

Vraćanje potisnutih elemenata

CommandManager:	Features > Usuppress	(Dodaje korisnik)
Meni:	Edit > Unsuppress > This Configuration	
Paleta alatki:	Features > Usuppress	(Dodaje korisnik)



Potisnuti elementi se mogu vratiti u dokument. Da biste to uradili, izaberite potisnuti element na panou **FeatureManager Design Tree** i pritisnite dugme **Unsuppress** na panou **Features CommandManager**-njih morate vratiti pojedinačno. Metoda vraćanja roditeljskog elementa i zavisnih elemenata jednom opcijom objašnjena je u nastavku.

Vraćanje potisnutih elemenata s potomcima

CommandManager:	Features > Unsuppress with Dependents	(Dodaje korisnik)
Meni:	Edit > Unsuppress with Dependents > This Configuration	
Paleta alatki:	Features > Unsuppress with Dependents	(Dodaje korisnik)



Ova opcija omogućava da sa potisnutim roditeljskim elementom vratite i sve zavisne elemente. Izaberite potisnuti element na panou **FeatureManager Design Tree** i pritisnite dugme **Unsuppress with Dependents** na paleti alatki **Features**. Primitićete da su se i potisnuti zavisni elementi vratili u dokument.

Sakrivanje tela

Dok radite u okruženju s više tela, možete sakrivati tela. Sakriveno telo neće biti prikazano ni u modelu, ni u sklopu, ni u prikazima crteža. Prikaz zavisnih tela se ne isključuje kada sakrijete telo. Da biste sakrili telo, proširite direktorijum **Solid Bodies** na panou **FeatureManager Design Tree**, i izaberite telo koje ćete sakriti. Pritisnite desni taster miša, pa iz priručnog menija odaberite opciju **Hide Solid Body**. Izabrano telo će nestati iz oblasti za crtanje. Ikonica sakrivenog tela će u direktorijumu **Solid Bodies** biti prikazana kao žičani model. Izaberite skriveno telo iz tog direktorijuma i iz priručnog menija odaberite opciju **Show Solid Body** da biste ponovo uključili prikaz skrivenog tela.

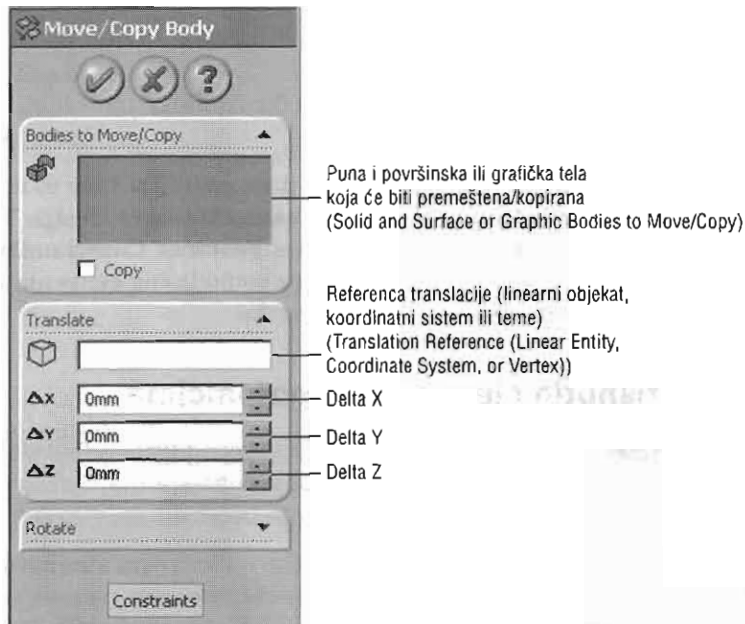
BOLJE

Premeštanje i kopiranje tela

CommandManager:	Features > Move/Copy Bodies	(Dodaje korisnik)
Meni:	Insert > Features > Move/Copy Bodies	
Paleta alatki:	Features > Move/Copy Bodies	(Dodaje korisnik)

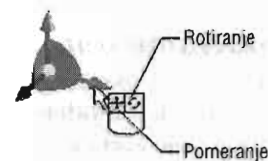


U SolidWorksu možete premeštati ili kopirati tela tako što ćete pritisnuti dugme **Move/Copy Bodies** na panou **Features CommandManager** pošto ga prilagodite, ili tako što ćete iz glavnog menija odabrati **Insert > Features > Move/Copy Bodies**. Otvoriće se **Move/Copy Body Property-Manager** (slika 8-26), a u oblasti za crtanje biće prikazan ugaoni grafički meni.



