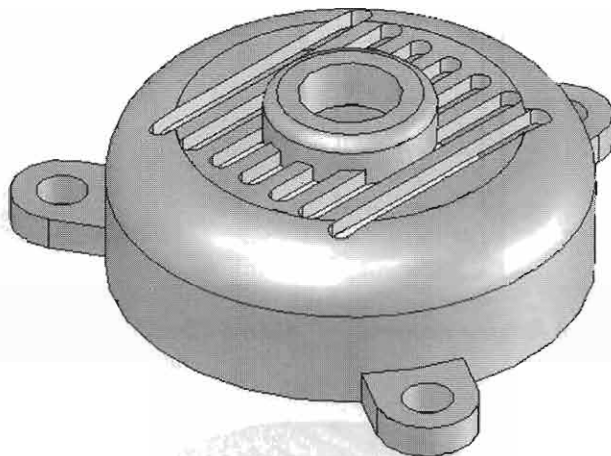


2. Pritisnite desni taster miša i iz priručnog menija odaberite **Unsuppress**. Potisnuti elementi biće vraćeni na model. Gotov model, nakon vraćanja elemenata, prikazan je na slici 8-74.



Slika 8-74 Gotov model

Snimanje modela

1. Na paleti alatki **Standard** pritisnite dugme **Save** i snimite dokument pod sledećim imenom `\My Documents\SolidWorks\p08\p08vez3.sldprt`
2. Iz glavnog menija odaberite **File > Close** da biste zatvorili dokument.

Test za samostalnu proveru znanja

Odgovorite na sledeća pitanja i zatim uporedite svoje odgovore sa onima datim na kraju poglavlja.

1. Ne možete menjati skicu skiciranog elementa. (Da/Ne)
2. Opcija **Edit Feature** koristi se za menjanje bilo kog elementa. (Da/Ne)
3. Element ne možete preimenovati na panou **FeatureManager Design Tree**. (Da/Ne)
4. Ravan na kojoj je nacrtana skica skiciranog elementa ne možete promeniti. (Da/Ne)
5. Skice se ne mogu menjati opcijom **Move/ Size Features**. (Da/Ne)
6. Okvir za dijalog _____ otvara se kada izmenite meru.
7. Menjanjem položaja elementa na panou **FeatureManager Design Tree** promenićete _____.

8. Pomoću panoa _____ **PropertyManager** možete brisati tela.
9. Pano _____ **PropertyManager** koristi se za premeštanje ili kopiranje tela.
10. Okvir za dijalog _____ otvara se kada na elementu postoji greška.

Pitanja

Odgovorite na sledeća pitanja.

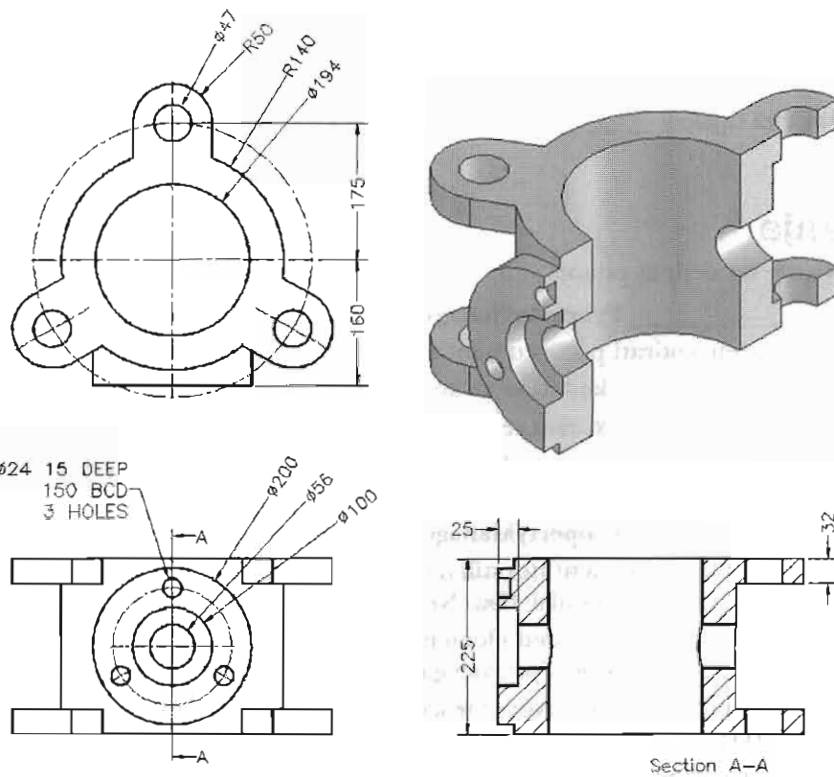
1. Pano _____ **PropertyManager** otvorićete da biste obrisali telo.
2. Telo možete rotirati pomoću panoa _____ **PropertyManager**.
3. Taster _____ koristi se za kopiranje elementa ili skice.
4. Taster _____ koristi se za kopiranje elementa ili skice isecanjem.
5. Kada je alatka _____ aktivna, tokom menjanja skica videćete prikaz elementa na privremenoj slici.
6. Pano _____ **PropertyManager** otvorićete da biste izmenili ravan skice.
7. Da biste izabrani element smestili u nov direktorijum, odabraćete **Add to New Folder** iz priručnog menija. (Da/Ne)
8. Da biste promenili redosled elemenata, izabraćete element na panou **FeatureManager Design Tree** i prevući ga na željeno mesto. (Da/Ne)
9. Okvir za dijalog **Modify** otvorićete ako jednom pritisnete meru da biste je promenili. (Da/Ne)
10. Ako povlačenjem želite da izmenite potpuno ili delimično definisanu skicu, trebalo bi da izaberete opciju **Override Dims on Drag/Move**. (Da/Ne)

