

Menjanje skica za skicirane elemente

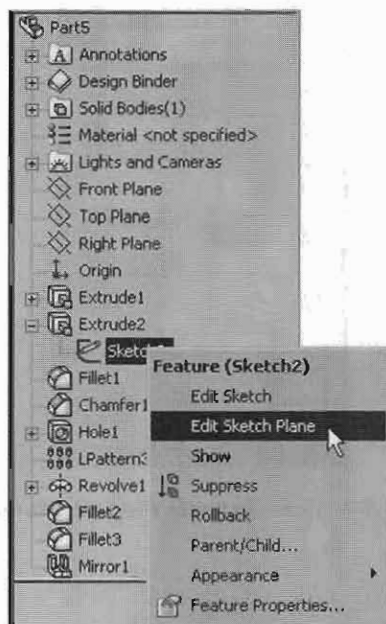
U SolidWorksu možete menjati i skice skiciranih elemenata i to pomoću opcije **Edit Sketch**. Izaberite element na panou **FeatureManager Design Tree** ili u oblasti za crtanje i pritisnite desni taster miša da biste otvorili priručni meni. Iz priručnog menija izaberite opciju **Edit Sketch** i otvoriće se okruženje za skiciranje. Standardnim alatkama za skiciranje izmenite skicu i izađite iz okruženja za skiciranje. Pritisnite tastere CTRL+B da bi model bio ponovo izgrađen. Mogli biste pritisnuti i dugme **Rebuild** na paleti alatki **Standard** da biste izašli iz okruženja za skiciranje i ponovo izgradili model.



Savet. Pritisnite znak + levo od stavke skiciranog elementa na panou **FeatureManager Design Tree** da biste proširili tu stavku. Pojaviće se ikonica skice. Pritisnite je i otvorite priručni meni. Iz priručnog menija izaberite opciju **Edit Sketch** da biste prešli u okruženje za skiciranje i mogli da izmenite skicu.

Menjanje ravni skice

Možete promeniti i ravan na kojoj je nacrtana skica elementa. Da biste promenili ravan skice, proširite stavku skiciranog elementa tako što ćete na panou **FeatureManager Design Tree** pritisnuti znak + levo od skiciranog elementa. Izaberite ikonicu skice, pritisnite desni taster miša da biste otvorili priručni meni i iz njega izaberite opciju **Edit Sketch Plane**. Slika 8-5 prikazuje izabranu opciju **Edit Sketch Plane** u priručnom meniju.

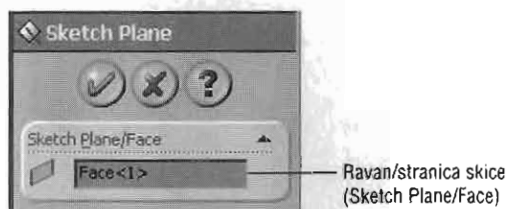


Slika 8-5 Biranje opcije **Edit Sketch Plane**

Otvoriće se pano **Sketch Plane PropertyManager** (slika 8-6). Ime tekuće ravni skice biće prikazano u polju **Sketch Plane/Face**. Izaberite neku drugu ravan ili stranicu za ravan skice i pritisnite dugme **OK** na panou **Sketch Plane PropertyManager**.



Savet. Ako izaberete ravan skice na kojoj relacije i kote ne mogu da pronađu nijednu referencu u odnosu na koju bi bile postavljene, otvoriće se okvir za dijalog **What's Wrong**. Moraćete da poništite poslednji korak tako što ćete pritisnuti dugme **Undo** na paleti alatki **Standard**. Nakon toga, ponovo otvorite **Sketch Plane PropertyManager** i izaberite odgovarajuću ravan. Više o okviru za dijalog **What's Wrong** saznaćete kasnije u ovom poglavlju.



Slika 8-6 Pano **Sketch Plane PropertyManager**

Menjanje objekata i elemenata dvostrukim pritiskom mišem

Element, referentnu geometriju ili skicu možete izmeniti i tako što ćete element pritisnuti dvaput bilo na panou **FeatureManager Design Tree**, bilo u oblasti za crtanje. Na primer, ako dvaput pritisnete izvučeni element, sve njegove mere i mere skice na osnovu koje je napravljen, biće prikazane u oblasti za crtanje. Ne zaboravite da su mere skice crne, a mere elementa plave. Dvaput pritisnite meru koju treba da promenite i otvoriće se okvir za dijalog **Modify**. U njemu zadajte novu vrednost, pa pritisnite taster **ENTER** ili dugme **Save the current value and exit the dialog** u okviru za dijalog. Primetićete da je vrednost kote promenjena, ali da model nije izmenjen u skladu s njom. Zbog toga treba ponovo da izgradite model pomoću opcije **Rebuild**. Komandu zadajte tako što ćete pritisnuti dugme **Rebuild** na paleti alatki **Standard**, ili prečicom **CTRL+B**.

Menjanje alatkom **Move/Size Features**

CommandManager:	Features > Move/Size Features	(Dodaje korisnik)
Paleta alatki:	Features > Move/Size Features	(Dodaje korisnik)



Element i skicu skiciranog elementa možete menjati i dinamički, bez prelaska u okruženje za skiciranje. Da biste izmenili element ili skicu, pritisnite dugme **Move/Size Features** na panou **Features CommandManager**. Izaberite stranicu ili element koji ćete izmeniti. Izabrana stranica će biti istaknuta zelenom bojom, a ako je izabrani element skicirani element, onda će i