli všichni uživatelé, doporučujeme vám, abyste šablony používali tímto způsobem. Vaše společnost může mít například jednu knihovnu stylů obsahující materiály, výkresové normy atd. potvrzené společností, kterou sdílejí všichni uživatelé. Určitý projekt však může vyžadovat určitou sadu hladin, které nejsou součástí normy společnosti. Místo vytvoření samostatné knihovny stylů pro tento projekt se hladiny přidají do šablony výkresu projektu.

TIP Při nastavování šablon projektu pomocí knihovny stylů se doporučuje vyčistit všechny styly, které nejsou v projektu vyžadovány.

Uložení stylů do knihovny stylů

Je možné vytvořit nebo upravit styl a potom změněný styl uložit do knihovny. Pokud bude mít styl stejný název jako styl, který existuje v knihovně stylů, nahradí verzi z knihovny.

Přístup do knihovny stylů může řídit CAD správce. Obvykle je vhodné, aby CAD správce zachovával hlavní kopii knihovny stylů a pokud bude nutné provést v knihovně úpravy, použil k tomu její kopii. Tímto způsobem můžete kdykoli získat výchozí styly z hlavní knihovny.

- 1 Vytvořte nebo otevřete dokument se styly, které chcete kopírovat do knihovny stylů.
- 2 Přejděte na pás karet a klepněte na kartu Správa ► panel Styly a normy ► Uložit.
- 3 V dialogu jsou uvedeny všechny styly v dokumentu. Klepnutím na záhlaví můžete uspořádat obsah.
 - Ve sloupci Změněn jsou označeny Není v knihovně všechny styly, které neodpovídají knihovně.

- Styly ve sloupci Uložit do knihovny, které nejsou v knihovně, jsou automaticky označeny Ano. Klepnutím můžete přepnout na hodnotu Ne.
 - Chcete-li označit všechny styly, vyberte možnost Ano všem nebo Ne všem.
- 4 Stiskem tlačítka OK uložte styly označené Ano nebo stiskem tlačítka Storno uzavřete dialog bez uložení.

POZNÁMKA Při uložení stylu do knihovny stylů se automaticky uloží vnořené styly. Zobrazí se výzva, abyste uložili odkazované vnořené styly, které se liší od knihovny. Například kótovací styl používá styl textu jako vnořený styl. Jestliže provedete změny kótovacího stylu a stylu textu, při ukládání kótovacího stylu do knihovny stylů se zobrazí výzva, abyste uložili do knihovny styl textu.

Správa knihovny stylů

Správce knihovny stylů je samostatný nástroj používaný pro správu knihoven stylů. Tento nástroj pracuje přímo se soubory XML knihovny stylů na disku a nelze jej použít ke správě stylů v dokumentech aplikace Autodesk Inventor. Je přístupný z nabídky Start aplikace Microsoft® Windows® a pro aplikaci Autodesk Inventor je umístěn v podnabídce Nástroje.

Pomocí Správce knihovny stylů můžete provádět následující operace:

- vytvářet nové knihovny stylů,
- spravovat styly v knihovnách stylů,
- spravovat styly mezi knihovnami stylů.

Vytvoření knihovny stylů

Aplikace Autodesk Inventor se instaluje s výchozí knihovnou stylů určenou k využití všech nových možností stylů.

Své vlastní knihovny stylů můžete vytvořit dvěma různými způsoby: Kopírovat existující knihovnu stylů nebo vytvořit prázdnou knihovnu stylů. Cílový adresář pro novou knihovnu nemůže zahrnovat jinou knihovnu stylů.

Po vytvoření knihovny stylů použijte Správce knihovny stylů nebo Editor stylů a norem pro přidávání nebo odstraňování jednotlivých stylů.

Přejmenování a odstraňování stylů uvnitř knihovny

Chcete-li přejmenovat styly uvnitř knihovny, používejte Správce knihovny stylů. Přejmenování stylu v knihovně nepřejmenuje stejný styl v žádné jiné knihovně nebo

dokumentu. Po přejmenování stylu ztratí kopie tohoto stylu ve všech dokumentech shodu názvu a jsou považované za lokálně uložené styly.

Jediný způsob, jak odstranit styl z knihovny stylů, je použití Správce knihovny stylů.

POZNÁMKA K příkazům Přejmenovat a Odstranit se přistupuje z místní nabídky po klepnutí pravým tlačítkem při výběru jednoho nebo více stylů.

TIP Ve Správci knihovny stylů není příkaz Zpět. Přejmenování, kopírování nebo odstranění stylů nelze vzít zpět. Doporučujeme vytvořit záložní kopii knihovny před provedením změn.

Kopírování stylů mezi knihovnami

Styly lze kopírovat mezi knihovnami pomocí Správce knihovny stylů. Chcete-li zkopírovat styl z jedné knihovny do jiné, načtěte zdrojovou knihovnu do Správce knihovny stylů a klepněte na tlačítko Kopírovat vybrané styly mezi panely Knihovna stylů 1 a Knihovna stylů 2. Další informace naleznete v nápovědě Správce knihovny stylů.

Správa obsahu knihoven stylů

Knihovna stylů je skupina souborů XML v adresáři. Pro každý typ stylu je jeden soubor XML (například: color.xml, text.xml). Protože názvy souborů XML musí být stejné v každé knihovně stylů, může v adresáři existovat jen jedna knihovna.

Aby byla knihovna stylů považována za platnou, musí být v adresáři všechny předdefinované soubory XML.

Nejllepší způsob sdílení podmnožin stylů z knihovny (například norem nebo všech materiálů z určité knihovny) je použití funkcí pro Import/Export stylů v Editoru stylů a norem nebo tvorba prázdné knihovny stylů a zkopírování požadovaných stylů pomocí Správce knihovny stylů.

POZNÁMKA Exportovaný soubor stylu (*.styxml) nelze použít jako součást knihovny stylů.

Neúplné knihovny stylů

Ačkoliv je knihovna stylů tvořena z několika oddělených souborů XML, aplikace Autodesk Inventor a Správce knihovny stylů zacházejí s knihovnou jako s jedním prvkem. Pokud některé z předdefinovaných souborů XML vyžadovaných knihovnou stylů v adresáři chybí, aplikace Autodesk Inventor zobrazuje chybové hlášení, které udává, že soubory chybí a nelze je načíst.

Obnova výchozí knihovny stylů aplikace Autodesk Inventor

Nástroj pro obnovu souborů výchozího adresáře návrhových dat je na instalačním CD aplikace Autodesk Inventor v adresáři Podpora. Tento nástroj nahradí původní výchozí knihovnu stylů (dodávanou s aplikací Autodesk Inventor) i tabulky Závity.xls a Vůle.xls.

Zamezení změn knihovny stylů

V prostředí s více uživateli mohou správci aplikace CAD chtít zabránit uživatelům ve změnách knihovny stylů. Nastavte knihovnu na Pouze ke čtení. Knihovnu stylů lze omezit pouze ke čtení dvěma způsoby:

- Nastavte možnost projektu Použít knihovnu stylu na Pouze ke čtení.
- Použijte nastavení vlastností souboru v systému Microsoft Windows. V Průzkumníku systému Microsoft Windows vyberte všechny soubory XML, které tvoří knihovnu, nebo samotnou složku knihovny, klepněte pravým tlačítkem, vyberte položku Vlastnosti a zapněte možnost Pouze ke čtení

Při přístupu ke knihovně stylů v aplikaci Autodesk Inventor mají oba způsoby stejný účinek. Pokud je jeden soubor XML omezen pouze ke čtení, zachází se tak s celou knihovnou.

Správce může mít dvě verze souboru projektu. Jednu pro uživatele (Použít knihovnu stylů = Pouze ke čtení), která brání provádění změn a jednu pro správce (Použít knihovnu stylů = Ano), ve které lze upravovat knihovnu beze změn vlastností souboru systému Windows u jednotlivých souborů XML. Pro více nastavení pracovní skupiny by to mělo být pro správu knihovny stylů dostatečné.

POZNÁMKA možnost souboru projektu má tu nevýhodu, že libovolná interakce provedená mimo Autodesk Inventor zachází s knihovnou stylů jako pro čtení/zápis. Mezi to patří Správce knihovny stylů, který pracuje se soubory knihovny mimo projekt aplikace Autodesk Inventor. Správce knihovny souborů jen odkazuje soubory projektu jako zástupce souborů XML.

Knihovny stylů a aplikace Autodesk Vault

Knihovny stylů nejsou přímo podporovány aplikací Autodesk® Vault. Knihovny stylů je nutné ukládat a spravovat pomocí průzkumníku Vault Explorer.

POZNÁMKA

- Příkazy Získat, Zařadit a Vydat je nutné provádět pomocí průzkumníku Vault Explorer.
 - Soubory XML knihovny stylů v úložišti jsou nastaveny pouze ke čtení pomocí vlastností souboru, stejně jako soubory aplikace Autodesk Inventor nebo soubory jiného typu, které byly do úložiště přidány ručně.
 - Pokud je nutná úprava knihovny stylů, je nutné vydat všechny soubory XML.
-

Správa více knihoven stylů

Chcete-li zjednodušit správu více knihoven stylů, zvažte následující:

- Pracovní knihovny stylů nastavte pouze ke čtení, abyste zabránili nechtěným změnám.
- Použijte nadřazené/podřazené schéma knihoven stylů:
 - nadřazená knihovna je knihovna nepoužitá v aktivním projektu,
 - všechny knihovny stylů projektu se považují za podřazené,
 - správce provádí všechny změny v nadřazené verzi,
 - přeneste změny do podřazené verze zkopírováním stylů z nadřazené verze pomocí Správce knihovny stylů.
- Pokud je to možné, snažte se styly znovu použít.
- Většina uživatelů používá stejné styly materiálu, barev a osvětlení, i když vyžadují různé sady výkresových stylů.
- Pro správu výkresových stylů přiřadte ke každému projektu jedinečné názvy primární normy a výchozích objektů. Kóty, text a hladiny používejte, jak je to možné.

Pack and Go

Nástroj Pack and Go v aplikaci Autodesk Inventor může obsahovat i knihovnu stylů. Implicitně je knihovna stylů projektu obsažená v cílovém adresáři vytvořeném pomocí nástroje Pack and Go. To platí, i když je použita výchozí knihovna, protože výchozí knihovna příjemce se může lišit od té, která je použita v projektu.

Sbalená knihovna stylů je obsažená v projektu nástroje Pack and Go v podadresáři nazvaném Data návrhu. Soubor projektu nástroje Pack and Go má stejné nastavení položky Použít knihovnu stylů jako původní projekt, ale možnost složky knihovny stylů je explicitně nastavená na umístění knihovny stylů sbalené pomocí nástroje Pack and Go.

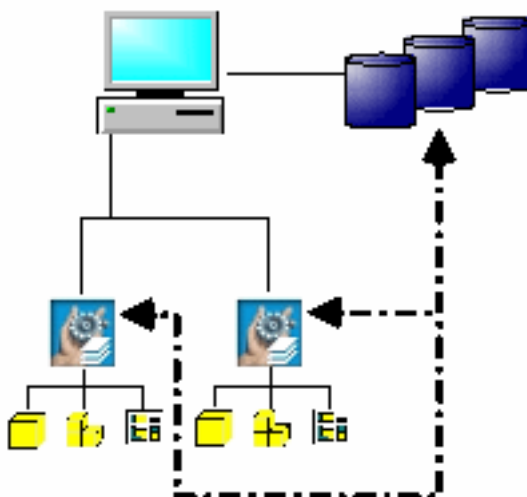
Konfigurace knihoven stylů

Knihovny stylů lze ukládat v jakémkoliv místním nebo síťovém umístění, ale v adresáři může existovat pouze jedna knihovna stylů.

Vyberte konfiguraci knihoven stylů, která nejlépe odpovídá vašim potřebám:

Jednotlivý uživatel – globální knihovna stylů

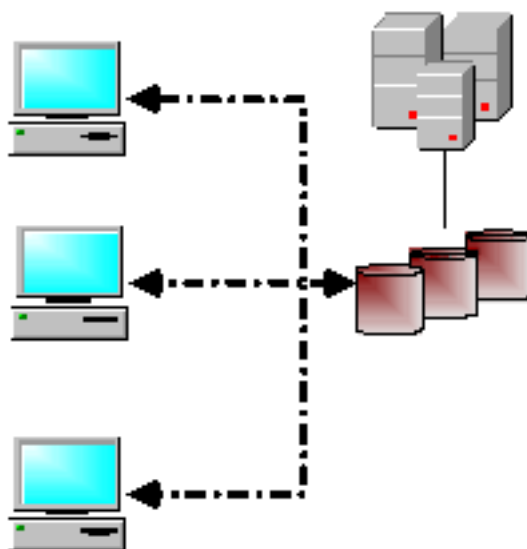
Pro jednotlivé uživatele, kteří nepotřebují více stylů specifických pro projekty, může být nejlepší volbou jedna globální knihovna stylů. Uživatelé mají jednu knihovnu stylů, která je v adresáři Data návrhu na jejich místním disku a všechny projekty mají nastavenou možnost složky Knihovna stylů na [Výchozí].



Více uživatelů – globální knihovna stylů

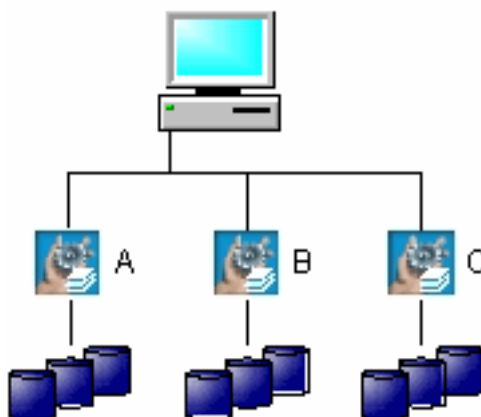
Pro pracovní skupiny, které požadují jednu knihovnu stylů pro všechny projekty, lze knihovnu stylů umístit na společný server. Adresář Data návrhu každého uživatele směřuje do tohoto umístění serveru a každý projekt má nastavenou možnost složky Knihovna stylů na [Výchozí]

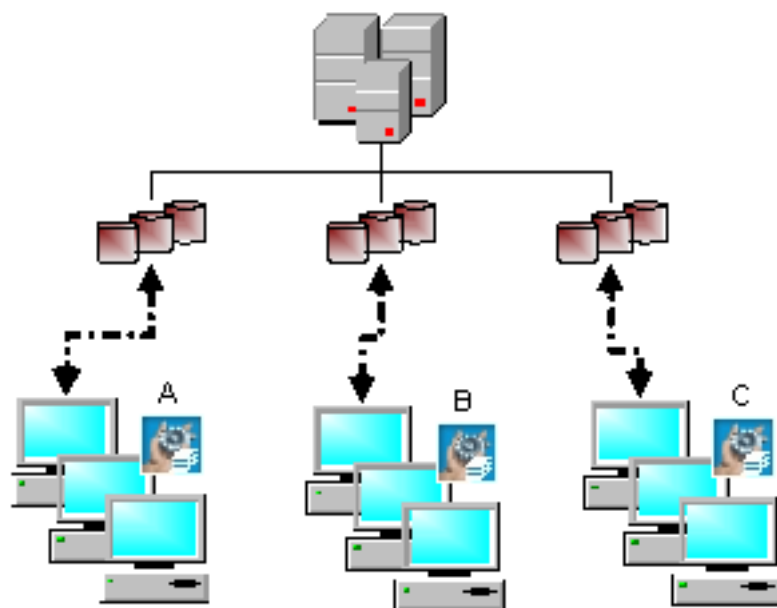
POZNÁMKA Kromě Výchozí knihovny stylů jsou v adresáři Data návrhu umístěny tabulkové procesory Závit.xls a Vůle.xls používané příkazem Prvek otvoru aplikace Autodesk Inventor. Jestliže se adresář Data návrhu změní, zkopírujte soubory tabulkových procesorů Závit.xls a Vůle.xls do tohoto nového adresáře.



Knihovny stylů specifické pro projekt

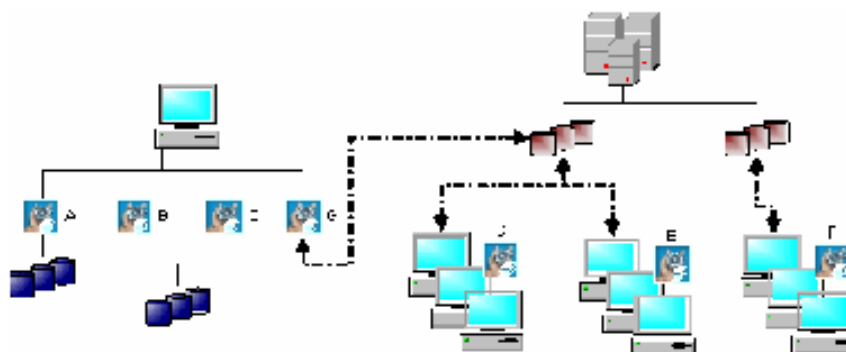
Pro uživatele, kteří potřebují Knihovnu stylů specifickou pro projekt je nejlepší doporučenou praxí umístění knihovny do podadresáře adresáře projektu. Pracovním skupinám se doporučuje umístění knihoven stylů na společný server do samostatných adresářů. Knihovny lze ručně spravovat pomocí aplikace Autodesk® Vault a kopírovat na místní počítače stejným způsobem jako soubory aplikace Autodesk Inventor.





Nastavení kombinovaných schémat

Neexistují žádná omezení na to, jak uživatelé nastaví svá schémata knihoven projektů nebo stylů. Knihovnu stylů může využívat libovolný projekt.



Vytvořit knihovnu stylů

Knihovnu stylů lze vytvořit několika způsoby. Novou knihovnu stylů obvykle vytváří CAD správce, aby byly v průběhu celého návrhu zaručeny stejné styly.

Jednotlivé projekty návrhu mohou používat uživatelskou knihovnu stylů, která je určena v souboru projektu. Protože je určena v projektu, všichni uživatelé projektu budou používat stejná nastavení formátovacích stylů.

TIP Je vhodné ponechat původní knihovny stylu asociované s normami kreslení nedotčené. Raději vytvářejte kopie hlavní knihovny a ty používejte k přizpůsobení knihoven stylů pro jednotlivé projekty návrhu.

- 1 Vyberte položky Start ➤ Programy ➤ Autodesk ➤ Autodesk Inventor ➤ Nástroje ➤ Správce knihovny stylů.
- 2 Klepněte na tlačítko Vytvořit novou knihovnu stylů nad panelem Knihovna stylů 2.
- 3 V poli Metoda vytváření klepněte na šipku a vyberte položku Kopírovat stávající knihovnu stylů nebo Vytvořit prázdnou knihovnu stylů.
- 4 V poli Nové umístění knihovny stylů potvrďte výchozí umístění, nebo vyhledejte složku, kam chcete novou knihovnu uložit. Pokud chcete knihovnu používat v projektu, umístěte ji do složky, kterou projekt rozpozná.
- 5 V poli Nové umístění knihovny stylů potvrďte výchozí umístění, nebo vyhledejte složku, kam chcete novou knihovnu uložit. Pokud chcete knihovnu používat v dokumentu, umístěte ji do složky, kterou dokument rozpozná.
- 6 Jestliže kopírujete knihovnu stylů, potvrďte v poli Zdrojová knihovna stylů pro kopírování výchozí knihovnu, nebo vyhledejte knihovnu, kterou chcete kopírovat. Tato možnost není dostupná při tvorbě prázdné knihovny.
- 7 Stiskněte tlačítko OK pro knihovny a uzavření dialogu.

Ukončete Správce knihovny stylů. Pomocí Editoru stylů a norem můžete styly v nové knihovně stylů přizpůsobit.

Kopírování, přejmenování nebo odstranění stylů knihovny

Správce knihovny stylů používají CAD správci především pro kopírování, přejmenování a odstranění stylů z knihovny. CAD správce spravuje obsah knihovny stylů a zajišťuje, aby uživatelé používající styly měli k dispozici stejné definice stylů a formáty pro dokumenty byly stejné.

Správce knihovny stylů používá pro tvorbu nových knihoven stylů příkaz Vytvořit novou knihovnu stylů. Nástroj Vytvořit novou knihovnu stylů je také dostupný v průvodci správou stylů.

Obecně jsou knihovny stylů určeny pouze ke čtení, kromě provedení nezbytných změn. Správce knihovny stylů používá pouze vlastnost souboru pouze ke čtení a nebere v úvahu

stav knihovny v souboru projektu (.ipj), určený volbou Použít knihovnu stylů=Pouze ke čtení.

Změny knihovny stylů nebudou v ostatních dokumentech dostupné, dokud nebude ukončena aktuální relace aplikace Autodesk Inventor a spuštěna relace nová.

TIP Dobrou pracovní strategií je zachovat si hlavní kopii knihovny stylů a danou knihovnu zkopírovat dříve, než provedete úpravy v knihovně stylů pro specifické projekty.

V dokumentu lze vytvořit nové styly nebo styly přejmenovat, ale tyto změny mají vliv pouze na daný dokument. Provedením samostatného kroku uložte nový nebo upravený styl do knihovny stylů pro nahrazení verze knihovny. Přístup ke knihovně stylů může řídit CAD správce.

Kopírování stylů z jedné knihovny stylů do jiné knihovny stylů

Knihovny stylů specifické pro daný projekt můžete rozšiřovat. Pomocí tohoto postupu můžete kopírovat styly definované v jedné knihovně stylů do jiné knihovny stylů.

- 1 Vyberte položky Start ➤ Programy ➤ Autodesk ➤ Autodesk Inventor ➤ Nástroje ➤ Správce knihovny stylů.
- 2 V knihovně stylů 1 vyberte klepnutím na šipku knihovnu stylů, nebo klepnutím na tlačítko Procházet najděte knihovnu stylů, jejíž styly chcete kopírovat.
- 3 Klepnutím na typ stylu ve sloupci Vyberte typ stylu zobrazíte všechny styly definované v knihovně stylů 1.
- 4 V knihovně stylů 2 klepněte na šipku dolů a vybere styl, nebo najděte knihovnu stylů klepnutím na tlačítko Procházet.
Podle potřeby klepněte na tlačítko Vytvořit novou knihovnu stylů:
 - V poli Metoda vytváření vyberte možnost Kopírovat stávající knihovnu stylů nebo Vytvořit prázdnou knihovnu stylů.
 - Procházením najděte složku, kam chcete knihovnu umístit.
 - Jestliže kopírujete knihovnu stylů, klepněte na šipku nebo procházením zadejte zdrojovou knihovnu ke kopírování. Existující styly jsou uvedeny v okně Knihovna stylů 2.
- 5 Klepněte na jeden nebo více stylů a potom je klepnutím na šipku doprava přidejte do knihovny stylů 2.
- 6 V knihovně stylů 1 vyberte další styl, které chcete přidat, a potom je zkopírujte do knihovny stylů 2.

- 7 Styly v jedné knihovně nemusí odpovídat stylům v jiné knihovně. Porovnejte styly v obou knihovnách.



Vybráním položky **Zobrazit všechny styly** zobrazte všechny styly v obou knihovnách stylů.



Vybráním položky **Zobrazit neshodné styly** zobrazte styly, jejichž definice jsou v těchto dvou knihovnách odlišné. Rozdílné styly jsou zobrazeny červeně.



Vybráním položky **Zobrazit jedinečné styly** zobrazte styly, které existují v jedné knihovně, ale ve druhé neexistují. Jedinečné styly jsou zobrazeny modře.

- 8 Klepnutím na šipky doprava a doleva přidáte nebo odstraníte styly podle potřeby. Jestliže budou nalezeny neodpovídající si vnořené styly, zobrazí se dialog Spravovat styly. Označte, zda má být přepsána verze vnořeného stylu v cílové knihovně nebo ponechána aktuální verze.
- 9 Klepnutím na tlačítko Zavřít uzavřete knihovny.

POZNÁMKA Z jedné knihovny stylů do druhé se zkopíruje pouze vybraný styl. Vnořené styly se zkopírují pouze v případě, jestliže neexistují v cílové knihovně. Jestliže existuje styl se stejným názvem, použije se cílová verze.

Přejmenování stylů v knihovně stylů

Název stylu v knihovně stylů lze změnit, ale všechny dokumenty odkazující na původní název ztratí asociativitu s tímto stylem.

- 1 Vyberte položky Start ➤ Programy ➤ Autodesk ➤ Autodesk Inventor ➤ Nástroje ➤ Správce knihovny stylů.
- 2 Klepněte na šipku nebo procházením najděte knihovnu, jejíž styl chcete přejmenovat.
- 3 V okně knihovny stylů 1 nebo 2 klepněte pravým tlačítkem na název stylu a z místní nabídky vyberte položku Přejmenovat.
Varování Žádá o potvrzení přerušení propojení dokumentu se stylem. Klepnutím na tlačítko Ano pokračujte nebo klepnutím na tlačítko Ne zrušte přejmenování. Pokud klepněte na tlačítko Ano, zadejte nový název stylu.
- 4 Podle potřeby přejmenujte další styly a klepnutím na tlačítko Zavřít uložte změny.

Odstranění stylů z knihovny stylů

Styl lze z knihovny stylů odstranit, ale všechny dokumenty odkazující na původní název ztratí svou asociativitu s příslušným stylem.

- 1 Vyberte položky Start ➤ Programy ➤ Autodesk ➤ Autodesk Inventor ➤ Nástroje ➤ Správce knihovny stylů.
- 2 V okně Knihovna stylů 1 nebo 2 klepněte na šipku nebo procházením najděte knihovnu, jejíž styly chcete vymazat.
- 3 Vyberte typ stylu v seznamu Zvolit typ stylu. Pak klepněte pravým tlačítkem myši na název stylu v okně Knihovna stylu 1 nebo 2 a vyberte Vymazat.
Zobrazí se upozornění na potvrzení, zda chcete styl trvale odstranit z knihovny stylů. Klepnutím na tlačítko Ano vymažete styl nebo klepnutím na tlačítko Ne zrušíte postup mazání.

POZNÁMKA Pomocí příkazu Zpět nelze odstranění vrátit.

- 4 Podle potřeby pokračujte v mazání. Po dokončení klepnutím na Konec zavřete dialog Správce knihovny stylů.

TIP Použijte kartu Správa ➤ panel Styly a normy ➤ Vyčistit k odstranění nepoužívaných stylů z aktuálního dokumentu a volitelně ze všech odkazovaných dokumentů.

Získání nebo čištění stylů v dávkovém procesu

Průvodce správou stylů je nástroj, který provádí dávkové zpracování souborů aplikace Autodesk Inventor. Seskupení nebo čištění stylů dávkovým procesem více souborů je jediná operace. Všechny soubory je nutné migrovat do nejnovější verze aplikace Autodesk Inventor, aby nebyly během dávkového zpracovávání přeskočeny, včetně sestav, které byly migrovány, ale obsahují komponenty, které migrovány nebyly.

Chcete-li zobrazit Průvodce správou stylů, vyberte položky Start ➤ Programy ➤ Autodesk ➤ Autodesk Inventor ➤ Nástroje ➤ Průvodce správou stylů.

Seskupení stylů v dávkovém procesu

Určete skupinu souborů aplikace Autodesk Inventor (například součásti, sestavy, výkresy atd.) a cílovou knihovnu stylů. Pomocí Průvodce správou stylů se všechny styly vybraného dokumentu přidají do knihovny stylů.

Jedná se o užitečný proces, když nepoužíváte jako zdroje stylů šablony, ale primárně vytváříte styly průběžně v jednotlivých dokumentech.

- 1 Vyberte projekt, který chcete spravovat. V seznamu projektu proveďte výběr poklepnáním. Nastavení knihovny stylů a číslo verze aplikace Autodesk Inventor jsou uvedeny pod oknem. Klepněte na tlačítko Další.
- 2 Vyberte soubory, které chcete zpracovat. Přidejte soubory pomocí jednoho z těchto způsobů:
 - **Tlačítko Přidat specifické soubory** Klepnutím otevřete Vybrat soubory v dialogu Zpracování. Vyhledejte složku obsahující soubory, které chcete zpracovat. Vyberte jeden nebo více souborů a potom stiskněte tlačítko Otevřít. Vybrané soubory budou uvedeny podle názvu souboru, typu souboru a cesty.
 - **Tlačítko Přidat všechny soubory do aktivního projektu** Zobrazuje všechny soubory přístupné ve složkách projektu, název, typ a cestu souboru. Vypnutím možnosti vyloučíte soubor ze zpracování.

K přidání souborů do seznamu můžete použít i jiný způsob:

- **Přetáhněte soubory** z aplikace Windows Explorer. Přetažením je přidáte do seznamu.
- **Získejte všechny soubory odkazované specifickým souborem** klepnutím pravého tlačítka myši na soubor v seznamu procesů a pak vybráním položky Získat odkazované soubory. Přidá všechny soubory, na kterých je vybraný soubor ze seznamu závislý.
- **Získejte všechny výkresy nebo prezentace, které používají specifický soubor**, klepnutím pravého tlačítka myši na soubor v seznamu procesů. Vyberte položku Výkresy a Prezentace a potom položku Získat Vše. Přidají se do seznamu zpracování všechny výkresy a prezentace vyhledávacích cest projektu, které daný soubor používá.

TIP Klepnutím na záhlaví sloupce souborů seřadíte obsah okna.

- 3 V dialogu Vyberte možnosti správy vyberte možnost Sebrané styly do cílové Knihovny stylů.
- 4 Vyberte cílovou knihovnu, cíl seskupených stylů. Vyberte jednu z možností:
 - **Použití Knihovny stylů zdrojových projektů** automaticky vybere knihovnu stylů specifikovanou v projektu.
 - **Položka Vytvořit novou knihovnu stylů** otevírá dialog Nová knihovna stylů. Vyberte kopírovat stávající knihovnu stylů nebo vytvořit prázdnou knihovnu. Procházením najdete složku, ve které bude knihovna uložena a v případě kopírování najdete zdrojovou knihovnu stylů, kterou budete kopírovat.

- **Položka Vybrat stávající knihovnu stylů** zobrazuje výchozí knihovnu stylů, ale procházením lze najít také jinou knihovnu.

- 5 Klepněte na tlačítko Další.
- 6 V případě nutnosti si prohlédněte výběr a potom stiskem tlačítka Spustit seskupíte styly do určené knihovny.

Během zpracování se vytvoří protokol. Proces můžete dočasně pozastavit tlačítkem Pauza nebo ukončit tlačítkem Storno.

Čištění stylů v dávkovém procesu

Určete skupinu souborů aplikace Autodesk Inventor (například součásti, sestavy, výkresy atd.) a odstraňte všechny nepoužívané styly ve všech dokumentech. Jedná se o nejrychlejší způsob odstranění stylů ve starších dokumentech, které nebudete používat, jakmile začnete používat knihovnu stylů.

POZNÁMKA Při čištění stylů buďte opatrní. Každý nepoužívaný styl bude nastálo odstraněn ze všech dokumentů. Pokud styly nebudou uloženy v jiných dokumentech nebo knihovně stylů, budou navždy ztraceny. Před čištěním stylů vždy proveďte zálohu dat.

- 1 Vyberte projekt, který chcete spravovat. V seznamu projektu proveďte výběr poklepáním. Nastavení knihovny stylů a číslo verze aplikace Autodesk Inventor jsou uvedeny pod oknem. Klepněte na tlačítko Další.

POZNÁMKA Je nutné, aby zdrojový projekt obsahoval knihovnu stylů.

- 2 Vyberte soubory, které chcete zpracovat. Klepnutím na:
 - **Tlačítko Přidat specifické soubory** Klepnutím otevřete Vybrat soubory v dialogu Zpracování. Vyhledejte složku obsahující soubory, které chcete zpracovat. Vyberte jeden nebo více souborů a potom stiskněte tlačítko Otevřít. Vybrané soubory budou uvedeny podle názvu souboru, typu souboru a cesty.
 - **Tlačítko Přidat všechny soubory do aktivního projektu** Zobrazuje všechny soubory přístupné ve složkách projektu, název, typ a cestu souboru. Vypnutím možnosti vyloučíte soubor ze zpracování.

K přidání souborů do seznamu můžete použít i jiný způsob:

- **Přetáhněte soubory** z aplikace Microsoft Windows Explorer. Přetažením je přidáte do seznamu.

- **Získejte všechny soubory odkazované specifickým souborem**, klepnutím pravého tlačítka myši na soubor v seznamu procesů a pak vybráním Získat odkazované soubory. Přidá všechny soubory, na kterých je vybraný soubor ze seznamu závislý.
- **Získejte všechny výkresy nebo prezentace, které používají specifický soubor** klepnutím pravého tlačítka myši na soubor v seznamu procesů. Vyberte položku Výkresy a Prezentace a potom položku Získat Vše. Přidají se do seznamu zpracování všechny výkresy a prezentace vyhledávacích cest projektu, které daný soubor používá.

TIP Klepnutím na záhlaví sloupce souborů seřadíte obsah okna.

- 3 V dialogu Vyberte možnosti správy vyberte možnost Čistit všechny nepoužité styly ze souborů.
Ujistěte se, že chcete vyčistit všechny nepoužívané styly ze všech dokumentů. Pokud styly nebudou uloženy v knihovně stylů, budou ztraceny. Klepněte na tlačítko Další.
- 4 V případě nutnosti si prohlédněte provedený výběr a potom spusťte tlačítkem Spustit čištění všech nepoužívaných stylů ze všech vybraných dokumentů.