Zadaci

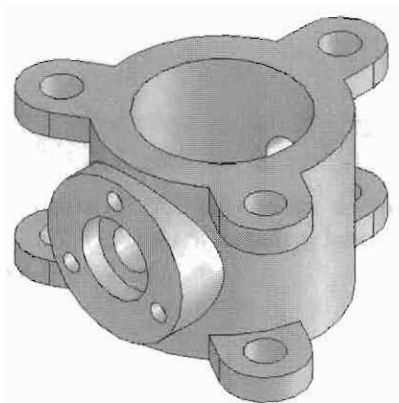
Zadatak 1.

Napravite model čiji je presek dat na slici 8-75. I ostali prikazi i mere modela dati su na istoj slici. Završen model prikazan je na slici 8-76.

(Očekivano vreme: 45 min)



Slika 8-75 Prikazi i mere modela za zadatak 1

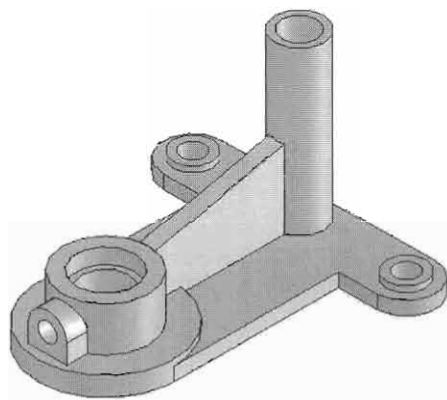


Slika 8-76 Model za zadatak 1

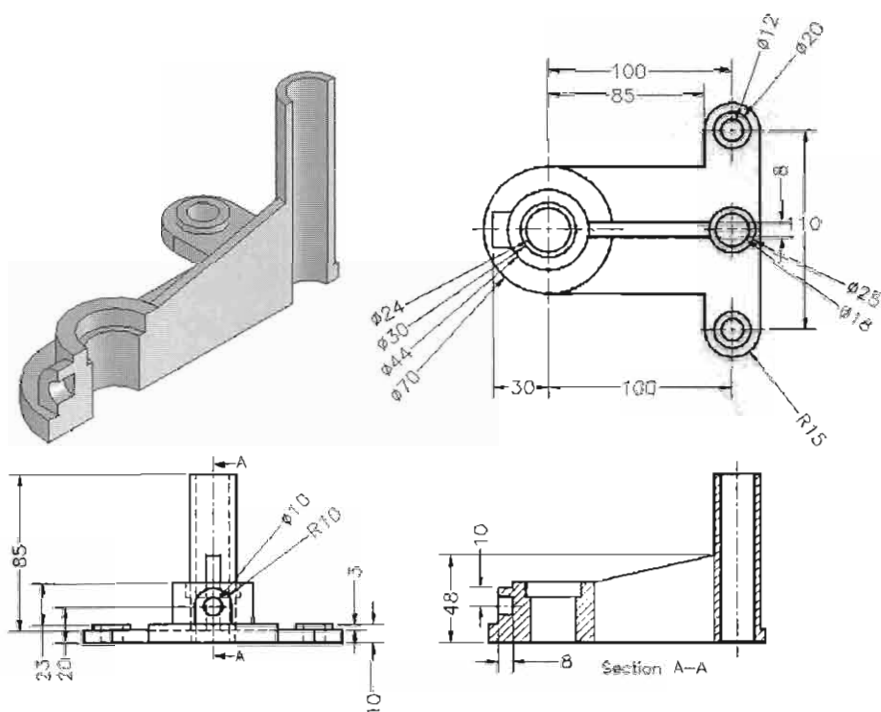
Zadatak 2

Napravite model prikazan na slici 8-77. Njegove mere su date na slici 8-78.

(Očekivano vreme: 30 min)



Slika 8-77 Model za zadatak 2



Slika 8-78 Prikazi i mere modela za zadatak 2

Rešenja testa za samostalnu proveru znanja

1. Ne, 2. Da, 3. Ne, 4. Ne, 5. Ne, 6. Modify, 7. Redosled izrade, 8. Delete Body, 9. Move/Copy Body, 10. Rebuild Errors