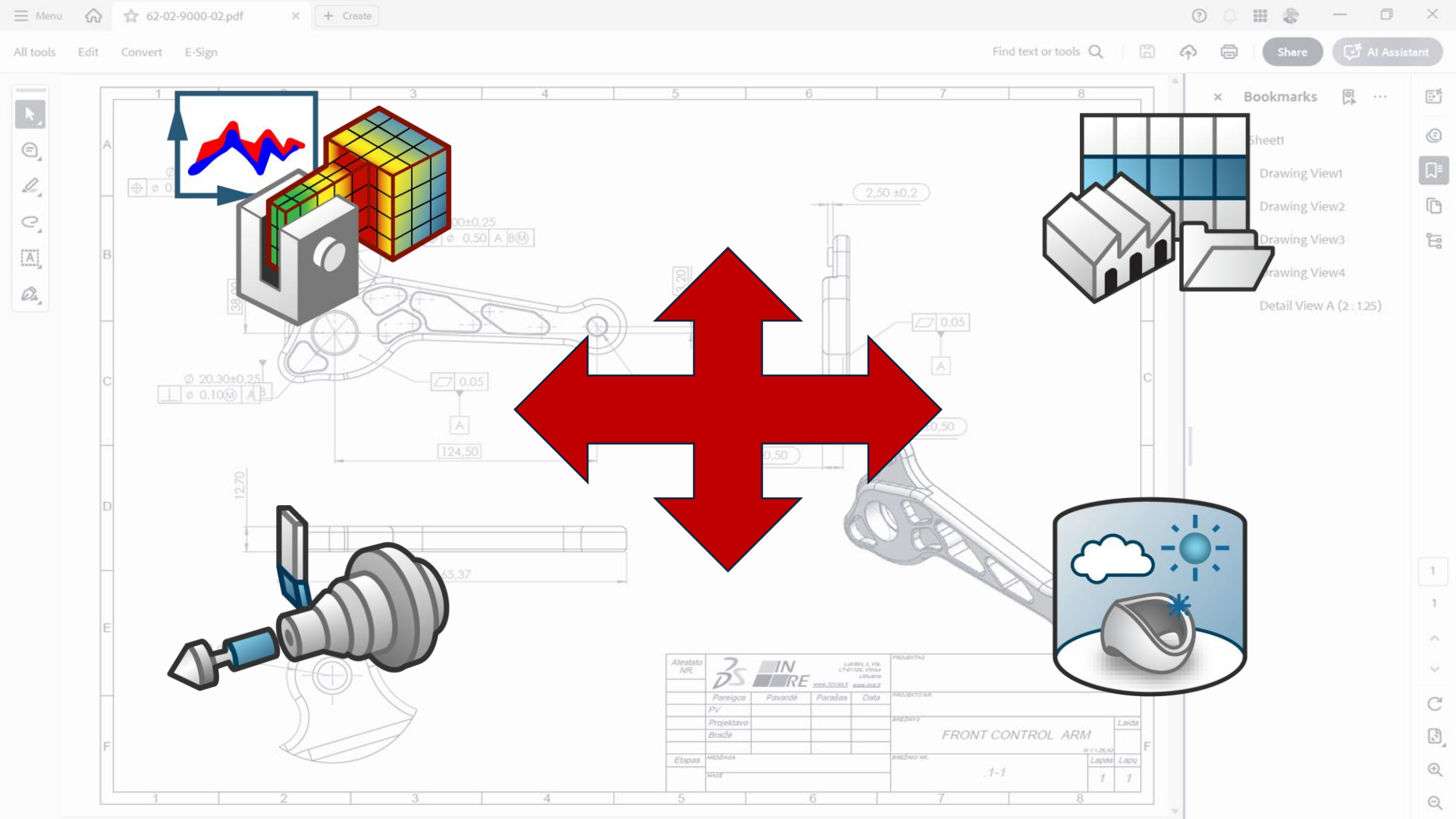
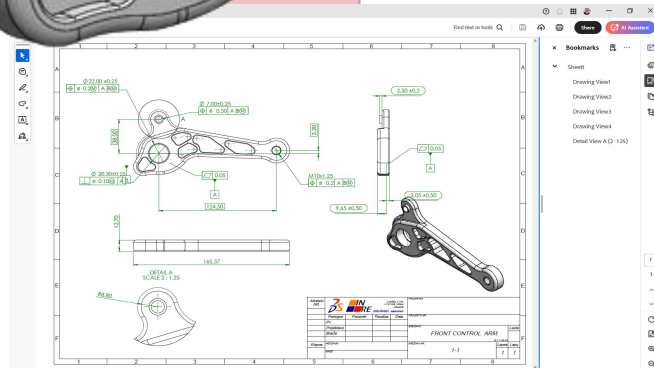
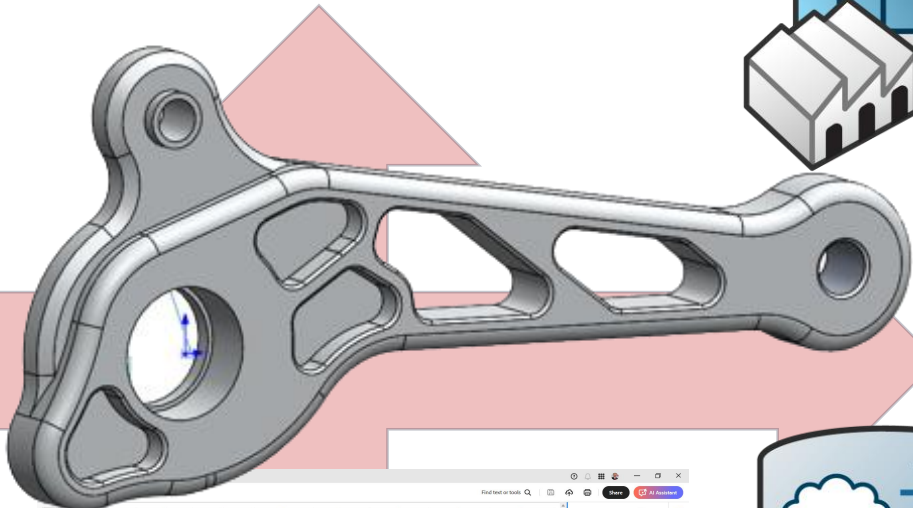
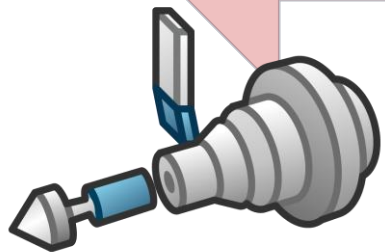
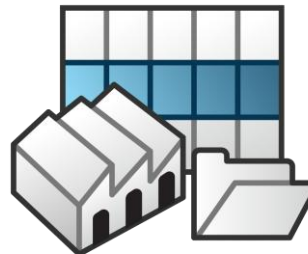
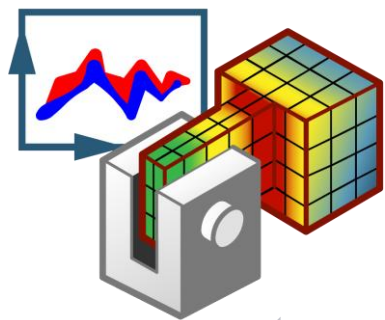


