## СОЛИД МОДЕЛИРАЊЕ – ТЕОРИЈА ☺

* eDrawings – размена на 2D фајлови преку e-mail и нивно читање со помош на Viewer.
* Part – параметарско опкружување.
* Front Plane – предна рамнина
* Top Plane – горна рамнина
* Right Plane – десна рамнина
* Design table – параметарски табели
* Tapped holes – отвори со навој
* Counterbore holes – рамно впуштени отвори
* Countersink holes – конусно впуштени отвори
* Assembly – составување на компонентите на склопот со помош на соодветни алатки
* SmartMates – склопување на сите компоненти со една алатка
* Collision detection – откривање на колизија
* Drawing – документирање на претходно направени делови
* Bidirectional associativity - двонасочна поврзаност
* Bill of materials – автоматски составници или облачиња со објаснувања
* New Document – нов документ
* SolidWorks Resources – отворање на упатства од интернет и поставување Web локации
* Sketch CommandManager - палета со алатки за скици
* Sketching environment – опкружување при скицирање
* Feature CommandManager – палета со алатки за елементи
* Feature – елемент
* DimXpert CommandManager - палета со алатки за котирање
* Sheet Metal CommandManager –палета со алатки за лимови
* Molds CommandManager – палета со алатки за калапи
* Evaluate CommandManager –палета со алатки за проценка
* Surface CommandManager –палета со алатки за површини
* Explode line sketch – линии на расклопување
* Assemble CommandManager – палета со алатки за склопови
* Mates – составувања или вклопувања
* View Layout CommandManager –палета со алатки за погледи
* Model view – поглед на моделот
* Projected view – погледи на проекти
* Section view - поглед на пресек
* Aligned section view - компаративен поглед на пресек
* Detail view- поглед на детал
* Crop view – отсечен поглед
* Relative view – релативен (ортографски ) поглед
* Auxiliary view – помошен поглед
* Annotate CommandManager –палета со алатки за ознаки / генерирање на ознаки
* Pop – up - се појавува кога избираме одреден елемет и обијект / палета со алатки
* Edit Feature и Edit Sketch – корегирање на елементот или скицата
* Description – опис

## ПРИМЕР БРОЈ 1

* Base Feature – основна компонента
* Cut Feature – отсечена компонента
* Chamfer - закосување или задавање на закосување
* Dimensions – дефинирање на димензии
* Line – цртање на скица од координатниот почеток
* Parallel – кога имаме две линии да се паралелни да не бега едната лево другата десно, да се исти
* Boss/ Base – создавање на основа
* Circle – цртање на круг
* Symmetric - цртање на исти кругоби
* Isometric – поглед на дел од елементот
* Extruded Cut – креирање на отвори
* Through All – отворот да се прошири низ целиот дел
* Normal To – поглед на дел или елемент
* Centerline – цртање осовинска линија
* Rectangle – правоаголник
* Collinear – колинеарни линии
* Chamfer – проширување на отворите
* Angle distance - агол, растојание

## ПРИМЕР БРОЈ 2

* Склоп – комбинација на два или повеќе делови наречени компоненти
* Smart Dimension – дефинирање на димензии
* Depth – длабочина на цртежот
* View orientation – поглед на дел или елемент
* Centerline – цртање помошни линии
* Modify – задавање на димензии по наш избор
* Selected entities – круговите да бидат со иста димензија
* Through All – претворае на нацртаните кругови во отвори
* Save – зачувување
* Heads-up view - поглед на дел или елемент
* Bottom – гледање на дното на цртењот
* Zoom to fit- зголемување на делот кој го цртаме
* Mate – ги селектираме работите кои треба да ги склопиме меѓу себе
* Add/Finish Mate – завршување на спојуваењто на деловите
* Click side to cut – да се отсечи надворешниот материјал

