

Povezivanje sa interfejsom Inventora

Da biste iskoristili izuzetne mogućnosti Autodesk Inventora 2013, treba da počnete upoznavanje interfejsa. U izvesnoj meri, Inventor je veza između vaših ideja i vašeg računara.

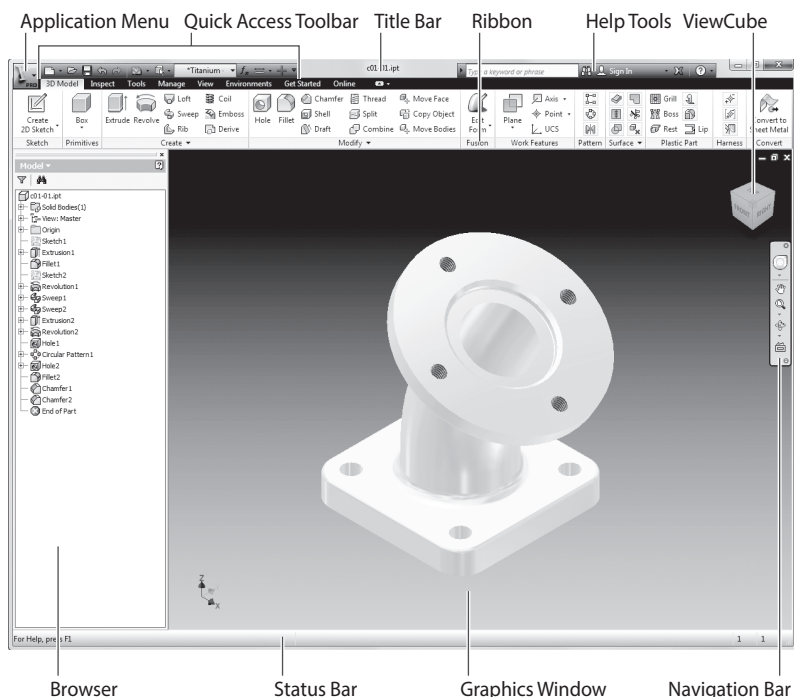
Mogućnost navigacije i prilagođavanje programskog interfejsa vašim potrebama može da bude razlika između napornog i lakog savladavanja programa. U ovom poglavlju videćete komponente Inventorovih okvira za dijalog, Ribbona i kartica i biće prikazani alati koji će vam pomoći da kreirate svoj dizajn. Takođe ćete naučiti kako da modifikujete interfejs da biste povećali svoju udobnost u radu sa Inventorom.

- ▶ Istraživanje grafičkog, korisničkog interfejsa Inventora
- ▶ Podešavanje opcija programa
- ▶ Upotreba alata za vizuelizaciju
- ▶ Rad u fajlovima projekta

Istraživanje grafičkog korisničkog interfejsa Inventora

Kada prvi put budete videli interfejs Inventora, verovatno ćete pomisliti da je prilično siromašan. Bez otvorenog fajla, prikazane su samo osnovne opcije. Čak i kada je fajl učitao, interfejs je fokusiran na vaš dizajn. Na slici 1.1 možete da vidite osnovne elemente interfejsa, o kojim ćemo govoriti u ovom poglavlju.

Korisnici drugih aktuelnih Autodesk ili Microsoft programa će prepoznati interfejs u stilu Ribbona i ikonicu Application u gornjem levom uglu. Usvojeni Ribbon interfejs Inventora prevazilazi većinu drugih programa, nudeći alate za rad kada su oni najpotrebniji. Ali, pođimo redom - počnimo tako što ćemo detaljnije pregledati funkcije interfejsa.



SLIKA 1.1 Elementi korisničkog interfejsa Inventora

Application Menu (Spisak aplikacija)

Quick Access Toolbar

(Linija sa alatima za brz pristup)

Title Bar (Linija naslova)

Ribbon (Traka)

Help Tools (Pomoćni alati)

ViewCube (Opcije pogleda)

Browser (Pretraživač)

Status bar (Statusna linija)

Graphics Window (Grafčki prozor)

Navigation bar (Linija opcija za navigaciju)

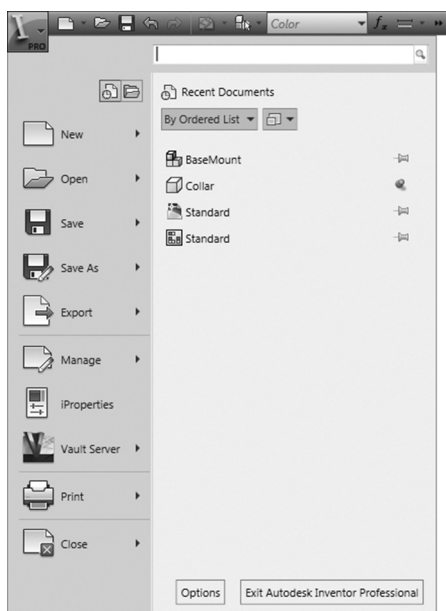
U prvoj gornjoj liniji interfejsa Inventora nalazi se linija naslova. Ona prikazuje naziv programa Autodesk Inventor ili aktivnog fajla koji menjate.



U gornjem levom uglu nalazi se ikonica sa velikim slovom I. Klikom na nju otvorićete Application Menu (slika 1.2), koji prikazuje opcije za kreiranje i manipulisanje fajlovima (sa leve strane) i listu nedavno otvaranih fajlova (sa desne strane). Ako želite da se često vraćate određenom fajlu, možete da ga zadržite u listi nedavno korišćenih fajlova izborom ikonice sa čiodom, koja se nalazi desno od njegovog naziva. Možete i da se prebacujete na liste između nedavno otvaranih dokumenata i dokumenata koji su trenutno otvoreni i da menjate listu sa prikaza naziva fajlova na prikaz njihove ikonice.

Na vrhu (sa desne strane) nalazi se prozor Search Commands za pronalaženje opcija dostupnih u fajlu koji trenutno obrađujete. Kada počnete unos naziva opcije ili izraza, biće generisana lista opcija zasnovana na unosu. Za buduću referencu prikazana je i lokacija opcije u Ribbonu.

Odmah ispod toga pronaći ćete ikonice koje prikazuju način na koji su izlistani prethodno otvarani fajlovi i padajući meni za veličinu prikazanih ikonica.



SLIKA 1.2 Quick Access Toolbar i izlistani Application Menu

Na dnu menija nalaze se dugmad za isključivanje Inventora i za pristup opcijama programa, o kojima će biti reči kasnije u ovom poglavlju.

Quick Access Toolbar je ugrađen u liniju naslova pored ikonice Application i sadrži osnovne opcije za pristup šablonima novog fajla (Templates) i opcije za poništavanje, modifikacije i štampanje. Ova linija je dinamična i pojaviće se različite opcije, u zavisnosti od aktivnog fajla. Na primer, jedna od tih opcija je padajući meni koji omogućava da se promeni boja aktivnog dela.

**Certification
Objective**



Ovu liniju možete da korisnički prilagodite dodavanjem često korišćenih opcija. Da biste to uradili, izaberite željenu opciju iz Ribbona, kliknite desnim tasterom miša i iz kontekstnog menija izaberite opciju Add To Quick Access Toolbar.

Važno!

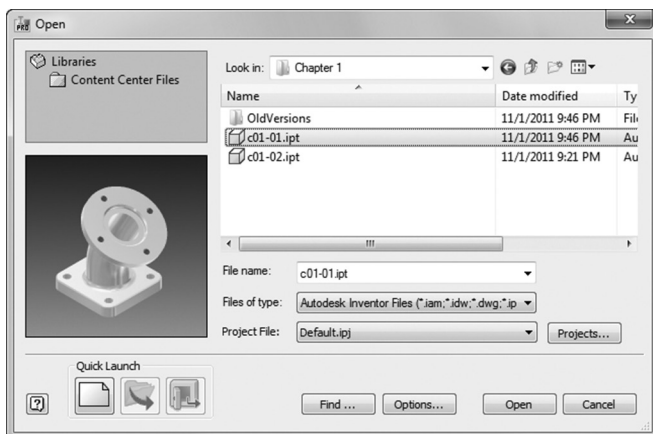
U ovom trenutku je veoma važno da odete na stranicu www.sybex.com/go/inventor2013essentials, preuzmete fajl Inventor 2013 Essentials Data.zip i raspakujete ga u rutu C drajva. Na taj način je kreiran novi direktorijum C:/Inventor 2013 Essentials - u njemu se nalaze fajlovi koji su potrebni da biste kompletirali vežbe iz ove knjige.

Otvaranje fajla

Znajući ovoliko o interfejsu, možete da pristupite okviru za dijalog Open i vidite kako funkcioniše ostatak interfejsa. U ovoj vežbi otvorićete fajl u Autodesk Inventoru:

1. Pokrenite Autodesk Inventor, ako već nije pokrenut.
2.  Otvorite Application Menu i izaberite opciju Open iz opcija sa leve strane.
Kada se prikaže okvir za dijalog, pogledajte opcije na vrhu - one omogućavaju da se krećete do drugih direktorijuma isto kao što biste to uradili u Windows Exploreru, da biste promenili način na koji su fajlovi prikazani (uključujući opciju umanjenog prikaza slika) i da biste dodali nove direktorijume.
3.  U okviru za dijalog Open upotrebite dugme Browse da biste pronašli direktorijum C:/Inventor 2013 Essentials/Parts/Chapter 1, kao što je prikazano na slici 1.3.