Proces můžete dočasně pozastavit tlačítkem Pauza nebo ukončit tlačítkem Storno.

Rychlý průvodce

Uložení stylů do knihovny stylů

Uloží vybrané styly do dokumentu v knihovně stylů. Aktuální verze knihovny stylů se nahradí novou verzí.

V ostatních dokumentech používajících daný styl je nutné zavést novou verzi stylu v knihovně ruční aktualizací.

Přístup: Pás karet: karta Správa ➤ panel Styly a normy ➤ Uložit.

Klepnutím na záhlaví sloupce uspořádejte obsah. Sloupce se znovu utřídí podle nového pořadí.

Název dokumentu Zobrazuje název souboru, ve kterém se styl používá.

Název stylu Vypíše styly aktuálního dokumentu.

| | |
|---------------------|---|
| Typ | Označuje typ stylu. |
| Změny | Udává, zda byl styl v dokumentu nebo v knihovně změněn. Jestliže styl neodpovídá knihovně, je označen textem Není v knihovně . |
| Uložit do knihovny? | Přepíná jednotlivé styly, které budou uloženy do knihovny. Pokud zvolíte možnost Ano , bude styl v knihovně stylů aktualizován stylem v dokumentu. Jestliže zvolíte možnost Ne , nebude styl v knihovně aktualizován změněným stylem v aktuálním dokumentu. <hr/> POZNÁMKA Styly, které nejsou v knihovně, se automaticky přepnou na možnost Ano , lze je však přepnout na možnost Ne . <hr/> |

Klepnutím na možnost **Ano všem** uložíte všechny styly do dokumentu v knihovně stylů nebo možnost **Ne všem** zachováte styly v aktuálním dokumentu bez aktualizování knihovny.

POZNÁMKA Při uložení stylu do knihovny stylů se automaticky uloží vnořené styly. Zobrazí se výzva, abyste uložili odkazované vnořené styly, které se liší od knihovny. Například kótovací styl používá styl textu jako vnořený styl. Jestliže změníte kótovací styl a styl textu, při ukládání kótovacího stylu do knihovny stylů se zobrazí výzva, abyste uložili do knihovny také styl textu.

Rychlý průvodce

Tvorba nové knihovny stylů

Vytvoří knihovnu stylů, umístění knihovny a zdrojovou knihovnu.

Přístup: Vyberte položky **Start** ➤ **Programy** ➤ **Autodesk** ➤ **Autodesk Inventor** ➤ **Nástroje** ➤ **Správce knihovny stylů**. Ve Správci knihovny stylů klepněte na tlačítko **Nová knihovna stylů**.

V dialogu **Vytvořit novou knihovnu stylů**:

Metoda vytvoření Vyberte způsob, kterým chcete knihovnu vytvořit. Klepněte na šipku, vyberte položku **Kopírovat stávající knihovnu stylů** a potom proveďte požadované úpravy, nebo vyberte položku **Vytvořit prázdnou knihovnu stylů** a potom vyberte styly z jedné, nebo více knihoven.

Umístění nové knihovny stylů Procházením najděte složku, do které chcete uložit novou knihovnu.

Kopírovat zdrojovou knihovnu stylů Procházením najdete knihovnu, kterou chcete kopírovat, když používáte metodu vytvoření Kopírovat. Není dostupná, když metoda tvorby vytvoří prázdnou knihovnu stylů.

Rychlý průvodce

Správce knihovny stylů

Správce knihovny stylů používá hlavně CAD správce pro:

- kopírování stylů z jedné knihovny stylů do druhé,
- přejmenování stylů v knihovně stylů,
- odstranění stylů z knihovny stylů.

Změny knihovny stylů nebudou v ostatních dokumentech dostupné, dokud nebude ukončena aktuální relace aplikace Autodesk Inventor a spuštěna relace nová.

Některé styly odkazují další styly jako vnořené styly (například kótovací styl odkazuje na textový styl jako vnořený styl). Jestliže jsou při kopírování knihovny stylů nalezeny ve zdrojové a cílové knihovně neodpovídající si vnořené styly, správce knihovny stylů zobrazí dialog Spravovat styly. Pro každý vnořený styl potvrďte nahrazení aktuální verze zdrojovou verzí.

POZNÁMKA Jestliže se nekopírují vnořené styly ze zdrojové knihovny, použijí se místo toho vnořené styly cílové knihovny. Celková definice kótovacího stylu se mění, protože sada používaných vnořených stylů má jinou charakteristiku než zdroj.

Správce knihovny stylů také nabízí přístup k dialogu Vytvořit novou knihovnu stylů, kde můžete vytvořit nové knihovny stylů. Stejný dialog je také dostupný pomocí Průvodce správou stylů.

Přístup: Vyberte položky Start ► Programy ► Autodesk ► Autodesk Inventor ► Nástroje ► Správce knihovny stylů. V dialogu Správce knihovny stylů vyberte klepnutím typ stylů pro panel knihovny stylů.

Vyberte typ stylu

Zobrazí všechny typy stylů. Klepnutím na typ stylu zobrazíte všechny definice ve sloupci Knihovna stylů.

Knihovna stylů 1

Zobrazí styly určeného typu ve vybrané knihovně.

| | |
|-----------|--|
| Šipka | Zobrazí seznam projektů, které mají asociovány knihovny stylů. Provedte výběr klepnutím. |
| Procházet | Klepněte a najděte požadovanou knihovnu stylů. |

Knihovna stylů 2

Zobrazí styly určeného typu ve vybrané knihovně.

| | |
|-------------------------------|---|
| Šipka | Zobrazí dostupné knihovny stylů. Provedte výběr klepnutím. |
| Vytvořit novou knihovnu stylů | Vytvoří knihovnu stylů zkopírováním existující knihovny nebo vytvořením prázdné knihovny, určí její umístění a je-li to možné, pojmenuje kopii podle zdrojové knihovny. |
| Procházet | Klepněte a najděte požadovanou knihovnu stylů. |

Porovnání stylů mezi definicemi

Jestliže styl existuje v obou knihovnách stylů a přesně se shodují názvy i hodnoty, (tj. shoda), potom text v seznamu stylů je zobrazen normálním písmem.

Jestliže styl existuje v obou knihovnách, přičemž se přesně shodují názvy a neshodují se hodnoty, (tj. neshoda), potom text názvu tohoto stylu je **tučný, podtržený a červený**.

Jestliže styl existuje v jedné knihovně stylů (tj. je jedinečný), potom text názvu tohoto stylu je **tučný, podtržený a modrý**.

Tlačítka filtrování

Zobrazí v knihovnách stylů rozdíly mezi seznamy:



Vybráním položky **Zobrazit všechny styly** zobrazte všechny styly v obou knihovnách stylů.



Vybráním položky **Zobrazit neshodné styly** zobrazte styly, jejichž definice jsou v těchto dvou knihovnách odlišné.



Vybráním položky **Zobrazit jedinečné styly** zobrazte styly, které existují v jedné knihovně, ale v druhé knihovně neexistují.

Tlačítka pro kopírování stylů



Kopíruje vybrané styly z knihovny stylů 1 do knihovny stylů 2.



Kopíruje vybrané styly z knihovny stylů 2 do knihovny stylů 1.

Vnořené styly se zkopírují jen tehdy, jestliže v cílové knihovně neexistují. Aby se zabránilo nechtěnému nahrazení existujícího stylu, zobrazí se výzva pro nahrazení cílového stylu zdrojovým stylem. K tomu dojde v případě, že v cílové knihovně existuje vnořený styl a liší se od vnořeného stylu ve zdrojové knihovně.

Dialog Spravovat styly

Jestliže se při kopírování knihovny stylů liší zdrojový styl a jeden nebo více jeho vnořených stylů od cílové knihovny, zobrazí se výzva s dotazem, které vnořené styly se mají zkopírovat do cílové knihovny.

Například kótovací styl používá styl textu jako vnořený styl. Jestliže se vnořený styl textu liší od stylu textu v cílové knihovně stylů, potvrďte nahrazení cílového stylu textu stylem ze zdrojové knihovny stylů.

Pokud ve sloupci Přepsat vyberte kombinaci voleb Ano a Ne, styl v cílové knihovně stylů nebude mít stejnou charakteristiku jako zdroj.

Přístup: V dialogu Správce knihovny stylů zobrazte klepnutím na tlačítka Zobrazit jedinečné styly nebo Zobrazit neodpovídající si styly seznam stylů červeným textem. Styly uvedené v tomto seznamu si neodpovídají ve zdrojové a cílové knihovně stylů. Chcete-li styl kopírovat, klepněte na jeho červený název pravým tlačítkem a pak klepněte na tlačítko se šipkou. Zobrazí se dialog Spravovat styly.

| | |
|-------------|---|
| Název stylu | Název cílového stylu a jeho norma. |
| Cesta | Cesta cílového stylu. |
| Typ | Typ stylu. |
| Přepsat? | Výchozí nastavení je Ne. Klepnutím na sloupec u jednotlivých stylů přepnete možnost na Ano. |

Chcete-li vybrat všechny styly zároveň, klepněte na tlačítko Ano pro všechny (pro přepsání stylů v cílové knihovně) nebo Ne pro všechny (pro kopírování pouze nadřazeného stylu, ale ne jeho vnořených stylů).

Rychlý průvodce

Průvodce správou stylů

Průvodce správou stylů je nástroj, který provádí dávkové zpracování souborů aplikace Autodesk Inventor. Pomocí Průvodce správou stylů můžete provádět následující operace:

- Můžete shromažďovat styly ze souborů aplikace Autodesk Inventor a umísťovat je do cílové knihovny stylů.
- Můžete čistit styly ze souborů aplikace Autodesk Inventor. Čištění odstraní nepoužívané informace a ve velkých sestavách tak může zmenšit nároky na paměť.

Průvodce správou stylů můžete použít při přechodu na používání knihovny stylů v projektech návrhu.

Přístup: Vyberte položky Start ► Programy ► Autodesk ► Autodesk Inventor ► Nástroje ► Průvodce správou stylů.

Všechny soubory je nutné migrovat do poslední verze aplikace Autodesk Inventor. Soubory, které nebudou migrovány, budou během dávkového zpracovávání přeskočeny včetně sestav, které byly migrovány, ale obsahují komponenty, které migrovány nebyly.

Dialog Vítejte

Popisuje procesy seskupení a čištění stylů.

Dialog Projekty pro správu

Vypisuje všechny definované projekty názvem a umístěním projektu. Aktivní projekt je označen zaškrtnutím. Jeho nastavení pro knihovnu stylů a cesta jsou shrnuty pod oknem. Poklepáním vyberte projekt a aktivujte jej. Průvodce správou stylů pomocí aktivního projektu vyřeší všechny cesty souborů během zpracování.

Soubory pro zpracování

Vybere soubory pro zpracování v detailním pohledu.

Tlačítko **Přidat specifické soubory** prohledává složku, která obsahuje soubory pro zpracování. Vybrané soubory budou uvedeny podle názvu souboru, typu souboru a cesty.

Tlačítko **Přidat všechny soubory do aktivního projektu** zobrazuje všechny soubory podle názvů, typů a cest souborů. Vypnutím možnosti vyloučíte soubor ze zpracování.

Další způsoby přidání souborů do seznamu:

- **Přetáhněte soubory** z aplikace Microsoft Windows Explorer. Přetažením je přidáte do seznamu.
- **Získejte všechny soubory odkazované specifickým souborem** klepnutím pravého tlačítka myši na soubor v seznamu procesů a pak vybráním Získat

odkazované soubory. Přidá všechny soubory, na kterých je vybraný soubor ze seznamu závislý.

- **Získejte všechny výkresy nebo prezentace, které používají specifický soubor** klepnutím pravým tlačítkem myši na soubor v seznamu procesů. Vyberte položku Výkresy a Prezentace a potom položku Získat Vše. Přidají se do seznamu zpracování všechny výkresy a prezentace vyhledávacích cest projektu, které daný soubor používá.

Dialog Vyberte možnosti správy

Vyberte operaci seskupení nebo čištění.

Položka Sebrat styly do cílové knihovny stylů určuje cílovou knihovnu stylů.

Položka Použít zdrojovou knihovnu stylů projektu Automaticky vybírá knihovnu stylů určenou v projektu. Vypnutím možnosti vyloučíte soubory ze zpracování.

Položka Vytvořit novou knihovnu stylů Otevírá dialog Nová knihovna stylů. Vyberte kopírovat stávající knihovnu stylů nebo vytvořit prázdnou knihovnu. Procházením najdete složku, ve které bude knihovna uložena a v případě kopírování najdete zdrojovou knihovnu stylů, kterou budete kopírovat.

Položka Vybrat stávající knihovnu stylů Zobrazuje výchozí knihovnu stylů a projekty, které používají knihovnu stylů. Pomocí tlačítka Procházet vyhledejte určitou knihovnu.

Položka Čistit všechny nepoužívané styly v souborech automaticky maže nepoužívané styly z vybraných dokumentů. Pokud styly nebudou uloženy v knihovně stylů, budou ztraceny.

Začít dávkové zpracování

Spustí dávkové zpracování pomocí dříve nastavených voleb.

Proces můžete dočasně pozastavit tlačítkem Pauza nebo ukončit tlačítkem Storno.

Konfigurace souboru projektu (.ipj) pomocí Editoru projektu

Soubor projektu definuje umístění všech souborů asociovaných s projektem, včetně:

- uložení návrhových dat,
- informace o tom, kde jsou soubory upravovány,

- množství zachovávaných verzí souboru při jeho uložení,
- nastavení konfigurace Obsahového centra,
- typu projektu.

Před vytvořením svého prvního projektu si nastavte svou strukturu složek.

Pro zjednodušení (a současnou nebo budoucí kompatibilitu aplikace Autodesk Vault) doporučujeme použít pouze jeden soubor projektu. Jediný soubor projektu neobsahuje žádný jiný soubor projektu a je použit k řízení všech návrhů. Díky konfiguraci jediného souboru projektu získáváte:

- **Jednoduchost:** v rámci jednoho projektu používáte stále stejný soubor projektu pro každý návrh v konkrétním prostředí. Není si nutno pamatovat, který soubor projektu je třeba použít s konkrétní sadou dat. Výhodou také je, že máte jedno společné umístění pro všechna data.
- **Chyby nízkého rozlišení:** aplikace Inventor je schopna automaticky vyhledávat všechny chybějící soubory v celé sadě dat. Tento postup významně snižuje počet případů manuálního vyhledávání chybějících souborů.
- **Zvýšený počet opakovaného použití návrhu:** zjednodušuje opakované použití jiných dat z aktuálních návrhů nebo úložiště.

Tato metoda nedovolí přidat cestu knihovny nebo kopírování souboru z jiného projektu.

Před vytvořením a začátkem práce na návrhu vytvořte strukturu složek projektu. Naplánujte projekt podle existujících a budoucích souborů asociovaných s projektem

Existují dva typy souborů projektu: soubor projektu Úložiště (určený pro sdílené prostředí pracovní skupiny, kde uživatelé sdílejí soubory) a soubor projektu jednoho uživatele (určený pro uživatele mimo pracovní skupinu)

Doporučujeme správcům CAD vytvořit soubor projektu aplikace Autodesk Vault pro správu souborů ve sdíleném prostředí. Uživatelé mohou vydat soubor a práci na něm ve svém individuálním místním pracovním prostoru. Rovněž zjednodušuje proces přejmenování souborů a kopírování stávajících návrhů.

Vybrané pokyny pro nastavení struktury složek:

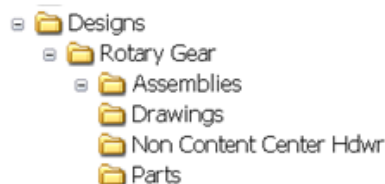
Dodržujte normy společnosti a u složek projektu konvence pro názvy.

Jestliže plánujete použít stávající soubory, vytvořte pro ně hlavní složku.

Nastavte podsložky v projektové složce (pracovní skupina nebo pracovní prostředí).

Projekt vytvořte před začátkem práce na návrhu, aby byly informace o referencích k souborům vhodně uloženy a zmenšila se možnost problémů s rozlišením souborů.

Například vytvořte projekt na úrovni Návrhy:



Naplánujte projekt:

- Určete, jsou-li soubory projektu a knihovny umístěny na lokálním disku nebo v síti.
- Určete, který typ projektu nejlépe odpovídá určitému projektu: úložiště, poloizolovaný hlavní projekt, poloizolované pracovní prostředí, sdílený nebo jednorázový. Správný typ souboru se nastaví automaticky, jakmile vytvoříte soubor projektu
- Pomocí průvodce projektem vytvořte projekt podle jeho záměru.
- Pomocí Editoru projektu nastavte podle potřeby další možnosti.
- Nastavte konfiguraci projektu tak, aby obsahoval jen používané knihovny. V zájmu omezení množství zobrazených dat a zvýšení výkonu odstraňte všechny nepoužívané knihovny Obsahového centra. (Knihovny odstraněné z projektu zůstávají na serveru a do projektu je lze přidat později).
- Vytvořte společný projekt s jednou nebo více cestami knihovny. Soubor projektu umístěte do sdíleného místa. Každý člen týmu si vytvoří osobní projekt podle společného projektu, který použije jako šablonu.

Více informací najdete v online nápovědě k aplikaci Autodesk Inventor:



Klepněte na tlačítko  Otevřít ► .

- 1 V aplikaci Autodesk Inventor klepněte na tlačítko Nápověda.
- 2 Vyberte kartu Obsah a navigujte na témata:
- 3 Autodesk Inventor ► Spolupráce a vizualizace ► Projekty a knihovny: [Koncepce projektů](#) na straně 71

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Nezapomeňte klepnout na tlačítko **Zpět** pro návrat do příručky správce CAD, jestliže klepnete na některý odkaz na této stránce.

Projekty a knihovny

Koncepce projektů

Autodesk Inventor používá projekty pro identifikaci složek, které obsahují soubory jedinečné pro daný projekt návrhu, a složky, které obsahují knihovní soubory, na které projekt návrhu odkazuje. Projekty určují umístění šablon, stylů, konfigurace Obsahového centra a mapování úložiště projektu.

Průvodce projektem se používá pro definici projektu pro každý návrh, která umožňuje přístup k souborům návrhu a knihovnám a může obsahovat odkazy na soubory. Jakmile vytvoříte projekt, použijte Editor projektu pro nastavení možností jako je počet verzí souboru, které se mají uchovat po uložení nové verze, nebo umístění nejčastěji používaných podsložek.

Typický projekt se skládá ze součástí a sestav v projektu jedinečných, normovaných komponent, které jsou jedinečné v rámci společnosti a sériových komponent, například spojovacích součástí, armatur nebo elektrických komponent. Jelikož reference přes soubory projektů jsou vzhledem k umístění složky projektu uloženy relativně, můžete zachovat reference pro případ, že přesunujete, zálohujete a měníte strukturu složek projektu aktualizováním souboru dat projektu.

POZNÁMKA Projekty vždy používají spíše relativní než absolutní cesty, když jsou umístění projektu jako je pracovní prostředí, pracovní skupina nebo knihovny v podsložce složky, která obsahuje daný projektový soubor.

TIP Před vytvořením svého prvního projektu si nastavte svou strukturu složek.

Co je projektový soubor?



Projektový soubor je textový soubor ve formátu .xml s příponou .ipj. Soubor určuje cestu ke složce, která obsahuje soubory v projektu. Chcete-li se ujistit, že spojení mezi soubory funguje správně, přidejte před prací na souborech modelu do projektového souboru umístění pro složky. Při práci můžete používat libovolný počet projektů.

Zkratka projektu je uložena ve složce projektů. Umístění souboru projektu (.ipj) je určeno při vytváření projektu v průvodci projektu.

Jaké informace jsou obsaženy v souboru projektu?

Typ projektu označuje buď sdílené umístění, kterému se říká pracovní skupina, nebo individuální prostředí úprav, kterému se říká pracovní prostředí. Řada projektů rovněž určuje jednu nebo více knihoven, umístění, kde jsou uloženy odkazované soubory, které však nelze upravovat. Podle typu projektu může projektový soubor obsahovat následující části:

| | |
|--|--|
| Pracovní prostředí | Určuje umístění, kde vytváříte, upravujete a ukládáte soubory pro úložiště, poloizolované pracovní prostředí a jednouuživatelské projekty. V poloizolovaném režimu hlavní projekt definuje sdílené umístění (pracovní skupinu), ale neobsahuje pracovní prostředí. |
| Vyhledávací cesty skupiny | Ukazují sdílená síťová umístění definovaná ve sdílených a poloizolovaných hlavních projektech, které Autodesk Inventor prohledává při vyhledávání souborů podle odkazů specifických pro daný projekt po prohledání pracovního prostředí. Dokud nebudou soubory v pracovní skupině vydány, nelze je upravovat. Vydát a upravit soubor nemůže více konstruktérů současně. |
| Knihovny | Zobrazuje umístění pro normalizované součásti, iSoučásti nebo jiné pojmenované knihovny. Je možné vytvořit složky knihoven pro součásti a sestavy, které opakovaně používáte nebo sdílíte s jinými konstruktéry, ale nechcete je upravovat. |
| Zahrnuté soubory cest | Určuje cestu a název jiného projektového souboru. V poloizolovaném projektu pracovního prostředí je poloizolovaný hlavní projekt vnořeným souborem. Vnořený projektový soubor určuje umístění souborů pracovní skupiny nebo knihoven v síti. Uveden může být pouze jeden projektový soubor. |
| Často používané podsložky | Vypisuje podsložky, které jsou vnořeny do struktury složek projektu. Uvedené složky se zobrazí jako zástupci v dialogích Otevřít, Uložit a Umístit, abyste se snadno dostali k požadovaným umístěním. Nepoužívají se k vyhodnocení umístění souborů. Zástupci k nejčastěji používaným podsložkám se používají častěji než přidávání vnořených pracovních skupin nebo pracovních prostředí. |
| Použití jedinečných názvů souborů | Určuje záměr pojmenovávat soubory projektu jedinečnými názvy. |

Jak funguje projektový soubor?

Umístění souborů v projektovém souboru fungují jako vyhledávací cesty pro Autodesk Inventor. Při otevření souboru Autodesk Inventor prohledá umístění definovaná v aktivním projektovém souboru a najde soubor a všechny odkazované soubory. Sekce v souboru

nastaví pořadí vyhledávání. V každé sekci jsou cesty prohledávány v takovém pořadí, v jakém jsou umístěny.

POZNÁMKA Pokud ve více než jednom místě vyhledávání existuje více souborů stejného názvu, otevře Autodesk Inventor první soubor, který najde.

Jak nastavuji projekt?

Před vytvořením a začátkem práce na návrhu vytvořte strukturu složek projektu. Naplánujte projekt podle existujících a budoucích souborů asociovaných s projektem. Některá pravidla pro strukturu složek:

- Dodržujte normy společnosti a u složek projektu konvence pro názvy.
- Pokud chcete použít stávající soubory, nastavte si pro ně hlavní složku.
- Nastavte podsložky v projektové složce (pracovní skupina nebo pracovní prostředí).

Projekt vytvořte před začátkem práce na návrhu, aby byly informace o referencích k souborům vhodně uloženy a zmenšila se možnost problémů s rozlišením souborů.

- 1 Naplánujte projekt.
 - Vezměte v úvahu typy existujících a budoucích souborů asociovaných s projektem.
 - Určete, jsou-li soubory projektu a knihovny umístěny na lokálním disku nebo v síti.
 - Určete, který typ projektu nejlépe odpovídá určitému projektu: úložiště, poloizolovaný hlavní projekt, poloizolované pracovní prostředí, sdílený nebo jedinouživatelský. Správný typ souboru se nastavuje automaticky, když tvoříte soubor projektu.
- 2 Pomocí průvodce projektem vytvořte projekt podle jeho záměru.
- 3 Pomocí editoru projektu nastavte podle potřeby další možnosti.

POZNÁMKA V průvodci projektem implicitně nejsou k dispozici poloizolované a sdílené projekty. Víceuživatelské projekty spravujte pomocí aplikace Autodesk Vault. Je-li požadováno vytvoření starších typů projektu, klepněte na kartu Nástroje ➤ panel Možnosti ➤ Možnosti aplikace ➤ a přejděte na kartu Obecné. Vyberte zaškrtnutí "Povolit vytvoření stávajících typů projektu".

Pokud není možnost zapnutá a Autodesk Vault není nainstalován, můžete pomocí průvodce vytvořit pouze jedinouživatelský projekt.

Projekty – nejlepší postupy

■ Vnořená cesta

Aplikace Autodesk Vault nedovoluje použití vnořené cesty. Pokud je to možné, nepoužívejte ji. Doporučujeme, abyste pro správu souborů používali aplikaci Autodesk Vault.

POZNÁMKA Pokud použijete možnost vnořené cesty, nastavte tuto možnost tak, aby ukazovala do jednoho projektového souboru pouze ke čtení, který je v síti spravován správcem CADu. Jedinou definovanou cestou projektu, která je zahrnuta v místním projektu souboru každého uživatele, je Pracovní prostor.

■ Pracovní prostředí

Nedoporučujeme, abyste měli Pracovní prostor v síťovém umístění. Všechnu práci se soubory provádějte na lokální jednotce a po skončení zkopírujte soubory zpět do sítě.

Pokud použijete samostatný projektový soubor pro každý projekt a umístíte soubory daného projektu, včetně projektového souboru, do složky pracovního prostředí, kopírujte celou projektovou složku mezi lokální jednotkou a sdíleným serverem. Také můžete kopírovat důležité nebo často používané knihovny do vašeho počítače, za předpokladu, že máte na disku dost místa. Funkce Pack and Go může být užitečná při tvorbě lokální kopie knihoven obsahujících soubory knihovny odkazované z projektu.

Stanovte místní umístění Pracovního prostoru pro počítač každého uživatele.

POZNÁMKA Aplikaci Autodesk Vault doporučujeme pro správu souborů ve sdíleném prostředí. V aplikaci Autodesk Vault můžete spravovat soubory a soubory na serveru budou při vydání kopírovány do lokálních Pracovních prostředí.

Nedefinujte úložiště směřující do podsložek Pracovní prostředí.

■ Pracovní skupiny

Vyhnete se používání pracovních skupin, kde je to možné.

Počet vyhledávacích cest pracovní skupiny ovlivňuje dobu vyhledávání. Pokud prostředí vyžaduje použití pracovních skupin, omezte se na nejnižší možný počet.

POZNÁMKA Když nemůže Autodesk Inventor okamžitě nalézt komponenty, může vyhledávat dlouho a dojde ke zpomalení uživatelské odezvy.

■ Mapované jednotky

Pro odkazování na umístění na serveru nebo dálkové pracovní stanici použijte cestu názvu UNC (např.: \\server_název\naše_složky). Zajistěte, aby položka Naše_složka byla sdílena každým, kdo má přístup k umístění projektu.

Vyhnete se použití různých mapování nebo různých cest UNC ke stejnému souboru. V dialogích otevření a umístění komponent můžete přejít pomocí libovolných cest UNC do umístění v síti. Doporučujeme použít pouze zástupce projektu ke složkám v projektu v těchto dialogích. Jiné metody nepoužívejte.

POZNÁMKA Použití jiných cest UNC nebo mapování cesty jednotky ručně k umístění projektu může mást operační systém Windows nebo mapování síťových jednotek a může dojít k přerušení mapování projektu v síti a tím k neschopnosti vyhledat lokální odkazované soubory.

Odstraňte všechny mapované jednotky, které již neexistují.

■ **Struktura adresáře**

Všechny projekty ponechávejte ve složce projektu. Podle potřeby je uspořádejte a seskupte do podsložek. Podobně seskupte všechny knihovny do složky, kterou snadno najdete.

U daného projektu mějte vždy pro každý projekt jednu podsložku. Projektový soubor mějte v této podsložce a nastavte ji jako podsložku pracovního prostředí projektu. (Editor projektu ve výchozím nastavení vytváří nové projekty podle této konvence.) Umístěte všechny soubory pro daný návrh do dané složky pracovního prostředí.

Nikdy nedefinujte pracovní prostředí nebo pracovní skupinu, která odkazuje ke složce v jiném projektu.

Ponechtejте adresářovou strukturu daného umístění projektu (například pracovní prostředí, knihovna atd.) poměrně jasnou. Čím více bude složek, tím těžší bude uchování jedinečných názvů všech souborů ve všech umístění mimo knihovnu.

Pokud je ve složce velmi mnoho souborů, můžete upozorovat zpomalení výkonu a bude těžší s nimi pracovat. Smysluplná struktura projektů s více než 50–100 soubory může být jedna složka pro součásti pracovního prostředí, jiná pro podsestavy, jiná pro výkres atd.

Umístěte sestavy nejvyšší úrovně přímo do složky pracovního prostředí.

Zkontrolujte, zda je zapnutá možnost Používat jedinečné názvy souborů a každý soubor v pracovním prostředí bude mít jedinečný název. Pokud kopírujete soubor z jedné podsložky do jiné a přejmenujete ji.

Pokud přesunujete soubory mezi podsložkami, v dialogu Možnosti aplikace na kartě Uložit zaškrtněte možnost, aby byly všechny změny reference uloženy. Potom otevřete a uložte všechny sestavy nejvyšší úrovně a výkresy.

Zkontrolujte, zda jsou definice cest v souboru .ipj správné.

■ **Knihovna stylů**

Zkopírujte nebo přesuňte soubory stylu XML ze složky Data návrhu na sdílené umístění, ke kterému mohou přistupovat všichni uživatelé. Nová knihovna stylů může být případně generována pomocí nástroje Správce knihovny stylů

POZNÁMKA Takto zajistíte, aby styly s texturami, nerovnostmi atd., vytvořené v jednom projektu, bylo možné použít v jiném projektu, který používá stejnou knihovnu stylů.

■ **Knihovny Obsahového centra**

Doporučujeme, abyste sdíleli stejnou složku Knihovna Obsahového centra pro všechny projekty.

Tvorba projektů

Projekty se používají pro určení, kde jsou uložena data návrhu. Kroky průvodce projektem vás provedou výběry, kterými určíte typ projektu, název projektu, umístění pracovní skupiny nebo pracovního prostředí (podle typu projektu) a názvy jedné nebo více knihoven.

Technická poznámka - změna formátu projektu

I když se formát souboru projektu R10 změnil, starší verze v aplikaci Autodesk Inventor jsou schopny projektový soubor R10 a novější číst. Kvůli změně formátu souboru verze aplikace Autodesk Inventor před verzí R10 neumí najít užitečné informace v souboru projektu a nahradí soubor.

Pro projekty R10 a novější projekty aplikace Autodesk Inventor vytvořte samostatnou složku, aby byly odděleny od starších projektových souborů. Nastavte Možnosti aplikace ► kartu Soubor ► položku Složka projektů na složku, která má v názvu R10 a obsahuje pouze projekty R10 a novější. Složku můžete pojmenovat například „C:\My Documents\Autodesk Inventor\ R10.“

Když uložíte nový projekt ve verzi R10 nebo novější, záložní kopie projektového souboru je umístěna do složky Starší verze, abyste soubor mohli obnovit při náhodném nahrazení. Pokud migrujete soubor projektu verze předcházející verzi R10 a Autodesk Inventor nalezne soubor projektu se stejným názvem ve složce Old Versions, zobrazí se dotaz, zda chcete obnovit projekt R10 nebo novější a používat jej místo staršího projektu.

Všechny typy projektu mají tato nastavení:

- Podle typu projektu je definována jedna pracovní skupina nebo jedno pracovní prostředí pro projekt v kořenové úrovni (".\"), který obsahuje projektový soubor (.ipj).
- Zástupce projektu je umístěn implicitně ve složce Dokumenty nebo v zadané složce projektu.


Tvorba projektu v aplikaci Autodesk Vault

Ke správě víceuživatelských projektů doporučujeme použití projektu typu aplikace Autodesk Vault.

Abyste vytvořili projekt úložiště, instalujte aplikaci Autodesk Vault. Projekt úložiště obsahuje další nastavení včetně názvu a umístění úložiště, definované pracovní prostředí, kde vytváříte a upravujete soubory, a jednu nebo více knihoven. Před zahájením práce s modelovými soubory vytvořte nejprve projekt úložiště.

V projektu úložiště nejsou k dispozici vyhledávací cesty pracovních skupin. Všechny složky projektu je nutné seskupit do jedné vyhledávací cesty pracovního prostředí. Pracovní prostředí je lokální složka mapovaná do odpovídající složky v úložišti. Pracovní prostředí může být jediná složka nebo hierarchie podsložek, které napomáhají uspořádání projektu.