**SKAITMENINIS
DVYNYS**



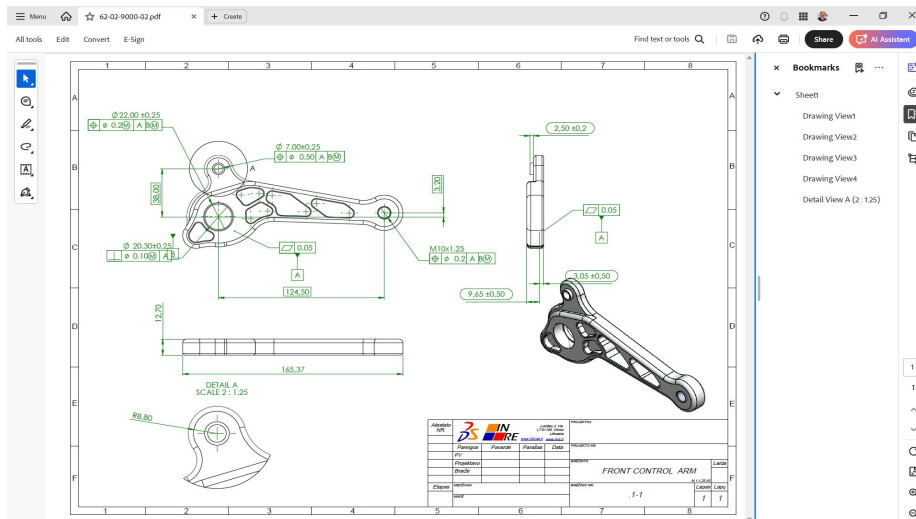
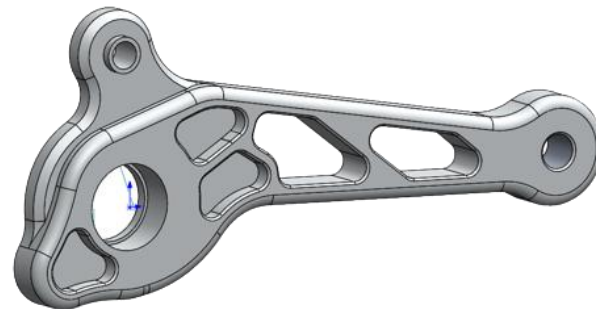
Atestato NR.			Lusitânia 3, Via. 4700-010, Viseu Lithuania www.3Csoft.it www.inre.it		PROJETA3
	Parejos	Pavarde	Parašas	Data	PROJETO NR.
	PV				BŪZENYS FRONT CONTROL ARM
	Projektavo				
	Braiže				
Etapas	MEDŽAGA				BŪZENIO NR.
	KASB				.1-1
					M 1:1:25,43
					Lapas
					1
					Lapas
					1





KOKIAM TIKSLUI DAROME BRĖŽINIUS?

- TAI DOKUMENTAS, FIKSUOJANTIS MŪSŲ DARBĄ IR ATSAKOMYBĘ.
- TRIMAČIAME MODELyje NĖRA VISOS BŪTINOS INFORMACIJOS:
 - MATMENYS
 - TIKSLUMAS
 - MEDŽIAGA
 - IR T.T.



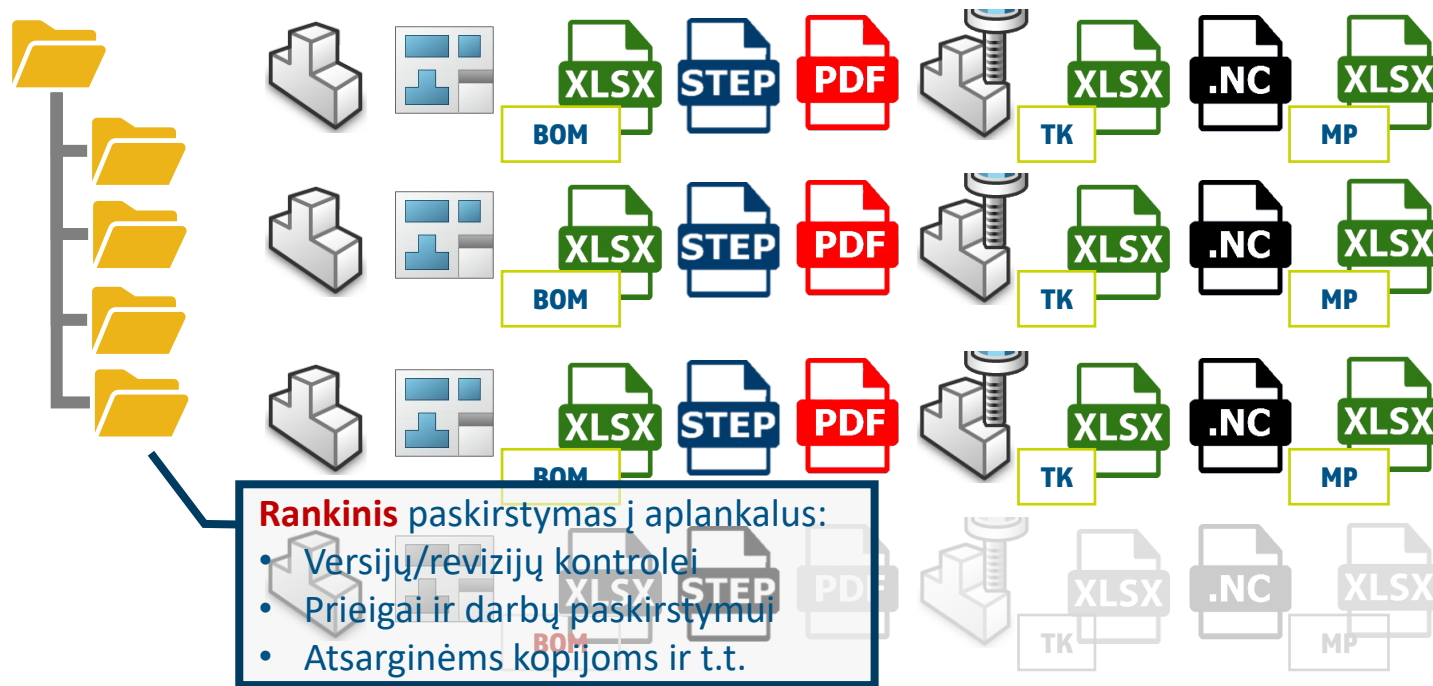
VIENTOS DETALĖS PARUOŠIMAS GAMYBAI...



