

Prenošenje vizuelnih svojstava prilikom izrade šablona

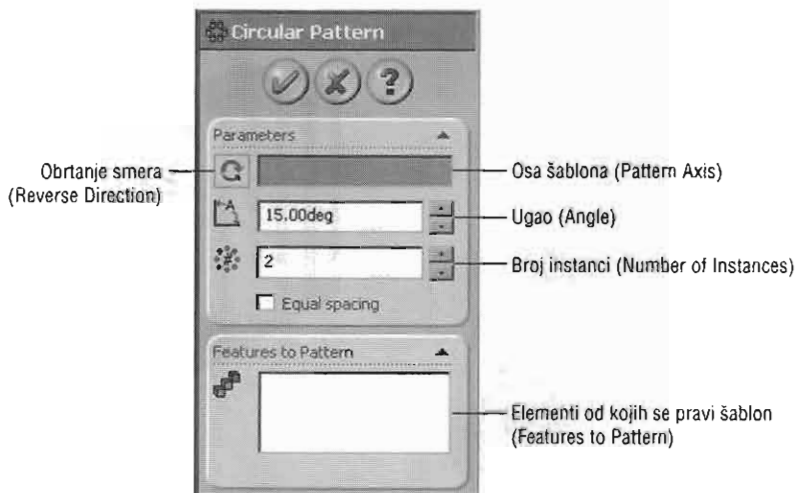
Od ove verzije programa SolidWorks, na potpanou **Options** ponuđeno je i polje **Propagate Visual Properties**. Ono je podrazumevano izabrano, a koristi se za prenošenje vizuelnih svojstava dodeljenih elementu ili roditeljskom telu na sve njegove instance umnožene u šablonu. U ta svojstva spadaju boje i teksture koje ste dodelili elementima ili telima dela nakon završetka rada sa ovom alatkom. Ukoliko polje ostane nepotvrđeno, boja i tekstura dodeljene stranicama, elementima ili telima neće se videti na njihovim instancama u šablonu.

Izrada kružnih šablonskih elemenata

CommandManager: Features > Circular Pattern
Meni: Insert > Pattern/Mirror > Circular Pattern
Paleta alutki: Features > Circular Pattern



Iz prethodnih poglavlja znate da skicirane objekte možete rasporediti u kružni šablon pomoću opcije **Circular Sketch Step and Repeat**. U ovom odeljku ćete naučiti da alatkom **Circular Pattern** kružne šablone napravite od elementa, stranice ili tela. Da biste pokrenuli tu alatku, pritisnite dugme **Circular Pattern** na panou **Features CommandManager**, ili iz glavnog menija odaberite **Insert > Pattern/Mirror > Circular Pattern**. Otvoriće se **Circular Pattern PropertyManager** i biće prikazan ugaoni grafički meni. Deo panoa **Circular Pattern PropertyManager** vidi se na slici 7-25.

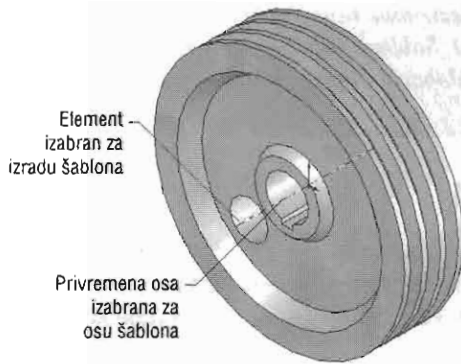


Slika 7-25 Deo panoa **Circular Pattern PropertyManager**

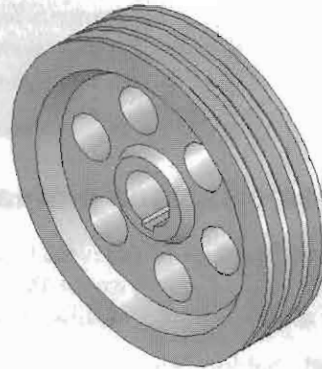
Pošto otvorite **Circular Pattern PropertyManager**, program će tražiti da izaberete ivicu ili osu koja će biti referenca za pravac, i stranicu ili element koji će se ponavljati u šablonu. Ako je osnovni element modela kružni šablon, privremena osa nastaje automatski u centru modela. Iz glavnog menija odaberite **View > Temporary**

Axis da biste prikazali privremenu osu. Osu morate napraviti pre pokretanja alatke **Circular Pattern**. Izaberite osu koja će biti osa šablona i element od kog ćete napraviti šablon. Prikaz šablonskog elementa s podrazumevanim vrednostima pojaviće se u oblasti za crtanje. Pojaviće se i oblačić **Direction 1** i strelica **Reverse Direction**. Polje **Equal Spacing** podrazumevano nije potvrđeno. Zbog toga preko brojača **Angle** treba da zadate vrednost ugla između instanci. Preko brojača **Number of Instances** zadajte broj instanci u šablonu. Ako potvrdite polje **Equal Spacing** (ravnomoerno rastojanje), treba da unesete samo vrednost ukupnog ugla preko kog će biti postavljene sve instance šablona. Ugao između pojedinačnih instanci biće automatski izračunat.