## ПРИМЕР БРОЈ 4

* Offset – паралелно копирање на зададен круг
* Circular Pattern – кружно размножување
* Blind – додавање одредена висина
* Offset Entities – отстапување на елементите/ да не се на исто место елементите
* Trimetric – поглед на дел или елемент
* Through all –отворот да поминува низ целиот диск
* Centerline – цртање вертикална линија
* Concentric – круговите да бидат концентрични
* Reverse –менување на насоката на поместување
* Temporary Axes - прикажување на привремени оски
* Circular Pattern – размножување на делот
* Во полето Axis се наоѓаат:
* Pattern Axis - цилиндрите да бидат распоредени околу оската
* Number of instances –број на цилиндри/ делови

## ПРИМЕР БРОЈ 5

* Revolve cut – добивање на отвори по пат на ротација
* Cosmetic Thread – добивање навој
* Vertical – вертикални кругови
* Radius – радиус
* Constant radius – константен радиус за сите
* Rotate view- ротирање на поглед
* Revolve Type –
* Circular Edges – раб или крај на елементот
* Shaded cosmetric threads – да се прикаже навојот на цртежот

## ПРИМЕР БРОЈ 6

* 3D Sketch - 3D скица
* Tab – промена на рамнината на цртање
* Sketch Fillet –
* Exit Sketch – исклучување на скечот
* Swept Boss/ Base – исто со extrude, ама важи за цевка
* Extrude Boss/Base – креирање на тродимензионална компонента
* OK- за затворање на прозорецот sweep
* Standard views - стандарни погледи
* Reverse direction- промена на насоката
* Linear Pattern - линиско размножување
* Pattern Direction – насоки на размножување
* Spacing – простор помеѓу цефките
* Mirror – пресликување од едната страна во другата
* Bodies to Mirror – да се преслика телото / односно ја добиваме целата решетка

## ПРИМЕР БРОЈ 8

* Edit table – конфигурации или менување на димензиите на табелите
* Mirror Entities – огледално пресликување на хоризонталната осовинска линија
* Tanget Arc – поврзување на крајните точки на наклонетите линии
* Cordial – заеднички центар на радиусот
* Annotations – внесување на ознака
* Show Feature Dimensions – за да ги визуелизираме димензиите
* FeatureManager design tree –
* Source -извор
* Blank -празно
* Edit Contorol- контролно едитирање
* Block model edits that would update the design table
* New parametars – нови параметри
* New configurations- нова конфигурација
* First instances – први инстанци
* Add Rows and Colums – додавање на редови и колони
* Configuration Manager – гледање на создадени конфигурации или дизајн на конфигурациите

## ПРИМЕР БРОЈ 9

* Revolved Boss/ Base – создавање на ротационо тело
* Axis of Revolution - оска на ротација One-Direction - насока на ротационото тело
* Font -
* Hide and Removed - прикажување само рабови
* Chamfer Parametars – избираме параметри на закосувањата
* Draft – алатка за наклон
* Hiddens Lines Visible - режим за прикажување / да се гледаат скриените линии

## ПРИМЕР БРОЈ 10

* Move Entities – поместување на корднатниот почеток во центар дијагоналата
* Add relations – дефинирање на скицата
* Loft - создавање на солид модел со поврзување на профилите / фактички се кругој или конуси се користи за то
* Base Point – празно поле
* Keep relation - скицата е неопределена
* Add relation - додаваме зависност
* Midpoint – кординатниот почеток да биде во центарот на линијата
* Plane – додавање на рамнина на одредено растојание од веќе постоечка рамнина
* Offset Distance – растојание помеѓу постоечка рамнина и новата рамнина
* Loftet Boss/Base – исто со Loft / веќе констуираме со Boss/Base
* Move Up- поместување на платформите нагоре
* Move Down- поместување на платформите надолу
* Top - дупка на конусот/ отвор