- 1 Klepněte na položku  ► Správa ► Projekty.
- 2 V dialogu Projekty klepněte na položku Projekty a pak na Nový pro spuštění Průvodce projektem.
- 3 Vyberte Nový projekt úložiště a potom klepněte na tlačítko Další.
- 4 Projekt úložiště pojmenujte a určete jeho umístění. Ujistěte se, že se jedná o novou složku, která neobsahuje žádná data. Ve výchozím nastavení průvodce Projekt vytváří složku pro projektový soubor (.ipj), ale jestliže přejdete do jiného umístění, bude použitý nalezený název složky. Klepněte na tlačítko Další.
- 5 Vyberte existující knihovny, přidejte je do projektu a potom klepněte na tlačítko Dokončit.
- 6 V editoru projektu poklepáním na nový název projektu úložiště jej aktivujte.
- 7 Zadejte následující informace:
 - **Server:**Název počítače s úložištěm, kam je tento projekt přidán. Názevem může být název počítače nebo IP adresa.
 - **Databáze:**Určuje databázi používanou projektem úložiště.
 - **Název:** Název úložiště, kam je tento projekt přidán.
 - **Projekt úložiště:**Název tohoto projektu za \$/. Název by se měl shodovat s názvem, který jste zadali do Průvodce projektem.
 - **Virtuální složka:**Volitelná. Umístění složky použito k publikování dat pro sdílení se zákazníky. Toto umístění by mělo být na běžném serveru a mapováno UNC cestou (například \\Server\\Sdílet\).


- Klepněte na možnost Uložit, uložte projektový soubor a pak klepněte na tlačítko Zrušit pro zavření dialogu.

POZNÁMKA Všechna nastavení kromě Virtuální složky mohou zůstat prázdná a budou vyplněna automaticky, jakmile se do úložiště poprvé úspěšně přihlásíte.

Vytvořit projekt jednoho uživatele

Projekt jednoho uživatele je předvolbou. Je určen pro konstruktéry, jejichž soubory nejsou sdíleny. Všechny soubory návrhu jsou v jediné složce pracovního prostředí a jejich podsložkách, kromě souborů odkazovaných z knihoven. Projektový soubor (.ipj) je uložen v pracovním prostředí.



- 1 Klepněte na položku  ➤ Správa ➤ Projekty.
- 2 V dialogu Projekty klepněte na položky Projekty ➤ Nový a spusťte Průvodce projektem.
- 3 Vyberte Nový jednoduchý uživatelský projekt a potom klepněte na tlačítko Další.
- 4 Projekt pojmenujte a určete jeho umístění v poli Složka projektu (Pracovní prostředí). Ujistěte se, že se jedná o novou složku, která neobsahuje žádná data. Průvodce projektem vytvoří implicitně složku pro projektový soubor (.ipj), ale jestliže přejdete do jiného umístění, použije se nalezený název složky. Klepněte na tlačítko Další.
- 5 Vyberte existující knihovny, přidejte je do projektu a potom klepněte na tlačítko Dokončit.

POZNÁMKA V průvodci projektem implicitně nejsou k dispozici poloizolované a sdílené projekty. Doporučujeme provádět správu víceuživatelských projektů pomocí aplikace Autodesk Vault. Je-li požadováno vytvoření starších typů projektu, klepněte na kartu Nástroje ➤ panel Možnosti ➤ Možnosti aplikace ➤ a přejděte na kartu Obecné. Zaškrtněte políčko Povolit vytváření starších typů projektů.

Pokud není možnost zapnutá a Autodesk Vault není nainstalován, můžete pomocí průvodce vytvořit pouze jednouživatelský projekt.

Vytvořit stávající typ projektu

Vytvoření poloizolovaného hlavního projektu

Doporučujeme provádět správu víceuživatelských projektů pomocí aplikace Autodesk Vault. Je-li požadováno vytvoření starších typů projektu, klepněte na kartu Nástroje ➤

panel Možnosti ► Možnosti aplikace ► a přejděte na kartu Obecné. Zaškrtněte políčko Povolit vytváření starších typů projektů.

Když pracujete v poloizolovaném prostředí, ukládáte sdílené soubory do sítě pracovní skupiny. Hlavní projekt určuje sdílenou pracovní skupinu. Každý člen konstrukčního týmu vytvoří osobní projekt (Poloizolované pracovní prostředí), kde definuje místo pro tvorbu a úpravu souborů, které jsou zařazeny do sdílené pracovní skupiny. V každém osobním projektu je obsažena cesta k hlavnímu projektu, nabízející automaticky přístup ke sdíleným umístěním a knihovnám.


- 1 Spusťte aplikaci Autodesk Inventor.
- 2 V dialogu Projekty klepněte na položky Projekty ► Nový a spusťte Průvodce projektem.
- 3 Vyberte Nový poloizolovaný hlavní projekt a potom klepněte na tlačítko Další.
- 4 Hlavní projekt pojmenujte a určete jeho umístění v poli Složka projektu (Pracovní skupina). Ujistěte se, že se jedná o novou složku, která neobsahuje žádná data. Průvodce projektem vytvoří implicitně složku pro projektový soubor (.ipj), ale jestliže přejdete do jiného umístění, použije se nalezený název složky. Klepněte na tlačítko Další.
- 5 Vyberte existující knihovny, přidejte je do projektu a potom klepněte na tlačítko Dokončit.

Vytvoření poloizolovaného projektu pracovního prostředí

Pokud pracujete v poloizolovaném prostředí, sdílené soubory se ukládají do sítě pracovní skupiny. Hlavní projekt určuje umístění sdílené pracovní skupiny. Každý člen konstrukčního týmu vytvoří osobní projekt (poloizolované pracovní prostředí), kde definuje místo pro tvorbu a úpravu souborů, které jsou zařazeny do sdílené pracovní skupiny. V každém osobním projektu je obsažena cesta k hlavnímu projektu, nabízející automaticky přístup ke sdíleným umístěním a knihovnám.

Konstrukteři zařazují a vydávají soubory pracovní skupiny, aby je mohli ve svém pracovním prostředí upravovat. Jakmile jsou upravené soubory znovu uloženy, jiní konstruktéři si je mohou nahrát do svých souborů, aby viděli provedené změny.




- 1 Klepněte na  ► Správa ► Projekty.
- 2 V dialogu Projekty klepněte na položky Projekty ► Nový a spusťte Průvodce projektem.
- 3 Vyberte projekt Nový poloizolovaný pracovní prostředí a potom klepněte na tlačítko Další.

- 4 Pojmenujte osobní projekt a určete jeho umístění v poli Složka projektu (Pracovní prostředí). Zvolte název, který spojuje osobní projekt s hlavním projektem.
Zkontrolujte, že umístění je nová složka, která neobsahuje žádná data. Průvodce projektem vytvoří implicitně složku pro projektový soubor (.ipj), ale jestliže přejdete do jiného umístění, použije se nalezený název složky. Klepněte na tlačítko Další.
- 5 V poli Soubor hlavního projektu vyhledejte příslušný hlavní projekt. Jako hlavní projekt lze vybrat pouze projekt s definovanou pracovní skupinou. Cesta projektu a jeho název se zobrazí v Editoru projektu jako Vložený soubor.
- 6 Stiskněte tlačítko Dokončit.

Vytvořit sdílený projekt

Při práci ve sdíleném prostředí ukládáme soubory do sítě pracovní skupiny. Všichni členové týmu používají stejný projekt a zařazují a vydávají soubory pracovní skupiny z důvodu úprav. Není definováno pracovní prostředí.



- 1 Klepněte na  ► Správa ► Projekty.
- 2 V dialogu Projekty klepněte na položky Projekty ► Nový a spusťte Průvodce projektem.
- 3 Vyberte Nový sdílený projekt a potom klepněte na tlačítko Další.
- 4 Projekt pojmenujte a určete jeho umístění v poli Složka projektu (Pracovní skupina). Ujistěte se, že se jedná o novou složku, která neobsahuje žádná data. Průvodce projektem vytvoří implicitně složku pro projektový soubor (.ipj), ale jestliže přejdete do jiného umístění, použije se nalezený název složky. Klepněte na tlačítko Další.
- 5 Vyberte existující knihovnu, přidejte je do projektu a potom klepněte na tlačítko Dokončit.

Až bude projekt vytvořen, pomocí editoru projektu proveďte nastavení.

- 1 V editoru projektu poklepáním na nový název projektu jej aktivujte.
- 2 Pro Použit knihovnu stylů určete, jak bude knihovna stylů daným projektem používána. Vyberte jednu z možností:
 - **Použít Knihovna stylů= Ano** používá knihovnu stylů definovanou v možnostech složky knihovny stylů. Knihovna je přepisovatelná, takže všichni konstruktéři mohou vytvářet a upravovat styly a ukládat je do knihovny stylů náhradou za původní definice stylů.

- **Použit knihovny stylů= Pouze k čtení** zakazuje návrhářům ukládat nové a změněné styly do knihovny stylů. Knihovní definice nelze nahrazovat.
 - **Použit knihovny stylů= Ne** zabraňuje použití knihovny stylů. Ke stylům používaným pro projektové dokumenty je přístup jen prostřednictvím stylů vytvořených Editorem stylů, které jsou do dokumentu importovány nebo jsou přítomny v šabloně dokumentu.
- 3 U možnosti Často používané podsložky přidejte klepnutím pravým tlačítkem zástupce do podsložky umístění projektu, ze které nejčastěji otevíráte nebo ukládáte soubory.
- 4 V poli Možnosti zadejte následující informace:
- **Uchovat uložené staré verze:** Výchozí je jediný. -1 ukládá všechny verze.
 - **Použití jedinečných názvů souborů:** Klepnutím pravým tlačítkem a vybráním položky Ano z místní nabídky určete, že v projektu nebudou použity žádné duplicitní názvy souborů, a položku Ne vyberte v případě, že budete používat duplicitní názvy souborů. Jestliže vyberete možnost Ano, tak v případě, že soubor nebude nalezen v určeném umístění, Autodesk Inventor prohledá strukturu složek projektu pro nalezení souboru s určeným názvem. Pokud vyberete Ne, otevře se dialog Vyhodnotit soubory, abyste mohli soubor vyhledat ručně.
 - **Název:** Klepnutím pravým tlačítkem vyberte položku Přejmenovat a změňte název projektu. Název projektu v horní části se aktualizuje, ale zkrácený název je třeba změnit zvlášť.
 - **Zkratka:** Klepnutím pravým tlačítkem vyberte položku Upravit nebo Odstranit. Pokud zkratku odstraníte, Autodesk Inventor ji automaticky vytvoří znovu, jakmile projekt otevřete.
 - **Vlastník:** Vlastník projektu, obvykle hlavní inženýr nebo CAD správce. Nepovinný parametr.
 - **ID verze:** Verze dat vydaného projektu. Užitečné k dokumentování složky knihovny. Nepovinný parametr.
- 5 Klepněte na možnost Uložit, uložte projektový soubor a pak klepněte na tlačítko Zrušit pro zavření dialogu.

Úprava projektů

Jakmile vytvoříte projekt, můžete měnit některé z jeho možností, přidávat nebo odstraňovat umístění nebo změnit jeho název. Aby se snížilo riziko problémů s rozlišováním souborů, naplánujte si strukturu projektu a složky, než je vytvoříte a začnete pracovat na návrhu.

Mějte na paměti:


- Jestliže se pokusíte upravit soubor, který byl vydán někým jiným, výstražné hlášení vás bude informovat o stavu souboru.
- Jestliže odstraníte umístění, aplikace Autodesk Inventor již nebude schopna nalézt podle umístění odkazované soubory.
- Každý projekt by měl mít pouze pracovní skupinu nebo pracovní prostředí.

Před úpravou projektu ověřte, že všechny soubory aplikace Autodesk Inventor jsou zavřené. Pokud tomu tak nebude, bude projekt k dispozici pouze ke čtení.

TIP Pro zobrazení definic možností projektu klepněte na kartu Reference a zvolte Editor projektu - reference.

Zobrazte Editor projektu a klepněte na projekt, který chcete upravit:



- 1 Klepněte v aplikaci Autodesk Inventor na  ➤ Správa ➤ Projekty. Mimo aplikaci Autodesk Inventor klepněte na nabídku Start systému Microsoft Windows a vyberte položky Programy ➤ Autodesk ➤ Autodesk Inventor [verze] ➤ Nástroje ➤ Editor projektu.
- 2 V horním panelu vyberte projekt, který chcete upravit.
- 3 Ve spodním panelu vybraného projektu klepněte pravým tlačítkem na položku, kterou chcete upravit, a zvolte některou z možností. Možnosti, které nejsou k dispozici, jsou šedé.
 - Změňte typ projektu na jeden, sdílený, poloizolovaný nebo úložiště.

POZNÁMKA Implicitně jsou nedostupné starší typy projektů, poloizolované a sdílené typy projektů. Doporučujeme provádět správu víceuživatelských projektů pomocí aplikace Autodesk Vault. Je-li požadováno vytvoření starších typů projektu, klepněte na kartu Nástroje ➤ panel Možnosti ➤ Možnosti aplikace ➤ a přejděte na kartu Obecné. Zaškrtněte políčko Povolit vytváření starších typů projektů.

- Pro Vnořený soubor zvolte Otevřít, Upravit nebo Odstranit.
- Z možností Pracovní prostředí, Pracovní skupina, Nejčastěji používané podsložky nebo Knihovny vyberte jednu:

| | |
|--------------------------|---|
| | U existujících vyhledávacích cest pracovních skupin stiskněte tlačítko Upravit, Přidat cestu, Odstranit, nebo Nahoru nebo Dolů. |
| Přidat cestu | Přejděte do složky, kterou chcete přidat. Podle potřeby přidejte uživatelský název. |
| Přidat cesty ze souboru | Přejděte do jiného projektového souboru. Cesty ze souboru se přidají k aktuálnímu projektovému souboru. |
| Přidat cesty z adresáře | Vyhledejte libovolnou složku, kde máte v některé podsložce soubory. Cesta ke každé podsložce složky, kterou jste zvolili, se přidá k cestám kategorie umístění vybraného souboru. |
| Vložit cestu | Zkopíruje cestu ze schránky do vybrané sekce. |
| Odstranit cesty ze sekce | Odstraní všechny cesty ze sekce. |
| Přidat zástupce cesty | Přidá cestu k umístění knihovny u složky obsahující soubory součástí aplikace Mechanical Desktop. |
| Obnovení | Změní umístění složky možností stylů, šablon a souborů Obsahového centra na výchozí hodnotu zadanou na kartě Soubory dialogu Možnosti aplikace. |

- 4 Některé Možnosti mohou být upravovány. Klepněte pravým tlačítkem na jednu nebo více z nich:
 - V poli Možnosti klepněte na možnost Vytvořit zástupce.
 - V poli Používat jedinečné názvy souborů vyberte možnost Ano nebo Ne.
 - V poli Název můžete zadat po stisku tlačítka Přejmenovat nový název projektu.
 - V poli Zástupce stiskněte tlačítko Upravit nebo Odstranit.
- 5 Umístění položky Možnosti složky začínají na kartě Soubor v dialogu Možnosti aplikace. Klepněte pravým tlačítkem pro výběr jednotlivých umístění.
- 6 Stiskněte tlačítko Uložit a potom tlačítko Zavřít.


Změna aktivního projektu

Aktivní projekt určuje složky, do kterých se umísťují soubory specifické pro projekt a soubory knihovny, ke kterým se tyto soubory vztahují. Aktivní projekt také definuje další možnosti, které souvisejí s umístěním souborů stylů, souborů šablon a dalších dat návrhu.

Jakmile zaměníte projekty, změníte místo, kde aplikace Autodesk Inventor vyhledává odkazované soubory. To také změní dialogy pro přístup k souborům, které doporučují a usnadňují doporučený postup otvírání souborů z umístění aktivního projektu a jejich ukládání do tohoto umístění.

Před změnou aktivního projektu zavřete všechny soubory v aplikaci Autodesk Inventor.



- 1 Klepněte na  ➤ Správa ➤ Projekty.
- 2 V dialogu Projekty vyberte ze seznamu v horní části dialogu projekt.
- 3 Klepnutím na tlačítko Použít aktivujete vybraný projekt.

POZNÁMKA Pokud soubor, který existuje, není vypsán, klepněte na tlačítko Prohlížet, otevřete dialog Vybrat soubor projektu a v něm soubor vyhledejte. Vyhledaný projekt se přidá do seznamu.

Rychlý průvodce

Projekty

Aktivuje a upravuje projekty aplikace Autodesk Inventor. Otevírá Průvodce projektem, aby vytvořil nové projektové soubory.

Chcete-li upravit projekt, nejprve zavřete všechny soubory v aplikaci Autodesk Inventor.

Projekt definuje umístění všech souborů spojených s daným projektem, včetně toho, kde jsou uložena data návrhu, kde se upravují soubory, kolik verzí souboru se zachová, když soubor uložíte, a dále včetně nastavení konfigurace Obsahového centra a typu projektu. Informace projektového souboru se používají k vyhledání referenčních souborů.

POZNÁMKA V průvodci projektem implicitně nejsou k dispozici poloizolované a sdílené projekty. Doporučujeme provádět správu víceuživatelských projektů pomocí aplikace Autodesk Vault. Je-li požadováno vytvoření starších typů projektu, klepněte na kartu Nástroje ➤ panel Možnosti ➤ Možnosti aplikace ➤ a přejděte na kartu Obecné. Zaškrtněte políčko Povolit vytváření starších typů projektů.

Pokud není instalována aplikace Autodesk Vault a v dialogu Možnosti aplikace není zaškrtnuto políčko Povolit vytváření starších typů projektů, pomocí průvodce projektem lze vytvořit jen jednouživatelský projekt.

Technická poznámka - změna formátu projektu


I když se formát souboru projektu R10 změnil, starší verze v aplikaci Autodesk Inventor jsou schopny projektový soubor R10 a novější číst. Kvůli změně formátu souboru verze aplikace Autodesk Inventor před verzí R10 neumí najít užitečné informace v souboru projektu a nahradí soubor.

Pro projekty R10 a novější se doporučuje vytvořit samostatnou složku, aby byly odděleny od starších projektových souborů. Nastavte Možnosti aplikace ➤ kartu Soubor ➤ položku Složka projektů na složku, která má v názvu R10 a obsahuje pouze projekty R10 a novější. Složku můžete pojmenovat například „C:\My Documents\Autodesk Inventor\R10.“

Když uložíte nový projekt ve verzi R10 nebo novější, záložní kopie projektového souboru je umístěna do složky Starší verze, abyste soubor mohli obnovit při náhodném nahrazení. Pokud migrujete soubor projektu verze předcházející verzi R10 a Autodesk Inventor nalezne soubor projektu se stejným názvem ve složce Old Versions, zobrazí se dotaz, zda chcete obnovit projekt R10 nebo novější a používat jej místo staršího projektu.

Přístup:



Klepněte v aplikaci Autodesk Inventor na  ➤ Správa ➤ Projekty.

V aplikaci Autodesk Inventor nebo Design Assistant klepněte na položky Soubor ➤ Projekty.

Mimo aplikaci Autodesk Inventor použijte nabídku Microsoft Windows Start pro výběr Programy ➤ Autodesk ➤ Autodesk Inventor [verze] ➤ Nástroje ➤ Editor projektu.

Název projektu/Umístění projektu

Zobrazuje názvy a umístění souborů projektu definované v aktivním projektu. Pokud ponecháte kurzor nad názvem cesty, zobrazí se cesta v bublinové nápovědě. Klepnutím na cestu zobrazíte její podsložky a soubory v hlavním okně.

Výchozí umístění souborů výukových programů a instalací příkladů:

Operační systém Microsoft Windows XP

- soubory výukových programů: Programové soubory\Autodesk\Inventor [verze]\Výukové programy,
- soubory příkladů: Programové soubory\Autodesk\Inventor [verze]\Příklady.

Microsoft Vista:

- soubory výukových programů:
Uživatelé\přihlášení-jméno\AppData\Místní\Autodesk\Inventor [verze]\Soubory výukových programů,
- soubory příkladů: Uživatelé\Veřejné\Dokumenty\Autodesk\Inventor [verze]\Příklady.

Podokno Výběr projektu

Seznam projektů v horním podokně Editoru projektu obsahuje všechny projekty, které mají zástupce ve složce projektu. Se softwarem aplikace Autodesk Inventor jsou instalovány tři projekty: soubory výchozí, příkladů a výukových programů. Výchozí projekt nemůžete odstranit.

POZNÁMKA Pokud byla odstraněna zkratka, projekt se v seznamu neobjeví. Klepnutím na tlačítko Procházet zobrazíte dialog Vyberte soubor projektu, kde jej můžete vyhledat.

| | |
|----------------------------------|---|
| Klepnutí | Vybere projekt, který chcete upravit a jehož cesty a možnosti chcete zobrazit v dolním podokně editoru projektu. Výběr projektu ho automaticky nezaktivuje. |
| Poklepání | Vybere a aktivuje projekt. |
| Klepnutí pravým tlačítkem | <p>Zobrazí v místní nabídce příkazy pro vybraný projekt.</p> <p>Přejmenovat Otevře pole Název, kde můžete upravit název neaktivního projektu.</p> <p>Procházet Zobrazuje dialog Vyberte soubor projektu, kde můžete vyhledat projekt, který není v seznamu. Jakmile otevřete projekt, který není v seznamu, ve složce Projekty se automaticky vytvoří jeho zkrácený název.</p> <p>Nový Otevírá průvodce projektem, pomocí něhož můžete definovat nový projekt.</p> <p>Odstranit Odstraní projekt, který není aktivní.</p> |

Upravit panel projektu

Na spodním panelu se zobrazují umístění souborů, knihovny, možnosti a nastavení, která určují, kde jsou soubory uloženy, kolik verzí souboru se uchová, když soubor uložíte, a typ projektu. Poklepáním na libovolnou kategorii zobrazíte její obsah. Chcete-li provést úpravu, klepněte pravým tlačítkem na kategorii a pak klepněte na některou možnost z nabídky.

| | |
|------------|--|
| Typ | <p>Určuje typ aktivního projektu, který může být jednoruživatelský, sdílený, poloizolovaný nebo úložiště. Aktivuje odpovídající systém varování při vydání souboru a řídí atributy souboru pracovní skupiny projektu. Jestliže nenadefinujete cestu pracovní skupiny, typ projektu se vrátí do jednoruživatelského stavu. Tato možnost je nastavena vybraným typem projektu při tvorbě projektu. Vyberte jednu z následujících možností:</p> <p>Jednoruživatelský: Použijte, když pracujete sami a všechny soubory projektu jsou v jednom umístění kromě umístění knihoven. Definuje pouze pracovní prostředí, nikoliv pracovní skupinu.</p> <p>Úložiště: Je-li instalována aplikace Autodesk Vault, tento výběr izoluje verze v úložišti. Konstrukteři vydávají soubory k úpravě v osobním pracovním prostředí a zařazují je zpět do úložiště. Ostatní konstruktéři aktualizací souborů zobrazují úpravy. Nabídne dotazy do databáze, přístup k minulým konfiguracím a další podprogramy (dostupné jen pokud byla instalována aplikace Autodesk Vault).</p> |
|------------|--|

Chcete-li vytvořit poloizolovaný nebo sdílený projekt, musí být v dialogu Možnosti aplikace zaškrtnuto políčko „Povolit vytváření starších typů projektů“.

Poloizolovaný: Používá hlavní projekt, který definuje sdílená umístění (pracovní skupinu), a osobní projekt pro každého konstruktéra, který obsahuje hlavní projekt a určuje osobní pracovní prostředí.

Sdílené: Používá sdílené umístění pracovní skupiny, kde soubory upravují všichni konstruktéři. Používá se pro malé skupiny konstruktérů, ve kterých jsou přesně definované jednotlivé role.

Jednouživatelský: Použijte, když pracujete sami a všechny soubory projektu jsou v jednom umístění kromě umístění knihoven. Definuje pouze pracovní prostředí, nikoliv pracovní skupinu.

| | |
|---------------------------|--|
| Umístění | Zobrazí cestu ke složce projektu, kde je uložen aktivní projekt. |
| Vnořený soubor | Určuje cestu jiného projektu, která bude vnořena do vybraného projektu. Vyhledávací cesty ve vnořeném souboru jsou obsaženy v aktuálním souboru. Typ projektu vnořeného souboru předdefinuje nastavení v aktuálním souboru. |
| Použít knihovnu stylů | <p>Určuje, jak bude projekt používat knihovnu stylů.</p> <ul style="list-style-type: none">■ Použít knihovnu stylů = Ano použije knihovnu stylů definovanou v možnostech složky knihovny stylů. Knihovna je přepisovatelná, takže všichni konstruktéři mohou vytvářet a upravovat styly a ukládat je do knihovny stylů náhradou za původní definice stylů.■ Použít knihovnu stylů= Pouze k čtení zakazuje návrhářům ukládat nové a změněné styly do knihovny stylů. Knihovní definice nelze nahrazovat.■ Použít knihovnu stylů= Ne zabraňuje použití knihovny stylů. Ke stylům používaným pro projektové dokumenty je přístup jen prostřednictvím stylů vytvořených Editorem stylů, které jsou do dokumentu importovány nebo jsou přítomny v šablone dokumentu. |
| Pracovní prostředí | Když se tlačítko Další přepne na rozšířený pohled projektu, bude tato sekce viditelná. Zobrazí osobní pracovní prostředí určené při vytvoření projektu. Každý projekt by měl mít pouze jedno pracovní prostředí, kde lze upravit a uložit soubory. Pouze úložiště, poloizolované pracovní prostředí a jednouživatelské projekty určují pracovní prostředí. Standardně je tato sekce skrytá. |
| Vyhledávací cesty skupiny | Když se tlačítko Další přepne na rozšířený pohled projektu, bude tato sekce viditelná. Zobrazí hlavní pracovní skupinu pro sdílená síťová umístění, kde Autodesk Inventor hledá soubory jiné než soubory knihovny. Pracovní skupina je určena při vytvoření projektu. Každý projekt by měl obsahovat pouze jednu pracovní skupinu. Členové týmu návrhářů vydávají soubory z pracovní skupiny k úpravě v osobním pracovním prostředí. Po dokončení návrhářů přijímají změněné soubory zpět do pracovní skupiny. Pracovní |

| | |
|----------------------------------|---|
| | skupinu určují pouze poloizolované hlavní a sdílené projekty. Standardně je tato sekce skrytá. |
| Knihovny | Zobrazí cesty umístění souborů, které jsou odkazovány a používány (ale ne upravovány) v rámci projektu. Každý projekt může mít jednu nebo více knihoven. |
| Často používané podsložky | <p>Vypisuje podsložky, které jsou vnořeny do pracovního prostředí projektu, pracovní skupiny nebo knihovny. Klepnutím pravým tlačítkem přidáte zástupce do složky, ze které nejčastěji otevíráte nebo ukládáte soubory, nebo klepněte na tlačítko Plus a vyhledejte umístění. Uvedené složky se zobrazí jako zástupci v dialogích Otevřít, Uložit a Umístit, abyste se snadno dostali k požadovaným umístěním. Nepoužívají se k vyhodnocení umístění souborů.</p> <p>Zástupci k nejčastěji používaným podsložkám se používají častěji než přidávání vnořených pracovních skupin nebo pracovních prostředí.</p> |
| Možnosti složky | <p>Určuje, kde jsou uloženy soubory na úrovni projektu, jako jsou šablony nebo styly. Výchozí umístění jsou určena na kartě Soubory dialogu Možnosti aplikace. Klepněte pravým tlačítkem na jednotlivá umístění, chcete-li provést úpravu, nebo zvolte Reset pro obnovu původního nastavení umístění.</p> <p>Data návrhu: Určuje umístění definic stylů specifických pro projekt.</p> <p>Šablony: Určuje umístění nových šablon souboru pro daný projekt.</p> <p>Soubory Obsahového centra: Určuje kořenovou složku souborů Obsahového centra používanou aktuálním projektem.</p> |
| Možnosti | <p>Zobrazí globální výchozí hodnoty pro vybraný projekt, které byly nastaveny při vytvoření projektu. Nastavení možností projektu určuje funkce pro správu jeho souborů. Chcete-li možnost upravit, klepněte na ni pravým tlačítkem.</p> <p>Počet starých verzí uchovávaných při uložení: Nastaví počet verzí, které budou uloženy ve složce <i>OldVersions\</i> pro každý uložený soubor. Při prvním uložení souboru projektu se pro tento soubor vytvoří složka <i>OldVersions\</i>. Když je soubor uložen, předchozí verze je automaticky přesunuta do složky <i>OldVersions\</i>. Pokud počet starých verzí dosáhne maxima, bude při přesunu novější verze do složky nejstarší verze odstraněna. Klepněte na proměnnou a změňte ji na maximální počet verzí souboru, které chcete uchovat ve všech složkách <i>Staré verze\</i> v projektu.</p> <p>Použití jedinečných názvů souborů: Určuje záměr vytvářet jedinečné názvy pro všechny soubory v projektu (včetně podsložek). Netýká se umístění knihoven.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Vyberte Ano, abyste naznačili, že se v projektu nepoužívají žádné duplicitní názvy. Pokud do projektu přesunete soubor, Autodesk Inventor prohledá všechna upravitelná umístění projektu, aby tam našel název tohoto souboru, i kdyby byl naposledy otevřen z jiné složky. ■ Vyberte Ne, abyste naznačili, že v projektu existují duplicitní názvy souborů. Pokud zvolíte Ne a během rozlišování souborů jsou objeveny duplicitní názvy, otevře se |

dialog Rozlišit soubory, abyste mohli vyhledat správný soubor a ručně obnovit vazbu.

Název: Zobrazuje název projektu. Klepněte pravým tlačítkem na Název a výběrem položky Upravit provedte změnu názvu. Název se aktualizuje na panelu Vybrat projekt, neaktualizuje se však název složky.

Zástupce: Zobrazuje název zástupce aktivního projektu. Uloží zástupce ve složce projektů. Název projektu je převzat z názvu cílového souboru projektu, ne z názvu zástupce. Klepněte pravým tlačítkem na název zástupce a potom klepněte na položku Upravit. Zadejte nový název. Výběrem možnosti Odstranit zástupce odstraníte. Zástupce bude odstraněn ze složky projektu, projekt však odstraněn nebude.

Vlastník: Určuje vlastníka projektu, kterým je obvykle hlavní inženýr nebo správce CAD.

ID verze: Určuje verzi vydaných dat projektu. Jestliže je projekt používán jiným projektem jako knihovna, může být ID užitečné při označení, který projekt použít.

Název složky importovaných komponent: Pokud vyberete uložení souborů importovaných komponent do pracovního prostoru, tato složka se vytvoří a soubory komponenty se do ní uloží.

Název složky importované nejvyšší úrovně sestavy: Pokud vyberete uložení souborů importované sestavy do pracovního prostoru, odděleně od součástí, tato složka se vytvoří a soubory sestavy se do ní uloží.

Možnosti úložiště

Zobrazuje možnosti spojené s úložištěm, které jsou k dispozici pouze pro projekty uložené v úložišti. Abyste tyto možnosti viděli, musíte nainstalovat Autodesk Vault.

Publikovat složku: Určuje umístění, kde aplikace Autodesk Vault publikuje stáhnuté verze souborů projektu pouze ke čtení.

Virtuální složka: Určuje umístění, kde lze publikovat data projektu a sdílet je se zákazníky, spolupracujícími návrhářskými týmy a dodavateli.

Klepnutí pravým tlačítkem

Zobrazí místní nabídku s položkami podle typu cesty vybraného souboru.

Přidat cestu: Jestliže je vybrána část, přidá na konec části novou cestu. Pokud je vybrána cesta, vloží novou cestu za vybranou cestu. Výchozí název a cestu lze změnit.









Přidat cesty ze souboru: Zobrazuje dialog Vybrat soubor projektu, kde můžete vybrat další soubor projektu. Cesty ze souboru, který vyberete, se přidají k vybranému projektovému souboru.

Přidat cesty z adresáře: Zobrazuje dialog Vyhledat složku, kde můžete vybrat složku. Cesta ke každé podsložce složky, kterou jste zvolili, se přidá k cestám kategorie umístění vybraného souboru.

Vložit cestu: Zkopíruje cestu ze schránky do vybrané části.

Odstranit cesty ze sekce: Odstraní všechny existující cesty z vybrané sekce.

Tlačítka

| | |
|---|---|
| Tlačítka úprav | Přidají, upraví a změní pořadí vyhledávacích cest v seznamu aktivního projektu. |
|  | Přesune vybranou cestu nahoru v seznamu vyhledávacích cest. |
|  | Přesune vybranou cestu dolů v seznamu vyhledávacích cest. |
|  | Vloží cestu do vybrané množiny vyhledávacích cest. |
|  | Přepne vybranou cestu do režimu úprav. |
|  | Rozbalí nebo sbalí pohled projektu. Zobrazuje podrobnosti o umístění pracovního prostředí a pracovních skupin. Pokud aplikujete doporučenou praxi jediného upravitelného umístění na adrese ".\" (obvykle pracovní prostředí), pak se tato možnost nepoužívá. |
|  | |
|  | Najít duplicitní soubory: hledá duplicitní názvy souborů v umístěních aktuálního projektu, která lze upravovat. Duplicitní soubory jsou uvedeny v dialogu, kde je zobrazen název souboru, umístění a relativní cesta. |
|  | Upravit konfiguraci Obsahového centra: Zobrazuje dialog Konfigurovat knihovnu, ve kterém můžete upravit konfiguraci a určit, který obsah bude k dispozici. |
| Tlačítka akce | Spustí globální akci na celém projektu. |
| Autodesk Inventor | Spustí relaci aplikace Autodesk Inventor. |
| Nový | Otevírá Průvodce projektem pro vytvoření projektu. Vybrané cesty projektu se stanou výchozím nastavením pro nový projekt. |
| Procházet | Zobrazí dialog procházení projektového souboru, kde můžete vyhledat projekt. |
| Uložit | Uloží aktuální úpravy do vybraného projektu. |
| Hotovo | Ukončí Editor projektu. Jestliže projekt není ukládán, potvrďte výstražné hlášení. |

Rychlý průvodce

Průvodce projektem

Průvodce projektem vytvoří projekt aplikace Autodesk Inventor, nastaví typ projektu, název, umístění a asociovanou pracovní skupinu nebo pracovní prostředí a určí, které knihovny budou v projektu použity.