Opciji Open možete takođe da pristupite iz Quick Accessa.



SLIKA 1.3 Okvir za dijalog Open sadrži opcije za pronalaženje i pretraživanje fajlova.

4. Dvostruko kliknite na izlistani fajl c01-01.ipt ili kliknite na njega jednom, a zatim na Open.

Selektovanje Inventor fajla iz liste fajlova kreiraće sliku u panelu Preview sa leve strane okvira za dijalog.

5. Da biste videli ceo model, pomerite kursor pored ikonice ViewCube u gornjem desnom uglu grafičkog prozora. Kada se pojavi ikonica u obliku kuće, kliknite.

Klikom na ikonicu Home view vraćaju se pozicije prikaza koje su bile snimljene sa modelom. Vaš ekran bi sada trebalo da izgleda slično kao na slici 1.1.

Prepoznajte svoje ikone!

Ovo su ikone za četiri osnovne vrste fajlova Inventora:

 .idw za 2D crteže

 .ipt za 3D delove

 .iam za 3D sklopove

 .ipn za 3D prezentacijske fajlove

Certification
Objective

Okvir za dijalog Open, šabloni, pa, čak, i Windows Explorer, koriste ove ikone kao vizuelnu referencu za vrstu informacija koju sadrže.

Istraživanje Ribbona

Certification
Objective

Sada ćete videti da Ribbon ima više dostupnih opcija. Ove opcije imaju formu alata koji su grupisani na panelima kartica. Pogledajte ih sada u redosledu od najopštijih do najspecifičnijih:

Kartice Opcije koje su prikazane kao 3D Model, Inspect, Tools i tako dalje nazivaju se kartice. Aktivna *kartica* se uvek skuplja sa ostalima koje se prikazuju samo kao nazivi na pozadini Ribbona. Aktivne kartice mogu da se promene automatski dok prelazite sa jednog radnog okruženja na drugo.

Postoje kartice koje se prikazuju samo privremeno kada koristite specijalizovane alatke ili kada uđete u specijalizovano okruženje, kao što su skiciranje (slika 1.4) ili renderovanje 3D modela. Ove *kontekstne kartice* se aktiviraju automatski i imaju specijalni zeleni sjaj koji im pomaže da se istaknu i podsete da su dostupni njihovi alati.



SLIKA 1.4 Kartica Sketch nije, inače, prikazana, a kada je prikazana, specijalno je istaknuta.

Paneli Na svakoj kartici nalazi se kolekcija specijalnih alata koji su sortirani u panele. Na primer, na slici 1.4 možete da vidite panele Draw, Constrain, Pattern i druge, kao deo kartice Sketch. Ne zaboravite da se najčešće upotrebljeni alati prikazuju pomoću većih ikonica, pa ih je lakše pronaći. Istovremeno ne mogu da stanu svi alati na panel, tako da neki paneli (Draw i Constrain) imaju strelice nadole pored svojih naziva. To ukazuje da možete da raširite panel i vidite više alata. Takođe je moguće da selektujete alate koje ne koristite često i da ih postavite za stalno na ovaj prošireni deo panela. Možete čak i da preuredite redosled panela na kartici.

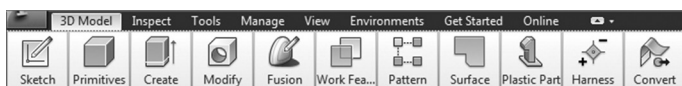
Alati Poslednji element Ribbona je ikonica ili alat. Pored ikonica za mnogo alata nalaze se i nazivi. Što bolje upoznate program, moći ćete više da uštedite prostor na svom ekranu, tako što ćete isključiti prikaz naziva. Možete i da sakrijete ili delimično sakrijete Ribbon ako želite da imate veći grafički prozor.



Kada vidite strelicu nadole pored reči ili ikonice u Inventoru, znajte da postoje dodatne opcije.

Isprobajte nekoliko ovih opcija da biste bolje upoznali program i da vam bude lakše kada počnete da koristite Inventor u svom poslu:

1. Certification Objective Nastavite da koristite ili ponovo otvorite fajl c01-01.ipt koji je upotrebljen u prethodnoj vežbi. Desno od zaglavlja kartice nalazi se siva ikonica sa strelicom nagore. Kliknite na nju da biste kružili kroz različite načine prikaza Ribbona.
2. Kliknite na ikonicu jednom da biste promenili Ribbon od prikazivanja svih panela unutar kartice na prikazivanje samo prve ikonice sa naslovom panela ispod nje, kao na slici 1.5.



SLIKA 1.5 Kartica 3D Model prikazuje režim Panel Buttons.

Kada prevučete mišem preko ili kliknete na ikonice koje predstavljaju panel (ili panel ili naslove kartica iz sledećih koraka), videćete kompletan prikaz panela ispod Ribbona.

3. Kliknite drugi put na istu ikonicu i smanjićete karticu, tako da prikazuje samo naslov panela, kao na slici 1.6.



SLIKA 1.6 Sledeći korak pregleda opcija Ribbona prikazuje režim Panel Title.

4. Sada ponovo kliknite na ikonicu da biste smanjili Ribbon još više, kao što možete da vidite na slici 1.7.



SLIKA 1.7 Ribbon može da se smanji da prikazuje samo nazive kartica u prikazu Tab view.

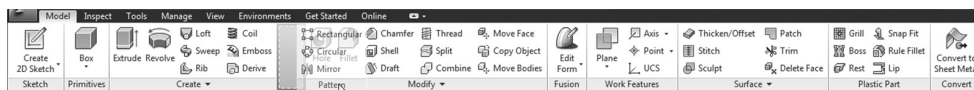
5. Kliknite na ikonicu poslednji put da biste vratili Ribbon na njegovu originalnu veličinu sa prikazanim standardnim panelima.

U zavisnosti od vaših potreba i ličnih prioriteta, možete da koristite ove različite režime sve vreme ili samo privremeno. Kada kliknete na strelicu nadole, desno od ikonice biće prikazan meni koji omogućava da se prebacite direktno na režim koji želite.

Preuređivanje panela

Uradite još jednu vežbu, prikazujući alatke Ribbona:

1. Nastavite da koristite ili ponovo otvorite fajl c01-01.ipt koji je upotrebljen u prethodnoj vežbi.
2. Kliknite na karticu Model.
Linija naslova ispod panela može da se upotrebi kao ručica.
3. Kliknite i povucite panel Pattern (slika 1.8), tako da se pojavi između panela Create i Modify.

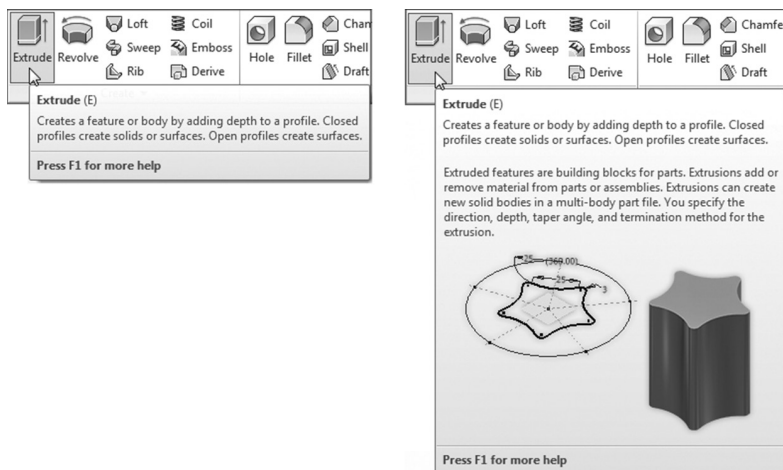


SLIKA 1.8 Bilo koji panel možete da premestite da odgovara vašim potrebama.

4. Kliknite desnim tasterom miša na jedan od panela i raširite meni Ribbon Appearance, tako što ćete prevući mišem preko reči u kontekstnom meniju.
5. Iz menija izaberite opciju Text Off.
Na taj način ćete ukloniti nazive alata u panelu. To će uštedeti prostor na ekranu, ali će alati i dalje biti na raspolaganju.
6. Ponovo kliknite desnim tasterom miša na panel da biste otvorili meni sa opcijama za izgled Ribbona.
7. Izaberite opciju Reset Ribbon.
8. Kada se pojavi okvir za dijalog sa upozorenjem, kliknite na Yes.

Nakon nekoliko trenutaka, ponovo će se pojaviti nazivi ikonica, a panel će se vratiti na originalnu poziciju. Ovo je odlično za eksperimentisanje sa podešavanjem interfejsa.

Konačno, videćete da će se, ako prevučete kursor preko alata u Ribbonu, otvoriti *tooltip* koji će vam dati osnovne informacije, tačan naziv alata i, kada je to moguće, prečicu za alat na tastaturi. Ako ostavite kursor na alatu malo duže, tooltip će se raširiti i ponudiće vam vizuelnu informaciju o upotrebi konkretnog alata (slika 1.9). Neki tooltipovi čak nude i animirani vodič za korišćenje alata.




SLIKA 1.9 Kada se zadrži kursor na alatu, tooltip će se raširiti, nudeći uputstvo za upotrebu.

