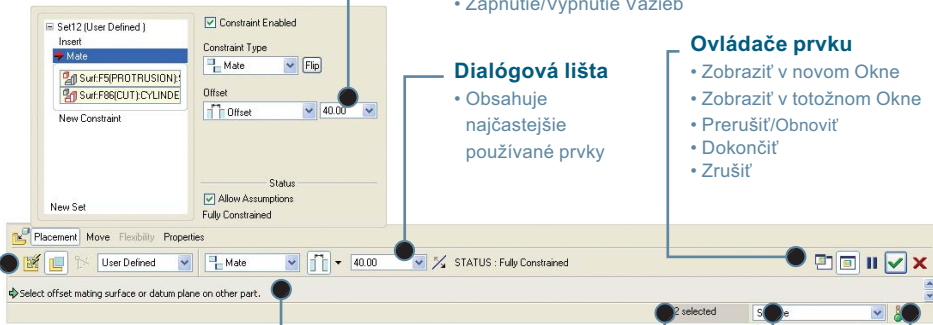


**Príklad nástrojovej lišty: Umiestnenie komponentu**



Typ prvku (Element type)

Nápoveda (Help)

Stav výberu (Selection status)

Výberový filter (Selection filter)

Stav regenerácie (Regeneration status)

**Spoločné ovládače nástrojovej lišty**

Prvok	Diera	Zaoblenie	Hĺbka	Materiál
Objem	Plocha	Výberový režim	Slepá (hodnotou)	Zmena smeru
	Norma	Režim prechodov	Po vybratí	Odstrániť materiál
	Priama		Cez všetko	Tenkostenný prvok

# Pro/ENGINEER SPRIEVODCA IKONKAMI

## Hlavná Lišta

Späť Znova	Kopirovať Vložiť Vložiť Špeciálne	Regenerovať Model Nástroj Vyhľadávania Typy Výberov	Prekresliť Stred Otáčania Režim Orientácie	Ťahať Komponent Zväčšiť Zmenšiť Vystrediť	Preorientovať Pohľad Uložené Pohľady Hladiny Manažér Pohľadov	Drôtené Zobrazenie So Skrytými Hranami Bez Skrytých Hrán Tieňované Zobrazenie	Rovina Os Bod Súradnicový Systém
Upraviť				Pohľad		Zobrazenie Modelu	Zobrazenie Prvkov

## Lišty Navigátora

Strom Modelu Prehliadač	Obľúbené Pripojenia

## Výkresová Lišta

Nastaviť Výkresový Model Aktualizovať Pohľady Výkresový Pohľad Uzamknúť Posuv Pohľadu	Uchopovacie Čiary Zobraziť a Skryť Štandardné Kóty	Zarovnať Kóty Usporiadať Kóty Poznámka Výkresu
Hyperlinka Opakovať Formátovanie Geometrická Tolerancia	Štandardný Symbol Užívateľský Symbol Špeciálny Posuv	Tabuľka Aktualizovať Tabuľku Usporiadať Pozície Zmeniť List

## Lišta Prvkov

<b>Pomocné</b>	Rovina	
	Os	
	Krivka	
	Skica	
	Typy Bodov	
	Súradnicový Systém	
	Analýza	
	Referenčný Prvok	
	Poznámka	
<b>Zostavné</b>		
	Pridať Komponent	
	Vytvoríť Komponent	
<b>Umiestňované</b>		
	Diera	
	Škrupina	
	Rebro	
	Úkos	
	Zoblenie	
	Zrazenie	
<b>Základné</b>		
	Vysunutie	
	Orotovanie	
	Ťahanie Variabilných Skíc	
	Prepojenie Hraníc	
	Style	
<b>Editačné</b>		
	Zrkadlenie	
	Zjednotenie	
	Orezanie	
	Roznásobenie	

## Ovládacie Prvky Prehliadača

Späť Dopredu Stop	Obnoviť Domovská Str. História	Tlačiť Uložiť
-------------------------	--------------------------------------	------------------

## Lišta Skicára

Vybrať Položky	
Typy Čiar	
Obdĺžnik	
Typy Kružníc	
Typy Oblúkov	
Typy Zaoblení	
Splajn	
Bod/Súradnicový Systém	
Typy Entít z Hrán	
Kóty	
Zmeniť Hodnoty	
Väzby	
Text	
Typy Orezania	
Zrkadliť/Posuv-Rotácia/Kopirovať	
Dokončiť Skicu	
Zrušiť Skicu	