Technická poznámka - změna formátu projektu

I když se formát souboru projektu R10 změnil, starší verze aplikace Autodesk Inventor jsou schopny projektový soubor R10 číst. Kvůli změně formátu souboru verze aplikace Autodesk Inventor před verzí R10 neumí najít užitečné informace v souboru projektu a nahradí soubor.

Pro projekty R10 se doporučuje vytvořit samostatnou složku, aby byly odděleny od starších projektových souborů. Nastavte Možnosti aplikace ➤ karta Soubor ➤ Složka projektů na složku, která má v názvu R10 a obsahuje pouze projekty R10. Složku můžete pojmenovat například „C:\My Documents\Autodesk Inventor\R10.“

Když uložíte nový projekt ve verzi R10, záložní kopie projektového souboru je umístěna do složky Starší verze, abyste soubor mohli obnovit při náhodném nahrazení. Pokud migrujete soubor projektu verze předcházející verzi R10 a aplikace Autodesk Inventor nalezne soubor projektu se stejným názvem ve složce Staré verze, obnovte projekt R10 a použijte jej místo staršího projektu.

Přístup:

V aktivním okně aplikace Autodesk Inventor klepněte na položku  ➤ Správa ➤ Projekty. Klepněte v editoru projektu na položku Nový. Mimo aplikaci Autodesk Inventor použijte nabídku Microsoft Windows Start pro výběr Programy ➤ Autodesk ➤ Autodesk Inventor [verze] ➤ Nástroje ➤ Editor projektu. Klepněte v editoru projektu na položku Nový.

POZNÁMKA V průvodci projektem jsou implicitně nedostupné starší typy projektů a poloizolované a sdílené typy projektů. Doporučujeme provádět správu víceuživatelských projektů pomocí aplikace Autodesk Vault. Je-li požadováno vytvoření starších typů projektu, klepněte na kartu Nástroje ➤ panel Možnosti ➤ Možnosti aplikace ➤ a přejděte na kartu Obecné. Zaškrtněte políčko Povolit vytváření starších typů projektů.

Jaký typ projektu chcete vytvořit?

Pokud není instalována aplikace Autodesk Vault (nebo jste na kartě Obecné v dialogu Možnosti aplikace nepovolili možnost Povolit vytváření starších typů projektů), pomocí průvodce projektem lze vytvořit jen jednuuživatelský projekt.

Vybere typ projektu a nastaví odpovídající typ projektu. Všechny projekty mají nastaveno použití relativních cest a umístění souborů projektu (.ipj) v kořenové úrovni (".\").

Nový projekt úložiště Když je nainstalovaná aplikace Autodesk Vault, vytváří projekt úložiště a určuje jedno pracovní prostředí, jednu nebo více knihoven a nastavuje typ projektu na úložiště.

Nový poloizolovaný hlavní projekt Vytváří hlavní projekt, který určuje jednu pracovní skupinu, kde jsou uloženy soubory sdílené celým konstruktérským týmem, jednu nebo více knihoven a nastaví typ projektu na poloizolovaný.

Nový poloizolovaný pracovní prostor Vytváří osobní projekt, který zahrnuje hlavní projekt. Umístění pracovní skupiny a knihovny jsou odvozeny od hlavního projektu. Určuje jedno pracovní prostředí a nastavuje typ projektu na poloizolovaný.

Nový sdílený projekt Vytváří projekt sdílený všemi členy konstruktérského týmu. Určí jednu pracovní skupinu, kde jsou umístěny sdílené soubory, jednu nebo více knihoven, žádné pracovní prostředí a nastaví typ projektu na sdílený.

Nový jednouchyvatelský projekt Výchozí typ projektu. Vytvoří projekt, který určuje jedno pracovní prostředí, kde jsou umístěny datové soubory, žádnou pracovní skupinu, jednu nebo více knihoven a nastaví typ projektu na jednouchyvatelský.

Projektový soubor

Určuje název projektu, umístění složky pracovní skupiny nebo pracovního prostředí (podle typu projektu) a umístění projektového souboru.

Název Určuje název a vytváří projekt.

Složka projektu Podle typu projektu vytváří umístění pracovní skupiny (pro sdílené soubory) nebo pracovního prostředí (pro osobní úpravy). Zobrazí umístění jedinečně pojmenované nové podsložky projektové složky (kde se nachází .ipj). Jestliže změníte výchozí název a nepřejdete do určité složky, název složky se rovněž změní. V takovém případě aplikace Autodesk Inventor používá nalezený název složky a složku nevytvoří.

Vytvořit soubor projektu Zobrazí cestu k pojmenované podsložce, která představuje pracovní skupinu nebo pracovní prostředí a je umístěním nového projektového souboru (.ipj).

Soubor hlavního projektu Když je typ projektu poloizolované pracovní prostředí, určuje umístění souboru projektu pro přidání kategorie vnořeného souboru v novém projektu. Je možné potvrdit cestu, upravit cestu nebo klepnout na tlačítko Procházet a najít jiné umístění.

Vyberte knihovny

U úložiště, poloizolovaného hlavního, sdíleného a jednouživatelského projektu určuje existující knihovny, které budou obsaženy v novém projektu.

Projekty poloizolovaného pracovního prostředí odvozují knihovny od poloizolovaného hlavního projektu.

Všechny projekty Zobrazuje seznam knihoven v existujících projektech a jejich umístění. Chcete-li vložit knihovny do projektu, vyberte jednu nebo více knihoven ze seznamu a stiskněte tlačítko Přidat.

Nový projekt Zobrazuje seznam knihoven a jejich umístění, které se začlení do nového projektu. Chcete-li odstranit knihovny, vyberte je v seznamu a stiskněte tlačítko Odstranit.

Umístění knihovny Zobrazuje cestu k umístění vybrané knihovny.

Rychlý průvodce

Nastavení projektu

Nastaví soubor projektu pro aktivní pracovní relaci aplikace Design Assistant. Okno Design Assistant používá projektový soubor ke stanovení pracovního prostředí a vyhledávacích cest dostupných pro relaci.

Přístup: Dialog Nastavení projektů se otevře, pokud není definována předvolba umístění souboru.

Složka projektu:

Určuje umístění projektových souborů použitých pro aktivní pracovní relaci okna Design Assistant.

Knihovny projektu

Knihovna je sbírka souvisejících datových souborů, které můžete používat jako reference, ale obvykle je nemůžete měnit, jako je vydaná sestava dat, sestava běžně používaných komponent, součásti rodiny iSoučástí nebo normalizované součásti. Knihovny jsou umístěny ve složce s jedinečným názvem odděleně od ostatních datových souborů. Jednu knihovnu lze použít v řadě projektů. Použít lze některé nebo všechny soubory v knihovně.

V souboru projektu klepněte pravým tlačítkem na umístění Knihoven a pak použijte možnosti z nabídky pro nalezení složky. Nastavením souboru jako knihovny označíte, že soubory již nebude možné pomocí aplikace Autodesk Inventor upravit. Je dobrým zvykem pomocí Průzkumníka Microsoft Windows nastavit složky knihovny a soubory pouze ke čtení.

Odkazy na knihovní soubory obsahují název knihovny a cestu z knihovní složky k referenčnímu souboru. Při vyhodnocení referencí knihovny je prohledávána pouze pojmenovaná knihovna. Je dobrým zvykem vyhnout se všude, kde je to možné, používání duplicitních názvů souborů, i pro součásti v jiných složkách nebo jiných knihovnách. Jestliže nemůžete kontrolovat, kde mají odkazované součásti svůj původ nebo jak jsou pojmenovány, soubory v jiných knihovnách mohou mít stejný název. Autodesk Inventor dokáže jednotlivé reference rozlišit, protože ví, ve které knihovně má vyhledávat.

Sdílení knihoven v pracovních skupinách návrhu

Lze odstranit požadavek každého člena pracovní skupiny ručně nastavovat názvy a cesty ve svých jednotlivých projektech pro sdílené knihovny.

- 1 Správce vytvoří společný projekt s jednou nebo více cestami knihovny.
- 2 Každý člen týmu si vytvoří osobní projekt podle společného projektu, který použije jako šablonu.

Když chcete vytvořit projekt pomocí editoru projektu, zvolte nejprve společný projekt a pak teprve klepněte na tlačítko Nový. Standardně nový projekt vytvořený průvodcem projektem používá vybraný projekt jako šablonu a obsahuje stejné knihovní definice jako projekt, který mu jako šablona slouží.

Projekt může obsahovat několik druhů knihoven:

Standardní obsah

Obsahuje součásti nebo knihovny komponent aplikace Autodesk Inventor, například:

- knihovna obsahu aplikace Autodesk Inventor,
- komponenty třetí strany,
- sestavy komponent nebo jiných prvků návrhu běžně používaných firmou, například barva nebo textura.

POZNÁMKA Když si Autodesk Inventor instalujete, můžete si nastavit možnost úprav souborů knihoven obsahu. Možnost použijete s rozvahou, protože ovlivní další návrhy, které jsou odkazovány na soubor upravované knihovny.

Rodina iSoučástí

Obsahuje iSoučásti aplikace Autodesk Inventor, které generují případy součástí na základě parametrů, které určíte.

- Rodina iSoučástí může být umístěna v knihovní složce a součásti, které vytvoříte, se pak ukládají do přidružené proxy knihovny. Obě knihovní složky mají stejný název, přičemž název proxy knihovny předchází znak podtržítka (_).
- Knihovny proxy iSoučástí nedělejte přístupné pouze ke čtení, protože rodina zde musí vytvořit nové soubory.

Proxy knihovny

Pomocí proxy knihoven jsou uživatelské soubory návrhu pro projekt odděleny od komponent, které jste si nakoupili nebo použili opakovaně.

- Pokud knihovnu přemísťujete, stačí změnit jen jediný řádek v projektovém souboru a není třeba aktualizovat všechny reference v každém jednotlivém souboru.
- Rozlišení souborů je rychlejší s použitím knihoven proxy.
- Protože knihovny obsahují název knihovny jako součást názvu souboru, nalezení souboru je rychlejší se součástmi knihovny.

Jiná sada návrhů

Může to být celá sada návrhů nebo její část, kterou je:

- Návrh, který již byl zveřejněn, a součásti by neměly být upravovány.
- Sestava nebo komponent, který jste koupili od třetí strany a nelze ho změnit.
- Projekt jiného týmu, který se vyvíjí. Jinou sadu návrhů nemůžete měnit.

Společný návrh

Projekty pro společný návrh

V prostředí spolupráce může několik lidí pracovat na stejném projektu současně. Projekt aplikace Autodesk Inventor určuje umístění všech souborů a knihoven v projektu.

POZNÁMKA Pokud se pokoušíte uložit soubor, který není nejnovější verzí, aplikace Autodesk Inventor vás upozorní.

Editor projektu disponuje několika typy projektu, které podporují prostředí spolupráce. Při tvorbě projektu určíte typ projektu, společně s výchozím umístěním pracovní skupiny nebo pracovního prostředí. Pokud konstruktér otevře soubor aplikace Autodesk Inventor, soubor obsahuje odkazy na ostatní soubory.

POZNÁMKA V Průvodci projektem jsou standardně nedostupné Poloizolované a Sdílené typy projektu. Doporučujeme provádět správu víceuživatelských projektů pomocí aplikace Autodesk Vault. Pokud se od vás požaduje vytvoření stávajících typů projektu, proveďte změny v Možnostech aplikace na kartě Obecné. Zaškrtněte políčko Povolit vytváření starších typů projektů.

Pokud zaškrtnutí není vybráno a aplikace Autodesk Vault není nainstalována, pomocí Průvodce projektem můžete vytvořit pouze Jednouživatelské projekty.

Projekty úložiště

Abyste mohli používat projekty aplikace Vault, instalujte aplikaci Autodesk Vault. Úložiště zamezuje návrhářům pracovat na „původní“ verzi souboru v úložišti. Každý návrhář vytvoří osobní projekt, který určuje osobní pracovní prostředí a obsahuje vyhledávací cesty k jednomu nebo více hlavním projektům.

Před úpravou musíte soubor nejprve vyjmout z úložiště. Po dokončení úprav jsou opět zařazeny a úpravy se stávají dostupné jiným konstruktérům v týmu.

Pomocí aplikace Autodesk Vault můžete nastavit dotazy na vlastnosti, reference, starší konfigurace a další informace.

Aby se zabránilo problémům s rozlišením souborů, používají vždy projekty relativní cesty místo absolutních cest, proto jsou cesty relativní vzhledem k umístění souboru projektu.

Jednouživatelské projekty

Projekt pro jednoho uživatele je užitečný pro jednotlivé konstruktéry pracující samostatně. Osobní pracovní prostředí je definováno tam, kde vytváříte a upravujete soubory.

Standardně se všechny soubory návrhu ukládají v pracovním prostředí. Můžete určit jednu nebo více knihoven.

Pro úpravy nemusíte soubory vyjímat a vracet. Prohlížeč stavu souborů není k dispozici, protože jste jediná osoba, která má k souborům přístup.

Sdílené projekty

Ve sdílených projektech se všechny soubory ukládají na server a jsou používány všemi konstruktéry. Sdílené projekty jsou vhodné pouze pro malé konstrukční skupiny s přesně definovaným záměrem jednotlivých členů. Společný projekt definuje vyhledávací cesty pracovní skupiny a knihovny.

Konstruktéři pracují častěji na „původních“ souborech než na souborech zkopírovaných do osobního pracovního prostředí. Sdílení souborů vyžaduje od všech účastníků aktualizace jejich sestav, aby v nich viděli nejnovější verze souborů.

Sdílený soubor projektu je umístěn na síti a používají ho všichni, kdo na projektu pracují. Projekt určuje jednu vyhledávací cestu pracovní skupiny a jednu nebo více knihoven. Pro nejlepší výsledky není určen žádný jiný typ vyhledávací cesty.

Aby se zabránilo problémům s rozlišením souborů, používají vždy projekty relativní cesty místo absolutních cest, proto jsou cesty relativní vzhledem k umístění souboru projektu (pracovní skupiny ve sdílených projektech).

Otevřete-li soubor v aplikaci Autodesk Inventor, můžete pomocí prohlížeče stavu souboru zobrazit stav všech uložených souborů v projektu a soubory zařazovat a vydávat.

Poloizolované projekty

Poloizolovaný hlavní projekt určuje Pracovní skupinu pro sdílené soubory a jednu nebo více knihoven. Každý návrhář vytváří také osobní projekt, který zahrnuje cestu k hlavnímu projektu (automaticky povolující přístup ke sdílené pracovní skupině a jedné nebo více knihovnám) a určuje osobní pracovní prostředí pro úpravu.

Konstruktéři vydávají soubory z pracovní skupiny sdílené celým konstruktérským týmem, který automaticky kopíruje soubor do osobního pracovního prostředí (určeného v osobním projektu) pro úpravy.

Komponenty, které nejsou v osobním pracovním prostoru, jsou používány z umístění na síti. Po otevření souboru v aplikaci Autodesk Inventor můžete pomocí prohlížeče stavu souboru zobrazit stav všech uložených souborů v projektu a soubory zařazovat a vydávat. Členové pracovní skupiny nevidí upravené soubory, dokud nejsou vráceny z osobního pracovního prostředí do pracovní skupiny, a dokud si soubory neaktualizují nebo nezavřou a neotevřou znovu.

Aby se zabránilo problémům s rozlišením souborů, používají vždy projekty relativní cesty místo absolutních cest, proto jsou cesty relativní vzhledem k umístění souboru projektu (pracovní skupiny hlavního projektu; pracovního prostředí osobního projektu).

Použití aplikace Autodesk Inventor v pracovních skupinách

Pokud pracujete v týmu konstruktérů, správce CAD běžně nastaví pracovní prostředí a vytvoří projekty pro členy týmu. Projekt určuje umístění, kde aplikace Autodesk Inventor hledá soubory.

Než začnete pracovat na skupinovém projektu, určete používání projektu a nastavte možnosti.

Nastavení typu projektu aplikace Autodesk Inventor

Typ projektu se nastaví, jakmile vytvoříte projekt.

POZNÁMKA V Průvodci projektem jsou standardně nedostupné Poloizolované a Sdílené typy projektu. Víceuživatelské projekty spravujte pomocí aplikace Autodesk Vault. Je-li požadováno vytvoření starších typů projektu, klepněte na kartu Nástroje ➤ panel Možnosti ➤ Možnosti aplikace ➤ a přejděte na kartu Obecné. Zaškrtněte políčko Povolit vytváření starších typů projektů.

Pokud není možnost zapnutá a Autodesk Vault není nainstalován, můžete pomocí průvodce vytvořit pouze jednouživatelský projekt.

Typ projektu můžete později upravovat, ale ne všechny typy budou dostupné.

- 1 V dolním panelu Editoru projektu klepněte pravým tlačítkem na Typ.
- 2 Klepněte na nastavení, které odpovídá vašemu projektu: Vypnutý, Sdílený, Poloizolovaný nebo Úložiště.
- 3 Stiskem tlačítka Uložit nový typ uložte.

Režim Úložiště je dostupný pouze po instalaci aplikace Autodesk Vault.

Vydání souborů uložených v umístění pracovní skupiny

Vyjmete soubory z umístění v pracovní skupině, provedte změny a uložte soubory do svého pracovního prostředí. Jakmile vyjmete soubor z pracovní skupiny definované pro daný projekt, tento soubor se automaticky zkopíruje do pracovního prostředí definovaného pro týž projekt.

Soubory vydávejte z prohlížeče stavu souboru v poloizolovaných a sdílených projektech.

- 1 V prohlížeči sestavy klepněte pravým tlačítkem na lištu nadpisů a pak na Stav souboru v nabídce. Zobrazí se prohlížeč Stav souborů s ikonami stavu vlevo od každého souboru na seznamu.
- 2 V prohlížeči stavu souboru klepněte pravým tlačítkem na název souboru, který má v popředí ikonu stavu dostupnosti pro vydání.
- 3 V nabídce klepněte na Vydát.

Zařazení souborů do pracovní skupiny

Když budete chtít aktualizovat verzi v pracovní skupině a zpřístupnit změny ostatním, budete muset zařadit soubor zpět do pracovní skupiny. Pro úspěšné zařazení souboru musí být jeho vlastnosti v pracovní skupině i v pracovním prostředí stejné.

- 1 V prohlížeči sestavy klepněte pravým tlačítkem na lištu nadpisů a pak na Stav souboru v nabídce. Zobrazí se prohlížeč Stav souborů s ikonami stavu vlevo od každého souboru na seznamu.
- 2 V prohlížeči stavu souboru klepněte pravým tlačítkem na název souboru, který má v popředí ikonu stavu označující, že soubor vám byl vydán.
- 3 Klepněte na možnost Zařadit v nabídce. Ikona stavu souboru v prohlížeči se změní, aby ukazovala, že soubor, který vám byl vydán, byl zařazen zpět.

Kopírování souborů do vašeho pracovního prostředí

Jakmile vyjmete soubory z pracovní skupiny, zkopírují se automaticky do vašeho pracovního prostředí, kde je můžete upravovat.

Za jistých okolností můžete potřebovat zkopírovat soubor z jiného místa, abyste na něm mohli pracovat. Můžete na to použít Design Assistant nebo provést následující kroky.

- 1 V okně Průzkumníka Microsoft Windows vyberte soubory, klepněte pravým tlačítkem myši a potom vyberte z nabídky položku Kopírovat.
- 2 Přepněte se do své složky pracovní plochy, klepněte pravým tlačítkem myši a potom vyberte z nabídky položku Vložit.

POZNÁMKA Před zkopírováním souborů do svého pracovního prostředí si je vždy musíte rezervovat.

Aktualizace referenčních souborů

Během práce na souboru ve vašem pracovním prostředí jsou jeho reference na soubory v síti zachovány. Použijte příkaz Obnovit k aktualizaci každého pohledu.

Nástroje určené ke spolupráci

Autodesk Inventor nabízí nástroje pro víceuživatelské navrhování, aby mohlo na jedné sestavě pracovat a sdílet data více členů skupiny, přičemž musí být splněn požadavek, aby nebyly přepsány změny provedené jedním uživatelem změnami provedenými jiným uživatelem.

Mezi tyto nástroje patří:

- Editor projektu, který spravuje projekty, na kterých konstruktér pracuje, určuje umístění všech souborů, které jsou s daným projektem spojeny, umožňuje rychlou navigaci na klíčová umístění projektu a zjednodušuje přesuny a kopírování složek spojených s projektem bez narušení referencí mezi soubory.

- Prohlížeč stavů souborů ve sdílených a poloizolovaných projektech zobrazuje stav všech otevřených souborů v projektu a stará se o vydávání a zařazování souborů, aby nedošlo ke konfliktům při úpravách.
- Poloizolovaný projekt ukládá změny do souborů v osobním pracovním prostředí. Změny nejsou viditelné pro ostatní členy týmu, dokud nejsou soubory zařazeny zpět do skupiny.
- Instalovaný Autodesk Vault izoluje zdrojové soubory od souborů vydaných konstruktérům. Změny nebudou pro ostatní konstruktéry viditelné, dokud nebudou zařazeny do úložiště. Dotazy do databáze hledají odpovědi ve vlastnostech souborů, referencích a minulých konfiguracích.
- Konstruktérský zápisník zachycuje informace o návrhu a další poznámky.
- Design Assistant sleduje a řídí vlastnosti souboru, spojení mezi soubory a další důležité informace o souborech aplikace Autodesk Inventor.

Rozšířené týmy návrhářů mají k dispozici další nástroje. Nástroje pro rozsáhlé návrhářské týmy ukládají všechny typy dat návrhu aplikace Autodesk Inventor do zabalených formátů. Formáty zabalení optimalizují jak 2D tak 3D digitální data CAD pro jejich distribuci mimo konstruktérské oddělení a prohlížení v aplikaci Autodesk Streamline.

Jakmile jsou zabalené soubory publikovány v produktu Autodesk Streamline, všichni členi rozsáhlého návrhářského týmu mohou zobrazit, manipulovat a označovat soubory v zabezpečeném webovém prostředí. Týká se členů týmu, kteří možná nevlastní aplikaci Autodesk Inventor.

Další informace o výrobku a možnosti nákupu jsou uvedeny na webových stránkách Autodesk Streamline.

Verze souborů

Po každém uložení změn se ve vašem pracovním prostředí vytvoří nová verze souboru a předcházející verze je přesunuta do složky StaršíVerze\. Ostatní konstruktéři, kteří používají tento soubor jako referenci, stále vidí starší verzi, dokud novou verzi nevrátíte do pracovní skupiny u poloizolovaných projektů nebo neuložíte mezi sdílené projekty a ostatní si svůj pohled sestavy neaktualizují.

Co se stane při uložení souboru?

Při uložení souboru dojde automaticky k několika akcím.

- Nová verze se zapíše do nového souboru ve stejné složce.

- Když je nová verze souboru úspěšně na disku, původní soubor se přesune do podsložky složky, která byla v uvedené složce *Staré verze* a je přejmenována na *název souboru verze .ext*, kde verze je desetinným číslem verze. Například *název souboru 0003.ext* by byl název pro verzi 3 *názvu souboru.ext*. Jestliže existují verze 2, 3, 4, 5 a 6 ve složce *Staré verze* a obnovujete verzi 3, aby byla aktuální verzí, je očíslována jako verze 7, aby se zabránilo konfliktu s existujícími verzemi 4, 5 a 6. Neodstraňujte soubory ze složky *Staré verze* pomocí prohlížeče aplikace Microsoft Windows. Mohli byste způsobit problém v jiných otevřených relacích aplikace Autodesk Inventor.
- Nakonec je *název souboru nové verze .ext* přejmenován na *název souboru .ext*.

Každé uložení přidá k souboru nové celkové jedinečné číslo verze pro jeho jednoznačnou identifikaci. Každá relace aplikace Autodesk Inventor si pamatuje, k jakému ID verze přistupuje. Pokud se pokusíte otevřít soubor v jeho normálním umístění po změně čísla verze, aplikace Autodesk Inventor předpokládá, že ho uložil nebo zadal někdo jiný a otevře příslušnou verzi souboru ze složky *Staré verze*. Verze souboru, který je otevřen, se potom používá pro přístup k dalším informacím. Pověšimněte si, že je obnovena stará verze souboru a nikoliv stav sestavy.

POZNÁMKA Soubory, které byly vytvořeny před verzí 6 aplikace Autodesk Inventor, mohly mít více verzí v jednom souboru.

Jak projekty řídí verze souborů?

V projektu existuje možnost, která řídí počet verzí ve složkách *Staré Verze*. V dolním panelu Editoru projektu klepnutím rozbalte položku *Možnosti*. Klepněte na volbu *Počet starých verzí* uchovaných při uložení a potom klepněte pravým tlačítkem a z místní nabídky upravte položku *Upravit*. Nyní zadejte do pole hodnotu a stisknutím klávesy ENTER nastavte počet verzí, který se má uchovat.

Po uložení souboru budou ostatní konstruktéři, kteří používají soubor jako referenci, vidět jeho starší verzi až do okamžiku, než novou verzi vrátíte do pracovní skupiny.

Pokud pracujete na *Sdíleném* nebo *Poloizolovaném* projektu, konstruktéři musí použít příkaz *Obnovit* nebo znovu otevřít sestavu, aby aktualizovali soubory, ne které je odkazováno ze serveru.

Proč používat staré verze souborů?

V případě potřeby lze předchozí verze souboru obnovit, ale není možné obnovit předchozí stav sestavy.

Soubory ve složce *Staré verze* se používají pro:

- manuální formu obnovy chyb nebo zálohy,

| | |
|-----------|--|
| Procházet | <ul style="list-style-type: none"> ■ otevření starších verzí souborů k načtení segmentů. Pokud starší verze souboru není nalezena, zobrazí se hlášení a můžete klepnout na tlačítko Procházet nebo Storno: |
| | Procházením složky <i>Staré verze</i> najdete soubor. |
| | <ul style="list-style-type: none"> ■ Otevřít starou verzi, bez uložení: Otevřít starou verzi (uložení není povoleno): otevře starou verzi. Nezapomeňte, že ji nemůžete uložit. |
| | <ul style="list-style-type: none"> ■ Otevřít aktuální: Obnovit starou verzi na aktuální verzi: obnoví starou verzi a potom ji otevře. Není k dispozici, pokud aktuální verzi právě používá někdo jiný. |
| Storno | <ul style="list-style-type: none"> ■ Obnovit starou verzi, potom otevřít: Otevřít aktuální verzi: otevře aktuální verzi. Otevřený soubor se stane aktuální verzí. |
| | Zrušte příkaz uložení. |

Jak se verze souborů integrují s PDM?

Zařízení poskytnuté prostřednictvím PDM API umožňuje určitou dodatečnou kontrolu tvorby a správy složky *Staré verze* k přizpůsobení kontrol v PDM systémech.

Nastavení vyhledávacích cest

V projektovém souboru ukazují vyhledávací cesty na umístění souborů, kde jsou uloženy komponenty asociované s projektem.

Když Autodesk Inventor hledá soubor, prohledává umístění souboru v projektovém souboru. Aby se zabránilo problémům s rozlišením souborů, používají vždy projekty relativní cesty místo absolutních cest, proto jsou cesty relativní vzhledem k umístění souboru projektu.

- Názvy souborů se ukládají v relativní cestě z kořenové složky projektu (".\"). Pokud je soubor v knihovně, uloží se i název knihovny.
- Název souboru uložený ve stejné složce nebo podsložce souboru, na který odkazuje, je uložen jako relativní cesta.

Vytvoříte-li projekt, je určena podle typu projektu jedna pracovní skupinu nebo pracovní prostředí. Některé starší projekty mohou obsahovat vnořené cesty nebo více pracovních skupin nebo pracovních prostředí. V editoru projektu jsou vnořené cesty zobrazeny červeně, aby vás upozornili, že při hledání souborů mohou způsobit určité problémy.

TIP Vyvarujte se vnořování vyhledávacích cest. U projektu definujte pouze jednu pracovní skupinu nebo pracovní prostředí.

Vnořený soubor

Chcete-li přidat cestu do druhého projektu a získat tak přístup k jeho souborům, můžete použít vnořený soubor. Vnořený soubor mohou používat všechny typy projektů.

- V projektu můžete použít pouze jeden vnořený soubor.
- Typ projektu vnořeného souboru předdefinuje typ v projektovém souboru příjemce.
- U poloizolovaného projektu může hlavní projekt vnořit vyhledávací cesty pracovní skupiny a knihovny a nastavení potřebná pro celý projekt. Každý člen pracovní skupiny může vytvořením poloizolovaného projektu pracovního prostředí nastavit osobní pracovní prostředí a určit vnořený soubor. Potom mají všichni členové pracovní skupiny stejná nastavení projektu a vyhledávacích cest díky vnořenému souboru.
- Jestliže pracujete na projektu se soubory pouze v jednom projektu, nepoužívejte vnořený soubor.

Pracovní prostředí

Osobní pracovní prostředí je vytvořeno pro úložiště, poloizolované a jednouživatelské režimy. Pracovní prostředí slouží k pro upravované soubory a je přístupné pouze vám. Změny provedené v souborech v pracovním prostředí nebudou viditelné jiným konstruktérům, dokud je nezařadíte zpět do pracovní skupiny (platí pro úložiště a poloizolované režimy). Ostatní konstruktéři zobrazují změny aktualizací nebo opětovným načtením souborů.

Pracovní prostředí je definováno pro sdílený režim.

- Pracovního prostředí může obsahovat pouze jedno umístění.
- Kromě libovolných používaných knihoven definujte pouze jedno pracovní prostředí v rámci projektu.
- Je-li typ projektu sdílený, pracovní prostředí není vyžadováno.
- Nenastavujte vyhledávací cesty knihoven jako podsložky pracovního prostředí a nevytvářejte podsložky ve složce pracovního prostředí.
- Pokud kopírujete soubor do pracovního prostředí, zachovávejte stejnou relativní cestu k souboru ze složky pracovní skupiny, kde může být co nejdříve nalezen.
- Pracovní prostředí je první umístění, které je prohledáváno pro jiné reference než reference knihovny.

Pracovní skupina

Pracovní skupina jsou sdílená síťová umístění, kde Autodesk Inventor hledá soubory jiné než soubory knihovny. Pracovní prostředí určuje umístění hlavního úložiště datových souborů sdílených i poloizolovaných projektů, ale ne jedinouživatelského projektu.

- Pro projekt nastavte pouze jednu pracovní skupinu. Je dostatečná pro většinu situací. Nedefinujte její umístění jako podsložku pracovního prostředí.
- Soubory můžete uspořádat do podsložek pod složkou pracovní skupiny a složku můžete přesunovat bez přerušení spojení s odkazovanými soubory, dokud cesta nebude určena do nového umístění v projektu.
- Jestliže plánujete změnu existující cesty skupiny, nejdříve přidejte novou a teprve potom odstraňte starou vyhledávací cestu skupiny.
- Vyhledávací cesty pracovní skupiny jsou prohledávány po pracovním prostředí.

Knihoven

Knihovna je úložiště pro soubory, které jsou odkazovány.

- Po přidání vyhledávací cesty knihovny je složka v cestě považována za knihovnu.
- Každý typ projektu může mít jednu nebo více knihoven.
- Knihovnu lze použít v jednom nebo více projektech.

Knihovny pro iSoučásti vyžadují dvě složky: jednu pro rodinu iSoučásti a jednu pro odpovídající proxy soubor, který obsahuje informace o spojení. Názvy složek jsou stejné kromě proxy složky, která má na začátku znak podtržítka (například iSoučásti a _iSoučásti).

Tipy pro tvorbu vyhledávacích cest

- Chcete-li zvýšit výkon při práci s velkými sestavami, vytvořte knihovny pro součásti určené pouze ke čtení, například spojovací součásti nebo pořízené součásti.
- Chcete-li se vyhnout zmatkům při použití příkazů Otevření souboru a Uložit a maximalizovat použitelnost množin dat, přiřaďte smysluplný jedinečný název každé vyhledávací cesty a knihovně.
- Chcete-li maximalizovat přenosnost množiny dat, definujte pouze jedno pracovní prostředí nebo pracovní skupinu pro složku projektů (která obsahuje soubor .ipj).


POZNÁMKA Pokud používáte jedinečné názvy souborů, nastavte možnost projektu Používat jedinečné názvy souborů na tlačítko Ano. Autodesk Inventor automaticky prohledá všechny umístění v projektu. Jestliže nelze soubor nalézt, zobrazí se dialog Vyhodnotit připojení a soubor vyhledáte ručně.

Nastavení vyhledávacích cest pro projekty

Pomocí editoru projektu nastavte vyhledávací cesty na umístění souborů, kde můžete přistupovat k souborům a upravovat je.

Jak získat přístup k editoru projektu:

- 1 Použijte jeden ze způsobů:

- Klepněte v aplikaci Autodesk Inventor na položky  ► Správa ► Projekty.

- Mimo aplikaci Autodesk Inventor vyberte nabídku Start ► Programy ► Autodesk ► Autodesk Inventor [verze] ► Nástroje ► Editor projektu.