Upotreba pretraživača

Proces projektovanja u Inventoru se često naziva i *parametarsko modelovanje tela*. Iako parametri igraju važnu ulogu pri upotrebi Inventora, ono što proces projektovanja čini moćnim i fleksibilnim je mogućnost zadržavanja istorije konstruisanja dela. Ova istorija prikazuje, takođe, kako se delovi odnose jedan prema drugom u sklopu. Interfejs za pregled ovih akcija je pretraživač.

Na levoj strani ekrana se nalazi kolona sa hijerarhijskim stablom, koje na vrhu prikazuje naziv aktivnog fajla, direktorijume Representation i Origin, komponente ili šablone komponenata koje čine sklop. Razumevanje načina čitanja pretraživača i načina kontrolisanja pretraživača je veoma važan korak u razumevanju kako da kontrolišete i modifikujete svoje projekte.

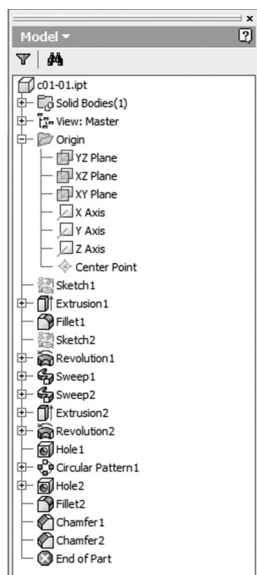
Istražite malo pretraživač da vidite šta može da vam prikaže:

1. Nastavite da koristite ili ponovo otvorite fajl c01-01.ipt koji je upotrebljen u prethodnoj vežbi.
2.  U pretraživaču potražite direktorijum Origin i, da biste rašili njegove sadržaje, kliknite levo od njega na znak plus.
3. Prevucite mišem preko ravni i osa koje su prikazane u pretraživaču i vidite kako su ti subjekti prikazani u grafičkom prozoru sa desne strane.
4. Kliknite desnim tasterom na ikonicu XY Plane i iz kontekstnog menija koji će biti prikazan izaberite opciju Visibility.



Opcija za filtriranje na vrhu pretraživača nudi načine da ograničite koje će informacije biti prikazane u pretraživaču. Opcija Show Extended Names će uključiti dodatne informacije o karakteristikama modela, kao što su poluprečnik zaobljenja ili veličina otvora.

Pretraživač prikazuje karakteristike koje čine aktivan deo (vidite sliku 1.10). Pošto je to fajl dela, Ribbon se, takođe, menja, čineći aktivnom karticu Model za dodavanje karakteristika za deo.



SLIKA 1.10 Pretraživač prikazuje status dela ili sklopu i njegovu istoriju.

Ako aktivirate deo u sklopu, važno je da znate kako da se vratite na prikaz sklopa. Na desnom kraju kartice Model videćete panel Return. Kliknite na ikonicu opcije Return. Kada modifikujete delove i sklopove, ova opcija biti prikazana na kraju mnogobrojnih tastera na Ribbonu.

U projektovanju sklopa postoje dodatne mogućnosti za opciju Return, koje ćete koristiti kasnije u ovoj knjizi. Osnovna funkcija te opcije je da vas odvede jedan korak unazad u hijerarhiji modela u kojem se nalazite.



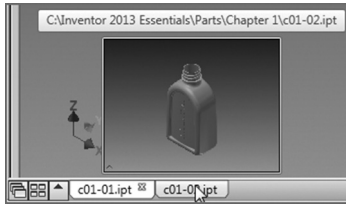
Ako ne koristite Inventor LT, takođe možete da aktivirate komponente u sklopu, tako što ćete dvostruko kliknuti na geometriju u pretraživaču ili u grafičkom prozoru. Selektovanje komponente i desni klik će omogućiti da otvorite deo u posebnom prozoru.

Nije samo u Inventoru moguće kreirati i modifikovati delove dok se nalazite u sklopu, ali je to omiljeni način rada Inventora. Nema potrebe da u Inventoru otvarate deo u posebnom prozoru da biste ga modifikovali, mada će vam to ponekad biti jednostavnije za navigaciju. Kada je deo aktiviran, neaktivne komponente u sklopu su zasivljene u pretraživaču i izbledele u grafičkom prozoru da bi se olakšalo fokusiranje na deo koji se modifikuje.

Istraživanje kartice File


Kada su u Inventoru otvorena dva ili više fajlova, pojaviće se kartice File da bi olakšale navigaciju između fajlova i da se pronađe fajl na koji želite da se prebacite.

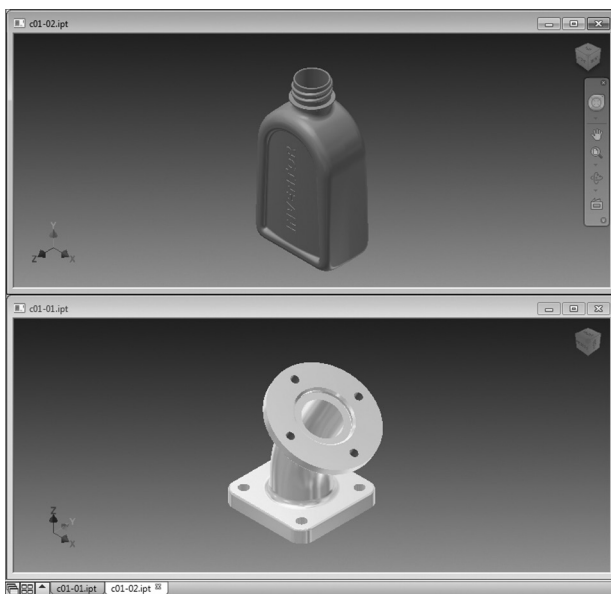
Otvorite sada drugi deo da biste videli šta će se još promeniti kada otvorite poseban prozor koji želite da upotrebite za modifikovanje. U Inventoru otvorite fajl C:/Inventor 2013 Essentials/Parts/Chapter 1/c01-02.ipt. Na slici 1.11 možete da vidite kartice File na dnu grafičkog prozora, koje prikazuju nazive fajlova.



SLIKA 1.11 Kartice File omogućavaju da se brzo prebacujete između otvorenih fajlova i čak da prikazete fajl pre nego što ga izaberete.

Prva dva dugmeta sa leve strane uređuju otvorene fajlove, tako što ih prikazuju jedan ispod drugog ili jedan do drugog. Isprobajte ove alatkke da vidite šta će se desiti:

1.  Kliknite na dugme Arrange u liniji kartica File.
2. Fajlovi će biti poređani jedan preko drugog, kao što je prikazano na slici 1.12.
3. Pogledajte pretraživač, a zatim klikćite uzastopno na kartice za fajlove c01-01.ipt i c01-02.ipt da biste videli efekat u pretraživaču.



SLIKA 1.12 Fajlovi uređeni kao plutajući prozori

4. Izaberite karticu c01-02.ipt i kliknite na dugme Close (ikonice sa malim X) u gornjem desnom uglu kartice.

Zatvoriće se fajl dela c01-02.ipt i kartice File, ali će drugi deo ostati otvoren u plutajućem prozoru.

5. Dvostruko kliknite na vrh okvira plutajućeg prozora ili kliknite na dugme Maximize blizu gornjeg desnog ugla prozora.

Na taj način ćete doprineti da deo c01-01 ispuni grafički prozor. Grafički prozor ima puno različitih opcija i nudi mnogo različitih mogućnosti. Neke od njih ću opisati u sledećim poglavljima, ali sada pogledajte neke od najvažnijih.

Označavanje i uključivanje komponenata

U fajlu dela pomeranje kursora preko njegove površine i ivica istaći će ivice za selekciju. Isto važi i za projekcije crteža. Dok pomerate kursor preko komponenata sklopa u grafičkom prozoru, primetićete da su delovi označeni. Označavanje omogućava da vidite kada su komponente samostalne ili u grupi, kao u slučaju zavrtnjeva u sklopu. Kada je komponenta označena u grafičkom prozoru, biće označena i u pretraživaču i obratno - kada je označena u pretraživaču, biće označena i u grafičkom prozoru.

Ponekad ćete poželeti vizuelnu referencu komponente sklopa, ali bez mogućnosti da je selektujete ili aktivirate. Da to obezbedili, izaberite deo u pretraživaču ili grafičkom prozoru i u kontekstnom meniju isključite opciju Enabled. U tom slučaju će deo biti bleđ, neće moći da se selektuje i biće isključeno označavanje isključenog dela.

Rad u grafičkom prozoru

Certification Objective

Deo interfejsa na koji će vaša pažnja najviše biti usredsređena je grafički prozor. U njemu nisu prikazani samo vaš model i njegova dokumentacija, već sa svakim izdanjem Inventora sve više alata može da bude pokrenuto iz njega. Alati za prikaz i vizuelizaciju mogu da utiču na ovo područje i omogućavaju da prikazete svoje modele na veoma interesantne načine.

Pogledajte neke od alata koji postoje u grafičkom prozoru ili su njemu namenjeni da biste videli koliko su važni:

Origin 3D Indicator U gornjem levom uglu grafičkog prozora videćete indikator 3D pravca. Ovo je referenca za orijentaciju modela u odnosu na standardne ose fajla.



Pan Da biste povlačili model ili crtež okolo po grafičkom prozoru, upotrebite opciju Pan. Toj opciji možete da pristupite na nekoliko načina. Možete da je pronađete tako što ćete otvoriti panel Navigate na kartici View, tako što ćete upotrebiti liniju sa opcijama Navigation u grafičkom prozoru, tako što ćete pritisnuti taster F2 ili tako što ćete kliknuti i držati pritisnut srednji taster miša.