## Lišta Plechov




Konverzia	
Rovinná Stena	
Lemová Stena	
Typy Nepripojenej Steny	
Plechové Ostrihnutie	
Natiahnutá Stena	
Typy Ohybov	
Vystrieť/Ohnúť Späť	
Reliéf/Prierazy/Zárez/Zjednotenie	
Ťah/Vyrovnanie Ťahu/Deform.Oblasť	
Rozvin	

## Klávesové Skratky

Regenerovať	CTRL + G	Kopirovať	CTRL + C
Nový Súbor	CTRL + N	Vložiť	CTRL + V
Otvoriť Súbor	CTRL + O	Späť	CTRL + Z
Uložiť Súbor	CTRL + S	Znova	CTRL + Y
Hľadať	CTRL + F	Prekresliť	CTRL + R
Vymazať	DEL	Štandardný Pohľad	CTRL + D

# AKO VYBERAŤ

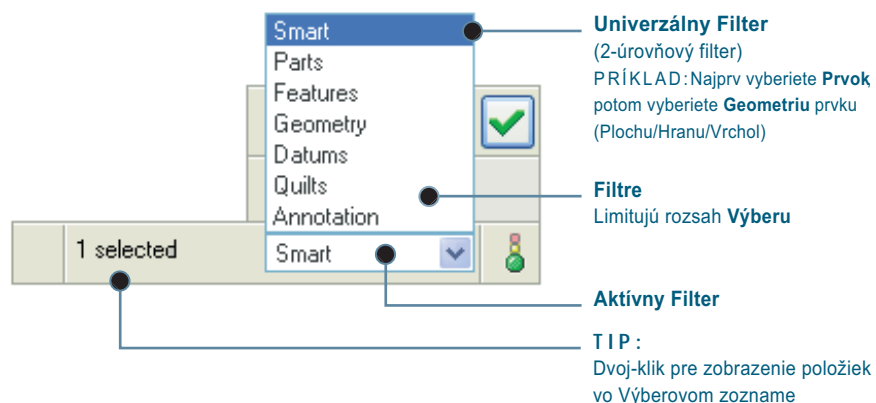
## Priradenia Systémových Farieb

Zelenomodrá		<b>Zvýraznenie Predvýberu</b> Položky budú pridané do alebo odstránené zo sady vybraných položiek
Červená		<b>Vybratá Geometria</b> Položky aktuálne vybrané
Žltá		<b>Náhľad na Geometriu</b> Výsledky aktuálnej operácie po jej ukončení

## Postupnosť Výberov

Ovládanie Myškou		
Zvýraznenie Geometrie	>>	 Cez Geometriu
Prechod na Ďalšiu Položku	>>	 Až na Požadovanú
Výber Zvýraznenej Geometrie	>>	
Pridanie alebo Odstránenie Položky Výberu	>>	 + 
Výber Reťazca Plôch	>>	 + 
Nulovanie Výberu	>>	 Na Pozadie

## POUŽITÍM FILTROV



# ROZŠÍRENÝ VÝBER: Reťazce a Sady Plôch

## DEFINÍCIE

### Základné Formulácie

#### Reťazec

Množina susediacich hrán a kriviek, ktoré zdieľajú spoločné konce. Reťazce môžu byť otvorené alebo uzavreté slučky, ale sú vždy definované dvoma koncami.

#### Sada Plôch

Množina plošných záplat z objemov alebo quiltov. Nie je nutné, aby boli záplaty priľahlé.

### Metódy Vytvorenia

#### Jednotlivo

Vytvorené vyberaním jednotlivých entít (hrán, kriviek alebo plošných záplat) po jednej. Tiež nazývané ako Metóda "Jeden po Druhom".

#### Na Základe Pravidiel

Vytvorené výberom zárodočnej entity (hrany, krivky alebo plošnej záplaty), a následne automatickým výberom k nej susediacich entít (rozsah prídavných hrán, kriviek alebo plošných záplat) založenom na pravidle. Tiež nazývané ako metóda "Zárodok/Susedia".

