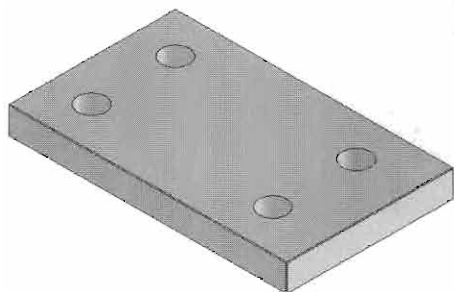
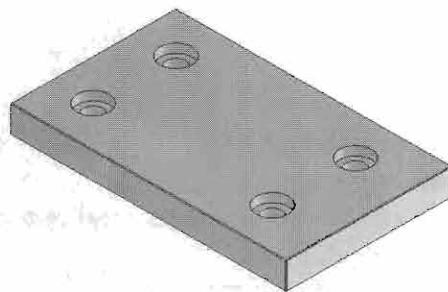


Menjanje elemenata modela

Uređivanje je jedan od najbitnijih aspekata procesa projektovanja. Gotovo svaki projekat mora da se menja, bilo tokom, bilo nakon izrade. Već smo pomenuli da je SolidWorks parametarski softver zasnovan na elementima. Znači da je projekat napravljen u SolidWorksu kombinacija pojedinačnih elemenata integrisanih u pun model. Svi ti elementi mogu se pojedinačno menjati. Na primer, slika 8-1 prikazuje osnovnu ploču s nekoliko otvora. Da biste četiri unutrašnje rupe zamenili ravno upuštenim, biće vam dovoljna samo jedna operacija. Tom operacijom ćete zameniti bušene rupe ravno upuštenim rupama. Izaberite element rupe i pritisnite desni taster miša da biste otvorili priručni meni. Iz priručnog menija odaberite opciju **Edit Feature** da biste otvorili okvir za dijalog **Hole Definition**. Najzad, zadajte nove parametre i završite izradu elementa. Bušene rupe biće automatski zamenjene ravno upuštenim rupama. Slika 8-2 prikazuje osnovni element na kom su bušene rupe zamenjene ravno upuštenim.



Slika 8-1 Osnovna ploča s bušenim otvorima

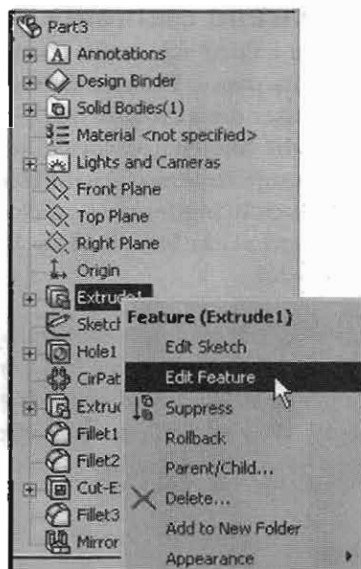


Slika 8-2 Izmenjena osnovna ploča

Slično tome možete menjati i referentnu geometriju i skice skiciranih elemenata. Element napravljen pomoću referentne geometrije menja se automatski kada izmenite referentnu geometriju. Na primer, ako napravite element na ravni pod izvesnim uglom, a potom promenite ugao ravni, i element na ravni biće automatski izmenjen. U SolidWorksu ćete uređivanja izvoditi pomoću raznih metoda, a one su objašnjene u nastavku.

Uređivanje pomoću opcije Edit Feature

Menjanje pomoću opcije **Edit Feature** najuobičajenija je metoda u SolidWorksu. Da biste pomoću nje izmenili neki element, izaberite ga na panou **FeatureManager Design Tree** ili u oblasti za crtanje. Potom ga pritisnite desnim tasterom miša, pa iz priručnog menija odaberite opciju **Edit Feature** (slika 8-3). Zavisno od izabranog elementa, otvoriće se **PropertyManager** ili okvir za dijalog, i moći ćete da izmenite parametre tog elementa. Pano **PropertyManager** će imati redni broj elementa. **Extrude PropertyManager** s rednim brojem 1 prikazan je na slici 8-4. Pošto izmenite parametre, pritisnite dugme **OK** da biste dovršili element. On će biti izmenjen automatski.



Slika 8-3 Biranje opcije *Edit Feature* iz priručnog menija



Slika 8-4 Pano *Extrude PropertyManager*