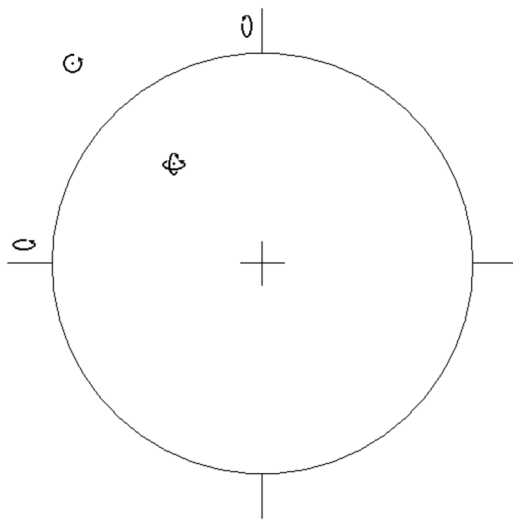


Zoom Alat Zoom ima nekoliko opcionih režima. Osnovni Zoom čini da se model glatko uvećava ili smanjuje, u zavisnosti od unosa koji ste zadali. Zoom možete da pronađete tako što ćete upotrebiti padajući meni ispod panela Navigation na kartici View, potražiti ga u opcijama za Navigation bar uz desnu ivicu grafičkog prozora, pritisnuti taster F3 i kliknuti i prevući taster miša, ili tako što ćete rotirati točkić na mišu.



Free Orbit Kada pokrenete opciju Free Orbit sa panela Navigate, ili sa panela sa opcijama Navigation ili ako pritisnete na taster F4, na ekranu će se pojaviti kružna končanica. Pomeranje kursora oko končanice pruža različite mogućnosti.

Na slici 1.13 prikazane su ikonice unutar, van i blizu x i y osa kružne končanice. Klikom unutar končanice model će se okrenuti na akrobatski način. Klikom i povlačenjem kursora blizu x i y ose ili odmah izvan mreže izolovaće se obrtanje oko tih osa.





SLIKA 1.13 Za modifikovanje je važna mogućnost jednostavne promene pozicije prikaza modela.

View History Možete da se vratite na prethodni prikaz ili prikaze ako pritisnete i držite pritisnut taster F5, dok se ne vrati raniji prikaz koji ste imali na ekranu.

ViewCube Veoma je verovatno da aktuelni prikaz sklopa nije jedini koristan prikaz koji će vam možda biti potreban da biste razvili svoj projekat. Alat ViewCube omogućava da rotirate dizajn i da ga postavite na osnovu standardnih prikaza, poravnato sa površinama, ivicama i uglovima kocke. Rotiranje modela pomoću alata ViewCube funkcioniše na sličan način kao i opcija Free Orbit.

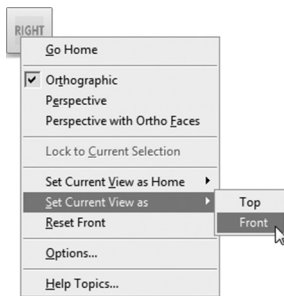
Certification
Objective

ViewCube je verovatno najvažniji alat u grafičkom prozoru za praćenje projekta. U sledećoj vežbi ćete početi da ga koristite.

1. Nastavite da koristite ili ponovo otvorite fajl c01-01.ipt koji je upotrebljen u prethodnoj vežbi.
2. Pomerite kursor na ikonicu ViewCube i preko stranice pod nazivom Front.
3.  Kada se strana označi, kliknite na nju da biste rotirali model.
4.  Kliknite na strelicu koja pokazuje na desnu stranu kocke. Na taj način ćete rotirati prikaz na desnu stranu.
5. Pomerite kursor u gornji desni ugao ViewCube ikone koju treba da selektujete da biste videli ViewCube stranice Top, Right i Back.
6. Kliknite na ViewCube, držite pritisnut taster miša i pomerajte miš okolo da biste okretali prikaz.
7. Nakon što ste rotirali svoj deo, pritisnite taster F6 da biste se vratili na prikaz Home sklopa.

Sada bi ekran trebalo da izgleda kao što je izgledao na početku vežbe.

8. Kliknite na stranu pod nazivom Right.
9. Nakon što se prikaz „osveži“, kliknite desnim tasterom miša na ViewCube, prevucite kursor preko opcije Set Current View As i iz menija koji će se pojaviti izaberite opciju Front (vidite sliku 1.14).
10. Sada okrenite prikaz na nešto što mislite da nudi bolji prikaz od aktuelnog prikaza Home.
11. Kliknite desnim tasterom miša na ViewCube i upotrebite opciju Set Current View as Home with the Fit to View.



SLIKA 1.14 Strane na alatu ViewCube mogu da budu redefinisane kao Front ili Top.

Druge opcije za definisanje novog Home prikaza su Fixed Distance. Ta opcija zadržava skalu i poziciju uveličanja, čak i ako dimenzije modela izlaze van grafičkog prozora.

Kada postanete iskusniji, sve više ćete uviđati koliko je mogućnost definisanja orijentacije ViewCube i prikaza Home korisna.

Proveravanje statusne linije

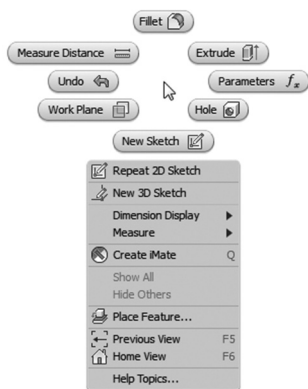
Na donjoj ivici prozora Inventora se nalazi linija koja prikazuje informacije o očekivanim unosima za alate. Statusna linija prikazuje i povratne informacije koje su potrebne za rad u Inventoru, kao informacije i o fajlovima kojima je bilo pristupljeno i o delovima koji su bili prikazani dok ste radili u sklopu.

Upotreba menija Marking

Dok kreirate projekcije crteža, delove i sklopove i dok koristite druge alate, videćete njihove okvire za dijalog (Dialog box).

Počevši sa Inventorom 2011, dodato je nekoliko „Heads-Up“ interfejs alata koji su povezani sa uobičajenim komandama za kursor miša. Meniji Marking funkcionišu u režimima Menu i Marking.

Režim Menu Kada modifikujete fajl i kliknete desnim tasterom miša u grafičkom prozoru, pojaviće se krug alata. Alat će biti označen senkom kada pomerate kursor ka njemu, a biće selektovan kada kliknete levim tasterom miša na njega kada je istaknut.



SLIKA 1.15 Marking meni postavlja uobičajene alate tamo gde su oni najpotrebniji.



U panelu Options na kartici Tools nalazi se opcija Customize. Pomoću nje možete da odredite koji alati će biti prikazani u krugu i kako će izgledati. Takođe možete da kontrolišete veličinu menija Overflow, koji će se pojaviti ispod kruga.

Režim Marking Kada postanete iskusni u korišćenju opcija i alata, koji su ponuđeni u meniju za markiranje, možete da počnete da koristite režim Marking. Da biste to uradili, kliknite desnim tasterom miša u prazni deo grafičkog prozora, držite ga pritisnutog i povucite kursor u pravcu alata koji želite da selektujete. Kada otpustite taster miša, aktiviraćete alat ili opciju. Alat ili opcija će svetleti, što znači da su selektovani, ali neće prikazati sve druge mogućnosti Marking menija.

Podešavanje opcija programa

**Certification
Objective**

Mnoga podešavanja omogućavaju da podesite Inventor za svoje potrebe. Menjanje alata u Ribbonu je samo početak. Da biste stvarno uticali na način ponašanja Inventora, potrebno je da izvršite promene u opcijama programa.

Da biste pristupili okviru za dijalog Application Options, kliknite na dugme Options, koje se nalazi na dnu menija Application, ili na kartici Tools izaberite Application Options. Tako ćete otvoriti veliki okvir za dijalog sa nekoliko kartica i vrlo velikim brojem opcija. Ja ću se fokusirati na neke od ovih opcija, ali vam preporučujem da istražite ostale.

Kada se nalazite u okviru za dijalog Application Options, videćete da su opcije kategorizovane na nekoliko kartica. Ja ću vam u sledećim odeljcima preporučiti nekoliko ključnih podešavanja za neke od tih kartica.

Upotreba dugmadi Import/Export

Na dnu okvira za dijalog Application Options nalaze se dugmad koja omogućavaju da eksportujete svoja podešavanja za rezervne kopije ili da ih podelite sa drugima. Možete i da importujete jednu od ovih rezervnih kopija ili podešavanja drugog korisnika.

Istraživanje kartice General


Kada način na koji obično koristite Inventor postane ustaljen, možda ćete želeći da izvršite izvesne promene na nekim od osnovnih podešavanja. Na kartici General možete da promenite postupak pokretanja Inventora, vreme za koje treba da prevlačite kursor preko ikonice pre nego što se pojavi tooltip, pa čak i veličinu prostora koji na hard disku može da upotrebi alatka Undo.

Jedna opcija na ovoj kartici je automatsko ažuriranje fizičkih karakteristika modela kada ga snimate. To će omogućiti da beleške dodate bloku naslova u Poglavlju 5, „Prilagođavanje stilova i šablona“, ostanu ažurne, bez dodatnog koraka korisnika.