PROJEKTAVIMO – GAMYBOS PARUOŠIMO PROCESAS

VIENTOS DETALĖS PARUOŠIMAS GAMYBAI...

2:7



ver. 2

ver. 3

ver. 4



AR TIK 3D MODELIO PAKANKA TECHNOLOGUI?

AR 3D MODELIS GALI BŪTI DOKUMENTU?



TAIP, JEIGU PRADĖSIME NAUDOTI PLM/PDM SISTEMAS DUOMENŲ VALDYMUI:

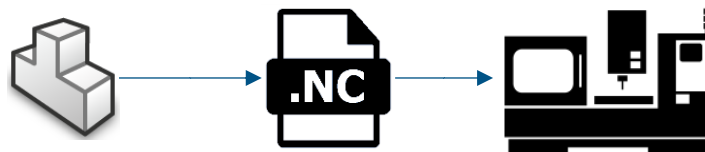
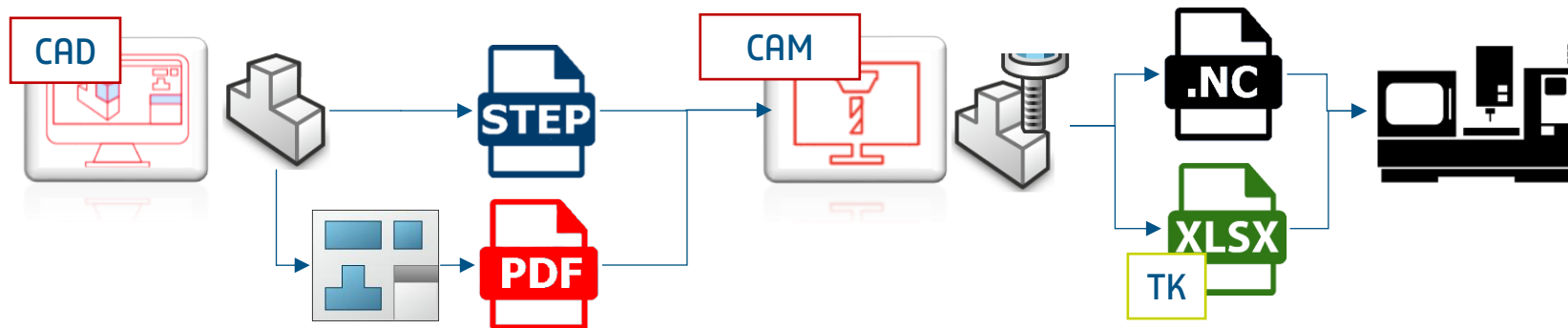
- REVIZIJOS / VERSIJOS / STADIJOS
- MODELIO / DOKUMENTO TVIRTINIMAS / PASIRAŠYMAS
- RYŠIAI / GAMINIO STRUKTŪRA / BOM
- BENDRAS DARBAS ir T.T.