Slika 8-26 Pano Move/Copy Body PropertyManager

U težištu izabranog tela biće prikazana ikonica koordinatnog sistema. Nju ćete koristiti da biste dinamički rotirali i pomerili izabrano telo. Tri strelice na ikonici označavaju tri ose, X, Y i Z. Postavite kursor blizu bilo koje strelice. Kursor za izbor biće zamenjen pokazivačem miša (slika 8-27). Pritisnite desni taster miša da biste rotirali izabrano telo, a levi taster miša da biste ga pomerili duž ose na koju ste postavili pokazivač. Ikonicu koordinatnog sistema možete preместiti. Da biste to uradili, postavite kursor na sferu u kojoj se tri strelice spajaju. Kursor će biti zamenjen kursorom za pomeranje. Povucite ga da biste preместili ikonicu na željeno mesto. Sledi opis opcija s panoa **Move/Copy Body PropertyManager**.



Slika 8-27 Ikonica koordinatnog sistema i kursor

Potpano Bodies to Move/Copy

Potpano **Bodies to Move/Copy** koristi se za definisanje tela koje će biti kopirano ili premešteno. Kada otvorite **Move/Copy Body PropertyManager**, program će tražiti da izaberete tela koja ćete preместiti ili kopirati, i da zadate opcije. Postavite kursor na telo koje hoćete da izaberete. Kursor će biti zamenjen kursorom za biranje tela, a ivice tela biće istaknute crvenom bojom. Ime tela će biti prikazano u pomoćnom tekstu. Pritisnite levi taster miša da biste izabrali telo, a ono će biti

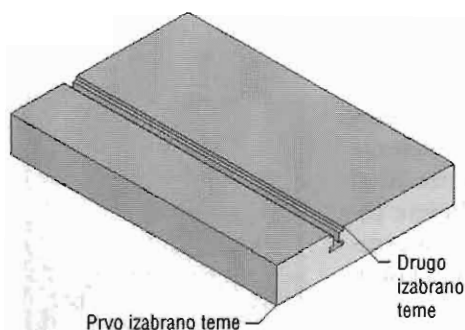
istaknuto zelenom bojom. Njegovo ime će biti navedeno u polju **Solid and Surface or Graphics Bodies to Move/Copy**. Telo možete izabrati i iz direktorijuma **Solid Bodies** s panoa **FeatureManager Design Tree**.

Copy

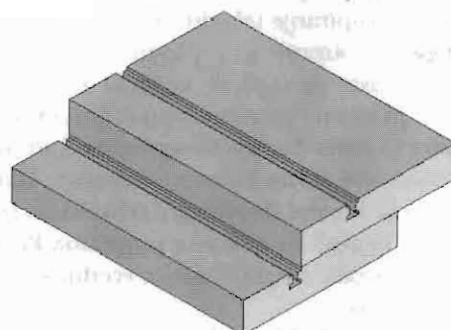
Polje **Copy** nije automatski potvrđeno. Ako ga potvrdite, možete napraviti kopije izabranog tela. Kada potvrdite polje **Copy**, ispod njega će se pojaviti brojač **Number of Copies** preko kog možete zadati broj kopija.