- 2 V editoru projektu vyberte v horním panelu projekt, který chcete upravit.
- 3 Chcete-li upravit cestu, klepněte pravým tlačítkem v dolním panelu na kategorii cesty a potom vyberte položku z místní nabídky.

Nastavit cestu pro vnořený soubor

Je možné vložit vyhledávací cestu pro soubor jiného projektu ve vybraném projektu. Vnořený projekt je často projekt hlavního pracovního prostředí, který je umístěn v síti. Pomocí této metody můžete přistupovat do všech umístění souborů vnořeného souboru.

- 1 Klepněte pravým tlačítkem na Vnořený soubor a v nabídce vyberte položku Upravit.
- 2 Přejděte k projektovému souboru, který chcete vložit, a vyberte jej.
- 3 Klepněte na tlačítko Uložit.

Nastavit cestu pro pracovní prostředí

í prostředí obsahuje soubory, které vytvoříte a upravíte, a není přístupné jiným konstruktérům.

U každého projektu používejte pouze jedno pracovní prostředí. Ve většině případů bylo pracovní prostředí již vytvořeno pomocí průvodce projektem při tvorbě úložiště, poloizolovaného pracovního prostředí nebo jednouživatelského projektu. Výchozí umístění je v kořenové úrovni (kde se nachází projektový soubor).

- 1 Klepněte pravým tlačítkem na Pracovní prostředí a v nabídce vyberte položku Přidat cestu.
- 2 Potvrďte zobrazenou cestu, upravte cestu nebo najděte a vyberte složku pracovního prostředí.
- 3 Klepněte na tlačítko Uložit.

POZNÁMKA Pokud pracujete v jednorázovém nebo poloizolovaném pracovním prostředí projektu, můžete kopírovat soubory do pracovního prostředí, abyste na nich mohli pracovat. Pomocí aplikace Design Assistant můžete kopírovat soubory nebo pokud jsou vydány z umístění pracovní skupiny, jsou automaticky kopírovány do pracovního prostředí. V prohlížeči Stav souboru klepněte na název s ikonou nalevo označující, že je soubor dostupný pro vydání a klepněte na položku Vydát.

Nastavit vyhledávací cesty pracovní skupiny

Pracovní skupina je sdílené síťové umístění, které určuje hlavní úložiště datových souborů sdílených a poloizolovaných projektů.

Každý projekt obsahuje pouze jednu pracovní skupinu. Vytvoříte-li sdílený nebo poloizolovaný hlavní projekt, je automaticky přiřazena pracovní skupina.

Umístění pracovní skupiny budete možná nutné změnit. Ujistěte se, že před odstraněním umístění staré pracovní skupiny přidáte umístění nové pracovní skupiny.

- 1 Klepněte pravým tlačítkem na Vyhledávací cesty skupiny a vyberte některou z položek místní nabídky:

| | |
|--------------------------------|---|
| Přidat cestu | V nabízených polích zadejte název knihovny včetně umístění a klepněte na tlačítko Uložit. |
| Přidat cesty ze souboru | Najděte a vyberte soubor projektu (.ipj), a klepněte na tlačítko Otevřít. |
| Přidat cesty z adresáře | Najděte a vyberte složku obsahující soubory pracovní skupiny. Cesta ke každé podsl- ože vybrané složky je přidána k cestám ve vybrané kategorii umístění souborů." |
| Vložit cestu | Vložte zkopírovanou cestu do nabídnutého pole. |
| Odstranit cestu sekce | Odstraní všechny cesty ze sekce Pracovní skupina. Pokud odstraníte všechny cesty, typ projektu bude automaticky nastaven na jednorázový. |

- 2 Klepněte na tlačítko Uložit.

Nastavit umístění knihovny

Ke normalizovaným a uživatelským knihovnám souborů pouze ke čtení lze určit cesty. Každý projekt může obsahovat více knihoven. Pokud určíte umístění knihovny, soubory nebude možné upravit, ale můžete je stále odkazovat.

- 1 Klepněte pravým tlačítkem na položku Knihovny a vyberte některou z položek místní nabídky:

| | |
|--------------------------------|---|
| Přidat cestu | V nabízených polích zadejte název knihovny včetně umístění a klepněte na tlačítko Uložit. |
| Přidat cesty ze souboru | Najděte a vyberte soubor projektu (.ipj) a klepněte na tlačítko Otevřít. |
| Vložit cestu | Vložte zkopírovanou cestu do nabídnutého pole. |
| Odstranit cesty sekce | Odstraní všechny cesty v sekci Knihovna. |

- 2 Klepněte na tlačítko Uložit.

POZNÁMKA Při tvorbě projektu lze vyhledávací cesty knihoven přidat z ostatních projektů.

- 1 Zkontrolujte, že jsou všechny soubory aplikace Autodesk Inventor uzavřeny.
- 2 Otevřete editor projektu a klepněte na tlačítko Nový.
- 3 Na prvních dvou kartách průvodce projektem určete typ projektu, název projektu a umístění pracovního prostředí nebo pracovní skupiny. Klepněte na tlačítko Další.
- 4 V dialogu Vyberte knihovny vytvořte pomocí šipek Přidat a Odstranit na panelu Nový projekt seznam. Stiskněte tlačítko Dokončit.

POZNÁMKA Po instalaci aplikace Autodesk Inventor může být vybráno nastavení umožňující úpravu souborů knihovny obsahu. Chcete-li tuto možnost nastavit na výchozí hodnotu, je nutné znovu Autodesk Inventor instalovat.

Nalezení místa, kde byly soubory použity

V aplikaci Design Assistant lze vyhledat všechny soubory, které odkazují určitý soubor. Jestliže je například soubor součásti použit ve více sestavách, lze zobrazit seznam všech sestav.

Vyhledávání typu Kde je použito vrací pouze reference první úrovně. Pokud například vytvoříte výkres sestavy, vyhledávání uzná sestavu jako odkazovanou výkresem, ale komponenty jako odkazované výkresem neuzná.



- 1 Otevřete aplikaci Design Assistant v rámci aplikace Autodesk Inventor nebo pomocí Průzkumníka Microsoft Windows.
- 2 Otevřete dialog vybráním položek Nástroje ► Najít ► Kde je použito.
- 3 Určete soubor, který je předmětem vyhledávání.
- 4 Určete vyhledávací cesty souborů, které mají být nalezeny. V případě potřeby můžete určit více vyhledávacích cest.
- 5 Zapnutím voleb filtrů určete, které typy souborů hledáte.
- 6 Klepnutím na tlačítko Vyhledat nyní spustíte vyhledávání. Výsledky vyhledávání lze uložit do textového souboru a zobrazit je pomocí textového editoru.

Nalezení určitých objektů v souborech aplikace Autodesk Inventor

Ve všech typech souborů aplikace Autodesk Inventor můžete vyhledat různé specifické objekty jako jsou vazby, komponenty, prvky, nákresy a svary. Vyhledávání můžete upřesnit zadáním doplňujících kritérií, například operátorů a/nebo, vlastností, podmínek a hodnot. Můžete určit umístění, ve kterém chcete vyhledávat.

Nástroj Najít je užitečný, když chcete najít poškozené vazby, potlačené komponenty nebo prvky, názvy parametrů náčrtu, hodnoty nebo reference stejně jako můžete zvolit jakékoli jinou kombinaci kritérií.

Najít v okně

Pomocí funkce Najít v okně můžete rychle najít objekt v grafickém okně.

- 1 Abyste našli požadovaný objekt v prohlížeči, rozbalte složky.
- 2 Vyberte jednu nebo více komponent, vazeb nebo jiných objektů.
- 3 Vyberte jednu nebo více vazeb nebo jiných objektů.
- 4 Klepněte pravým tlačítkem a vyberte položku Najít v okně. Nalezené objekty se zobrazí přiblížené uprostřed grafického okna.

Přístup k dialogu Najít

Pokud chcete vyhledávat podle konkrétních kritérií, otevřete dialog Najít, abyste spustili vyhledávání jedním z následujících způsobů:

| | |
|--|---|
| Design Assistant | Z nabídky vyberte položky Nástroje ► Najít ► Soubory aplikace Autodesk Inventor. |
| Dialog Otevřít aplikace Autodesk Inventor | Klepněte na tlačítko Najít. |
| Pás karet aplikace Autodesk Inventor | Když je soubor aktivní, klepněte na kartu Nástroje ► panel Najít ► Najít komponentu nebo klepněte na ikonu s dalekohledem na panelu nabídek prohlížeče. |
| Nabídka Start systému Windows | Vyberte položku Vyhledat ► Soubory aplikace Autodesk Inventor. |

- 1 V dialogu Najít nastavte kritéria vyhledávání. Kritéria mohou být pouhé typy souborů nebo mohou obsahovat určité hodnoty pro jednu nebo více vlastností souboru. Pokud chcete, můžete vyhledávat podle předchozích kritérií klepnutím na možnost Otevřít vyhledávání.
- 2 Zvolte typ objektu ze seznamu Hledat co.
- 3 V okně Definovat více kritérií můžete vyhledávání upřesnit. V případě potřeby zadejte jedno nebo více:
 - Když zvolíte operátor And, musejí být splněna všechna kritéria, když zvolíte operátor Or, musí být splněno jedno z kritérií.
 - Určete vlastnosti. Příkaz Najít rozpoznává aktivní prostředí a nabízí kritéria vyhledávání na základě prostředí.
 - Vyberte podmínku.
 - Zadejte hodnotu, aby byl kompletní výraz Vlastnost, Podmínka, Hodnota.Například určete Skladové číslo (vlastnost), které je přesné (podmínka) A97000_3_8 (hodnota). Nebo určete Stav potlačení (vlastnost) se rovná (podmínka) Potlačený (hodnota).
- 4 Klepnutím na tlačítko Přidat na seznam přidáte kritérium do okna vyhledávání.
- 5 Zadejte aktuální cestu.
- 6 Klepnutím na tlačítko Najít spustíte vyhledávání. Výsledky vyhledávání lze uložit do textového souboru a zobrazit je pomocí textového editoru.

Rychlý průvodce

Kde je použito

Hledá soubory v aktivním projektu, které přímo odkazují zadaný soubor. Vyhledávat lze reference na libovolný soubor aplikace Autodesk Inventor nebo dokument textového procesoru, tabulkového procesoru a všechny platné soubory, které jsou odkazovány v souboru aplikace Autodesk Inventor.

Přístup:



Z nabídky aplikace Design Assistant vyberte položky **Nástroje** ➤ **Najít** ➤ **Kde je použito**.

| | |
|---------------------------------------|--|
| Vyhledávat reference k souboru | Určuje soubor, který je předmětem vyhledávání. Zadáním názvu souboru a klepnutím na tlačítko Procházet naleznete soubor. Zadáte-li cestu k souboru, vyhledávání vrací pouze reference, které odpovídají zadané cestě. Chcete-li vyhledat referenci na název souboru bez ohledu, kde je nalezen, zadejte pouze název souboru. |
| Kde hledat | Nastaví cesty vyhledávání souborů. Klepnutím na položku Klepněte pro přidání přidejte cestu do seznamu, výběrem složky začleňte tuto cestu do seznamu. Cestu ze seznamu odstraníte jejím výběrem a stiskem klávesy Delete . |
| Typy souborů | Filtruje výsledky vyhledávání podle určených typů souborů. Před spuštěním vyhledávání musí být vybrán alespoň jeden typ souboru. |
| Včetně podsložek | Při vyhledávání souvisejících dokumentů začlenění podsložky do určených vyhledávacích cest. Vložením zaškrtnutí budete vyhledávat v zadaných cestách a podsložkách. Odstraněním zaškrtnutí budete vyhledávat pouze v zadaných cestách. |
| Vyhledat nyní | V určených složkách hledá soubory, které odkazují vybraný soubor a rozšířením dialogu zobrazí seznam nalezených souborů. |
| Nové vyhledávání | Vyprázdní pole Nalezené soubory , aby bylo možné nastavit nové vyhledávání. |
| Zavřít | Uzavře dialog. |
| Nalezené soubory | Zobrazí seznam souborů v určených vyhledávacích cestách. Tyto soubory odkazují určený soubor. Jestliže jste otevřeli aplikaci Design Assistant pomocí Průzkumníku Microsoft Windows, můžete klepnutím pravým tlačítkem na kterýkoli soubor v seznamu a výběrem položky Design Assistant pro vybraný soubor otevřít relaci aplikace Design Assistant. |

| | |
|-----------------------------|---|
| Zastavit vyhledávání | Přeruší právě probíhající vyhledávání. |
| Uložit seznam | Zobrazí dialog Uložit jako, aby bylo možné uložit seznam nalezených souborů do textového souboru. |

Rychlý průvodce

Najít

Definuje vyhledávání vazeb, komponent, prvků, náčrtů a svarů. Při vyhledávání jakéhokoli objektu se všechny uzly prohlížeče, které obsahují hledané objekty, rozbalí, aby byly možnosti lépe vidět.

POZNÁMKA Když je v prohlížeči aktivní zobrazení Sestavy, je každá polovina vazby uvedena pod prvkem nebo komponentou, kterou váže. Funkce Najít nalezne první výskyt v prohlížeči. Když je druhá polovina vazby požadovaným cílem vyhledávání, použijte možnost Druhá polovina v místní nabídce.

Přístup:

Z nabídky aplikace Design Assistant vyberte položky **Nástroje** ➤ **Najít**.
V aplikaci Autodesk Inventor stiskněte v dialogu **Otevřít** tlačítko **Hledat**.
Když je soubor aktivní, klepněte na pásu karet aplikace Autodesk Inventor na kartu **Nástroje** ➤ panel **Najít** ➤ **Najít komponentu** nebo klepněte na panelu nabídek prohlížeče na ikonu s dalekohledem.
Z nabídky **Start systému Windows** vyberte položky **Vyhledat** ➤ **Soubory nebo složky** ➤ **Soubory aplikace Autodesk Inventor**.

Hledané soubory odpovídají těmto kritériím

Nastaví podmínky vyhledávání.

| | |
|---------------------------------|--|
| Kritéria pro vyhledávání | Zobrazí seznam aktivních kritérií vyhledávání. |
| Hledat | Definuje typ vyhledávaného objektu. |
| Otevřít vyhledávání | Zobrazí seznam dříve uložených vyhledávání, aby bylo možné použít tato kritéria pro aktuální vyhledávání. |
| Uložit vyhledávání | Zobrazí dialog Uložit vyhledávání, ve kterém můžete uložit aktuální vyhledávání pro pozdější použití. Zadejte jedinečný název pro vyhledávání. |

| | | | | | | | | |
|--|---|--|---------------------------|--|--------------------|----------------|--|---|
| Rozlišovat malá/velká | Je-li tato možnost zapnuta, způsobí, že se při vyhledávání rozlišují velká a malá písmena. | | | | | | | |
| Odstranit řádek | Odstraní vybrané kritérium ze seznamu. | | | | | | | |
| Čistit vyhledávání | Odstraní všechny položky ze seznamu kritérií vyhledávání. | | | | | | | |
| Definovat více kritérií | <p>Nastaví kritéria vyhledávání, která lze přidat k aktuálnímu vyhledávání.</p> <p>A/nebo nastavuje vztah nového kritéria vzhledem k jinému kritériu v seznamu. Výběrem možnosti A naleznete pouze soubory, které obsahují toto kritérium (vedle kritérií definovaných dříve). Výběrem možnosti Nebo naleznete soubory, které obsahují libovolná z určených kritérií.</p> <p>Vlastnost vybírá vlastnost souboru jako kritérium. Seznam vlastností je upraven podle zvoleného typu objektu. Příkaz Najít rozpoznává, které prostředí je aktivní, a podle toho upravuje uvedené vlastnosti. Například:</p> <table><tr><td>Prostředí sestavy a svaru</td><td>Komponenty, vazby, prvky, náčrty a svary</td></tr><tr><td>Prostředí součásti</td><td>Prvky a náčrty</td></tr><tr><td>Soubor: Otevřít dialog, aplikaci Design Assistant nebo funkci Vyhledat v systému Windows</td><td>Typy souborů (.ipt, .iam, .idw, .dwg (Výkres aplikace Autodesk Inventor), .ide, .ipn)</td></tr></table> <p>Klepněte na šipku a vyberte položku ze seznamu. Zadáním názvu vlastnosti v textovém poli určíte uživatelskou vlastnost.</p> <p>Podmínka nastavuje podmínku pro určenou hodnotu vlastnosti. Klepněte na šipku a vyberte položku ze seznamu.</p> <p>Hodnota určuje hodnotu vybrané vlastnosti. Až nastavíte vlastnost a podmínku, zadejte do textového pole hodnotu.</p> <p>Přidat do seznamu přidává definované kritérium do seznamu vyhledávacích kritérií.</p> | | Prostředí sestavy a svaru | Komponenty, vazby, prvky, náčrty a svary | Prostředí součásti | Prvky a náčrty | Soubor: Otevřít dialog, aplikaci Design Assistant nebo funkci Vyhledat v systému Windows | Typy souborů (.ipt, .iam, .idw, .dwg (Výkres aplikace Autodesk Inventor), .ide, .ipn) |
| Prostředí sestavy a svaru | Komponenty, vazby, prvky, náčrty a svary | | | | | | | |
| Prostředí součásti | Prvky a náčrty | | | | | | | |
| Soubor: Otevřít dialog, aplikaci Design Assistant nebo funkci Vyhledat v systému Windows | Typy souborů (.ipt, .iam, .idw, .dwg (Výkres aplikace Autodesk Inventor), .ide, .ipn) | | | | | | | |

Vyhledat umístění

Určuje, zda se mají vyhledávat soubory.

Aktuální cesta souboru Omezí vyhledávání na soubory v určené složce.

Kde hledat Nastaví složku nebo soubor, kde se bude vyhledávat. Pomocí tlačítka Procházet naleznete požadované umístění.

Najít

Hledá cílové umístění souborů, které splňují definovaná kritéria. Seznam souborů je zobrazen v dialogu Nalezené soubory. Stiskem tlačítka Uložit seznam v dialogu Nalezené soubory a zadáním názvu souboru uložíte seznam do textového souboru.

Rychlý průvodce

Hledání řetězce

Určuje řetězec (například název odkazovaného souboru) a hledá jej ve všech souborech uvedených v prohlížeči Správce Design Assistant.

Přístup:

Pomocí Průzkumníka Windows vyberte soubor sestavy, klepněte pravým tlačítkem a z místní nabídky vyberte položku Design Assistant.

Klepnutím na ikonu Správa aktivujte Správce Design Assistant.

Vyberte z nabídky položky Nástroje ➤ Najít ➤ Řetězec.

Vyhledat řetězec

Do textového pole zadejte řetězec a klepnutím na tlačítko OK zahajte vyhledávání.

Po skončení vyhledávání budou názvy souborů zvýrazněny v prohlížeči Správce Design Assistant.

POZNÁMKA Při vyhledávání podle řetězců se rozlišují malá a velká písmena.

Cesty součástí rodiny iSoučásti

V projektovém souboru ukazují vyhledávací cesty na umístění souborů, kde jsou uloženy komponenty asociované s projektem.

Když Autodesk Inventor hledá soubor, prohledává umístění souboru v projektovém souboru. Aby se zabránilo problémům s rozlišením souborů, používají vždy projekty relativní cesty místo absolutních cest, proto jsou cesty relativní vzhledem k umístění souboru projektu.

- Názvy souborů se ukládají v relativní cestě z kořenové složky projektu (".\"). Pokud je soubor v knihovně, uloží se i název knihovny.
- Název souboru uložený ve stejné složce nebo podsložce souboru, na který odkazuje, je uložen jako relativní cesta.

Vytvoříte-li projekt, je určena podle typu projektu jedna pracovní skupinu nebo pracovní prostředí. Některé starší projekty mohou obsahovat vnořené cesty nebo více pracovních skupin nebo pracovních prostředí. V editoru projektu jsou vnořené cesty zobrazeny červeně, aby vás upozornili, že při hledání souborů mohou způsobit určité problémy.

TIP Vyvarujte se vnořování vyhledávacích cest. U projektu definujte pouze jednu pracovní skupinu nebo pracovní prostředí.

Vnořený soubor

Chcete-li přidat cestu do druhého projektu a získat tak přístup k jeho souborům, můžete použít vnořený soubor. Vnořený soubor mohou používat všechny typy projektů.

- V projektu můžete použít pouze jeden vnořený soubor.
- Typ projektu vnořeného souboru předefinuje typ v projektovém souboru příjemce.
- U poloizolovaného projektu může hlavní projekt vnořit vyhledávací cesty pracovní skupiny a knihovny a nastavení potřebná pro celý projekt. Každý člen pracovní skupiny může vytvořením poloizolovaného projektu pracovního prostředí nastavit osobní pracovní prostředí a určit vnořený soubor. Potom mají všichni členové pracovní skupiny stejná nastavení projektu a vyhledávacích cest díky vnořenému souboru.
- Jestliže pracujete na projektu se soubory pouze v jednom projektu, nepoužívejte vnořený soubor.

Pracovní prostředí

Osobní pracovní prostředí je vytvořeno pro úložiště, poloizolované a jednouživatelské režimy. Pracovní prostředí slouží k pro upravované soubory a je přístupné pouze vám. Změny provedené v souborech v pracovním prostředí nebudou viditelné jiným konstruktérům, dokud je nezařadíte zpět do pracovní skupiny (platí pro úložiště a poloizolované režimy). Ostatní konstruktéři zobrazují změny aktualizací nebo opětovným načtením souborů.

Pracovní prostředí je definováno pro sdílený režim.

- Pracovního prostředí může obsahovat pouze jedno umístění.
- Kromě libovolných používaných knihoven definujte pouze jedno pracovní prostředí v rámci projektu.
- Je-li typ projektu sdílený, pracovní prostředí není vyžadováno.
- Nenastavujte vyhledávací cesty knihoven jako podsložky pracovního prostředí a nevytvářejte podsložky ve složce pracovního prostředí.

- Pokud kopírujete soubor do pracovního prostředí, zachovávejte stejnou relativní cestu k souboru ze složky pracovní skupiny, kde může být co nejdříve nalezen.
- Pracovní prostředí je první umístění, které je prohledáváno pro jiné reference než reference knihovny.

Pracovní skupina

Pracovní skupina jsou sdílená síťová umístění, kde Autodesk Inventor hledá soubory jiné než soubory knihovny. Pracovní prostředí určuje umístění hlavního úložiště datových souborů sdílených i poloizolovaných projektů, ale ne jednouživatelského projektu.

- Pro projekt nastavte pouze jednu pracovní skupinu. Je dostatečná pro většinu situací. Nedefinujte její umístění jako podsložku pracovního prostředí.
- Soubory můžete uspořádat do podsložek pod složkou pracovní skupiny a složku můžete přesunovat bez přerušení spojení s odkazovanými soubory, dokud cesta nebude určena do nového umístění v projektu.
- Jestliže plánujete změnu existující cesty skupiny, nejdříve přidejte novou a teprve potom odstraňte starou vyhledávací cestu skupiny.
- Vyhledávací cesty pracovní skupiny jsou prohledávány po pracovním prostředí.

Knihoven

Knihovna je úložiště pro soubory, které jsou odkazovány.

- Po přidání vyhledávací cesty knihovny je složka v cestě považována za knihovnu.
- Každý typ projektu může mít jednu nebo více knihoven.
- Knihovnu lze použít v jednom nebo více projektech.

Knihovny pro iSoučásti vyžadují dvě složky: jednu pro rodinu iSoučásti a jednu pro odpovídající proxy soubor, který obsahuje informace o spojení. Názvy složek jsou stejné kromě proxy složky, která má na začátku znak podtržítka (například iSoučásti a _iSoučásti).

Tipy pro tvorbu vyhledávacích cest

- Chcete-li zvýšit výkon při práci s velkými sestavami, vytvořte knihovny pro součásti určené pouze ke čtení, například spojovací součásti nebo pořízené součásti.
- Chcete-li se vyhnout zmatkům při použití příkazů Otevření souboru a Uložit a maximalizovat použitelnost množin dat, přiřadte smysluplný jedinečný název každé vyhledávací cestě a knihovně.

- Chcete-li maximalizovat přenosnost množiny dat, definujte pouze jedno pracovní prostředí nebo pracovní skupinu pro složku projektů (která obsahuje soubor .ipj).

POZNÁMKA Pokud používáte jedinečné názvy souborů, nastavte možnost projektu Používat jedinečné názvy souborů na tlačítko Ano. Autodesk Inventor automaticky prohledá všechny umístění v projektu. Jestliže nelze soubor nalézt, zobrazí se dialog Vyhodnotit připojení a soubor vyhledáte ručně.

Nastavení cest pro rodiny iSoučástí v projektech

V souboru projektu definujte knihovnu jak pro složku obsahující soubory součástí rodiny iSoučástí, tak pro odpovídající proxy složku. Po přidání knihoven do projektu můžete přidat iSoučásti do sestavy.

- 1 Zkontrolujte, že jsou všechny soubory aplikace Autodesk Inventor uzavřeny.
- 2 V editoru projektu poklepáním aktivujete projekt.
- 3 Na spodním panelu klepněte pravým tlačítkem na kategorii Knihovny a pak klepněte na tlačítko Přidat cestu. Otevřením složky nebo zadáním názvu složky knihovny přidejte novou cestu knihovny pro soubor rodiny iSoučástí.
- 4 Jestliže byla složka vytvořena dříve, klepněte pravým tlačítkem na cestu nově vytvořené knihovny a pak klepněte v nabídce na položku Přidat proxy cestu. Vyhledejte umístění složky a vyberte je.
Pouze u rodin uživatelských iSoučástí zadejte umístění proxy souboru rodiny iSoučástí. Složka proxy se vytvoří automaticky se stejným názvem jako knihovna rodiny iSoučástí, ale tento název je uvozen podtržítkem (_).

Pokud proxy složka neexistuje, použijte pro její vytvoření Průzkumník systému Microsoft Windows, než přidáte proxy cestu, nebo znovu použijte Přidat cestu a zadejte cestu nové složky. Pojmenujte novou knihovnu stejným způsobem jako knihovnu rodiny iSoučástí s názvem začínajícím znakem podtržítka.

Umístění souborů součástí aplikace Mechanical Desktop

Součásti aplikace Mechanical Desktop společnosti Autodesk jsou uloženy v knihovnách v projektech. Součásti aplikace Mechanical Desktop jsou propojeny se sestavami aplikace Autodesk Inventor přes speciální soubor pojmenovaný proxy soubor. Proxy soubor obsahuje informace o spojení a určuje šablonu pro novou komponentu. Proxy soubor

aktualizuje šablonu úpravami učiněnými v aplikaci Mechanical Desktop při otevření nebo uložení sestavy.

Protože soubory aplikace Mechanical Desktop mohou obsahovat více než jednu součást, lze z jednoho souboru získat několik součástí aplikace Autodesk Inventor.

Koncepce proxy souborů

Uživatel určí knihovní vyhledávací cestu pro složku, kde jsou proxy soubory uloženy. Proxy soubory mají příponu .ipt, abyste jimi mohli procházet a vybírat je, když umísťujete jiné komponenty do sestavy. Avšak proxy soubor nemůžete otevřít nebo upravovat.

Proxy soubory neobsahují data návrhu, takže pokud soubor náhodně odstraníte, ztratí sestava vazbu na soubor součástí, ale neztratí se žádná data. Proxy soubor se aktualizuje automaticky vždy, když otevřete nebo uložíte soubor sestavy, který na něj odkazuje.

Konfigurace složek pro soubory aplikace Mechanical Desktop

Podobně jako v případě jiných souborů používaných v aplikaci Autodesk Inventor můžete soubory aplikace Mechanical Desktop uložit ve svém počítači nebo na serveru. Soubory součástí a proxy soubory musí být v oddělených složkách a každá složka obsahující součásti aplikace Mechanical Desktop musí mít odpovídající složku proxy souborů. Pro optimalizaci konfigurace zvažte při nastavování vašich složek tyto návrhy:

- Uložte si soubory součástí aplikace Mechanical Desktop do jedné struktury složek a proxy soubory do samostatné odpovídající struktury složek. Tyto dvě adresářové struktury mohou být na místním počítači, serveru nebo dvou různých serverech.
- Nepoužívejte jako hlavní složku pro soubory kořenový adresář jednotky ani dočasnou složku TEMP.
- Pokud pracujete ve víceuživatelském prostředí, uložte si své proxy soubory na centrální server, který je dostupný pro všechny uživatele. Jestliže ukládáte proxy soubory na místních počítačích, všichni uživatelé musí mít pro složky identické názvy vyhledávacích cest knihovny.

Koncepce vyhledávacích cest pro soubory aplikace Mechanical Desktop

Určete vyhledávací cesty knihovny jak pro soubory součástí aplikace Mechanical Desktop, tak pro odpovídající proxy soubory v aktivním projektu předtím, než přidáte součásti do sestavy.

Nastavení vyhledávacích cest

Vyhledávací cesty knihovny pro soubory součástí a proxy soubory aplikace Mechanical Desktop jsou velmi podobné cestám, které nastavujete pro jiná umístění knihoven.

- Každý projekt, který používá součásti aplikace Mechanical Desktop, vyžaduje definování dvojice knihovních vyhledávacích cest; jedné k souborům součástí a druhé k proxy souborům. Názvy cest jsou stejné s tím, že název proxy cesty předchází znak podtržítka.
- I když můžete definovat tolik knihovních vyhledávacích cest, kolik potřebujete, je snazší nastavit jednu dvojici vyhledávacích cest pro všechny složky součástí a proxy souborů na nejvyšší úrovni. Pak není třeba určovat cesty ke každému podadresáři.
- Nezapomínejte přiřazovat popisné názvy všem knihovnám.
- Vlastnosti návrhu (iVlastnosti) jsou uloženy v proxy souborech. Pokud pozbudete proxy souboru, přijdete i o ně.

POZNÁMKA Před převodem poslední verze do aplikace Autodesk Inventor proveďte migraci souborů aplikace Mechanical Desktop do této verze. Při otevření souboru v nejnovější verzi aplikace Mechanical Desktop (dostupný na instalačním CD pro aplikaci Autodesk Inventor), vás migrační nástroj upozorní na jakýkoli problém s daty, takže je můžete opravit před jejich přenesením do aplikace Autodesk Inventor.

Rychlý průvodce

Cesty knihoven aplikace Mechanical Desktop

Nastavuje cesty knihovny pro umístění jak souborů aplikace Mechanical Desktop používaných jako komponenty sestavy, tak proxy souborů, které obsahují spojovací data pro každý soubor. Jestliže jste nepřidali umístění pro soubory aplikace Mechanical Desktop a pro proxy soubory k aktivnímu projektu, tento průvodce se spustí, když se pokusíte umístit součást aplikace Mechanical Desktop.

TIP Přidejte umístění souborů do projektu před přidáním komponent aplikace Mechanical Desktop. Pokud neurčíte umístění knihovny pro součásti aplikace Mechanical Desktop, Autodesk Inventor zobrazí průvodce v okamžiku, kdy budete umisťovat první součást aplikace Mechanical Desktop do sestavy.

Přístup:

Klepněte v souboru sestavy na kartu Sestava ► panel Komponenta ► Umístit. Pokud není přidáno umístění souboru aplikace Mechanical Desktop v knihovnách, spustí se automaticky průvodce nastavením cesty.

| | |
|---|--|
| Pojmenovaná cesta není definována | Zobrazuje cestu vybraného souboru a upozorňuje na to, že není uvedena v knihovnách projektu. |
| Určit umístění souboru aplikace Mechanical Desktop | <p>Přidá cestu pro soubory aplikace Mechanical Desktop do cest knihoven v aktivním projektu.</p> <p>Umístění určuje cestu k souborům součástí aplikace Mechanical Desktop. Zadejte cestu nebo klepněte na tlačítko Vyhledat a vyhledejte soubory součástí.</p> <p>Název cesty knihovny přiřazuje název cestě. Zadejte název nebo přijměte předvolbu názvu.</p> |
| Cílový adresář pro proxy soubor | Určuje cestu pro proxy soubory. Zadejte cestu nebo klepnutím na tlačítko Procházet vyhledejte cestu. Cestě je automaticky přiřazen stejný název jako název pro soubory součástí se znakem podtržítka (_) před názvem. Neměňte název proxy souboru. |
| Pojmenované cesty jsou vytvořeny | Zobrazí pojmenované cesty, které byly vytvořeny. První cesta obsahuje soubory součástí aplikace Mechanical Desktop a druhá odpovídající proxy soubory. |

Rychlý průvodce

iVlastnosti – karta Proxy

iVlastnosti - karta Proxy

Zobrazí iVlastnosti proxy souboru součásti aplikace Mechanical Desktop, která se používá v sestavě. Uvedené vlastnosti nelze měnit.

Přístup:

V Průzkumníku Windows vyberte proxy soubor, klepněte pravým tlačítkem myši a z místní nabídky vyberte položku iVlastnosti. Klepnutím na kartu Proxy zobrazíte vlastnosti souboru.

| | |
|-----------------------------------|---|
| Spojený soubor | Zobrazí knihovnu a název souboru aplikace Mechanical Desktop. |
| Čas poslední aktualizace | Zobrazí čas poslední aktualizace souboru aplikace Mechanical Desktop. |
| Datum poslední aktualizace | Zobrazí datum poslední aktualizace souboru aplikace Mechanical Desktop. |

Rychlý průvodce

Možnosti připojení souboru aplikace Mechanical Desktop

Možnosti připojení souboru aplikace Mechanical Desktop

Nastaví jednotky měření a šablonu pro soubory aplikace Mechanical Desktop použité jako komponenty sestavy aplikace Autodesk Inventor.