TAIP, JEIGU PEREISIME NUO 3D MODELIŲ PRIE SKAITMENINIO DVYNIO KONCEPCIJOS:

- 3D MODELIS
- MEDŽIAGOS
- TECHNOLOGINĖ / GAMYBINĖ INFORMACIJA
- EKSPLOATAVINĖ INFORMACIJA

PROJEKTAVIMO – GAMYBOS PARUOŠIMO PROCESAS

VIENOS DETALĖS PARUOŠIMAS GAMYBAI...

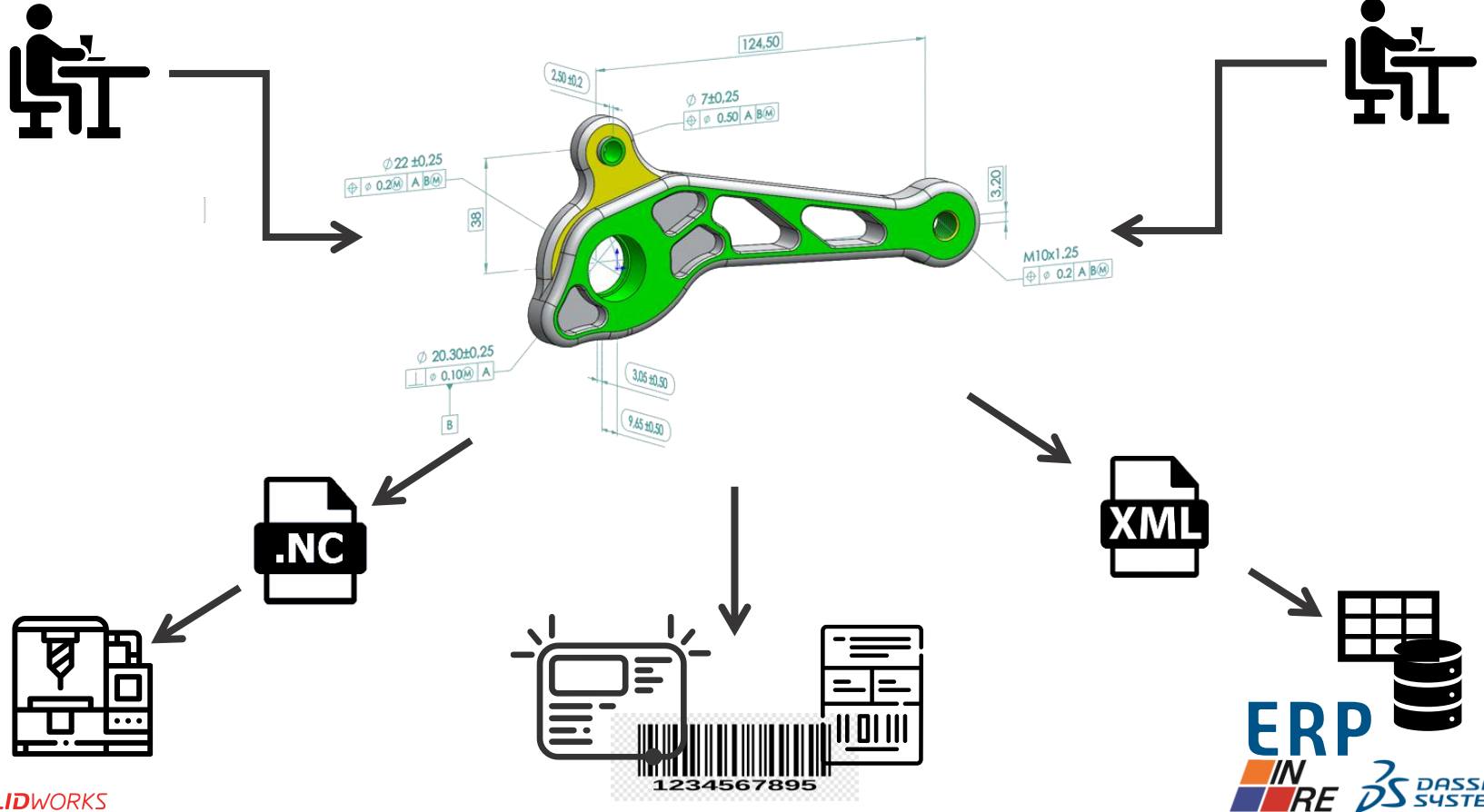


VIENA (1) DETALĖ:

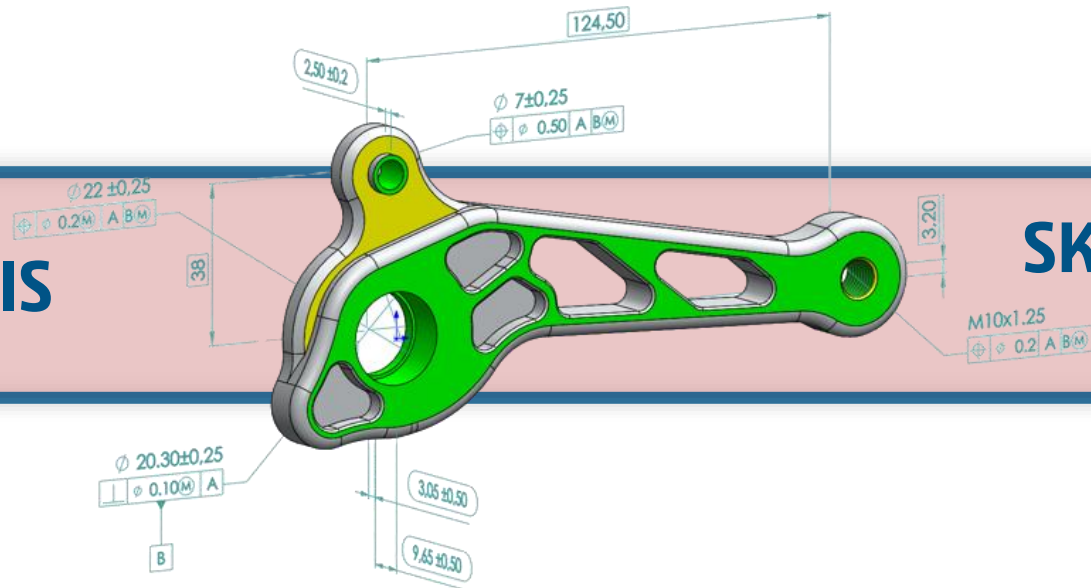
- VIENAS (1) ETAPAS
- DU (2) FAILŲ PLĖTINIAI

Konstruktorius

Technologas

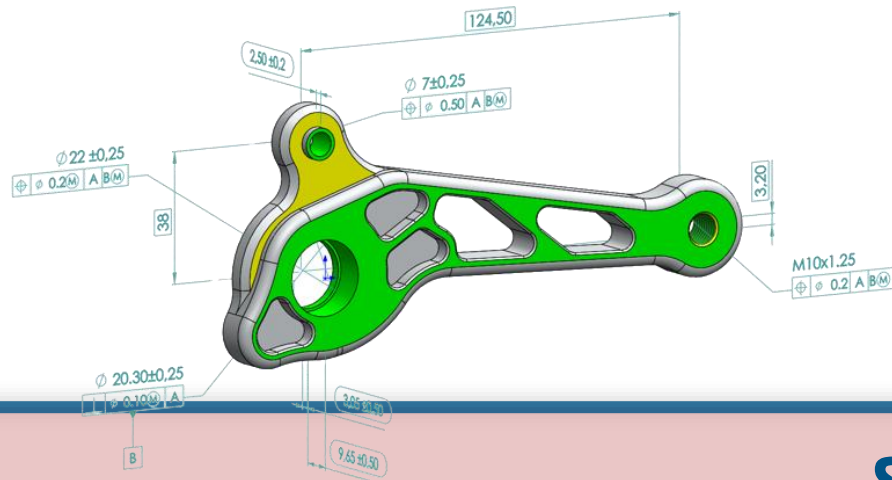


3D MODELIS



SKAITMENINIS
DVYNYS

3D MODELIS



SKAITMENINIS
DVYNYS





ARCHITOONS

"AS PER DRAWING"

MINOR PROJECT
C-0611-1603-2012-BP01

DRAWN BY KUMARAN

N.T.S.

AR-100