Istraživanje kartice Colors

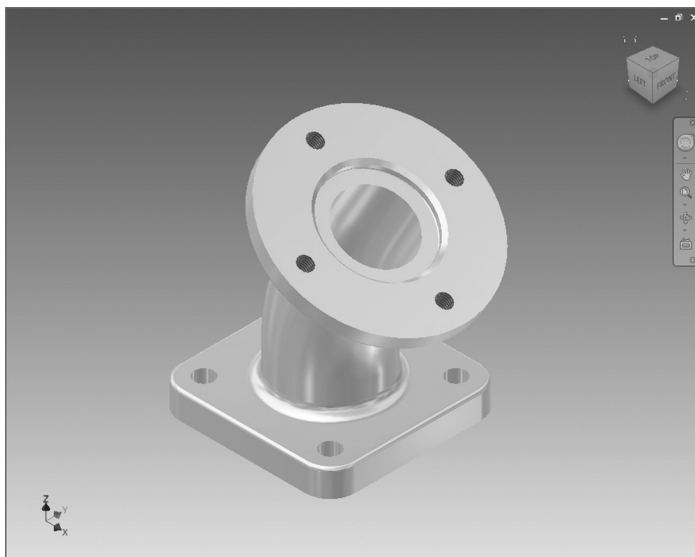
Kartica Colors sadrži omiljene alate za istraživanje za većinu korisnika Inventora. Možete da promenite boju i izgled pozadine grafičkog prozora, da kontrolirate boju objekata i dimenzije skice i da promenite kolornu šemu ikonica u Ribbonu.

Da biste snimili aktuelna podešavanja i eksperimentisali sa nekim promenama, pratite sledeće korake:

1. Nastavite da koristite ili ponovo otvorite fajl c01-01.ipt koji je upotrebljen u prethodnoj vežbi.
2. Raširite meni Application i kliknite na ikonicu Options.
3.  Na dnu okvira za dijalog kliknite na dugme Export.

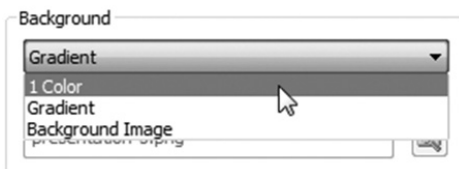
Otvoriće se okvir za dijalog koji prikazuje nekoliko rezervnih kopija standardnih podešavanja. Možete da snimate vaša podešavanja u ovaj direktorijum nakon što izvršite neke promene.

4. Kliknite na Cancel.
5. Sada izaberite karticu Colors.
6. Izaberite opciju Presentation iz liste Color Scheme i pogledajte promene u prozoru prikaza.
7. Prevucite liniju naslova okvira za dijalog ulevo, tako da iza okvira za dijalog možete da vidite deo grafičkog prozora Inventora.
8. Kliknite na dugme Apply na dnu okvira za dijalog. Pogledajte sliku 1.16 za referencu.



SLIKA 1.16 Grafički prozor sa kolornom šemom Presentation

9. Upotrebite padajuću listu Background i promenite podešavanja na 1 Color.



10. Kliknite na Apply da biste videli efekat.

Sada pokušajte da eksperimentišete sa drugim vrednostima Color Scheme i sa promenama boja tema i pozadine, dok ne pronađete nešto što vam odgovara. Možete da upotrebite i fajl slike za pozadinu ekrana da biste povećali realizam ili da biste kreirali specijalni efekat.

Ja ću upotrebiti kolornu šemu Sky Color sa belom pozadinskom slikom da bi komponente bile vidljivije u grafičkom prozoru za štampane grafike. Upotreba šeme Presentation sa pozadinom 1 Color takođe omogućava brzo kreiranje slike za tehničku dokumentaciju.

Istraživanje kartice Display

Kartica Display kontroliše broj efekata prikaza sa kojima ste se već susreli. Na njoj možete da upotrebite odeljak Inactive Component Appearance da biste kontrolisali efekat izbleđivanja na neaktivnim delovima dok modifikujete deo u sklopu.

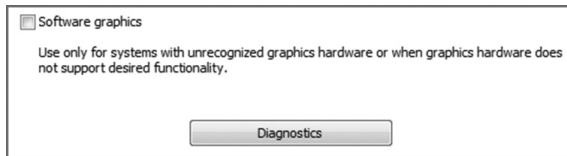
Slično tome, kada ste selektovali prikaz Home, model je imao animiran prelaz u tu poziciju. Brzina prelaza je kontrolisana pomoću linije klizača pod opcijom Display.

Menjanje vrednosti Minimum Frame Rate (Hz) na viši broj izaziva Inventor da pravi delove sklopa nevidljivim, dok uveličavate, pomerate ili okrećete, da bi zadržao izabranu brzinu frejma. Ova vrednost omogućava da brzo promenite prikaz dok i dalje možete da vidite u kojoj poziciji se nalazi model.

Druge podešavanja omogućavaju da promenite poziciju alata ViewCube na ekranu i da kontrolišete vidljivost Origin 3D indikatora ili nazive njegovih osa.

Istraživanje kartice Hardware

U velikom broju slučajeva podešavanja za hardver sama sebe objašnjavaju svojim nazivima. Veoma važna stavka je polje za potvrđivanje Software Graphics. Ako imate česte krahove u Inventoru, trebalo bi da selektujete ovo polje za potvrđivanje (vidite sliku 1.17), restartujete program i vidite da li će se krahovi zaustaviti.



SLIKA 1.17 Selektovanje opcije Software Graphics može da pomogne da izbegnete probleme sa stabilnošću.

Većina krahova u Inventoru počinje kao konflikt između grafičkog drajvera, Windowsa i Inventora. Selektovanje opcije Software Graphics isključuje direktnu komunikaciju Inventora sa grafičkim drajverom. Ako se krahovi zaustave, trebalo bi da proverite da li je vaša video kartica podržana i da se uverite da imate sertifikovani drajver za karticu. U odeljku Additional Resources pod karticom Help nalazi se link za traženje sertifikovanog drajvera za odobrene video kartice.



Sistem za pomoć u Inventoru koristi višestruke izvore za lociranje informacija. Opcije Help se nalaze na desnom kraju linije naslova i uključuju prozor za pretragu, koji će potražiti informaciju iz višestrukih izvora, uključujući i wiki-help za Inventor. Možete čak i da podelite vaše savete na web stranici.

Alat Diagnostics na dnu može da vam pomogne da testirate da li su grafički drajveri WHQL-sertifikovani za Windows i da li grafička kartica nudi odgovarajuću brzinu.

Istraživanje kartice Assembly

Podešavanja ove kartice su primarna za potrebe velikih sklopova i specijalizovanih opcija. Možete da kontrolišete da li neaktivne komponente sklopa ostaju neprovidne kada je komponenta aktivirana za modifikovanje; takođe možete da promenite ovu opciju na kartici View, tako što ćete raširiti panel Appearance.

Ako ne želite da čujete zvuk koji se pojavljuje kada postavite ograničenje sklopa, možete da ga isključite na ovoj kartici.

Istraživanje kartice Drawing

Ova kartica sadrži neka podešavanja koja bi trebalo da budu veoma interesantna za korisnike AutoCAD-a. Može da bude selektovano podešavanje Default Drawing File Type, koje omogućava da kreirate crteže u tradicionalnom Inventor IDW formatu, ili možete da izaberete da kreirate DWG fajlove koji mogu da budu otvoreni za prikaz, štampanje i merenje u AutoCAD-u. Možete čak da podesite format DWG fajla u skladu sa verzijom AutoCAD-a.

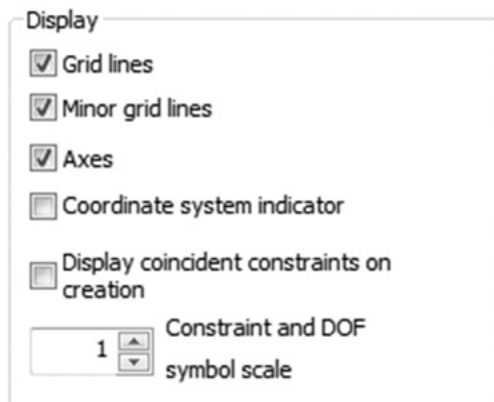


Ako izaberete da kreirate crteže u DWG formatu, oni mogu da budu kreirani u formatu 2000, 2004, 2007, 2010 ili 2013.

Možete da podesite neke uobičajene parametre dimenzija i da kontrolišete koja će debljina linije biti prikazana. Za korisnike sa ograničenim grafičkim iskustvom možete da promenite podešavanje View Preview Display da biste videli prikaze sa celim prikazom, sa delimičnim prikazom ili sa ograničavajućim okvirom.

Istraživanje kartice Sketch

U Poglavlju 3, „Učenje osnova o modelovanju dela“, počecete da istražujete modelovanje dela. Kada prvi put počnete da koristite alate za skiciranje, može da bude prikazana pomoćna mreža Grid. Zbog jasnoće grafike, u ovoj knjizi neće biti prikazivane mreža, male mrežne linije ili ose skice. Ako ne želite da ih vidite, možete da isključite delove ili sve mreže u odeljku Display kartice Sketch.



U podešavanjima Heads-Up Display možete da kontrolišete kako su prikazane dimenzije na telima dok ih skicirate. Mnogi ljudi više vole da isključe opcije koje automatski projektuju ivice u toku skiciranja ili kreiranja krive. Ove opcije u opisu obično sadrže reč Autoproject. Mnogi korisnici takođe biraju da ne gledaju ravan skice kada su skice kreirane. Ovde možete da podesite te parametre.