Přístup:

Klepněte v souboru sestavy na kartu Sestava ➤ panel Komponenta ➤ Umístit a potom vyberte v dialogu Otevřít soubor aplikace Mechanical Desktop. Otevře se dialog Možnosti připojení souboru aplikace Mechanical Desktop, ve kterém můžete určit jednotky míry pro daný soubor.

POZNÁMKA Jestliže cesta k vybranému souboru není určena v aktivním projektu, zobrazí se řada dialogů, abyste mohli cestu přidat.

| | |
|--|--|
| Jednotky součástí aplikace Mechanical Desktop | Určuje jednotky měření, které se předpokládají pro součást aplikace Mechanical Desktop. Stiskněte šipku a vyberte typ jednotek ze seznamu. |
| Soubor šablony | Určuje šablonu součástí aplikace Autodesk Inventor, která se má použít. Šablona řídí zobrazení součástí v sestavě, včetně jednotek měření, barvy zobrazení a dalších vlastností, které jsou v šabloně nastaveny. |

POZNÁMKA Můžete použít stejnou standardní šablonu, kterou používáte pro tvorbu součástí, nebo upravit šablonu, kterou používáte pro součásti aplikace Mechanical Desktop.

Vytvoření šablon pouze ke čtení pro sdílený server

Společná šablona eliminuje nejvíce se opakující úlohy. Šablony lze snadno vytvořit a přinášejí významné časové úspory. Můžete vytvořit šablony s různými měrnými jednotkami, výkresovými normami, vlastnostmi souborů nebo jinými předvolbami a použít je pro vytvoření nových souborů. Uložte přizpůsobené šablony pod smysluplným názvem. Jakmile uložíte soubor do složky Šablony, zobrazí se v dialogu možnost Nový soubor. Výchozí šablony nepřepisujte, můžete je znovu potřebovat.

Šablony součástí nebo sestavy nastavují výchozí měrné jednotky, vlastnosti souboru a ostatní výchozí nastavení modelu. Šablony výkresu určují výkresové normy, zdroje výkresu, vlastnosti souboru a ostatní výchozí nastavení výkresu. Šablony prezentací určují vlastnosti souboru pro prezentace sestav.

Podrobné informace o tvorbě souborů šablon pro zvýšení produktivity návrhářů najdete v nápovědě k aplikaci Autodesk Inventor.

Šablony součástí:

Zvažte následující:

Zapněte výchozí roviny: při tvorbě modelů součástí se osvědčil způsob co nejvíce odkazovat na pracovní a výchozí roviny. Pro usnadnění zapněte výchozí roviny. Chcete-li použít snadné odkazování, zviditelněte všechny tři výchozí roviny.

Nastavte zobrazení kót: Přizpůsobte podmínky zobrazení kót vašim potřebám.

Nastavte výchozí tolerance: Pokud u hodnot rozměrů přizpůsobíte výchozí tolerance, můžete lépe sladit rozměry prvku součástí a náčrtu s podnikovými normami a s vhodnou přesností.

Nastavte výchozí styl materiálu a barev: Pokud v Editoru stylů a norem nastavíte materiál výchozích součástí, dosáhnete přesnějších hmotových vlastností.

Vytvořte uživatelské vlastnosti: Uživatelské vlastnosti jsou užitečné k přidání informací do rozpisek, seznamů součástí a dalších poznámek k výkresům.

- 1 Vyberte v aplikaci Autodesk Inventor tlačítko Nápověda.
- 2 Vyberte kartu Obsah a přejděte k tématu nápovědy:

- 3 Autodesk Inventor ➤ Přehled modelování součástí ➤ [Šablony součástí](#) na straně 123

Šablony sestav

Zvažte následující:

- Chcete-li lépe přizpůsobit průměrnou velikost vytvořených sestav, změňte velikosti původních pracovních rovin.
 - Chcete-li používat v různých sestavách různé jednotky měření, vytvořte pro každou z nich jinou šablonu.
 - Definujte sloupce a formát pro databázi rozpisky.
- 1 Klepněte v aplikaci Autodesk Inventor na tlačítko Nápověda.
 - 2 Vyberte kartu Obsah a navigujte na témata nápovědy:
 - 3 Autodesk Inventor ➤ Sestavy ➤ Vytváření sestav ➤ Základy: Šablony pro sestavy

Plech

Zvažte následující:

- Geometrie modelu, kterou lze použít jako výchozí bod včetně ploch nebo základních prvků profilových ohybů. Styly plechu pro ohyby, plechy, rohy a typ materiálu. Tyto hodnoty jsou výchozí pro všechny součásti plechu vytvořené pomocí šablony.
 - Názvy a hodnoty parametrů lze uživatelsky upravit v dialogu Parametry. Vytvořte vlastní názvy parametrů, zadejte pokyny nebo další vysvětlující text do seznamu parametrů, nebo vytvořte vlastní parametry.
 - Změňte velikost původních pracovních rovin pro lepší přizpůsobení průměrné velikosti vytvářené součástí plechu.
 - Jestliže použijete specifická nastavení pro určité typy součástí plechu, vytvořte pro každou součást rozdílné šablony pomocí odpovídajícího stylu plechu.
- 1 Klepněte v aplikaci Autodesk Inventor na tlačítko Nápověda.
 - 2 Vyberte kartu Obsah a navigujte na témata nápovědy:
 - 3 Autodesk Inventor ➤ Součásti ➤ Plechové součásti ➤ Šablony pro plechové součásti: [Šablony plechů](#) na straně 126

Šablony výkresů

Existují některé komponenty vhodné pro definování v přizpůsobené šabloně výkresu. Podrobné informace najdete v následujících tématech online nápovědy:

- 1 Klepněte v aplikaci Autodesk Inventor na tlačítko Nápověda.
- 2 Vyberte kartu Obsah a přejděte k tématu nápovědy:
- 3 Autodesk Inventor ➤ Výkresy ➤ Výkresy – přehled ➤ Šablony pro výkresy: [Tvorba výkresové šablony](#) na straně 130

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Nezapomeňte klepnout na tlačítko **Zpět** pro návrat do příručky správce CAD, jestliže klepnete na některý odkaz na této stránce.

Šablony součástí

Při instalaci aplikace Autodesk Inventor nastavujete výběrem výchozích měrných jednotek výchozí šablonu používanou pro tvorbu součástí. Použijte tuto nebo jinou předdefinovanou šablonu, upravte jednu z předdefinovaných šablon nebo vytvořte vlastní šablonu.

Soubor součástí se stane šablonou, když jej uložíte do složky Šablony. Máte-li například soubor součástí obsahující nastavení a vlastnosti nebo jiné prvky, které chcete použít pro jiné součásti, uložte jeho kopii do složky Autodesk\Inventor [číslo verze]\Templates. Až příště vytvoříte soubor součástí, bude nová šablona dostupná.

Výchozí umístění složky Šablony je:

Microsoft Windows XP: Programové soubory\Autodesk\Inventor [verze]\Šablony.

Microsoft Vista: Uživatelé\Veřejné\Dokumenty\Autodesk\Inventor [verze]\Šablony.

Rozhodnutí, co má šablona součástí obsahovat

Libovolné nastavení, které je praktické pro tvorbu součástí nebo určení výchozích hodnot, které mohou být obsaženy v šabloně.

- Změňte nastavení rastru a velikost počátečních pracovních rovin pro využití průměrných velikostí vytvářených součástí.
- Vytvořte výchozí náčrt, který má výchozí pracovní prvky, například pracovní osy v průsečíku tří základních pracovních rovin.
- Vytvořte náčrt v rovině jiné než XY pro změnu definice výchozího pohledu.
- Přidejte náčrty nebo geometrii objemových těles jako počátek pro běžně vytvářené součásti.

- Jestliže používáte odlišné měrné jednotky v různých součástech, vytvořte pro každou součást odlišnou šablonu.
- Definujte běžně používané parametry nebo spojení s tabulkou parametrů.
- Nastavte a definujte výchozí materiál.
- Zadejte osvětlení a styly barev, pokud je používáte, abyste je měli k dispozici, jakmile je budete chtít.

Vlastnosti nastavení

Můžete určit vlastnosti jako hospodářské středisko, název projektu nebo jméno vedoucího a uložit je jako součást šablony. Vlastnosti lze použít při hledání, sledování a správě souborů. Také je můžete použít pro automatické přidání a zachování informací v rohových razítcích, kusovnících a rozpiskách.

Nastavení výchozí šablony součásti

Jakoukoli šablonu můžete nastavit jako výchozí. Uložte soubor do složky Šablony pod názvem *norma.ipt*. Přepsání existující výchozí šablony zabráníte jejím přesunutím nebo přejmenováním před uložením nové šablony.

Soubory, které jsou umístěny ve složce šablon, se zobrazí na kartě Výchozí dialogu Nový při vytváření nových souborů. Soubory, které jsou ve vnořené složce složky Templates se zobrazí na samostatných kartách dialogu Nový.

POZNÁMKA Chcete-li vložit karty do dialogu Nový, vytvořte podsložky ve složce šablon a vložte do nich soubory šablon. Dialog Nový zobrazí kartu pro každou podsložku složky Šablony.

Šablony sestav

Každý nový výkres se tvoří ze šablony. Když instalujete aplikaci Autodesk Inventor, výběr výchozích jednotek měření nastaví výchozí šablonu použitou při tvorbě sestav. Je možné použít tuto šablonu, předdefinovat jinou šablonu, upravit si jednu z předdefinovaných šablon nebo si vytvořit vlastní šablony.

Jako šablonu lze použít libovolný soubor sestavy, když jej uložíte do složky Šablony. Pokud například máte sestavu obsahující nastavení a vlastnosti, které chcete použít pro další sestavy, uložte ji jako kopii do složky Autodesk\Inventor [verze]\Šablony. Až příště vytvoříte soubor sestavy, budete mít novou šablonu k dispozici.

Výchozí umístění složky Šablony je:

Microsoft Windows XP:Programové soubory\Autodesk\Inventor [verze]\Šablony.

Microsoft Vista: Uživatelé\Veřejné\Dokumenty\Autodesk\Inventor [verze]\Šablony.

Co zahrnout do šablony sestavy

Jakékoli nastavení, které usměrňuje tvorbu sestav nebo zavádí výchozí hodnoty, lze do šablony zahrnout.

- Chcete-li přizpůsobit průměrnou velikost vytvořených sestav, změňte velikosti původních pracovních rovin.
- Chcete-li používat v různých sestavách různé jednotky měření, vytvořte pro každou z nich jinou šablonu.
- Zadejte osvětlení a styly barev, pokud je používáte, abyste je měli k dispozici, jakmile je budete chtít. Přiřadte k souboru šablony styl knihovny a pokud nepoužíváte styly knihoven, definujte styly v souboru šablony.
- Definujte sloupce a formát pro databázi rozpisky.

Vlastnosti nastavení

Můžete určit vlastnosti jako hospodářské středisko, název projektu nebo jméno vedoucího a uložit je jako součást šablony. Vlastnosti lze použít pro hledání, směřování a správu souborů. Také je můžete použít pro automatické přidání a zachování informací v rohových razítcích, kusovnicích a rozpiskách.

Nastavení výchozí šablony sestavy

Pro tvorbu nových šablon můžete zadat libovolnou šablonu jako výchozí. Chcete-li nastavit výchozí šablonu, uložte ji ve složce šablon pod názvem souboru *norma.iam*. Aby nedošlo k přepsání aktuální výchozí šablony, přemístěte nebo přejmenujte tuto standardní šablonu před uložením nové šablony.

Soubory, které jsou umístěny ve složce šablon, se zobrazí na kartě Výchozí dialogu Nový při vytváření nových souborů. Soubory, které jsou umístěny v podsložkách složky šablon, se objeví na dalších kartách dialogu Nový.

POZNÁMKA Chcete-li přidat karty do dialogu Nové, vytvořte nové podsložky ve složce Šablony a do těchto složek vložte soubory šablon. Dialog Nový zobrazí kartu pro každou podsložku složky Templates.

Šablony plechů

Každá nová plechová součást je vytvořena pomocí šablony. Když používáte výchozí šablonu plechu instalovanou pomocí aplikace Autodesk Inventor, je pro vytvořené součásti plechu použitý výchozí styl materiálu, pravidlo plechu a pravidla rozvinu. Lze použít tuto šablonu nebo jinou předdefinovanou šablonu pro plech (např. s anglickými nebo metrickými jednotkami), změnit některou z předdefinovaných šablon nebo vytvořit vlastní šablony zkopírováním a úpravou některé z existujících šablon.

TIP Při rutinní tvorbě plechových součástí pomocí určitého materiálu nebo tloušťky nebo součástí vyráběných určitými stroji nebo nástroji v dílně, můžete pro tyto běžně vytvářené typy modelů vytvořit jedinečné šablony.

Jakýkoli soubor plechu může být použit jako šablona, pokud jej uložíte do Složky šablon. Pokud existuje soubor plechu obsahující nastavení a vlastnosti, které chcete použít pro jiné plechové součásti, uložte jeho kopii do složky Autodesk\Inventor [verze]\Templates. Při příštím vytváření nového souboru plechu budete mít tuto šablonu k dispozici.

Co má obsahovat šablona plechu


Styl můžete definovat v souboru plechu a uložit jej jako šablonu, tu pak použít jako základ pro nové plechové součásti. Zahrňte následující informace:

- Geometrie modelu, kterou lze použít jako výchozí bod včetně ploch nebo základních prvků profilových ohybů.
- Styly plechu pro ohyby, plechy, rohy a typ materiálu. Tyto hodnoty jsou výchozí pro všechny součásti plechu vytvořené pomocí šablony.
- Názvy a hodnoty parametrů lze uživatelsky upravit v dialogu Parametry. Vytvořte vlastní názvy parametrů, zadejte pokyny nebo další vysvětlující text do seznamu parametrů, nebo vytvořte vlastní parametry.
- Změňte velikost původních pracovních rovin pro přizpůsobení průměrné velikosti vytvářené součástí plechu.
- Jestliže použijete specifická nastavení pro určité typy součástí plechu, vytvořte pro každou součást rozdílné šablony pomocí odpovídajících stylů plechu.

Nastavení iVlastností

Určete iVlastnosti, například nákladové středisko, název projektu nebo jméno vedoucího, a uložte je jako součást šablony. Pomocí iVlastností hledejte, sledujte a spravujte soubory, automaticky přidávejte a uchovávejte informace v rohových razítkách, kusovnících a rozpiskách.



Klepnutím na položku  iVlastnosti otevřete dialog iVlastnosti a pak podle potřeby upravte příslušné vlastnosti na různých kartách dialogu.

Nastavení výchozí šablony plechu

Nastavte libovolnou šablonu jako výchozí pro vytváření nových plechových součástí. Chcete-li nastavit výchozí šablonu, uložte ji ve složce Šablony pod názvem souboru *plech.ipt*. Přepsání existující výchozí šablony zabráníte jejím přesunutím nebo přejmenováním před uložením nové šablony.

Soubory, které jsou umístěny ve složce šablon, se zobrazí na kartě Výchozí dialogu Nový při vytváření nových souborů. Soubory, které jsou ve vnořené složce složky Templates se zobrazí na samostatných kartách dialogu Nový.

POZNÁMKA Chcete-li přidat karty do dialogu Nové, vytvořte nové podsložky ve složce Šablony a do těchto složek vložte soubory šablon. Dialog Nový zobrazí kartu pro každou podsložku složky Templates.

Šablony výkresů

Každý nový výkres je vytvořen ze šablony. Při instalaci aplikace Autodesk Inventor nastavujete výběrem výchozí výkresové normy výchozí šablonu používanou pro tvorbu výkresů. Použijte tuto šablonu nebo jinou předdefinovanou šablonu, upravte jednu z předdefinovaných šablon nebo vytvořte vlastní šablony pro uplatnění konvencí.

Vytvořte šablonu z výkresu a zachovat poznámky na listech výkresu, například vlastní značky, popisy a tabulky revizí. V šabloně lze zachovat rámečky, rohová razítka a definice pohledu. Popisky pohledu a obecné popisy se v šabloně neukládají.

Když výkres uložíte do složky Templates, stane se šablonou. Máte-li například k dispozici soubor výkresu s nastavením, které chcete použít pro jiné výkresy, uložte jeho kopii do složky Autodesk\Inventor LT [verze]\Templates. Až příště vytvoříte nový soubor výkresu, bude nová šablona dostupná.

Výchozí umístění složky Šablony je:

Microsoft Windows XP: Programové soubory\Autodesk\Inventor [verze]\Šablony.

Microsoft Vista: Uživatelé\Veřejné\Dokumenty\Autodesk\Inventor [verze]\Šablony.

Při tvorbě výkresu se automaticky přiřadí aktivní norma kreslení, která řídí formát kót, textu, tloušťky čar, ukončení a dalších požadovaných prvků. Je možné použít výchozí normu nebo vybrat jinou pojmenovanou normu (ANSI, BSI, DIN, GB, ISO nebo JIS).

Aktivní norma obsahuje výchozí sadu stylů. Styly v aktuálním dokumentu lze přidávat nebo upravovat a případně je uložit do knihovny stylů, aby je mohli ostatní uživatelé používat. Knihovna stylů, která obsahuje hlavní verze všech stylů, bývá obvykle spravována CAD správcem.

Výkresy aplikace Autodesk Inventor také obsahují prvky, které nejsou součástí pojmenované normy. Prvky podle potřeb společnosti upravte kopírováním, úpravou nebo odstraněním. Změny uložte do listů a pohledů, například do šablony výkresu, aby byly dostupné i dalším uživatelům.

Jestliže musíte dodat zákazníkům soubory aplikace AutoCAD, vytvořte šablonu DWG v aplikaci Autodesk Inventor pomocí souboru aplikace AutoCAD, který obsahuje odpovídající hladiny, bloky, rohová razítka a rámečky, které potřebujete dodat vašim zákazníkům aplikace AutoCAD. Určete v Editoru stylů výchozí objekt pro tyto vlastnosti.

POZNÁMKA Autodesk Inventor vyžaduje platný soubor šablony výkresu při přímém otevírání souborů .dwg aplikace AutoCAD. Autodesk Inventor implicitně používá soubory šablon výkresů (norma.idw nebo norma.dwg) umístěné ve složce Šablony pro aktuální projekt nebo v místě Výchozí šablony. Přepište toto chování určením úplné cesty a názvu souboru k jakémukoliv výkresu aplikace Autodesk Inventor (*.idw; *.dwg) v následujícím klíči registru:

KEY_CURRENT_USER\Software\Autodesk\Inventor\Registry\Version\Version\Apple\Drawing Layout Preferences\General\Standard Template Override

Nastavení normy kreslení

Pro zajištění správných norem kreslení ve všech výkresech je nutné zadat danou normu v šabloně a pomocí Editoru stylů a norem přizpůsobením jejich stylů nastavit atributy formátování.

Pokud někdy použijete jinou normu kreslení, můžete vytvořit pro každou normu jednu šablonu. Každý výkres obsahuje pouze jednu aktivní normu a ta určuje dostupné styly.

Nastavení zdrojů výkresu

Složka zdrojů výkresu v prohlížeči výkresu obsahuje složky pro formát listu, rohová razítka, rámečky a načrtnuté značky, které můžete použít při přidání a nastavení nových listů. Zdroje výkresu můžete přizpůsobit nebo přidávat a uložit je ve vašem souboru šablony.

Tipy:

- Před vytvořením formátů listu vytvořte formáty rohových razítek, vlastní rámečky a načrtnuté značky.
- Zdroje můžete kopírovat a vložit z prohlížeče jednoho výkresu do prohlížeče jiného výkresu.

- Formáty listů, rohová razítka nebo načrtnuté značky můžete přejmenovat. Vyberte objekt, který chcete přejmenovat a dlouze klepněte na název a po jeho zobrazení v textovém poli zadejte nový název.
- Zdroje výkresu v prohlížeči můžete uspořádat podle názvu. Klepněte pravým tlačítkem na položky Formáty listu, Rohová razítka nebo Načrtnuté značky a z místní nabídky vyberte položku Třídít podle jména.
- Pořadí zdrojů výkresu můžete změnit. Přetáhněte formát listu, rámeček, rohové razítko nebo načrtnutou značku a do požadovaného místa v prohlížeči.
- Chcete-li zkopírovat zdroje výkresu z jednoho zdrojového souboru do více cílových souborů, použijte Průvodce přenesením prostředků výkresu.

Nastavení listů v šabloně

Po definici listů ve zdrojích výkresu je můžete přidat do šablony. Přidejte formát listu do šablony pro každou definici listu potřebnou v novém výkresu.

Každý list ve výkresu může být vytvořen pomocí jiného formátu listu. Chcete-li změnit formát prvního listu ve výkresu, přidejte list s požadovaným formátem a potom odstraňte první list.

Přidání výchozích pohledů

Do formátu listu v šabloně lze přidat výchozí základní pohledy nebo promítnuté pohledy. Použijte jakýkoliv soubor, do kterého chcete přidat pohledy. Šablona uloží informace o normalizovaných pohledech. Při tvorbě výkresu pomocí šablony budete vyzváni pro výběr souboru modelu, ze kterého se vytvoří pohledy.

Vlastnosti nastavení

Určete vlastnosti, například nákladové středisko, název projektu nebo jméno vedoucího, a pak je uložte jako součást šablony. Vlastnosti používejte pro automatické přidání a zachování informací v rohových razítkách, rámečkách, načrtnutých značkách a rozpiskách nebo pro sledování a správu souborů pomocí okna Design Assistant.

Nastavení výchozí šablony výkresu

Libovolná šablona může být výchozí šablonou pro nové výkresy. Chcete-li nastavit výchozí šablonu, uložte ji ve složce Šablony pod názvem *norma.idw* nebo *norma.dwg*. Chcete-li se vyhnout přepsání existující výchozí šablony, přesuňte nebo přejmenujte existující standardní šablonu před uložením nové šablony.

Soubory, které jsou umístěny ve složce šablon, se zobrazí na kartě Výchozí dialogu Nový při vytváření nových souborů. Soubory, které jsou ve vnořené složce složky Templates se zobrazí na samostatných kartách dialogu Nový.

POZNÁMKA Chcete-li přidat karty do dialogu Nový, vytvořte nové podsložky ve složce Šablony a do těchto složek vložte soubory šablon. Dialog Nový zobrazí kartu pro každou podsložku složky Šablony.

Tvorba výkresové šablony

Tvorba výkresové šablony

Všechny nové výkresové soubory jsou vytvořeny pomocí šablony. Každá norma kreslení obsahuje výchozí šablonu, ale můžete vytvořit i vlastní šablony.

Můžete vytvořit šablonu z výkresu a zachovat poznámky na listech výkresu, například vlastní značky, popisy a tabulky revizí. Vedle toho lze v šabloně zachovat rámečky, rohová razítka a definice pohledu. Popisky pohledu a obecné popisy se v šabloně neukládají.

POZNÁMKA Výchozí výkresové šablony jsou pojmenovány norma.[přípona souboru] a nacházejí se ve složce Šablony. Chcete-li nahradit výchozí šablonu, přejmenujte *norma.[přípona souboru]* nevymažte ji, pak ji nahraďte pojmenovanou normou s přizpůsobenou šablonou *.[přípona souboru]*.

Nahrazení nebo vytvoření výchozí šablony IDW

- 1 Vytvořte výkres pomocí existující šablony podle příslušné normy výkresu (například ANSI, ISO nebo DIN).
- 2 Upravte podle potřeby:
 - Změňte, vytvořte neb importujte rohová razítka a rámečky podle potřeb.
 - Vytvořte vlastní značky pro opakovaně použitelný normalizovaný obsah.
 - Zkontrolujte definice a nastavení stylů v aktivním výchozím stylu normy a změňte nebo přidejte nastavení podle potřeby.
V případě potřeby uložte změny do stylů v knihovně stylů. Jinak se změny uloží jen do souboru šablony.
 - Přizpůsobte výchozí list a přidejte jakékoliv jiné listy, které chcete mít ve výkresech.
 - Nastavte vlastnosti souboru výkresu.



- 3 Kopírování prostředků výkresu:
 - Chcete-li kopírovat zdroj výkresu z jedné šablony nebo výkresu do druhé, klepněte pravým tlačítkem na zdroj v prohlížeči a vyberte položku Kopírovat. Vložte zdroj do odpovídající složky v prohlížeči jiného výkresu.
 - Pomocí Průvodce přenesením prostředků výkresu zkopírujete prostředky výkresu ze zdrojového výkresu do jednoho nebo více cílových výkresů. Zavřete aplikaci Autodesk Inventor, klepněte na nabídku Start ► Programy ► Autodesk ► Autodesk Inventor [verze] ► Nástroje ► Průvodce přenesením prostředků výkresu.
- 4 Umístěte výchozí základní pohledy a promítnuté pohledy. Pokud soubor obsahuje jeden nebo více základních pohledů, zobrazí se výzva k vyhledání souboru komponent.
- 5 Uložte soubor do složky Autodesk\Inventor[verze]\Šablony nebo podsložky Šablony. Je-li výkresový soubor uložen ve složce Templates, stane se automaticky šablonou.

Výchozí umístění složky Šablony je:

Microsoft Windows XP: Programové soubory\Autodesk\Inventor [verze]\Šablony.

Microsoft Vista: Uživatelé\Veřejné\Dokumenty\Autodesk\Inventor [verze]\Šablony.

Vytvoření šablony DWG v aplikaci Autodesk Inventor ze šablony IDW

- 1 V aplikaci Autodesk Inventor klepněte na položku  ► Nový.
- 2 Vyberte šablonu .idw a klepněte na tlačítko OK.
- 3 Klepněte na položku  ► Uložit jako ► Uložit kopii jako.
- 4 V rozevírací nabídce Uložit jako typ vyberte položku Soubory výkresů programu Inventor (.dwg).
- 5 Soubor uložte do složky šablon definovaných v Možnostech aplikace nebo v projektu. Tato šablona je k dispozici při každém vytvoření výkresu.


Vytvořte šablonu .dwg v aplikaci Autodesk Inventor ze šablony .dwg aplikace AutoCAD

Jestliže musíte dodat soubor DWG z aplikace Autodesk Inventor, který je plně upravitelný v aplikaci AutoCAD, zvažte použití převodu pro export výkresu aplikace AutoCAD. Aplikaci

DWG TrueConnect lze využít k vytváření výkresů v aplikaci Autodesk Inventor, která převádí přesněji a vyžaduje menší rozsah začištění v aplikaci AutoCAD, aby byly splněny přísné normy formátování.

Krok 1: Otevřete Šablonu



- 1 Klepněte v aplikaci Autodesk Inventor na položku  ➤ Otevřít. Vyberte rozevírací nabídku Typ souborů a pak Výkresy aplikace AutoCAD (*.dwg). Vyberte soubor DWG aplikace AutoCAD, který chcete použít jako šablonu.

POZNÁMKA Jestliže váš soubor aplikace AutoCAD je šablona výkresu (.dwt) aplikace AutoCAD, musíte přejmenovat kopii na soubor DWG (.dwg) před otevřením v aplikaci Autodesk Inventor.

- 2 Klepněte na položku Možnosti. V dialogu Možnosti otevření souboru ověřte, že je vybrána možnost Otevřít a pak klepněte na tlačítko OK.
- 3 Je-li soubor otevřený, klepnutím na položku Uložit jako (ne Uložit kopii jako) jej uložte jako výkres aplikace Autodesk Inventor do své složky šablon.

Výchozí umístění složky Šablony je:

Microsoft Windows XP: Programové soubory\Autodesk\Inventor [verze]\Šablony.

Microsoft Vista: Uživatelé\Veřejné\Dokumenty\Autodesk\Inventor [verze]\Šablony.

POZNÁMKA Složku šablon lze určit také ve vašem souboru projektu.

Krok 2: Vytvořit novou normu

- 1 Klepnutím v aplikaci Autodesk Inventor na kartu Správa ➤ panel Styly a normy ➤ Editor stylů otevřete dialog.
- 2 Rozbalte v prohlížeči stylů uzel Norma, který je na prvním místě seznamu a klepněte pravým tlačítkem na styl Výchozí norma (ANSI). V místní nabídce pak vyberte položku Nový styl.

POZNÁMKA Nový styl normy je založen na vámi vybraném stylu.

- 3 Pojmenujte nový styl standardu a klepněte na tlačítko OK.
- 4 V prohlížeči seznamu stylů poklepáním na novou normu ji aktivujte.

- 5 Rozbalte v prohlížeči stylů uzel Výchozí nastavení objektu a klepněte pravým tlačítkem na styl Výchozí nastavení objektu (ANSI). V místní nabídce pak vyberte položku Nový styl.
- 6 V dialogu Název nového stylu:
 - 1 Zadejte jedinečný název nového stylu.
 - 2 Ověřte, že je zaškrtnuta položka Přidat do normy a klepněte na tlačítko OK.
- 7 V prohlížeči seznamu stylů klepněte pravým tlačítkem myši na starý styl normy a vyberte Čistit styl a vnořené styly. Klepněte na tlačítko Ano v dialogu Čistit nepoužívané styly a vnořené styly.

POZNÁMKA Tato akce odstraňuje staré styly norem a výchozích objektů a pomáhá předcházet nejasnostem při upravování stylů v následujícím kroku.

Krok 3: Upravit normu

- 1 Vyberte novou normu v prohlížeči seznamu stylů.
- 2 Klepněte na kartu Dostupné styly.
- 3 V seznamu Typ stylu vyberte položku Kóta:
 - 1 Zaškrtněte políčko vedle stylů kót v šabloně, kterou chcete zahrnout do standardu.
 - 2 Zrušte zaškrtnutí políčka vedle všech stylů kót, které nechcete používat v této šabloně.
- 4 V seznamu Typ stylu vyberte položku Hladiny:
 - 1 Zaškrtněte políčka u hladin v šabloně, které chcete zahrnout do standardu.
 - 2 Zrušte zaškrtnutí políček vedle všech hladin, které nechcete používat v této šabloně.
- 5 V seznamu Typ stylu vyberte položku Text.
 - 1 Zaškrtněte políčko u stylů textu, které chcete zahrnout do standardu.
 - 2 Zrušte zaškrtnutí políčka vedle všech stylů textu, které nechcete používat v této normě.
- 6 Klepnutím na tlačítko Uložit uložíte úpravy.

Krok 4: Upravit výchozí styl objektů

- 1 V prohlížeči seznamu stylů vyberte nový výchozí styl objektů.
- 2 V seznamu Typ objektu najděte objekt Lineární kóta.
- 3 Klepnutím na příslušnou hodnotu ve sloupci Styl objektu změňte výchozí styl kóty pro lineární kóty na jeden ze stylů kót v šabloně.
- 4 Klepnutím na příslušnou hodnotu ve sloupci Hladina změňte výchozí hladinu na jednu z hladin šablony.
- 5 Opakováním kroků 1–4 změňte přiřazení objektů kót a textů pro použití stylů a hladin šablony. Změňte přiřazení zbývajících objektů (kromě objektů kót a textů) pro použití hladin šablony. Tyto objekty nemají odpovídající styly objektů v aplikaci AutoCAD, takže jejich styly objektů lze ponechat samostatné.
- 6 Klepnutím na položku Uložit uložte styl Výchozí nastavení objektu. Stiskem tlačítka Hotovo zavřete editor stylů.

Krok 5: Čistit nepoužívané styly

Klepnutím v aplikaci Autodesk Inventor na kartu Správa ➤ panel Styly a normy ➤ Vyčistit odstraňte ze šablony všechny styly, které jsou navíc nebo jsou nepoužité.

V dialogu Čistit styly klepněte pro každý styl na příslušnou hodnotu položky Čistit? sloupec pro vybrání nebo zrušení stylu pro čištění.

POZNÁMKA Jestliže existují styly, které chcete zachovat, ale které jste nevybrali v položce Výchozí objekt, jejich výběrem na kartě Dostupné styly zabraňte jejich vyčištění.

(Volitelné) Uložit do knihovny stylů

Klepnutím v aplikaci Autodesk Inventor na kartu Správa ➤ panel Styly a normy ➤ Uložit uložte styly v šabloně do knihovny Stylů, aby je bylo možné v budoucnu používat a sdílet.

POZNÁMKA Protože jste vytvořili nový styl normy a výchozí styl objektů, neobdržíte zprávy o konfliktech stylů při používání této šablony, jestliže jste neprovedli uložení do knihovny.

Krok 6: Uložit a zavřít šablonu

Pomocí položky Uložit jako nebo Uložit kopii jako uložte soubor do vaší složky šablon definované v položce Možnosti aplikace nebo ve vašem projektu. Tato šablona je k dispozici při každém vytváření výkresu.

POZNÁMKA Pojmenování souboru norma.dwg vytvoří výchozí šablonu. Přejmenujte předchozí výchozí šablonu, abyste zabránili jejímu vymazání.

Tip pro převod:

V průběhu převodu, jestliže specifikujete původní šablonu aplikace AutoCAD nebo soubor vzorků, všechny změny provedené v hladinách nebo ve stylech kót a textů ve zdrojovém výkresu v aplikaci Autodesk Inventor jsou obnoveny do původního nastavení šablony v převedeném výkresu.