## VYTVORENIE REŤAZCOV

### Samostatné Reťazce

#### Jeden po Druhom

Pre výber susediacich hrán jednotlivo pozdĺž neprerušenej hranici:

- 1 Vyberte hranu
- 2 Držte tlačidlo SHIFT
- 3 Znova vyberte hranu
- 4 Vyberte susediace hrany
- 5 Pustite SHIFT

### Reťazce na Základe Pravidiel

#### Tangentné

Pre výber všetkých hrán, ktoré sú tangentné ku zárodočnej hrane:

- 1 Vyberte hranu
- 2 Držte tlačidlo SHIFT
- 3 Zvýraznite **Tangentný** reťazec (Možno bude potrebné sa preklikať RMB)
- 4 Vyberte tangentný reťazec
- 5 Pustite SHIFT

#### Hraničné

Pre výber vonkajších hraníc quiltu:

- 1 Vyberte jednostrannú hranu quiltu
- 2 Držte tlačidlo SHIFT
- 3 Zvýraznite **Hraničný** reťazec (Možno bude potrebné sa preklikať cez RMB)
- 4 Vyberte hraničný reťazec
- 5 Pustite SHIFT

#### Slučky Plôch

Pre výber reťazca hrán na plošnej záplate:

- 1 Vyberte hranu
- 2 Držte tlačidlo SHIFT
- 3 Zvýraznite **Plošný** reťazec (Možno bude potrebné sa preklikať cez RMB)
- 4 Vyberte slučku plochy
- 5 Pustite SHIFT

#### Od-Do

Pre výber príľahlých hrán pozdĺž nepretržitej hranice

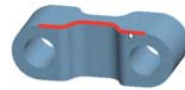


- 1 Vyberte hranu **Od**

- 2 Držte tlačidlo SHIFT



- 3 Preklikajte sa na zvýraznenie požadovaného reťazca **Od-Do**



- 4 Vyberte reťazec Od-Do

- 5 Pustite SHIFT

### Viacnásobné Reťazce

- 1 Vytvorte počiatočný/prvý reťazec
- 2 Držte tlačidlo CTRL
- 3 Vyberte hranu pre nový reťazec
- 4 Pustite CTRL
- 5 Držte tlačidlo SHIFT
- 6 Dokončite nový reťazec z vybraných hrán



## VYTVORENIE PLOŠNÝCH SÁD

### Samostatné Sady Plôch

#### Jednoduché Plochy

Pre výber viacerých plošných záplat z objemov alebo quiltov jednu po druhej

- 1 Vyberte záplatu plochy
- 2 Držte tlačidlo CTRL
- 3 Vyberte prídavné záplaty (Možno bude potrebné sa preklikať cez RMB)
- 4 Pustite CTRL

### Na Pravidle Založené Sady Plôch

#### Objemové Plochy

Pre výber všetkých plošných záplat objemovej geometrie na modely:

- 1 Vyberte plošnú záplatu na objemovej geometrii
- 2 Klikom na Pravé tlačidlo myšky vyberte **Objemové Plochy**

#### Plochy Quiltov

Pre výber všetkých plošných záplat quiltu:

- 1 Vyberte prvok plocha
- 2 Vyberte príslušný quilt

#### Slučky Plôch

Pre výber všetkých plôch, ktoré sú priľahlé ku hranám plošnej záplaty

- 1 Vyberte plošnú záplatu
- 2 Držte tlačidlo SHIFT
- 3 Umiestnite kurzor cez hranu záplaty pre zvýraznenie **Slučka Plôch**
- 4 Vyberte Slučku Plôch (Počiatočná plošná záplata je od-značená)
- 5 Pustite SHIFT

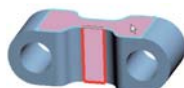
#### Zárodočná a Hraničné Plochy

Pre výber všetkých plôch, od **Zárodočnej** plošnej záplaty až po sadu **Hraničných** plôch

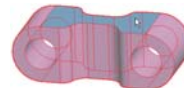


- 1 Vyberte **Zárodočnú** plošnú záplatu

- 2 Držte tlačidlo SHIFT



- 3 Vyberte jednu alebo viac plošných záplat, ktoré budú použité ako hranice



- 4 Pustite SHIFT (Všetky plochy od Zárodočnej až po Hraničné, sú vybraté)