Istraživanje kartice Part

Zajednička promena izvršena na kartici dela je da omogući stvaranje skica kada su novi delovi kreirani. Kada započnete novi deo, možete da izaberete da ravan koju želite za kreiranje skice bude automatski odabrana. Ako biste želeli da započnete nove delove tako što ih odmah skicirate, u okviru Sketch On New Part Create možete da podesite ravan na kojoj biste želeli da počnete.

Ova kartica može takođe da kontroliše alate za izmene, upotrebljene za modifikovanje importovane geometrije između Inventorovih alata i Autodesk Inventor Fusiona. Dobićete šansu da istražite Inventor Fusion u Poglavlju 14, „Obrada podataka koji nisu iz Inventora“.

Upotreba alata za vizuelizaciju

Mogućnost da vizuelno komunicirate u dizajnu je odlična prednost Autodesk Inventora. Menjanje boje grafičkog prozora ili podešavanje da slika bude pozadina mogu da obezbede interesantan efekat.

Često dizajneri koriste renderovanje za prikazivanje novih koncepata, umesto da kreiraju detaljne crteže koje možda ljudi neće razumeti. Bez obzira na razloge, mogućnosti vizuelizacije unutar okruženja za modelovanje mogu da budu veoma zabavne.

Razumevanje vizuelnih stilova

Certification
Objective

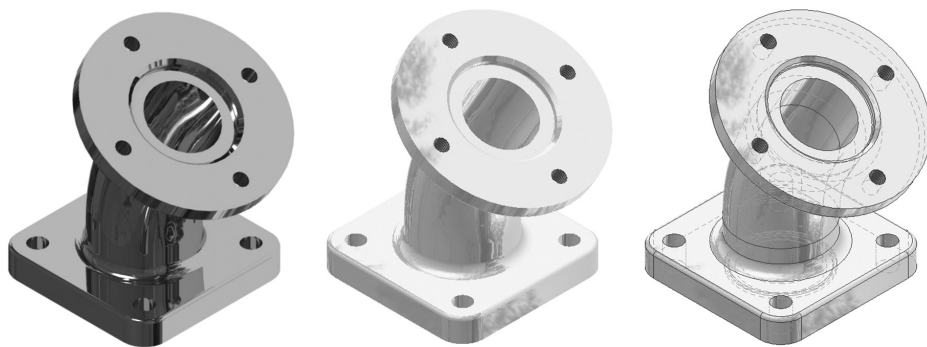
Alate opisane u ovom odeljku možete da pronađete na kartici View panela Appearance. Ja ću vam predstaviti mnoge od njih, ali sam siguran da ćete još dugo vremena eksperimentisati sa njima.

Realistic Vizuelni stil Realistic radi na dva nivoa. Prvo, koristi zajedničku biblioteku boja, koja je podeljena između većine Autodeskovih proizvoda za projektovanje, dajući drugačiji izgled nego drugi režimi. Realistic omogućava i da veoma brzo kreirate renderovanje, praćeno osvetljenjem i realnim senkama (ray-tracing render), koje je više nego odgovarajuće za prikazivanje koncepta dizajna. Iako se ova opcija nalazi u okruženju za modelovanje, ona, u stvari, nije namenjena da bude korišćena dok obavljate modelovanje ili funkcionalno sklapanje delova. Ne mogu sve grafičke kartice da vrše renderovanje sa senkama i realnim prikazom materijala.

Shaded Režim Shaded je bio dostupan i u ranijim verzijama Inventora, a to je okruženje u kojem radi većina korisnika.

Shaded With Hidden Edges Da biste označili vidljive ivice komponenata i generisali skrivene ivice koje se prikazuju kroz komponente radi lakšeg pronalaženja površina, koje su, inače, skrivene, upotrebite režim Shaded With Hidden Edges.

Vidite sliku 1.18 za ilustraciju ova tri režima.



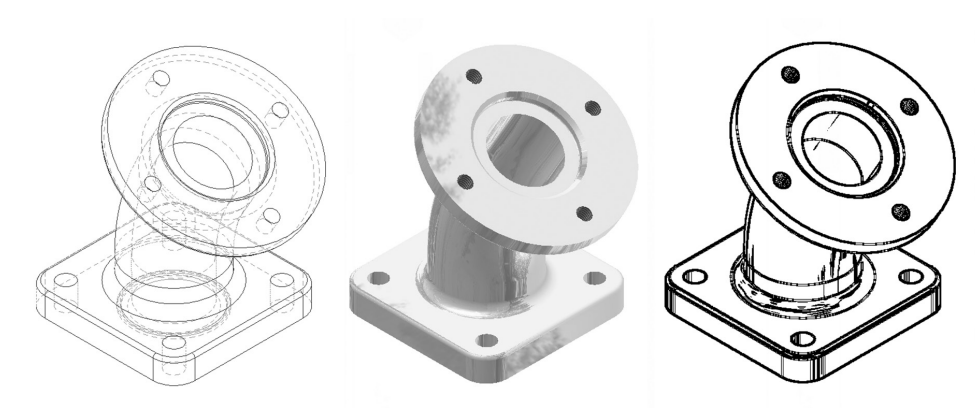
SLIKA 1.18 Vizuelni stilovi Realistic, Shaded i Shaded With Hidden Edges

Wireframe With Hidden Edges Rad na modelu prikazanom žičanom mrežom odgovara korisnicima koji su koristili starije 3D sisteme. Dodatak prikaza skrivenih ivica olakšava podešavanje onoga što je u prvom planu i onoga što je u pozadini.

Monochrome Monochrome čini da vaš model izgleda kao u režimu Shaded, ali sa sivim nijansama koje zamenjuju boje u komponentama. Taj alat pomaže da steknete utisak kako bi izgledao osenčeni deo u štampi bez boje.


Illustration Režim Illustration je, na neki način, refleksija režima Realistic. Ovaj režim čini da model izgleda kao linija nacrtana dodavanjem ivica i variranjem debljina linija za prikaz.

Na slici 1.19 vidite režime Wireframe With Hidden Edges, Monochrome i Illustration.



SLIKA 1.19 Vizuelni stilovi Wireframe With Hidden Edges, Monochrome i Illustration

Upotreba senki

 Senke mogu da pomognu u razumevanju kontura dela, posebno kada je deo prizmatičan i stranice mogu da budu nejasne u režimu Shaded. Ove senke mogu da budu prikazane sve odjednom, u bilo kojoj kombinaciji, ili pojedinačno.

Ground Shadows Lak način za dodavanje vizuelne privlačnosti modelu je da mu dodate senku na osnovi. Pozicija osnove se kontroliše klikom na gornju stranicu (Top face) na alatu ViewCube - efekat je svetlo koje sija dole na gornju stranu modela.

Object Shadows Kada se izabere opcija Object Shadow, komponente i delovi bacaju jedan na drugog senke na osnovu pravca osvetljenja.


Ambient Shadows Režim Ambient Shadows obezbeđuje nešto finiju, ali efektanu promenu modelu i daje efekat zatvaranja ambijenta, koji izaziva zatamnjivanje područja gde se susreću oštre ivice. Vidite sliku 1.20.

Na kraju padajućeg menija Shadow nalazi se dugme Setting. Kada je ono selektovano, otvara se okvir za dijalog u kojem možete da podesite pravac senki. Takođe možete da kontrolišete podešavanja za gustinu i mekoću i intenzitet ambijentalnih senki. Ovde možete i da uključite osvetljenja zasnovana na slici; imaćete priliku da vidite taj efekat kasnije u ovom poglavlju.




SLIKA 1.20 Ako se model nalazi u režimu Shaded, uključivanje opcije Ambient Shadows daje mu više realizma.

Upotreba opcije Ground Reflections

 Ground refleksije su zasnovane na izračunatoj poziciji tla koje se nalazi ispod karakteristike najniže komponente ili vidljive tačke skice. Tlo uspostavlja svoju lokaciju na osnovu pozicije gornje strane alata ViewCube. Opcija Ground Reflections je uključena ili isključena, ali zabava ne treba da se ovde završi.

Kao i opcija Shadows, Ground Reflections nudi podešavanja u padajućem meniju pored ikone. U podešavanjima možete da kontrolišete koliki je nivo refleksije, koliko je ona zamućena i koliko brzo pada ta zamućenost. Ovaj okvir za dijalog takođe kontrolise podešavanja za alatku Ground Plane.

Upotreba alatke Ground Plane

 Alat Ground Plane je, u stvari, samo prekidač koji kontroliše da li će mreža biti prikazana na tlu na kojem se odslikavaju refleksije i senke. Opcije ovog alata su iste kao i za alat Ground Reflections, ali može im se pristupiti iz posebnog padajućeg menija.