## ПРИМЕР БРОЈ 11

* Sheet Format/Size – големина на форматот
* Drawing – режим за генерирање на технички цртежи
* Zoom to area – зголемување на делот
* Edit text – Едитирање на текст
* Тools -> Options -> Document properties - детали на документот/цртежот
* Choose font – одбирање на фонт
* View Layout – внесување на погледи
* Hidden lines removed – бришење на скриените линии/отвори
* Standard 3 view – Прикажување на трите стандардни погледи истовремено
* View palette – Добивање на повеќе стандардни погледи истовремено
* Model items – предмети на моделот
* Source – извор
* Entire model – Целиот модел
* Iпрmport items into all views – вметни ги предметите во сите погледи
* Marked for Drawings - Маркирано за цртање
* Eliminated duplicates – Елиминирање на дупликати
* Rebuild – промена на димензиите
* Sheet scale – големина на страната

## ПРИМЕР БРОЈ 12

* Base point – Базичната/стандардната точка
* Spline – закривено ребро/цртање на криви

## ПРИМЕР БРОЈ 13

* Shell – за праење на дупка/правоаголен отвор
* Merge result – за да добиеме едно тело од повеќе, да ги споиме
* Auto select и Selected bodies – кога се активни овие карактеристики се врши спојување на било кое тело со кое се пресекува

## ПРИМЕР БРОЈ 14

* Hole wizard – волшебник за отвори (прај отвори)
* Coincident – зависност (спојување на површини)
* Toolbox – за внесување на алатки
* Edit toolbox component – уредување на компонентата
* Length – за зголемување на завртките

## ПРИМЕР БРОЈ 15

* Photo works 360 – се користи за избирање на сцена
* Appearences, Scenes and Decals – за да се појават сцените од директориумот
* Final Render od render tools – за креирање на комплетната слика
* Metal – matte and steel – за да изгледа како метал

## ПРИМЕР БРОЈ 16

* Curve па избираме Helix and Spirral – ова е за креирање на спирали
* Clockwise – за да се прај кружно (во насока на часовникот)
* Revolution – вртење

## ПРИМЕР БРОЈ 17

* Polygon – за цртање на шестоаголник
* Convert entities – конвертирање на ентитет

## ПРИМЕР БРОЈ 18

* Text – за внесување на текст
* Use document font –> font за менување на фонт
* Century gothic – избирање на Century gothic фонтот
* Font style -> избираме стил на фонтот
* Height – Висината/големината на фонтот

## ПРИМЕР БРОЈ 19

* First reference – се појавува избраната рамнина
* Sketch text – текст на скицата
* Wrap – стеснување на текст
* Wrap parameters – параметри на стеснувањето
* Emboss –
* Face for Wrap Sketch –
* Thickness – дебелина

## ПРИМЕР БРОЈ 20

* Base Flange/Tag – Половичен цртеж
* Bend radius – радиус на свиткување
* Propagate – додавање на периферни рабови
* Mirror phase/plane – пресликувањето на основната компонента и свиткувањето
* Bodies to mirror – избираме кое тело да го пресликаме
* Base Flange/Tag – Добивање на дополнителна компоента на делот од лим
* Sketch Bend – свиткување на скицата
* Fixed phase –
* Bend position – позиција на свиткување
* Material inside – внатрешен материјал(?)
* Bend angle – Агол на свиткување
* Unfold – да се отсвитка
* Mitterbend –

## ПРИМЕР БРОЈ 21

* Corаdial – зависност
* Display style – стил на дисплау
* Wireframe –
* Move component – преместување компоненти
* Edit component – Едитирање на компонент
* Cavity
* Uniform scaling –
* Display style – стил на дисплеј
* Back – заден поглед

## ПРИМЕР БРОЈ 22

* Tangent – зависност помеѓу линијата и кривата
* Centerpoint Arc – цртање на два лака од центарот
* Ellipse – цртање на елипса
* Partial Elipse – парцијална елипса
* Extruded surface – креирање површина
* Fillet surface –
* Planer Surface –