Potpano Translate

Potpano **Translate** panoa **Move/Copy Body PropertyManager** koristi se za definisanje parametara translacije izabranog tela. Zadajte vrednost rastojanja preko brojača **Delta X**, **Delta Y** i **Delta Z**. Kada zadate vrednost, prikaz pomerenog tela pojaviće se na privremenoj slici u oblasti za crtanje. Izabrano telo možete premeštati ili kopirati između tačaka. Da biste telo pomerili ili kopirali tako što ćete zadati dve tačke, potvrdite polje **Translation Reference (Linear Entity, Coordinate System, Vertex)** i aktiviraćete režim izbora tačaka. Izaberite teme od kog translacija treba da počne. Kada izaberete prvo teme za referencu translacije, brojače **Delta X**, **Delta Y** i **Delta Z** zameniće polje **To Vertex** i aktiviraće se režim izbora završnog temena. Izaberite drugu referencu translacije. Primetićete prikaz tela koje se pomera između dva izabrana temena. Položaj tela će zavisiti od redosleda kojim ste birali temena, pa ih pažljivo birajte. Slika 8-28 prikazuje redosled izbora referenci, a slika 8-29 dobijeno kopirano telo.



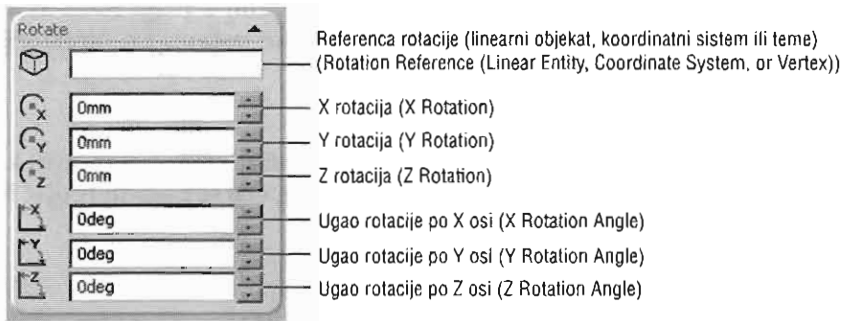
Slika 8-28 Redosled biranja



Slika 8-29 Dobijeno kopirano telo

Potpano Rotate

Potpano **Rotate** panoa **Move/Copy Body PropertyManager** koristićete da biste definisali parametre za rotiranje tela. Da biste ga otvorili, pritisnite jednom crnu strelicu na desnoj strani naslovne trake ovog potpanoa. Potpano **Rotate** prikazan je na slici 8-30.



Slika 8-30 Potpano Rotate

Kada otvorite **Move/Copy PropertyManager**, u koordinatni početak će biti postavljen popunjen kvadratić. Jasno ćete ga videti kada komandom menija **View > Origin** sakrijete koordinatni početak. On označava početak koordinatnog sistema u kom će izabrano telo rotirati. Položaj ovog privremenog pokretnog koordinatnog početka možete promeniti preko brojača **X Rotation Origin**, **Y Rotation Origin** i **Z Rotation Origin**. Brojač **X Rotation Angle** se koristi za zadavanje ugla za rotaciju ili kopiranje tela duž X ose, brojač **Y Rotation Angle** se koristi za rotiranje ili kopiranje tela duž Y ose, a brojač **Z Rotation Angle** za rotiranje ili kopiranje tela duž Z ose.

Da biste rotirali ili kopirali izabrano telo duž ivice, pritisnite jednom unutar polja **Rotation Reference (Linear Entity, Coordinate System, Vertex)** i aktiviraćete režim biranja reference. Izaberite ivicu duž koje hoćete da rotirate telo. Kada izaberete ivicu, svi brojači će nestati s potpanoa **Rotate**, a pojaće se brojač **Angle**. Zadajte vrednost ugla za korak pomeranja.

Umesto da birate ivicu, možete izabrati i teme oko kog će telo rotirati ili se kopirati. Potom zadajte osu duž koje želite da ga rotirate.

Opcija Constraint

Od ove verzije SolidWorksa, možete uparivati tela da biste ih postavili na odgovarajuća mesta. Pritisnite dugme **Constraint** na panou **Move/Copy Body PropertyManager**; otvoriće se potpanoi **Bodies to Move** i **Mate Settings**, kao na slici 8-31. Treba da izaberete telo koje hoćete da pomerite. Preko potpanoa **Mate Settings**, izabrano telo možete postaviti pomoću uklapanja. Više o tome naučićete u narednim poglavljima.



Slika 8-31 Pano Property-Manager nakon pritisćanja dugmeta Constraint