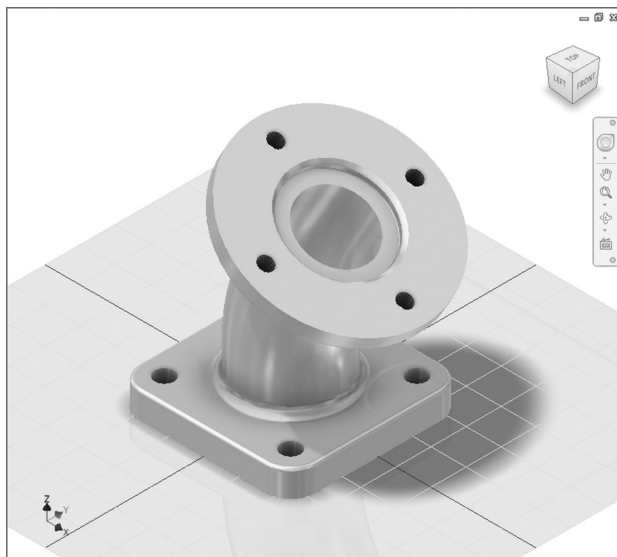
Pokretanje vizuelnih stilova

U ovoj vežbi imate mogućnost da istražite nekoliko opcija koje smo upravo pregledali:

1. Nastavite da koristite ili ponovo otvorite fajl c01-01.ipt koji je upotrebljen u prethodnoj vežbi.
2. Prebacite Ribbon na karticu View.
3. Na panelu Appearance kliknite na ikonicu za Shadows i pogledajte promene na ekranu.
4. Odmah pored alatke Shadows kliknite na ikonicu Ground Reflections.
5. Zatim, potražite alatku Ground Plane i uključite je.
Sada ćete upotrebiti neke od alatki koje smo pominjali ranije.
6. Upotrebite padajući meni Visual Style da biste podesili stil na Realistic.
7. Sada promenite podešavanje Visual Style na Watercolor. Videćete da su nestale refleksije i senke na tlu, ali su i dalje prikazane ambijentalne senke.
8. Podesite opciju Visual Style na Shaded (kada prestanete da se divite stilu Watercolor) i zadržite ovaj fajl otvoren.

Dok je otvoren osnovni prikaz, izvršite nekoliko jednostavnih promena da biste videli kakvi su efekti pre nego što pregledate još nekoliko opcija za vizuelizaciju:

1. Otvorite okvir za dijalog Shadows, tako što ćete upotrebiti padajući meni pored ikonice Shadows.
Ako je moguće, promenite poziciju okvira za dijalog da biste videli ekran dok vršite sledeće promene (one će se odmah ažurirati na ekranu).
2. Na dnu okvira za dijalog upotrebite padajući meni da biste promenili podešavanje Shadow Direction na Light1.
3. Upotrebite liniju klizača opcije Density da biste promenili vrednost na 40.
4. Promenite vrednost Softness na 80.
5. Smanjite vrednost Ambient Shadows na 40.
6. Kliknite na dugme Save, a zatim na dugme Done da biste zatvorili okvir za dijalog. Zadržite otvoren fajl za sledeću vežbu. Vidite sliku 1.21.



SLIKA 1.21 Male promene u podešavanjima za vizuelizaciju mogu da kreiraju dramatičan efekat.

Kada su ažurirane senke, možete da obavite mali eksperiment sa refleksijama:

1. Otvorite okvir za dijalog Ground Reflections Settings, koristeći padajući meni pored ikonice Ground Reflection.

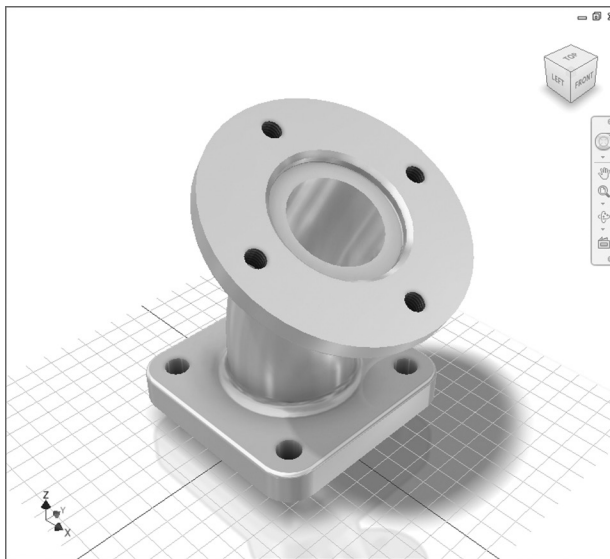
Ako je moguće, promenite poziciju okvira za dijalog da biste videli ekran dok vršite sledeće promene (one će se odmah ažurirati na ekranu).

2. Podesite Reflection na nivo 50%.
3. Podesite Blur na nivo 50%.
4. Sada promenite vrednost u tekstualnom polju Minor pod opcijom Appearance na 1.
5. Uklonite oznaku potvrde za opciju Plane Color.
6. Podesite vrednost Height Offset na vrhu okvira za dijalog na 13 mm.
7. Kliknite na OK da biste snimili promene i zatvorili okvir za dijalog.
8. Na panelu Appearance potražite padajući meni za ortografske i perspektivne projekcije i podesite prikaz na Perspective.



Možete da uključite opciju Perspective With Ortho Faces ako kliknete desnim tasterom miša na ViewCube i izaberete je iz kontekstnog menija.

9. Pritisnite taster F6 da biste se vratili na prikaz Home i uporedite ekran sa onim što vidite na slici 1.22. Zadržite fajl otvoren za sledeću vežbu.



SLIKA 1.22 Neke promene mogu da smanje realnost, ali mogu da dodaju malo dinamike prikazu.

Ne zaboravite - ove promene ne važe samo za štampane dokumente; još uvek se nalazite u radnom fajlu dela i možete da modifikujete ove karakteristike prikaza.

Podešavanje stila osvetljenja – Lighting Style

Lighting Style je veoma „potcenjen“ naziv za podešavanje. U stvari, stilovi osvetljenja menjaju način na koji su svetla (a, stoga, i senke) pozicionirani u modelu, ali neki od njih takođe dolaze i sa okruženjem koje nudi efekat postavljanja modela u drugačiji svet.

Koristeći ova podešavanja, možete da izvršite iste promene stilovima osvetljenja kao što biste uradili za senke, ali ćete biti ograničeni zbog ugrađene selekcije izvora osvetljenja slike. Efekte ove opcije je lakše videti nego opisati.

Izvršićete samo nekoliko promena, jer, inače, nećete daleko odmaći u čitanju ove knjige. Neke od sledećih promena možda neće funkcionisati sa svim grafičkim karticama.

1. Nastavite da radite u otvorenom fajlu.
2. Na panelu Appearance padajući meni Lighting Style trenutno pokazuje stil Two Lights. Promenite vrednost ovog stila na Old Warehouse.
3. Upotrebite ViewCube ili alat Orbit da biste rotirali deo i videli okruženje koje je prikazano. Upotreba opcija Pan i Zoom može vam pomoći da pronađete neke interesante tačke gledišta.
4. Promenite stil osvetljenja na Empty Lab.

Podešavanje stila osvetljenja zaista može da promeni vaš pogled na model i rad na modelu.

Upotreba opcije za promenu boje - Color Override

Kada počnete da kreirate 3D modele delova, upotrebićete specifične materijale, tako da možete da kontrolišete i predvidite težinu i inercijalne parametre komponenata koje gradite. Materijalima je dodeljena boja, ali, na primer, niste ograničeni da čelik izgleda kao čelik. Upotrebom opcije Color Override možete da promenite njegovu boju da biste učinili da izgleda kako god vi želite.

Inventor 2013 nudi više od jedne biblioteke boja i materijala. Biblioteka materijala Inventor Material uključuje boje koje Inventor koristi godinama. Postoje i biblioteke Autodesk Appearance i Autodesk Material. Kada koristite boje iz Autodesk biblioteka, izgled delova ostaje isti u svim programima ako ih otvorite u 3DS Maxu ili drugom Autodesk programu.



Ako boja koju izaberete ima teksturu, učiniće da stranice dela izgledaju kao da imaju dodatne karakteristike ili stvarne teksture. Da biste zadržali grafičke performanse, možete da uključujete i isključujete prikaz tekstura na panelu Appearance kartice View.

Menjanje boje komponente je veoma jednostavno. Međutim, imajte na umu da promena boje komponente u sklopu neće promeniti boju u izvornom fajlu. Ako želite da promenite boju nečega svuda, to treba da uradite u fajlu dela.

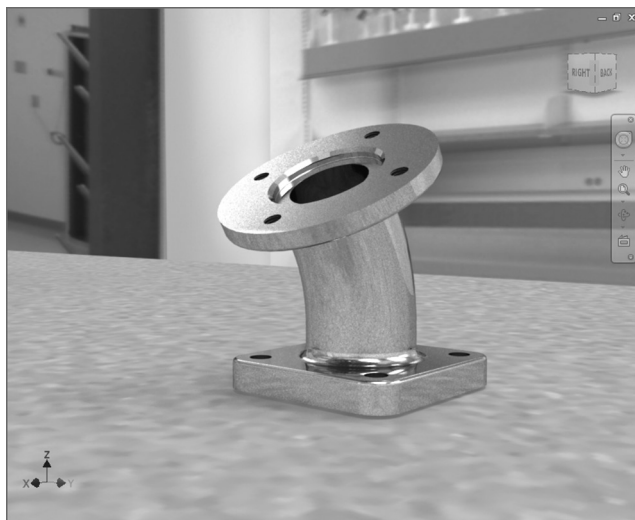
Koliko je to jednostavno? Otkrijte to na sledeći način:

1. Nastavite da radite u otvorenom fajlu.
2. U liniji sa alatima Quick Access potražite padajući meni Color i izaberite drugačiju boju.