POZNÁMKA

- Při vytváření výkresu ze šablony jsou všechna data aplikace AutoCAD odstraněna, s výjimkou definic bloků. Všechny instance bloků zůstávají zachovány na všech listech šablony (kromě modelového prostoru). Tak můžete na list umísťovat rohová razítka nebo okraje a používat je v aplikaci Autodesk Inventor. Data aplikace AutoCAD, která mají zůstat na listu, musí být umístěna do bloku.
 - Při použití knihovny stylů se definice stylů při vytvoření souboru pomocí šablony obnoví z knihovny.
-

Přizpůsobit výkresové šablony

Úprava šablon výkresů



Pomocí následujících kroků rychle začnete pracovat ve výkresu s normami společnosti. Tyto kroky jsou přehledem hlavních komponent přizpůsobené šablony výkresu.

Složka Zdroje výkresu v prohlížeči výkresů obsahuje složky formátů listů, rohových razítek, rámečků a značek náčrtu. Vše lze znovu použít v nových listech a uložit v souboru šablony.

Přehled vlastního nastavení šablony IDW

- 1 V aplikaci Autodesk Inventor otevřete nový výkresový soubor (.idw).
- 2 Nastavte možnosti šablony v dialogu Nastavení dokumentu, který otevřete klepnutím na kartu Nástroje ➤ panel Možnosti ➤ Nastavení dokumentu
- 3 Příprava: Zkontrolujte, zda je aktivní List:1 a potom odstraňte Rámeček a Rohové razítko.

- 4 Vytvořte rámeček.
- 5 Navrhněte rohové razítko. Přidejte vlastnosti a upravte formát textu.
- 6 Podle potřeby vytvořte formát listu.
- 7 Uložte soubor do výchozí složky šablon.
- 8 V případě potřeby do listu přidejte text poznámky, tabulky revizí a značky náčrtu.

Chcete-li nastavit výchozí šablonu, uložte ji ve složce šablon pod názvem standard.idw:

Microsoft Windows XP: Programové soubory\Autodesk\Inventor [verze]\Šablony.

Microsoft Vista: Uživatelé\Veřejné\Dokumenty\Autodesk\Inventor [verze]\Šablony.

POZNÁMKA Volitelně můžete v dialogu Projekty určit jiné umístění šablony každého projektu.

Chcete-li se vyhnout nahrazení existující výchozí šablony, přesuňte nebo přejmenujte existující normalizovanou šablonu před uložením nové šablony. Soubory, které jsou umístěny ve složce šablon, se zobrazí na kartě Výchozí dialogu Nový při vytváření nových souborů.

POZNÁMKA Chcete-li přidat karty do nového dialogu, vytvořte nové podsložky ve složce Šablon a vložte do nich soubory šablon. Dialog Nový zobrazí kartu pro každou podsložku složky Templates.

Nakonfigurování nastavení dokumentu

Klepněte na kartu Nástroje ► panel Možnosti ► Nastavení dokumentu a v dialogu proveďte nastavení možností v šablonách.

TIP iVlastnosti můžete zkopírovat z jednoho souboru aplikace Autodesk Inventor do šablony výběrem položky Kopírovat vlastnosti modelu a potom výběrem požadované iVlastnosti v dialogu Vlastnosti. Kopírované iVlastnosti nejsou asociativní, při aktualizaci zdrojového souboru tedy nejsou aktualizovány.

Vyčištění prohlížeče

Optimálního pracovního postupu dosáhnete vytvořením formátů rohových razítek a jakýchkoliv uživatelských rámečků a načrtnutím značek před vytvořením šablon, aby byly dostupné při nastavení formátů listu.


- 1 Klepněte pravým tlačítkem v prohlížeči na položku Výchozí Rámeček v poli List:1 a z místní nabídky vyberte položku Odstranit.

- 2 Stejnou činnost proveďte u rohového razítka, aby složka Listy zůstala prázdná.

Nastavení rámečku

Výchozí rámeček je parametrický. Při změně velikosti listu automaticky mění svou velikost a popis. Všechny listy s daným rámečkem jsou automaticky aktualizovány změnami výchozí definice rámečku.

V aktuálním výkresu můžete vytvořit a uložit vlastní rámečky. Chcete-li vytvořit vlastní rámeček, klepněte pravým tlačítkem na položku Rámečky a z místní nabídky vyberte položku Definovat nový rámeček. Pokud chcete, aby byl uživatelský rámeček parametrický, definujte pomocí příkazu Obecná kóta vzdálenost od každé strany rámečku k teoretické hraně listu.

- 1 Chcete-li přizpůsobit výchozí rámeček, klepněte v prohlížeči pravým tlačítkem na List :1 a z místní nabídky vyberte položku Upravit list. Zobrazený list je výchozí list ze souboru Standard.idw.
- 2 Klepněte na rozevírací seznam a vyberte velikost listu, která bude vaší výchozí.
- 3 Vyberte výchozí orientaci a klepnutím na tlačítko OK nastavení uložte a uzavřete dialog.
- 4 Rozbalte složku Zdroje výkresu a pak rozbalte složku Rámečky.
- 5 Klepněte pravým tlačítkem na položku Výchozí Rámeček a z místní nabídky vyberte položku Vložit Rámeček. Zobrazí se dialog Výchozí parametry rámečku výkresu.
- 6 Klepnutím na tlačítko Více  v pravém spodním rohu dialogu Výchozí parametry rámečku výkresu rozbalte další nastavení.
- 7 Nastavte parametry rámečku podle specifikací společnosti. Stiskem tlačítka OK akci uložte a uzavřete dialog.

POZNÁMKA Vstupní hodnota Počet zón musí být sudé číslo. Lze také použít uživatelský rámeček popsáný výše.

Výchozí rámeček nelze po umístění upravit. Chcete-li změnit rámeček, odstraňte jej a vložte nový rámeček s vhodnými vlastnostmi.

Základy rohového razítka – Část A: Tipy nastavení a údržby

V aplikaci Autodesk Inventor jsou rohová razítka dynamická a obsahují informace o vlastnostech výkresu, listu a návrhu. Rohová razítka se aktualizují automaticky při změně informací, aby zobrazovaly aktuální informace.

Dynamické informace v rohovém razítku jsou jako pole vlastnosti a přidávají se pomocí textových příkazů. Informace mohou být zadávány v dialogu Vlastnosti výkresu nebo pomocí uživatelského vstupu (jako zadání s výzvou).

- 1 Klepněte pravým tlačítkem na rohové razítko ANSI-Velké v poli List:1 a z místní nabídky vyberte položku Odstranit.
- 2 Rozbalte složky Zdroje výkresu a potom složku Rohová razítka.
- 3 Chcete-li vytvořit rohové razítko z existujícího razítka, klepněte pravým tlačítkem na rohové razítko a z místní nabídky vyberte položku Upravit. Chcete-li vytvořit rohové razítko klepněte na kartu Správa ➤ panel Definice ➤ Rohové razítko.
- 4 Chcete-li vložit rohové razítko aplikace AutoCAD, klepněte na ikonu aplikace AutoCAD (možnost Definovat nové rohové razítko musí být aktivní).

TIP Lepší viditelnost zajistíte vypnutím možnosti Čáry rastru v dialogu, který otevřete klepnutím na kartu Nástroje ➤ panelu Možnosti ➤ Možnosti aplikace. Vyberte kartu Náčrt a vypněte možnost Čáry rastru.

- 5 Pomocí příkazů náčrtu upravte rohové razítko, kóty nebo umístěte pole vlastností. (Viz pole Vlastnosti nastavení v následující sekci)
- 6 Výběrem příkazu Vložit obrázek a vyhledáním obrázku vložte obrázek formátu .bmp (jediný povolený formát) do rohového razítka.
- 7 Po dokončení rohového razítka klepněte pravým tlačítkem a z místní nabídky vyberte položku Uložit rohové razítko. V dialogu Uložit úpravy klepněte na tlačítko Uložit jako a uložením nového uživatelského rohového razítka vytvořte rohové razítko nebo klepnutím na tlačítko Ano uložte úpravy již existujícího.
- 8 Poklepáním na rohové razítko jej vložte do výkresu.

POZNÁMKA Rozměry použité k nastavení velikosti prvků v rohovém razítku nebo rámečku jsou skryté po výstupu z režimu náčrtu.

Rohové razítko nelze přímo v listu výkresu upravit. Chcete-li provést změny rohového razítka, upravte definici rohového razítka, z něhož razítko vytváříte. Úprava definice změní všechna rohová razítka v souboru, z něhož provádíte úpravy.

POZNÁMKA Chcete-li kopírovat zdroj výkresu z jedné šablony nebo výkresu do druhé, klepněte pravým tlačítkem na rohové razítko v prohlížeči a potom vyberte z místní nabídky položku Kopírovat. Vložte do složky rohového razítka v prohlížeči jiného výkresu.

Pomocí Průvodce přenosem zdrojů výkresu provedte změnu v jedné šabloně a použijte změny na všechny existující výkresové soubory. To může být v mnoha případech užitečné.

Například můžete pomocí Průvodce přenosem zdrojů výkresu aktualizovat existující rohová razítka ve vybraných výkresech s novým kódem oblasti a tím rozmístit kód oblasti společnosti na rohové razítko, které se používá k tvorbě mnoha výkresů.

Základy rohového razítka – Část B: Přidání vlastností

Pomocí příkazů Text a Upravit text nastavte nebo změňte hodnoty vlastností (včetně položek zadaných na výzvu) v rohovém razítku, rámečku nebo značce náčrtu.

POZNÁMKA Ve výkresech je výchozí formát textu řízen výchozím stylem normy aktivního objektu. Chcete-li změnit výchozí formát textu pro výkres nebo šablonu, upravte styl textu a výchozí styl objektu v Editoru stylů.

- 1 Přejděte na pás karet a klepněte na kartu Náčrt ➤ panel Kreslení ➤ Text.
- 2 Klepnutím nebo výběrem umístění vložte pole vlastností.
- 3 V dialogu Formát textu vyberte Typ kategorie vlastností, z nichž chcete provést výběr.
- 4 Zadání s výzvou určuje výzvu povolující zadávání informací při umístění rohového razítka. Zaškrtnutím políčka Zadání s výzvou vyzvete uživatele při vkládání šablony nebo rohového razítka.
 - Vyberte název pole v okně úprav a potom zadejte příslušnou výzvu. To je stejné jako u atributů aplikace AutoCAD.
- 5 Vyberte vlastnost z rozevíracího seznamu, která bude zobrazena v rohovém razítku.
- 6 Přidejte text nebo značky do popisky jejich umístěním do editačního pole. Je nutné, aby vybraná hodnota byla umístěna mezi šipkami.
- 7 Vyberte obsah zobrazený v editačním poli a použijte libovolné dostupné vlastnosti formátování.

POZNÁMKA Pomocí možnosti Text přizpůsobit přizpůsobíte text do určeného prostoru, například textového rámečku. Pomocí možnosti Roztáhnout určíte šířku textu. Například, zadáním 100 zobrazíte text normálně, zadáním 50 zmenšíte šířku textu o 50 %. možnost Jednořádkový text odstraní z víceřádkového textu všechny konce řádků.

Základy rohového razítka – Část C: Tipy pro formátování textu

Dialog Formát textu nabízí několik funkcí formátování, které mohou být použity na text náčrtu:

- Pomocí textového pole použijte na text vazby a kóty.
- Pomocí možnosti Text přizpůsobit přizpůsobíte text do určeného prostoru, například textového rámečku.
- Pomocí možnosti Roztáhnout určíte šířku textu. Například, zadáním **100** zobrazíte text normálně, zadáním **50** zmenšíte šířku textu o 50 %.
- možnost Jednořádkový text odstraní z víceřádkového textu všechny konce řádků.
- Po dokončení rohového razítka klepněte pravým tlačítkem a z místní nabídky vyberte položku Uložit rohové razítko. V dialogu Uložit úpravy uložte nové uživatelské rohové razítko klepnutím na tlačítko Uložit jako nebo klepněte na tlačítko Ano, jestliže jste upravovali již existující.

Nastavení formátu listu

Rozvržení listu obsahuje formát listu, rámeček a rohové razítko. Ve výchozím rozvržení listu můžete upravit název listu, velikost listu, orientaci, atributy počtu a tisku. Výchozí formát listu je poslední použité nebo upravené rozvržení v šabloně výkresu.

Definovat můžete jeden nebo několik formátů listu a potom přidat je do složky zdrojů výkresu. Jakmile jednou přidáte formát listu do výkresu, může být použit pro přidání nových listů do daného výkresu.

- 1 Přidejte nový list do výkresu pomocí výchozího listu nebo jednoho z existujících formátů listu.
- 2 Nastavte velikost a orientaci listu.
- 3 Přidejte do listu normalizované komponenty včetně rámečku, rohového razítka a normalizovaných pohledů.
Aby byly pohledy obsaženy ve formátu, musejí být zcela uvnitř rámečku listu.
- 4 Klepněte pravým tlačítkem na list a z nabídky vyberte položku Vytvořit formát listu.
- 5 Do textového pole zadejte název nového formátu listu. Stiskem tlačítka OK akci uložte a uzavřete dialog.
Formáty listu budou přidány v prohlížeči ve složce zdrojů výkresu. Chcete-li přidat list pomocí nového formátu, rozbalte položku Zdroje výkresu ➤ Formát a pak poklepejte na příslušný list.

POZNÁMKA Formát listu nelze přímo upravit. Pokud chcete změnit existující formát listu, použijte jej pro tvorbu listu, odstraníte nežádoucí formát a potom použijte list pro tvorbu formátu se stejným názvem.

Formáty listů obsahují předdefinovaný rámeček, rohové razítko a pohledy. Formát odpovídá standardní velikosti listu s odpovídajícím rohovým razítkem a rámečkem.

Aktualizace stylů

V dokumentu lze vytvořit nové styly nebo styly přejmenovat, ale tyto změny mají vliv pouze na daný dokument. Provedením samostatného kroku uložte nový nebo upravený styl do knihovny stylů, protože tak nahradíte verzi knihovny. Správce CAD může řídit přístup ke knihovně stylů.

Konfigurace pro optimální výkon

Výkon znamená, jak dlouho trvá aplikaci Autodesk Inventor dokončení operace na počítači, včetně načítání souborů. Kapacita označuje, kolik paměti současně vyžaduje operace a kolik paměti používá počítač v libovolném okamžiku.

Zajistěte, aby návrháři věděli, jak zvýšit výkon a spravovat kapacitu při práci s velkými soubory. Prosadte tyto postupy zvyšující produktivitu.

Podrobné informace najdete v online nápovědě aplikace Inventor v následující části:

- 1 Klepněte v aplikaci Autodesk Inventor na tlačítko Nápověda.
- 2 Vyberte kartu Obsah a přejděte k tématu nápovědy:
- 3 Autodesk Inventor ➤ Základy práce s aplikací Autodesk Inventor – CAD správce ➤ Konfigurace pro optimální výkon ➤ [Inteligentní práce v sestavách](#) na straně 141

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Nezapomeňte klepnout na tlačítko **Zpět** pro návrat do příručky správce CAD, jestliže klepnete na některý odkaz na této stránce.

Odkazujeme také na: [Zlepšení výkonu a kapacity](#) na straně 31

Inteligentní práce v sestavách

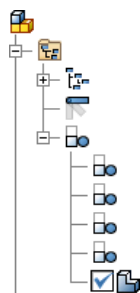
Zde jsou uvedeny některé navržené postupy, které mohou urychlit a zjednodušit modelování sestavy.

Přizpůsobení zobrazení sestavy

- Při přidávání komponent vypněte viditelnost komponent, které už neovlivňují tu část návrhu, na kterou se právě soustředujete.
- Ponechte kurzor v prohlížeči nad komponentou pro její zvýraznění v grafickém okně.
- Klepněte pravým tlačítkem a vyberte položku Najít v prohlížeči nebo Najít v okně pro nalezení komponent.
- Klepněte na značku dalekohledu na panelu nabídek otevřete dialog Najít. Určete kritéria pro vyhledání vazeb, konstrukčních prvků a souborů prostřednictvím kritérií, která jsou specifická pro vyhledávaný objekt.
- Vypněte zapnutý stav pro součásti, které nepotřebujete vybírat, ale potřebujete je vidět pro rámeček reference.
- Používejte barvy pro odlišení subsystémů v sestavě. Například zobrazujte všechny komponenty v pneumatickém systému jednou barvou, všechny komponenty dodané prodejcem jinou barvou apod. Uložte zbarvené subsystémy jako zobrazení návrhu a zkopírujte je do úrovně detailů, abyste mohli spravovat jejich viditelnost.

Použití reprezentací pro přizpůsobení stavů komponenty

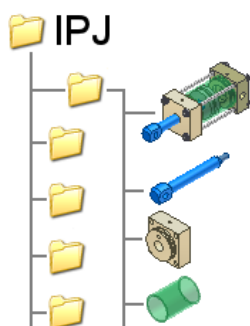
- Uložte reprezentaci úrovně detailů nebo zobrazení návrhu složité podsestavy a zapněte viditelnost pouze pro komponenty, které potřebujete do podsestavy umístit. Použijte při umísťování podsestavy reprezentaci úrovně detailů.
- Vypněte viditelnost nepodstatných komponent a uložte reprezentaci zobrazení návrhu pod jedinečným názvem. Načítejte tuto reprezentaci zobrazení vždy, když budete na sestavě pracovat.
- Zkopírujte reprezentaci zobrazení návrhu do úrovně detailů, abyste mohli spravovat viditelnost a stav potlačení.
- Vytvořte a uložte poziční reprezentace pro zachycení „snímků“ pro studie pohybu a vyhodnocení sestavy v různých pozicích.
- Vytvářejte vrchní vrstvy na výkresech pozičních reprezentací, aby bylo například možné sestavu zobrazit v různém rozsahu.
- Vytvořte úroveň detailních reprezentací, aby se zamezilo načítání nepotřebných komponent do paměti. Zlepšete výkon počítače nižšími požadavky na paměť.
- Vytvořením náhradní úrovně detailů pomocí povrchového obalu složeniny nebo odvozené součásti značně zmenšíte velikost souboru a spotřebu paměti.



- Když sestavu otevřete, určete směs reprezentací, abyste mohli dosáhnout požadovaného pracovního zobrazení a účinnosti modelování.

Plánování účinnosti

- Než začnete součásti vytvářet, naplánujte strukturu nejvyšší sestavy a podsestavy. Hierarchie zlepšuje výkon.
- Vytvářejte logické podsestavy a spojujte je do větších sestav. Podle potřeby použijte při vytváření podsestav příkazy Zvýšit úroveň a Snížit úroveň.
- Nechejte všechny komponenty použité v podsestavě ve stejném adresáři.



- Vytvořte sdílený síťový adresář pro komponenty, které bude sdílet mnoho konstruktérů na mnoha projektech.
- Přiřaďte shrnutí a vlastnosti projektu samostatným komponentám.
- Vytvořte jedinečnou šablonu a používejte ji na tvorbu komponent pro specifický projekt nebo podsestavu. Nadefinujte předem do šablony společné vlastnosti, aby všechny komponenty vytvořené z této šablony měly stejné vlastnosti.

- Vyhledejte atributy uvnitř a mimo Autodesk Inventor pro nalezení potřebných souborů komponent.
- Uložte a pojmenujte atributy hledání, které pravděpodobně znovu použijete.

Hospodaření s vazbami sestavy

- Používejte tolik vazeb, kolik je třeba pro řízení polohy a pohybu komponenty. Vazby spotřebovávají paměť.
- Zvažte použití příkazu Uzlová uchopení k umístění a ukotvení komponent, které není potřeba přesouvat.
- Vyhněte se nadbytečnosti. Použitím příkazu Povolit analýzu redundantních vazeb v dialogu Možnosti aplikace na kartě Sestava zkontrolujte, zda nejsou některé vazby nadbytečné. Odstraňte nadbytečné vazby. Vypněte volbu po dokončení analýzy.
- Ukotvením alespoň jedné komponenty v každé sestavě optimalizujete požadované řešení.
- Je-li to možné, použijte referenci společné vazby. Vytvoření vazby mezi všemi komponentami do společné komponenty nebo geometrie zvýší výkon a omezí složitost. Používejte například všude tam, kde je to možné, pracovní prvky Počátek k vytvoření vazeb mezi komponentami v sestavě.
- Vytvořte vazby symetrických sestav ke středovým rovinám a osám.
- Použitím iVazeb omezte zatížení a vynuťte konzistentnost.
- Chcete-li vazbu umístit, vyberte filtr prohlížeče modelu pro shromáždění všech vazeb do složky prohlížeče.
- Ponechte kurzor v prohlížeči nad vazbou pro její zvýraznění v grafickém okně.
- Nepoužívejte vazby u konstrukčních prvků, které mohou být později v procesu tvorby návrhu odstraněny.
- Pozastavením kurzoru nad ikonou vazby v prohlížeči zobrazte všechny informace o vlastnostech zvýrazněné vazby.
- Začněte spojovat rovinné plochy komponent vazbou proti sobě a potom přidejte vazby tečnosti, úhlu a stejného směru.
- Kurzor zastavte nad značkou vykřičníku v prohlížeči pro zobrazení informací o neřešitelné vazbě.
- Opravte chyby modelu před odstraněním nebo změnou vazeb.

- Najděte a opravte nebo potlačte všechny chyby vazeb. Použijte aplikaci Design Doctor k izolování komponent.

Vyhledání chybných vazeb

Vazby s chybami jsou označeny žlutými značkami.

- Použijte možnost Modelování v nabídce zobrazení prohlížeče pro sběr všech vazeb do složky v horní části hierarchie prohlížeče. Složku otevřete, abyste viděli všechny vazby v sestavě.
- Zvýrazněte chybnou vazbu, abyste viděli zvýrazněné součásti spojené vazbami a potom vazbu v grafickém okně zvětšete.
- Používejte možnost Pozice v nabídce zobrazení prohlížeče pro vyhledání a zvýraznění jednotlivé chybné vazby. Klepněte pravým tlačítkem pro vyvolání místní nabídky a automatické rozbalení prohlížeče a nastavení ohniska prohlížeče na druhou polovinu vybrané vazby.
- Použijte pomůcku Design Doctor pro stanovení diagnózy a návrhu ošetření chybných vazeb. Použijte možnost ošetření Izolovat pro zobrazení jen ovlivněných komponent.

Uspořádání souborů s návrhy ve struktuře složek

Dbejte na to, abyste neukládali všechny soubory sestavy do jedné složky. Když bude muset Autodesk Inventor vyhledat správný soubor prohledáváním stovek nebo tisíců souborů v jediné složce, může otevření souborů trvat příliš dlouho. V rámci názvu souboru ukládá Autodesk Inventor cestu ke složce, kde se soubor nachází. Když bude ve složce méně souborů, potom soubor snadno najdete a rychleji otevřete. Je-li to možné, umístěte komponenty podsestavy do stejného adresáře.

Nastavení Obsahového centra

Knihovny Obsahového centra aplikace Autodesk Inventor poskytují normalizované součásti (spojovací součásti, ocelové tvary, součásti hřídelů atd.) a prvky.

Konfigurace Obsahového centra je součástí nastavení projektu a řídí vnitřní nastavení knihoven v Obsahovém centru. Konfigurace Obsahového centra se mění v dialogu Konfigurovat knihovny, který se otvírá v dialogu Projekt.

Odkazujeme na online nápovědu, například:



- 1 V aplikaci Autodesk Inventor klepněte na tlačítko Nápověda.
- 2 Vyberte kartu Obsah a navigujte na témata nápovědy:
- 3 Autodesk Inventor ► Sestavy ► Obsahové centrum.
- 4 Klepněte na možnost Instalace a nastavení Obsahového centra. Karta Návrh nabízí vynikající přehled nastavení knihoven Obsahového centra: [Instalace a nastavení Obsahového centra](#) na straně 152.

POZNÁMKA Obsahové centrum chrání obsah pomocí oprávnění. Použijte konzolu Autodesk Server k vytvoření oprávnění k úpravám pro uživatele, kteří musí upravit knihovny Obsahového centra. Uživatelé vyžadující pouze přístup jen ke čtení není třeba definovat.

- 5 [Klepnutím sem](#) na straně 146 se dozvíte, jak sdílet knihovny v prostředí sítě.

Kromě toho nahlédněte do publikovaných příruček:

<http://www.autodesk.com/inventor-whitepapers>

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Nezapomeňte klepnout na tlačítko **Zpět** pro návrat do příručky správce CAD, jestliže klepnete na některý odkaz na této stránce.

Sdílení knihoven ve více pracovních skupinách návrhářů

Nejprve určete správce, který bude instalovat a spravovat knihovny Obsahového centra na serveru ADMS.

Konfigurace knihoven členů týmu se ukládají do projektu aplikace Autodesk Inventor a lze je upravovat v Editoru projektu. Každý člen týmu může vytvořit osobní projekt pomocí souboru projektu (.ipj) jako šablony nebo zahrnout soubor společného projektu (.ipj), který je konfigurován se sdílenými knihovnami. Tak může mít každý člen týmu stejnou konfiguraci.

POZNÁMKA Soubor projektu nemůžete vnořit do souboru projektu aplikace Autodesk Vault. Autodesk Vault nepodporuje vnořené soubory projektu.

Pokud se připojujete k databázi úložiště a databázi knihoven Obsahového centra, správce nejprve vytvoří soubor úložiště projektu a změní jej na aktivní projekt. Správce potom v dialogu Konfigurovat knihovny konfiguruje knihovny Obsahového centra.

Přehled

- Instalace serveru a klientských komponent pro projekční tým
- Vytvořte společný soubor projektu (IPJ) s požadovanou konfigurací knihoven Obsahového centra. Tento projekt lze použít jako šablonu nebo jako vnořený projekt.
- Ve společném projektu podle potřeby změňte složku, ve které jsou vytvořeny standardní komponenty.
- Pomocí konzoly serveru Autodesk Vault vytvořte uživatelské účty pro každého, kdo vyžaduje oprávnění k úpravám. Informujte všechny členy týmu o uživatelských účtech a o postupu přihlašování.

Instalace serverových součástí

Nainstalujte na serveru knihovny Obsahového centra. Podrobné informace o instalaci naleznete v průvodci Server Autodesk Vault – příručka k implementaci. Příručka je nainstalována ve formátu PDF do složky *Program Files > Autodesk > ADMS [verze] > Návoděda*.

TIP Podle potřeby používejte dva samostatné servery pro knihovny Obsahového centra a pro soubory aplikace Autodesk Vault. Instalujte server na dva počítače a pak používejte jeden jako server aplikace Autodesk Vault a druhý jako server Obsahového centra.

Pomocí konzoly serveru konfiguruje knihovny na server

Než začnete Obsahové centrum používat, nastavte knihovny Obsahového centra tak, aby odpovídaly vašim potřebám. Pomocí konzoly serveru lze vytvářet, připojovat, importovat, exportovat, odpojovat a odstraňovat knihovny Obsahového centra a měnit stav knihovny.

- 1 Když chcete spustit konzolu serveru, klepněte na položky Start ► Programy ► Autodesk ► Autodesk Data Management ► Autodesk Vault (konzola serveru).
- 2 V okně konzoly serveru rozbalte kořenovou složku a proveďte příslušné změny:
 - Chcete-li vytvořit knihovnu, pravým tlačítkem klepněte na položku Knihovny a z nabídky vyberte příkaz Vytvořit.
 - Chcete-li připojit knihovnu, která je uložena ve složce výchozích knihoven, pravým tlačítkem klepněte na položku Knihovny a z nabídky vyberte příkaz Připojit knihovnu.
 - Chcete-li importovat knihovnu, pravým tlačítkem klepněte na položku Knihovny a z nabídky vyberte příkaz Importovat knihovnu.

- Chcete-li odpojit knihovnu od serveru, pravým tlačítkem klepněte na název knihovny a z nabídky vyberte příkaz Odpojit.

Vytvořte uživatelské účty v Editoru Obsahového centra v konzole serveru

Vytvořte uživatelské účty v Editoru Obsahového centra v konzole serveru pro každého, kdo potřebuje oprávnění k úpravám.

- 1 Spusťte konzolu serveru: Programové soubory ➤ Autodesk ➤ Autodesk Data Management ➤ Autodesk Vault (konzola serveru).
- 2 Klepněte na položky Nástroje ➤ Správa.
- 3 V dialogu Správa klepněte na tlačítko Uživatelé.
- 4 V dialogu Správa uživatelů klepněte na tlačítko Nový uživatel.
- 5 V dialogu Nový uživatel zadejte příslušné informace o novém uživateli.
- 6 Klepněte na tlačítko Role a přiřadte uživateli roli v Obsahovém centru.
- 7 Pro přidělení oprávnění editora vyberte možnost Editor Obsahového centra.
- 8 Klepnutím na tlačítko Úložiště přiřadte uživatele k úložišti.
- 9 Podle potřeby klepněte na tlačítko Skupiny a přiřadte uživatele ke skupině (volitelně).
- 10 Klepněte na tlačítko OK.
- 11 V dialogu Správa uživatelů a pak v dialogu Správa klepněte na tlačítko Zavřít.
- 12 Informujte všechny členy týmu o uživatelských účtech a o postupu přihlašování.

Instalace klientských součástí

V místních počítačích instalujte aplikaci Autodesk Inventor. Výběrem volby Použít server úložiště přeskočte instalaci knihoven Obsahového centra.

Připojte se k serveru z aplikace Autodesk Inventor


- 1 Spusťte aplikaci Autodesk Inventor.





- 2 Klepněte na položku ➤ Server aplikace Vault ➤ Přihlášení k úložišti.
- 3 Do dialogu Přihlásit zadejte příslušné údaje:
 - Uživatelské jméno: *Zadejte jméno uživatele.*

- Zadejte heslo.
- Server: Zadejte název počítače (například: MyRemoteServer), IP adresu (například: 141.111.111.111) nebo úplný název počítače pro vaši síťovou doménu (například: pc-name.xyz.autodesk.com).
- Databáze: Zadejte název databáze úložiště umístěné na určeném serveru.
- Chcete-li být v další relaci aplikace Autodesk Inventor automaticky přihlášení, vyberte možnost Automaticky přihlásit v další relaci.

TIP Jestliže používáte dva servery pro obsah a úložiště, změňte nastavení na

počítačích členů pracovní skupiny: Klepněte na položku  ➤ Server aplikace Vault ➤ Možnosti připojení a v dialogu Možnosti připojení vyberte položku Použít pro obsah a úložiště samostatné servery. Chcete-li se přihlásit k serveru

Obsahové centrum, klepněte na položku  ➤ Server aplikace Vault ➤ Přihlášení do Obsahového centra. Chcete-li zobrazit stav serveru, klepněte na

položku  ➤ Server aplikace Vault ➤ Stav připojení.

Vytvoření souboru projektu (IPJ) a konfigurace knihoven Obsahového centra

Konfigurace knihoven jsou ukládány do projektu aplikace Autodesk Inventor a upravovány v Editoru projektu.

Po nastavení konfigurace společného projektu zkopírujte soubor projektu (.ipj) do sdíleného umístění. Požádejte každého člena týmu, aby projekt používal jako šablonu nebo jako vnořený projekt.

TIP Lze vytvořit několik projektů s různým nastavením, které je specifické pro projekty vaší společnosti.

Konfigurovat knihovny Obsahového centra

- 1 Klepněte na položku  ➤ Správa ➤ Projekty.
- 2 V dialogu Projekty vytvořte soubor projektu nebo vyberte existující soubor projektu.
- 3 V dialogu Projekty stiskněte tlačítko Konfigurovat knihovny Obsahového centra.

- 4 V dialogu Konfigurovat knihovny nastavte konfiguraci knihoven Obsahového centra. Odstraňte všechny knihovny, které nepoužíváte, a přidejte knihovny, které chcete používat. Podle potřeby migrujte staré knihovny.
- 5 Stisknutím tlačítka OK zavřete dialog Konfigurovat knihovny.
- 6 V dialogu Projekty stiskněte tlačítko Uložit.

POZNÁMKA Chcete-li zlepšit výkon, odstraňte všechny knihovny Obsahového centra, které pracovní skupina nepoužívá. V dialogu Konfigurovat knihovny vyberte knihovnu a klepněte na možnost Odstranit knihovnu. Podle potřeby lze odstraněné knihovny přidat zpět pomocí tlačítka Přidat knihovnu.

Podle potřeby změňte složku, ve které jsou vytvořeny standardní komponenty.

Když Obsahové centrum vytvoří komponent, nejdříve prohledá vyrovnávací paměť doposud používaného obsahu umístěného v místě uložení složky Soubory Obsahového centra, aby se zkrátila doba vyhledání běžně používaných komponent. Přestože lze nastavit i jiné místo uložení složky Soubory Obsahového centra, v zájmu optimalizace výkonu doporučujeme použít stejné místo uložení této složky u všech projektů.

- 1 V dialogu Projekt rozbalte Možnosti složky.
- 2 Pravým tlačítkem klepněte na položku Soubory Obsahového centra a zadejte nové umístění složky Soubory Obsahového centra.
 - Zadejte síťové umístění, aby všichni uživatelé sdíleli stejnou vyrovnávací paměť vytvořených komponent. Síťové umístění každému ve sdíleném prostředí zajišťuje stálý přístup ke stejným normalizovaným součástem a automaticky poskytuje nejnovější obsah knihoven.
 - Určete umístění na místních jednotkách pro uživatele, aby si rozhodovali, kdy chtějí obnovit své knihovny. Uživatel musí v tomto scénáři klepnout na kartu Správa ➤ panel Obsahové centrum ➤ Obnovit, aby získal nejnovější obsah.
- 3 V dialogu Projekty stiskněte tlačítka Uložit a Hotovo.