### Vylúčenie Plošných Záplat zo Sád Plôch

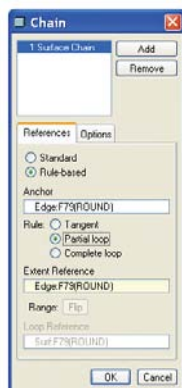
Pre vylúčenie plošných záplat počas alebo po vytvorení sady plôch:

- 1 Vytvorte sadu plôch
- 2 Držte Tlačidlo CTRL
- 3 Zvýraznite záplatu zo sady plôch
- 4 Vyberte záplatu, ktorá odobratá z výberu
- 5 Pustite CTRL

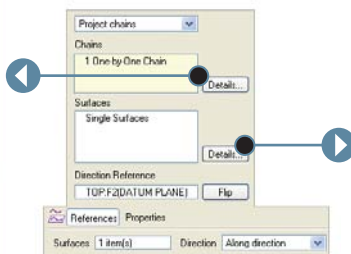
## VYTVÁRANIE REŤAZCOV A PLOŠNÝCH SÁD POUŽITÍM DIALÓGOVÝCH OKIEN

Pre explicitne zadávanie a upravovanie Reťazcov a Plošných Setov, kliknite **Detaily** vedľa kolektora

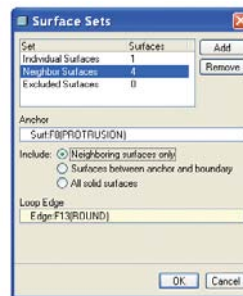
### Dialógové Okno Reťazcov



### Kolektor Nástrojovej Lišty







### Dialógové Okno Plošných Sád



## ORIENTO VANIE MODELU

### DYNAMICKÉ ZOBRAZOVANIE

3D Režim	
Držať stlačenú klávesu a tlačidlo. Ťahať myškou.	
OTÁČANIE >>	
POSÚVANIE >>	SHIFT + 
ZVÄČŠENIE >>	CTRL + 
2D OTÁČANIE >>	CTRL + 
2D Režim	
POSÚVANIE >>	
ZVÄČŠENIE >>	CTRL + 

2D a 3D Režimy	
Držať stlačenú klávesu a rolovať koliečkom myšky.	
ZVÄČŠENIE	
JEMNÉ ZVÄČŠ.	SHIFT + 
HRUBÉ ZVÄČŠENIE	CTRL + 



#### Použitie Stredú Otáčania

Kliknite na ikonku v Hlavnej Lište pre povolenie Stredú Otáčania.

- Povolný - Model sa otáča okolo polohy stredú otáčania
- Zakázaný - Model sa otáča okolo polohy umiestnenia kurzora myšky



#### Použitie Režimu Orientovania

Kliknite na ikonku v Hlavnej Lište pre povolenie Režimu Orientovania

- Poskytuje rozšírené Ovládanie Otáčania/Posúvania/Zväčšovania
- Deaktivuje výber a zvýrazňovanie
- Právý-klik (M) pre prístup ďalších volieb orientácie
- Použite skratku: CTRL + SHIFT + Stredný-klik (M)




#### Použitie Režimu Ťahania Komponentov v Zostave

Kliknite na ikonku v Hlavnej Lište pre povolenie režimu Ťahania Komponentu

- Umožní pohyb komponentov na základe ich kinematických väzieb alebo spojení
- Kliknite na komponent, pohybujte myškou, znovu kliknite pre ukončenie pohybovania
- Stredný-klik (M) pre zablokovanie režimu Ťahania Komponentov

### OVLÁDANIE UMIESTŇOVANIA KOMPONENTU

Umožňuje zmenu natočenia komponentu počas umiestňovania

ŤAHANIE KOMPONENTU >>	CTRL + ALT + 
OTÁČANIE >>	CTRL + ALT + 
POSÚVANIE >>	CTRL + ALT + 

#### Režim Objektov

Poskytuje rozšírené Ovládanie Otáčania/Posúvania/Zväčšovania

- 1 Povoľte režim Orientácie
- 2 Právý-klik (M) pre povolenie režimu Orientácie Objektov
- 3 Použite ovládače Dynamického Zobrazovania pre orientáciu komponentu
- 4 Právý-klik (M) a zvolte **Ukončiť** režim Orientovania