Na dnu padajućeg menija Color možete da promenite biblioteku koja je upotrebljena za selekciju boja.
3. Promenite biblioteku na Autodesk Appearance i podesite boju na Chrome – Polished Blue.
4. Kao lep završni dodir, promenite vizuelni stil na Realistic. Vidite moje rezultate na slici 1.23.

Zatvorite fajl c01-01.ipt, tako što ćete kliknuti na ikonicu X u gornjem desnom uglu grafičkog prozora ili kroz meni Application (ne treba da snimate rezultate ove vežbe).

Jedan od osnovnih detalja u učenju kako koristiti alate Inventora je da znate gde se nalaze vaši fajlovi. Za to vam je potreban poseban fajl koji povezuje sve vaše aktivnosti u projektu; nazvaćemo ga fajl projekta (*project file* sa ekstenzijom *.ipj*). On može i da predodredi nekoliko opcija za pristupanje bibliotekama, uključujući biblioteke izgleda i materijala. Sada ćete videti kako se kreira jedan takav fajl.



SLIKA 1.23 Ne postoji ništa što neka forma sjajnog materijala Chrome ne može da poboljša.

Rad na fajlovima projekta

Certification Objective

Da biste efektno radili u Inventoru, potrebno je da razumete ulogu *fajla projekta*. On je fajl konfiguracije koji ukazuje Inventoru gde da traži i čuva podatke o određenom projektu. Između ostalog, fajl projekta može da se upotrebi i za kreiranje prečica za lociranje fajlova, za promenu mesta gde će Inventor tražiti šablone i za kontrolisanje mogućnosti korisnika da modifikuje standardna podešavanja.

Takođe je važno, ako radite sa drugim korisnicima, da usaglašeno obrađujete podatke i da budete dosledni u korišćenju fajlova projekta. Rad uz upotrebu fajla projekta može da vas poštedi dosta frustracija - jednostavno kopirajte fajl između korisnika.

Do sada je trebalo da raspakujete podatke za fajlove koje upotrebljavate u ovoj knjizi. Sada ćete da ukažete Inventoru gde može da pronade te podatke.

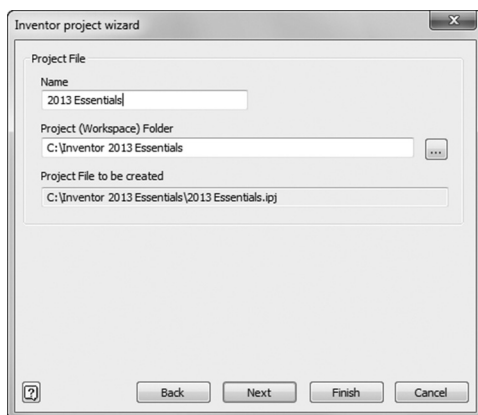
Kreiranje fajla projekta

Možete da kreirate fajl projekta bilo kada, ali možete ga učiniti aktivnim samo kada su svi podaci zatvoreni u Inventoru.

1. Proverite da li su u Inventoru zatvoreni svi fajlovi.
2. Otvorite karticu Application Menu pritiskom na tab I u gornjem levom uglu. Zatim, kliknite na opciju Manage.

Otvoriće se okvir za dijalog Project, u kojem možete da kontrolišete aktivni fajl projekta ili da modifikujete postojeće fajlove projekta.
3. Kliknite na dugme New na dnu okvira za dijalog.

Otvoriće se Inventor Project Wizard, koji će vas voditi kroz proces sledećeg puta kada budete želeli da kreirate novi fajl projekta.
4. Kliknite na opciju New Single User Project, a zatim kliknite na dugme Next na dnu okvira za dijalog.
5. U polje Name unesite 2013 Essentials.
6. U polje Project (Workspace) Folder unesite C:/Inventor 2013 Essentials.
7. Uporedite vaša podešavanja sa onim što vidite na slici 1.24; kada ste sigurni da se sve poklapa, kliknite na dugme Finish da biste kreirali novi fajl projekta.



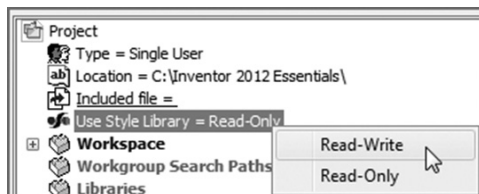
SLIKA 1.24 Definisane naziva i lokacije novog fajla projekta



Sada imate fajl 2013 Essentials.ipj u direktorijumu koji ste specifikovali (ekstenzija .ipj je skraćenica za Inventor Project File). Treba da dodate neke detalje da biste se uverili da će sve biti kontrolisano onako kako treba.

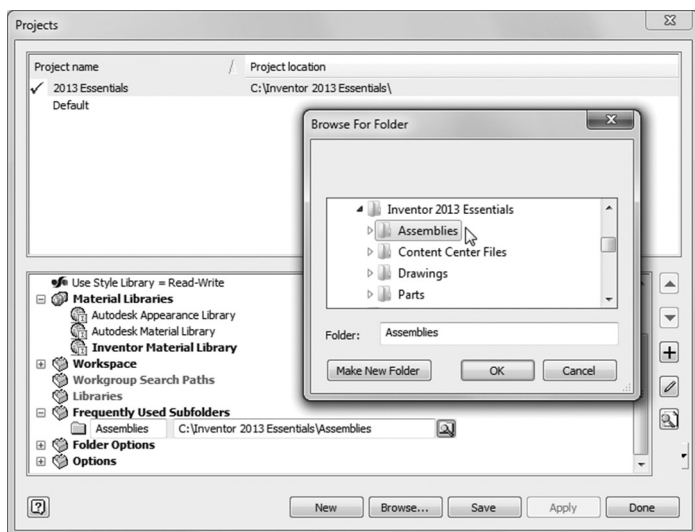
Modifikovanje fajla projekta

U ovoj vežbi dodaćete putanje prečica ka direktorijumima kojima ćete često pristupati i proverićete da li su standardni delovi koje koristite sačuvani tamo gde su vam potrebni.

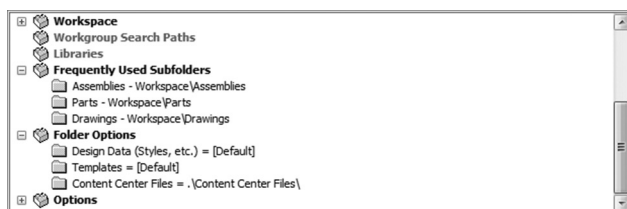
1. U gornjem prozoru okvira za dijalog Project dvostruko kliknite na fajl projekta 2013 Essentials da biste ga učinili aktivnim.
2. U donjem prozoru kliknite desnim tasterom miša na opciju Use Style Library i u kontekstnom meniju prebacite je na Read-Write.



3. Kliknite na ikonicu Frequently Used Subfolders da biste označili red.
4.  Sa desne strane kliknite na ikonicu Add New Path.
5. Ispod reda će biti dodat novi red. U polje sa leve strane ukucajte Assemblies. Sa desne strane potražite i podesite putanju na C:/Inventor 2013 Essentials/Assemblies. Vidite sliku 1.25.
6. Kliknite na OK da biste podesili putanju za prečicu ka fajlovima sklopa.
Kada je kreirana nova prečica, videćete da je putanja drugačija nego što je bila u okviru za dijalog. Umesto prikaza celog naziva, pišaće, recimo, Workspace/Assemblies. To će pomoći da izbegnete probleme ako fajlovi treba da se premeste na drugi drayv.
7. Dodajte prečicu za delove koji ukazuju ka direktorijumu Parts i za crteže koji ukazuju ka direktorijumu Drawings.
8. Ekspandirajte odeljak Folder Options.
9.  Kliknite na ikonicu Content Center Files i kliknite na ikonicu Edit sa desne strane.
10. Podesite putanju za fajlove Content Center na C:/Inventor 2013/Content Center Files, kao što je prikazano na slici 1.26, pa kliknite na OK da biste završili modifikovanje. Kada budete upozoreni, snimite promene.



SLIKA 1.25 Kreiranje razumljivog alijasa koji predstavlja putanju fajla



SLIKA 1.26 Podešavanje putanje za snimanje standardnih komponenta koje su upotrebljene u sklopu

Kao što je istaknuto, fajl projekta je veoma važan za rad sa drugim korisnicima na istim podacima. Putanja fajlova Content Center može da bude podešena na lokaciju na zajedničkoj mreži, tako da svi korisnici mogu da pronađu ispravne informacije kada modifikuju radove drugih.

OSNOVE I VIŠE OD OSNOVA

Kako budete bolje upoznavali interfejs Inventora, videćete da vam on pomaže u razumevanju u kojem se okruženju nalazite i šta vam je dostupno. Menjanje boja i podešavanje opcija koje želite su odličan način da postanete iskusniji, što će dovesti do toga da budete produktivniji.

DODATNE VEŽBE

- ▶ U liniji Quick Access opcijama dodajte alate ili opcije za koje mislite da će vam biti korisne.
- ▶ Slobodno pristupite alatima drugih lokacija da biste upoznali druge mogućnosti koje oni pružaju.
- ▶ Upotrebite drugačije opcije programa, pogotovo za skiciranje i modelovanje dela, da biste videli efekat koji one imaju na vašu produktivnost.
- ▶ Eksperimentišite sa kolornim šemama i stilovima osvetljenja da biste pronašli načine da maksimizirate utisak na ljude koji vide vaš rad u programu Autodesk Inventor.