Konfigurace nastavení lokálního projektu

Když chcete změnit konfiguraci knihovny v projektu aplikace Autodesk Inventor připojte se k serveru.

Lokální projekt vytvořte některým z těchto způsobů:

Vytvořte lokální projekt, který využívá společný projekt jako vnořený soubor.

POZNÁMKA Soubor projektu nemůžete vnořit do souboru projektu aplikace Autodesk Vault. Autodesk Vault nepodporuje vnořené soubory projektu.

- 1 V dialogu Projekt v aplikaci Autodesk Inventor vytvořte nový osobní soubor projektu.
- 2 Poklepáním na nový projekt jej změňte na aktivní.
- 3 V dialogu Otevřít projekt zvýrazněte vnořené soubory a potom klepněte na položku Upravit vybranou položku.
- 4 Najděte umístění souboru společného projektu (IPJ) s konfigurací nastavenou správcem.
- 5 Klepněte na tlačítko Otevřít.
- 6 V dialogu Projekty stiskněte tlačítka Uložit a Hotovo.

Použijte společný projekt jako šablonu pro lokální projekt

Když vytvoříte osobní soubor projekt se sdíleným projektem ve formě šablony, lokálně můžete uložit filtry a oblíbené položky.

TIP Vyberte společný projekt předtím, než klepnete na tlačítko Nový pro použití vybraného projektu jako šablony. Nový projekt má stejné definice knihovny jako společný projekt.

- 1 V dialogu Projekt v aplikaci Autodesk Inventor přidejte k vašim projektům společný soubor projektu (IPJ) vytvořený správcem:
 - 1 Klepněte na tlačítko Procházet.
 - 2 V dialogu Vyberte soubor projektu vyberte a otevřete společný soubor projektu (IPJ) vytvořený správcem.
- 2 V dialogu Projekty zvýrazněte společný soubor projektu.
- 3 Klepněte na tlačítko Nový.
- 4 Vytvořte nový osobní soubor projektu.
- 5 Klepnutím na tlačítko Dokončit vytvořte projekt.
- 6 Nový projekt podle potřeby upravte.
- 7 Poklepáním na osobní projekt jej změňte na aktivní.
- 8 V dialogu Projekty stiskněte tlačítka Uložit a Hotovo.

Instalace a nastavení Obsahového centra

S Obsahovým centrem můžete pracovat jako samostatný uživatel (knihovny jsou uloženy v počítači v místním obsahu) nebo jako člen pracovní skupiny (knihovny jsou sdíleny na serveru úložiště).

Vyberete-li při instalaci volbu Místní obsah, knihovny Obsahového centra se nainstalují do složky určené v konfiguraci instalace. Po instalaci je prostředí Místní obsah nastaveno a Obsahové centrum je připraveno k použití. Vyberete-li při instalaci volbu Server úložiště, knihovny Obsahového centra nebudou do počítače nainstalovány. Knihovny Obsahového centra musíte nainstalovat na server a potom se musíte k serveru přihlásit, abyste mohli Obsahové centrum používat.

Než začnete Obsahové centrum používat, nastavte aplikaci Autodesk Inventor a knihovny Obsahového centra tak, aby odpovídaly vašim potřebám:

- **Nastavte Možnosti aplikace.** Nastavte Možnosti aplikace. Karta Obsahové centrum v dialogu Možnosti aplikace nastavuje umístění pro uložení knihoven Obsahového centra a obnovení normalizovaných součástí při výskytu. Karta Soubor v dialogu Možnosti aplikace určuje výchozí složku souborů Obsahového centra, do které se budou ukládat vytvořené součásti Obsahového centra.
- **Nastavte možnosti Obsahového centra v projektu aplikace Autodesk Inventor.** V dialogu Konfigurovat knihovny nastavte konfiguraci knihoven Obsahového centra. Podle potřeby změňte složku souborů Obsahového centra.

Po úspěšné instalaci a konfiguraci Obsahového centra aplikace Autodesk Inventor jsou k dispozici tyto komponenty:

- Standardní knihovny Obsahového centra instalované ve složce místního obsahu nebo na serveru Autodesk Vault a nakonfigurované v projektu.
- Jedna nebo více uživatelských knihoven umístěných ve složce místního obsahu nebo na serveru Autodesk Vault a nakonfigurovaných v projektu.

Prostředí Obsahového centra pro samostatného uživatele

Chcete-li pracovat jako samostatný uživatel, při nastavení Obsahového centra postupujte takto:

- Vyberte při instalaci aplikace Autodesk Inventor volbu Místní obsah.
- Při prvním spuštění aplikace Autodesk Inventor se předchozí uživatelské knihovny automaticky převedou do místního obsahu. V dialogu Migrace knihoven Obsahového centra klepněte na tlačítko Ano.

- V projektu nastavte konfiguraci knihoven Obsahového centra.
- Podle potřeby převedte uživatelské knihovny ze serveru úložiště použitím Průvodce přenosem knihovny.
- Podle potřeby zkopírujte uživatelské knihovny z externího místního obsahu do vlastní složky místního obsahu.

Prostředí Obsahového centra pro skupinu konstruktérů

Instalací knihoven Obsahového centra na server úložiště můžete eliminovat nutnost členů pracovní skupiny návrhu instalovat své vlastní knihovny Obsahového centra.

Lokální nastavení pro členy pracovní skupiny

Po nastavení knihoven Obsahového centra na serveru mohou členové pracovních skupin nastavit lokální konfigurace.

Doporučuje se, abyste určili správce, který nainstaluje server, nastaví projekty a předdefinuje standardní sadu knihoven pro použití v návrhu projektu. Správce může vytvořit společný projekt a do konfigurace Obsahového centra přidat sdílené knihovny a pak sdílet společný soubor projektu (IPJ) s ostatními členy týmu.

Chcete-li se přihlásit k serveru v aplikaci Autodesk Inventor, určete umístění (nebo název) vzdáleného serveru v dialogu Přihlásit.

Složka pro uložení vytvořených standardních komponent

Když do sestavy vložíte součást knihovny Obsahového centra, tato součást knihovny se zkopíruje ze serveru do složky Soubory Obsahového centra. Konfigurace složky Výchozí soubory Obsahového centra se uloží do dialogu Možnosti aplikace a toto nastavení lze v projektu přepsat.



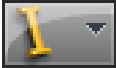
Složku Soubory Obsahového centra nastavte podle toho, jak chcete využít změny v knihovnách Obsahového centra:

- Pokud chcete, aby každý uživatel automaticky získal nejnovější verzi obsahu knihoven, určete síťové umístění složky Výchozí soubory Obsahového centra v každém lokálním počítači.
- Zadáte-li umístění v lokálních počítačích, budou uživatelé rozhodovat, kdy budou své knihovny aktualizovat. Použijte ve scénáři příkaz Obnovit standardní komponenty, abyste získali nejnovější obsah.

Samostatné servery pro Obsahové centrum a úložiště

Server úložiště spravuje knihovny pro Obsahové centrum a databáze souborů pro aplikaci Autodesk Vault. Podle potřeby lze použít dva samostatné servery pro knihovny

Obsahového centra a pro soubory aplikace Autodesk Vault. Instalujte server na dva počítače a pak používejte jeden jako server aplikace Autodesk Vault a druhý jako server Obsahového centra:

- Když chcete povolit připojení ke dvěma samostatným serverům, změňte nastavení aplikace Autodesk Inventor na počítačích členů pracovní skupiny: Klepněte na  ➤ Server úložiště ➤ Možnosti připojení a v dialogu Možnosti připojení vyberte položku Použít samostatné servery pro aplikace Obsahové centrum a Autodesk Vault.
- Chcete-li se přihlásit k serveru Obsahové centrum, klepněte na položku  ➤ Server aplikace Vault ➤ Přihlášení do Obsahového centra.
- Chcete-li zobrazit stav serveru, klepněte na položku  ➤ Server aplikace Vault ➤ Stav připojení.

Porovnání místního obsahu a serveru úložiště

| | Místní obsah | Server Autodesk Vault |
|---|--|--|
| Instalace | Instalace aplikace Autodesk Inventor obsahuje knihovny místního obsahu | Aplikace Autodesk Inventor bez knihoven instalovaných na klientských počítačích, server úložiště a knihovny instalované na serveru |
| Potřebný doplňující software | Ne | IIS nebo AWS, SQL Server |
| Uživatelské účty a povolení | Ne (podle potřeby mohou být přidány operačním systémem úrovněmi přístupu k souborům) | Ano (spravováno serverem úložiště) |
| Podporuje několik verzí aplikace Autodesk Inventor na jednom počítači | Ano (bez omezení) | Ano, s omezeními (jedna verze serveru aplikace Vault, odpovídající verze aplikace Autodesk Inventor a dvě předchozí verze, aktualizaci klienta aplikace Autodesk Inventor nainstalovanou pro předchozí verze aplikace Autodesk Inventor) |

| | Místní obsah | Server Autodesk Vault |
|---|---|--|
| Správa knihoven Obsahového centra | V aplikaci Autodesk Inventor pomocí dialogu Konfigurovat knihovny | Externí pomocí konzoly serveru Vault |
| Práce s Obsahovým centrem | Žádné přihlášení nebo povolení není třeba, všechny funkce Obsahového centra jsou k dispozici. | Vyžaduje se připojení a přihlášení k serveru, k provedení úkolů úprav jsou potřeba povolení k úpravám. |
| Migrace starších uživatelských knihoven | Ano (převod z předchozích dvou verzí ADMS do místního obsahu a migrace pomocí nástroje Aktualizace) | Ano (migrace a nastavení na serveru Vault, potom migrace nástrojem Aktualizace) |

Práce s aplikací Autodesk Inventor 2008, 2009 a 2010 na stejném počítači

Instalace aplikací Autodesk Inventor 2010, Autodesk server 2010 a server Klientská aktualizace pro aplikace Autodesk Inventor 2008 a 2009 vám umožňuje přístup ke knihovnám aplikací Autodesk Inventor 2008, Autodesk Inventor 2009 a Autodesk Inventor 2010 na jednom serveru knihoven.

Pro podporu souběžné instalace server Autodesk uchovává knihovny Obsahového centra, které byly vytvořeny pro různé verze aplikace Autodesk Inventor. Knihovny jsou uloženy v odpovídajícím oddílu serveru Autodesk. Knihovny v oddílu aplikace Autodesk Inventor 2008 jsou používány aplikací Autodesk Inventor 2008 s opravou patch Klientská aktualizace. Knihovny v oddílu aplikace Autodesk Inventor 2009 jsou používány aplikací Autodesk Inventor 2009 s opravou patch Klientská aktualizace. Knihovny v oddílu aplikace Autodesk Inventor 2010 jsou používány aplikací Autodesk Inventor 2010.

Výchozí předpona názvu knihovny je určena oddílem, ve kterém je knihovna uložena. Uživatelské knihovny z oddílu aplikace Autodesk Inventor 2008 nebo 2009 lze kopírovat do oddílu aplikace Autodesk Inventor 2010. Kopírování z oddílu aplikace Autodesk Inventor 2010 do oddílu aplikace Autodesk Inventor 2008 nebo 2009 není podporováno.

Sdílení knihoven ve více pracovních skupinách návrhářů

Nejprve určete správce, který bude instalovat a spravovat knihovny Obsahového centra na serveru ADMS.

Konfigurace knihoven členů týmu se ukládají do projektu aplikace Autodesk Inventor a lze je upravovat v Editoru projektu. Každý člen týmu může vytvořit osobní projekt pomocí souboru projektu (.ipj) jako šablony nebo zahrnout soubor společného projektu (.ipj), který je konfigurován se sdílenými knihovnami. Tak může mít každý člen týmu stejnou konfiguraci.

POZNÁMKA Soubor projektu nemůžete vnořit do souboru projektu aplikace Autodesk Vault. Autodesk Vault nepodporuje vnořené soubory projektu.

Pokud se připojujete k databázi úložiště a databázi knihoven Obsahového centra, správce nejprve vytvoří soubor úložiště projektu a změní jej na aktivní projekt. Správce potom v dialogu Konfigurovat knihovny konfiguruje knihovny Obsahového centra.

Přehled

- Instalace serveru a klientských komponent pro projekční tým
- Vytvořte společný soubor projektu (IPJ) s požadovanou konfigurací knihoven Obsahového centra. Tento projekt lze použít jako šablonu nebo jako vnořený projekt.
- Ve společném projektu podle potřeby změňte složku, ve které jsou vytvořeny standardní komponenty.
- Pomocí konzoly serveru Autodesk Vault vytvořte uživatelské účty pro každého, kdo vyžaduje oprávnění k úpravám. Informujte všechny členy týmu o uživatelských účtech a o postupu přihlašování.

Instalace serverových součástí

Nainstalujte na serveru knihovny Obsahového centra. Podrobné informace o instalaci naleznete v průvodci Server Autodesk Vault – příručka k implementaci. Příručka je nainstalována ve formátu PDF do složky *Program Files > Autodesk > ADMS [verze] > Návoděda*.

TIP Podle potřeby používejte dva samostatné servery pro knihovny Obsahového centra a pro soubory aplikace Autodesk Vault. Instalujte server na dva počítače a pak použijte jeden jako server aplikace Autodesk Vault a druhý jako server Obsahového centra.

Pomocí konzoly serveru konfiguruje knihovny na server

Než začnete Obsahové centrum používat, nastavte knihovny Obsahového centra tak, aby odpovídaly vašim potřebám. Pomocí konzoly serveru lze vytvářet, připojovat, importovat, exportovat, odpojovat a odstraňovat knihovny Obsahového centra a měnit stav knihovny.

- 1 Když chcete spustit konzolu serveru, klepněte na položky Start ➤ Programy ➤ Autodesk ➤ Autodesk Data Management ➤ Autodesk Vault (konzola serveru).
- 2 V okně konzoly serveru rozbalte kořenovou složku a proveďte příslušné změny:
 - Chcete-li vytvořit knihovnu, pravým tlačítkem klepněte na položku Knihovny a z nabídky vyberte příkaz Vytvořit.

- Chcete-li připojit knihovnu, která je uložena ve složce výchozích knihoven, pravým tlačítkem klepněte na položku Knihovny a z nabídky vyberte příkaz Připojit knihovnu.
- Chcete-li importovat knihovnu, pravým tlačítkem klepněte na položku Knihovny a z nabídky vyberte příkaz Importovat knihovnu.
- Chcete-li odpojit knihovnu od serveru, pravým tlačítkem klepněte na název knihovny a z nabídky vyberte příkaz Odpojit.

Vytvořte uživatelské účty v Editoru Obsahového centra v konzole serveru

Vytvořte uživatelské účty v Editoru Obsahového centra v konzole serveru pro každého, kdo potřebuje oprávnění k úpravám.


- 1 Spusťte konzolu serveru: Programové soubory ➤ Autodesk ➤ Autodesk Data Management ➤ Autodesk Vault (konzola serveru).
- 2 Klepněte na položky Nástroje ➤ Správa.
- 3 V dialogu Správa klepněte na tlačítko Uživatelé.
- 4 V dialogu Správa uživatelů klepněte na tlačítko Nový uživatel.
- 5 V dialogu Nový uživatel zadejte příslušné informace o novém uživateli.
- 6 Klepněte na tlačítko Role a přiřadte uživateli roli v Obsahovém centru.
- 7 Pro přidělení oprávnění editora vyberte možnost Editor Obsahového centra.
- 8 Klepnutím na tlačítko Úložiště přiřadte uživatele k úložišti.
- 9 Podle potřeby klepněte na tlačítko Skupiny a přiřadte uživatele ke skupině (volitelně).
- 10 Klepněte na tlačítko OK.
- 11 V dialogu Správa uživatelů a pak v dialogu Správa klepněte na tlačítko Zavřít.
- 12 Informujte všechny členy týmu o uživatelských účtech a o postupu přihlašování.

Instalace klientských součástí


V místních počítačích instalujte aplikaci Autodesk Inventor. Výběrem volby Použít server úložiště přeskočte instalaci knihoven Obsahového centra.


Připojte se k serveru z aplikace Autodesk Inventor


- 1 Spusťte aplikaci Autodesk Inventor.

- 2 Klepněte na položku  ➤ Server aplikace Vault ➤ Přihlášení k úložišti.
- 3 Do dialogu Přihlásit zadejte příslušné údaje:
 - Uživatelské jméno: *Zadejte jméno uživatele.*
 - Zadejte heslo.
 - Server: *Zadejte název počítače (například: MyRemoteServer), IP adresu (například: 141.111.111.111) nebo úplný název počítače pro vaši síťovou doménu (například: pc-name.xyz.autodesk.com).*
 - Databáze: *Zadejte název databáze úložiště umístěné na určeném serveru.*
 - Chcete-li být v další relaci aplikace Autodesk Inventor automaticky přihlášení, vyberte možnost Automaticky přihlásit v další relaci.

TIP Jestliže používáte dva servery pro obsah a úložiště, změňte nastavení na

počítačích členů pracovní skupiny: Klepněte na položku  ➤ Server aplikace Vault ➤ Možnosti připojení a v dialogu Možnosti připojení vyberte položku Použít pro obsah a úložiště samostatné servery. Chcete-li se přihlásit k serveru

Obsahové centrum, klepněte na položku  ➤ Server aplikace Vault ➤ Přihlášení do Obsahového centra. Chcete-li zobrazit stav serveru, klepněte na

položku  ➤ Server aplikace Vault ➤ Stav připojení.

Vytvoření souboru projektu (IPJ) a konfigurace knihoven Obsahového centra


Konfigurace knihoven jsou ukládány do projektu aplikace Autodesk Inventor a upravovány v Editoru projektu.

Po nastavení konfigurace společného projektu zkopírujte soubor projektu (.ipj) do sdíleného umístění. Požádejte každého člena týmu, aby projekt používal jako šablonu nebo jako vnořený projekt.

TIP Lze vytvořit několik projektů s různým nastavením, které je specifické pro projekty vaší společnosti.

Konfigurovat knihovny Obsahového centra



- 1 Klepněte na položku  ► Správa ► Projekty.
- 2 V dialogu Projekty vytvořte soubor projektu nebo vyberte existující soubor projektu.
- 3 V dialogu Projekty stiskněte tlačítko Konfigurovat knihovny Obsahového centra.
- 4 V dialogu Konfigurovat knihovny nastavte konfiguraci knihoven Obsahového centra. Odstraňte všechny knihovny, které nepoužíváte, a přidejte knihovny, které chcete používat. Podle potřeby migrujte staré knihovny.
- 5 Stisknutím tlačítka OK zavřete dialog Konfigurovat knihovny.
- 6 V dialogu Projekty stiskněte tlačítko Uložit.

POZNÁMKA Chcete-li zlepšit výkon, odstraňte všechny knihovny Obsahového centra, které pracovní skupina nepoužívá. V dialogu Konfigurovat knihovny vyberte knihovnu a klepněte na možnost Odstranit knihovnu. Podle potřeby lze odstraněné knihovny přidat zpět pomocí tlačítka Přidat knihovnu.

Podle potřeby změňte složku, ve které jsou vytvořeny standardní komponenty.

Když Obsahové centrum vytvoří komponent, nejdříve prohledá vyrovnávací paměť doposud používaného obsahu umístěného v místě uložení složky Soubory Obsahového centra, aby se zkrátila doba vyhledání běžně používaných komponent. Přestože lze nastavit i jiné místo uložení složky Soubory Obsahového centra, v zájmu optimalizace výkonu doporučujeme použít stejné místo uložení této složky u všech projektů.

- 1 V dialogu Projekt rozbalte Možnosti složky.
- 2 Pravým tlačítkem klepněte na položku Soubory Obsahového centra a zadejte nové umístění složky Soubory Obsahového centra.
 - Zadejte síťové umístění, aby všichni uživatelé sdíleli stejnou vyrovnávací paměť vytvořených komponent. Síťové umístění každému ve sdíleném prostředí zajišťuje stálý přístup ke stejným normalizovaným součástem a automaticky poskytuje nejnovější obsah knihoven.
 - Určete umístění na místních jednotkách pro uživatele, aby si rozhodovali, kdy chtějí obnovit své knihovny. Uživatel musí v tomto scénáři klepnout na kartu Správa ► panel Obsahové centrum ► Obnovit, aby získal nejnovější obsah.
- 3 V dialogu Projekty stiskněte tlačítka Uložit a Hotovo.

Konfigurace nastavení lokálního projektu

Když chcete změnit konfiguraci knihovny v projektu aplikace Autodesk Inventor připojte se k serveru.

Lokální projekt vytvořte některým z těchto způsobů:

Vytvořte lokální projekt, který využívá společný projekt jako vnořený soubor.

POZNÁMKA Soubor projektu nemůžete vnořit do souboru projektu aplikace Autodesk Vault. Autodesk Vault nepodporuje vnořené soubory projektu.

- 1 V dialogu Projekt v aplikaci Autodesk Inventor vytvořte nový osobní soubor projektu.
- 2 Poklepáním na nový projekt jej změňte na aktivní.
- 3 V dialogu Otevřít projekt zvýrazněte vnořené soubory a potom klepněte na položku Upravit vybranou položku.
- 4 Najděte umístění souboru společného projektu (IPJ) s konfigurací nastavenou správcem.
- 5 Klepněte na tlačítko Otevřít.
- 6 V dialogu Projekty stiskněte tlačítka Uložit a Hotovo.

Použijte společný projekt jako šablonu pro lokální projekt

Když vytvoříte osobní soubor projekt se sdíleným projektem ve formě šablony, lokálně můžete uložit filtry a oblíbené položky.

TIP Vyberte společný projekt předtím, než klepnete na tlačítko Nový pro použití vybraného projektu jako šablony. Nový projekt má stejné definice knihovny jako společný projekt.

- 1 V dialogu Projekt v aplikaci Autodesk Inventor přidejte k vašim projektům společný soubor projektu (IPJ) vytvořený správcem:
 - 1 Klepněte na tlačítko Procházet.
 - 2 V dialogu Vyberte soubor projektu vyberte a otevřete společný soubor projektu (IPJ) vytvořený správcem.
- 2 V dialogu Projekty zvýrazněte společný soubor projektu.
- 3 Klepněte na tlačítko Nový.
- 4 Vytvořte nový osobní soubor projektu.

- 5 Klepnutím na tlačítko Dokončit vytvoříte projekt.
- 6 Nový projekt podle potřeby upravte.
- 7 Poklepáním na osobní projekt jej změňte na aktivní.
- 8 V dialogu Projekty stiskněte tlačítka Uložit a Hotovo.

Nastavení prostředí Obsahového centra pro samostatného uživatele

Pracujete-li jako samostatný uživatel, doporučujeme pracovat v prostředí místního obsahu. Nemusíte se přihlašovat k serveru nebo nastavovat jakákoliv uživatelská povolení. S knihovnami se zachází jako se soubory ve složce místního obsahu na vašem pevném disku. Práce s knihovnami, například vytváření, odstranění, přesouvání nebo kopírování je pohodlnější.

Krok 1: Instalace aplikace Autodesk Inventor


Vyberte při instalaci aplikace Autodesk Inventor volbu Místní obsah. Vyberte potom standardní knihovny Obsahového centra, které chcete nainstalovat. Knihovny se instalují jako soubory ve složce místního obsahu ve vašem počítači.

Krok 2: Přesuňte při prvním spuštění starší uživatelské knihovny

Když poprvé spustíte aplikaci Autodesk Inventor, Obsahové centrum vyhledává starší uživatelské knihovny uložené na vašem počítači. Je-li na vašem počítači nainstalovaný starší server ADM a pokud byly nalezeny starší uživatelské knihovny, Obsahové centrum automaticky začne přenášet starší knihovny do místního obsahu. V dialogu Migrace knihoven Obsahového centra klepnutím na tlačítko Ano provedte přenos.

Krok 3: Nakonfigurujte v projektu knihovny Obsahového centra



- 1 Klepněte na položku  ► Správa ► Projekty.
- 2 V dialogu Projekty stiskněte tlačítko Konfigurovat knihovny Obsahového centra.
- 3 Použijte v dialogu Konfigurace knihoven volby k úpravě konfigurace a potom klepněte na tlačítko OK.
- 4 V dialogu Projekty stiskněte tlačítka Uložit a Hotovo.

POZNÁMKA Čím méně knihoven v projektu konfiguruji, tím bude výkon Obsahového centra lepší.

Tipy:


- Pomocí příručky Přenos knihoven přemístíte knihovny ze serveru úložiště do místního obsahu.
- Zkopírujte externí uživatelské knihovny místního obsahu do vaší složky místního obsahu: Vyberte knihovnu, do které se bude kopírovat a zkopírujte ji jako soubor do složky místního obsahu. Knihovna se zobrazí v dialogu Konfigurovat knihovny v seznamu Knihovny a potom je možné ji přidat do konfigurace.

POZNÁMKA Zkopírovaná knihovna musí být ve složce místního obsahu jedinečná, to znamená, že musí mít jedinečný Název souboru a název interní knihovny. Název interní knihovny je vytvořen, když je vytvořena knihovna, a nelze ho měnit. Existuje-li více knihoven se stejným interním názvem ve složce místního obsahu, jsou duplicitní, i pokud mají různé názvy souborů a názvy zobrazení. Konfigurace Obsahového centra neumožňuje přidávání duplicitních knihoven k aktuálním konfigurovaným knihovnám.

Krok 4: Podle potřeby změňte složku, ve které jsou uloženy standardní komponenty

Chcete-li změnit složku Soubory Obsahového centra v projektu aplikace Autodesk Inventor:



- 1 Klepněte na položku  ➤ Správa ➤ Projekty.
- 2 V dialogu Projekty rozbalte Možnosti složky.
- 3 Klepněte pravým tlačítkem na položku Soubory Obsahového centra a potom vyberte z místní nabídky položku Upravit. Potom nastavte nové umístění složky pro soubory Obsahového centra.
- 4 V dialogu Projekty stiskněte tlačítka Uložit a Hotovo.

Podle potřeby změňte výchozí složku, ve které jsou vytvořeny standardní komponenty:

- 1 Přejděte na pás karet a klepněte na kartu Nástroje ➤ panel Možnosti ➤ Možnosti aplikace.
- 2 Na kartě Soubor v dialogu Možnosti aplikace změňte výchozí složku souborů Obsahového centra.
- 3 Stisknutím tlačítka Použít a OK dialog Možnosti aplikace zavřete.

POZNÁMKA Když Obsahové centrum vytvoří komponent, nejdříve prohledá vyrovnávací paměť doposud používaného obsahu umístěného v místě uložení složky Soubory Obsahového centra, aby se zkrátila doba vyhledání běžně používaných komponent. Přestože lze nastavit i jiné místo uložení složky Soubory Obsahového centra, v zájmu optimalizace výkonu doporučujeme použít stejné místo uložení této složky u všech projektů.

Další zdroje

32bitové operační systémy: Nastavení spínače 3-GB

- 1 V aplikaci Autodesk Inventor klepněte na tlačítko Nápověda.
- 2 Vyberte kartu Obsah a navigujte na umístění: Autodesk Inventor > Pracovní prostředí v aplikaci Autodesk Inventor.
- 3 Poklepejte na možnost Zvýšit výkon a kapacitu a dále klepněte na kartu Postupy.
- 4 Vyberte prvek Autodesk Inventor 3-GB: [Zlepšení výkonu a kapacity](#) na straně 31.

Aktualizace Service Pack a opravy hotfix: www.autodesk.com/inventor-updates-detail

Autodesk Labs: <http://labs.autodesk.com/>

Výrobní komunita: <http://mfgcommunity.autodesk.com/>

Diskuzní skupiny: <http://discussion.autodesk.com/>

Grafika a hardware: <http://www.autodesk.com/inventor-graphic-cards>

Nápověda aplikace Inventor: v aplikaci Autodesk Inventor klepněte na tlačítko Nápověda.



- Máte-li zájem o prohlídku systému nápovědy, klepněte na domovské stránce nápovědy na možnost Online Help – The Inside Track (Nápověda online – výhoda pro vás).
- Zajištění zpětné vazby: použijte odkaz zpětné vazby v dolní části každého tématu nápovědy, čímž zajistíte okamžitou komunikaci týkající se obsahu nápovědy. Odkazy poznámek umožňují přístup k tomu, co vás zajímá a co potřebujete od týmu výroby technických publikací společnosti Autodesk. Klepnutím na možnost „Zašlete nám svoje připomínky k této stránce“ vyvoláte formulář pro připomínky:

Připomínky? - Microsoft Internet Explorer

Pomocí tohoto formuláře můžete své připomínky odeslat do oddělení dokumentace společnosti Autodesk, které tuto dokumentaci zpracovává.

Název a pozice tématu (neměňte):

Název (volitelné): E-mail (volitelné):

Připomínky:

Odeslat

Poznámka: Tento formulář neslouží pro technickou podporu samotného produktu. Odeslané informace budou použity ke zlepšení budoucích aktuálních dokumentací. Děkujeme!

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ Nezapomeňte klepnout na tlačítko **Zpět** pro návrat do příručky správce CAD, jestliže klepnete na některý odkaz na této stránce.

Rejstřík

A

ADMS (Autodesk Data Management Server)
 migrace 18
adresáře
 strukturalizace projektů 71
aktualizace 164
 migrace starších souborů 18
Aplikace Autodesk Inventor
 diskusní skupiny 164
Autodesk Data Management Server
 migrace 18
Autodesk Labs 164
Autodesk Vault
 správce CAD – nejlepší postupy 3

B

body počátku
 správce CAD – nejlepší postupy 3

Č

časové limity (licence) 6

D

dialog Editor stylů a norem
 celospolečenské normy 42
dialog Možnosti aplikace
 nastavení správce CAD 31
diskusní skupiny 164

F

funkce 3 GB
 doporučení pro správce CAD 164

G

grafika
 webové stránky se zdroji 164

H

hardware
 webové stránky se zdroji 164

I

instalování
 správce CAD – nejlepší postupy 4
Inventor
 diskusní skupiny 164

K

kapacita
 funkce 3 GB 164
knihovny
 migrace 18, 21
 umístění 3

L

licence
 časové limity 6
 sítě 6
 výpůjčky 6

M

migrace
 knihovny 21
 migrační nástroj 20
 nejlepší postupy 18
 Plánovač úloh a 21

soubory nepocházející z knihoven 19

N

nápověda

další webové zdroje 164

normy

celospolečenské normy 42

správce CAD – nejlepší postupy 3

O

Obsahové centrum

migrace knihoven 18

umístění 3

opravy hotfix 164

opravy patch

aktualizace 164

opravy patch softwaru

aktualizace 164

P

paměť

funkce 3 GB 164

Plánovač úloh

migrování souborů s 20–21

podpora produktu 164

pracovní skupiny

šablony 123

správce CAD – nejlepší postupy 2

prezenční signály (licence) 6

projekty

strukturalizace složek 71, 74

umístění souborů 3

R

RAM

funkce 3 GB 164

rozmístění

správce CAD – nejlepší postupy 4

rychlost

funkce 3 GB 164

Ř

řešení problémů

další webové zdroje 164

S

sdílení

síťová umístění 3

síťové instalace

nejlepší postupy 3

síťové licence

výpůjčky 6

složky

strukturalizace projektů 71, 74

soubory IPJ (soubory projektu)

konfigurace 71, 74

soubory nepocházející z knihoven 20

soubory projektu

konfigurace 71, 74

spolupráce

šablony 123

správce CAD – nejlepší postupy 2

správce

další zdroje 164

instalace Obsahového centra 9

instalační příručky 4

knihovny stylů 48

konfigurace optimálního výkonu 141

konfigurace souborů projektu 71, 74

migrace dat 18–21

možnosti aplikace 31

nastavení umístění souboru 105

nastavení výkonu a kapacity 33

nejlepší postupy 3

Plánovač úloh 22

Pokyny pro nastavení Obsahového

centra 146

prostředí spolupráce 97

šablony pouze ke čtení 123

styly a normy společnosti 42

verze souboru 102

základy 2

správce CAD

další zdroje 164

instalace Obsahového centra 9

- instalační příručky 4
- knihovny stylů 48
- konfigurace optimálního výkonu 141
- konfigurace souborů projektu 71, 74
- migrace dat 18–21
- možnosti aplikace 31
- nastavení umístění souboru 105
- nastavení výkonu a kapacity 33
- nejlepší postupy 3
- Plánovač úloh 22
- Pokyny pro nastavení Obsahového centra 146
- prostředí spolupráce 97
- šablony pouze ke čtení 123
- styly a normy společnosti 42
- verze souboru 102
- základy 2
- starší soubory
 - migrace 18–21
- styly
 - celospolečenské styly 42

Š

- šablony
 - prostředí spolupráce 123

- umístění 3
- šablony pouze ke čtení 123

T

- technická podpora 164

U

- Úložiště
 - správce CAD – nejlepší postupy 3

V

- výkon
 - funkce 3 GB 164
- výpůjčky licencí 6
- výrobci
 - web komunity výroby 164

W

- webové stránky
 - nápověda a zdroje 164
- webové stránky se zdroji 164