Dugme **Reverse Direction**, levo od polja **Pattern Axis**, koristi se za menjanje smeru rotacije. Šablon se podrazumevano pravi u smeru kretanja kazaljki sata. Ako pritisnete to dugme, šablon će nastati u smeru suprotnom kretanju kazaljki na satu. Smer izrade šablona promenićete i ako pritisnete strelicu **Reverse Direction** u oblasti za crtanje. Slika 7-26 prikazuje izabrani element i privremenu osu. Slika 7-27 prikazuje dobijeni kružni šablon.



Slika 7-26 Referencna koja će biti izabrana za izradu kružnog šablona



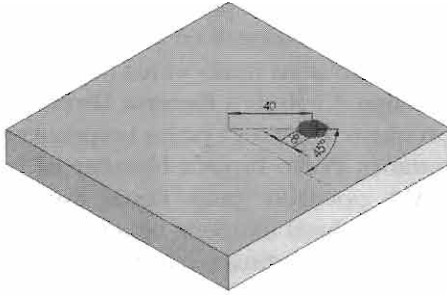
Slika 7-27 Dobijeni kružni šablon

Kružni šabloni napravljeni pomoću kotne reference

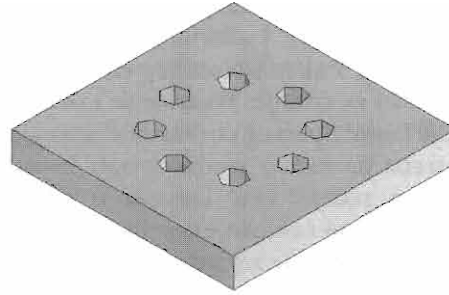
Kružni šablon možete napraviti i biranjem kote ugla. Da biste to uradili, postavite kotu ugla na skicu elementa koji će se ponavljati u šablonu. Otvorite **Circular Pattern PropertyManager** i izaberite element od kog ćete napraviti šablon. Kote elementa biće prikazane u oblasti za crtanje (slika 7-28). Izaberite kotu ugla i zadajte vrednost ukupnog ugla i vrednost razmaka na panou **Circular Pattern PropertyManager**. Slika 7-29 prikazuje šablon napravljen biranjem kote ugla kao reference za ugao. Ostale opcije na panou **Circular Pattern PropertyManager** iste su kao one s panou **Linear Pattern PropertyManager**.



Savet. U SolidWorksu šablon možete napraviti i od šablonskih i preslikanih elemenata. Pored toga, moguće je i preslikavanje šablonskog elementa.



Slika 7-28 Kote prikazane nakon biranja elementa koji će se ponavljati u šablonu



Slika 7-29 Kružni šablon napravljen biranjem kote ugla za referencu ugla



Savet. Umesto da vrednost ugla i broj instanci zadajete preko odgovarajućih brojača, možete ih upisati i u oblačiće. Unošenje vrednosti u oblačić bolje je i uštedeće vam vreme.

Uvek je bolje praviti šablone elemenata nego crtati složene skice ili više puta iznova praviti novi element. Šabloni napravljeni u režimu **Part** veoma su korisni u modelovanju sklopova. O tome ćete više naučiti u narednim poglavljima.

Pravljenje šablona prema skici

CommandManager:	Features > Sketch Driven Patter	(Dodaje korisnik)
Meni:	Insert > Pattern/Mirror > Sketch Driven Pattern	
Paleta alatk:	Features > Sketch Driven Pattern	(Dodaje korisnik)



Šablon ćete praviti prema skici kada elemente, stranice ili tela treba da rasporedite neujednačeno, ni pravougaono, ni kružno. Da biste napravili šablon u kom će instance biti raspoređene prema skici, prvo treba da rasporedite tačke na jednoj skici. Od rasporeda tačaka na skici zavisice položaj instanci u šablonskom elementu. Pošto napravite element koji će se ponavljati u šablonu i postavite tačke na skici, otvorite **Sketch Driven Pattern PropertyManager** (slika 7-30). Program će zatražiti da izaberete skicu za raspoređivanje elemenata šablona i stranicu ili element koji će se ponavljati u šablonu. Izaberite jedan ili više elemenata koji će činiti šablon. Pritisnite unutar polja **Reference Sketch** na potpanou **Selections** i izaberite jednu skiciranu tačku u oblasti za crtanje. Skicu možete izabrati i na potpanou **FeatureManager Design Tree**. Pritisnite dugme **OK** na panou **Sketch Driven Pattern PropertyManager**.

Slika 7-31 prikazuje element i tačku skice koji će biti izabrani, a slika 7-32 dobijeni šablonski element.

Opcije s panoa **Sketch Driven Pattern PropertyManager** objašnjene su u nastavku.