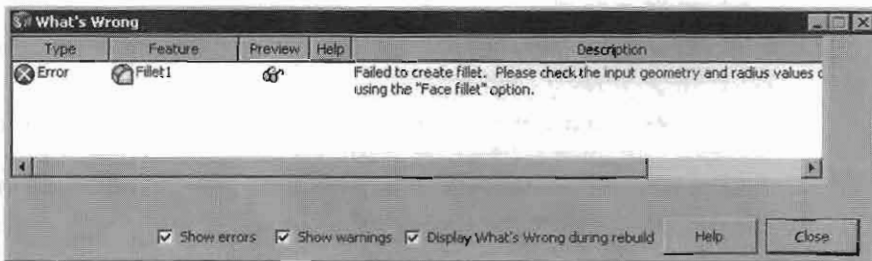


Da biste izabrani element prebacili u nov direktorijum, iz priručnog menija odaberite **Add to New Folder**. Na panou **FeatureManager Design Tree** nastaće novi direktorijum, a izabrani element će biti smešten u njega. Direktorijum ćete obrisati ako ga izaberete, otvorite priručni meni i iz njega izaberete opciju **Delete**. Pomoću opcija iz tog priručnog menija, elemente možete vraćati unazad ili ih potiskivati u izabranom direktorijumu.

Opcija What's Wrong

Ponekad model ne može ispravno da se regeneriše nakon menjanja skice ili elementa, zbog grešaka nastalih usled menjanja. Tada vam je na raspolaganju okvir za dijalog **What's Wrong** (slika 8-37). U njemu će biti prikazane greške na elementu (ako ih ima) i njihov detaljan opis.



Slika 8-37 Okvir za dijalog **What's Wrong**

Polje **Show errors** podrazumevano je potvrđeno da bi u okviru za dijalog **What's Wrong** bile prikazane greške. I polje **Show warnings** podrazumevano je potvrđeno da bi bile prikazane poruke sa upozorenjem. Isto važi i za polje **What's Wrong during rebuild** koje zadaje prikaz grešaka pri svakom regenerisanju modela osim ako je greška ispravljena. Pošto pročitate opis grešaka u okviru za dijalog, pritisnite dugme **Close** da biste ga zatvorili. Greške će biti prikazane i na panou **FeatureManager Design Tree** (slika 8-38).

Ukoliko postoji greška u modelu ili sklopu, levo od njegovog imena na panou **FeatureManager Design Tree** pojavice se znak . Ukoliko element sadrži grešku, znak stajaće levo od njegovog imena. Ako postoji greška na elementu potomku, simbol nalaziće se levo od imena elementa roditelja i levo od imena dokumenta. Ukoliko se za element pojavi poruka sa upozorenjem, pojavice se simbol levo od imena tog elementa na panou **FeatureManager Design Tree**.



Slika 8-38 Pano FeatureManager Design Tree sa elementom na kojem postoji greška



Savet. Okvir za dijalog *What's Wrong* možete i sami otvoriti tako što ćete izabrati element s greškama na panou *FeatureManager Design Tree* i iz priručnog menija odabrati opciju *What's Wrong?* Da biste pregledali sve greške na modelu, izaberite ime dokumenta na vrhu panou *FeatureManager Design Tree* i otvorite okvir za dijalog *Rebuild Errors*. Sve greške na modelu biće prikazane u njemu.

Ako postoje geometrijska ograničenja, prilikom izrade modela otvoriće se okvir za dijalog *What's Wrong*.

Vežbe

Vežba 1

U ovoj vežbi ćete napraviti model prikazan na slici 8-39. Kada napravite nekoliko njegovih elemenata, dinamički ćete ga promeniti, a potom poništiti izmene. Mere modela date su na slici 8-40.