



GIBBSCAM 2024 CAM for
Production Machining

Verze 2024 Říjen 2024

Import těles



CAMBRIO

Obsah

ÚVOD	4
Definice	4
<hr/>	
IMPORT TĚLES	6
Práce s tělesy	6
Tělesa	6
Plochy	6
Pracovní prostor	6
Plovoucí lišta nástrojů	6
Lišta Příkazů	9
Lišta Modelování těles	9
Položky menu Tělesa	10
Změnit	10
Změny	12
Kontextová menu	12
Kontextové menu Tělesa	12
Volby režimu Výběr ploch	15
Kontextové menu Hrany	16
Vlastnosti	17
Informace o tělese	17
Součást, upínka nebo polotovár	18
Vzdálenost od profilu	18
Fyzikální vlastnosti	19
Vlastnosti vícenásobného tělesa	19
Odkladiště Těles	20
O Odkladišti těles	21
Kontextová menu Odkladiště těles	21
Kontextové menu Odkladiště těles	22
Kontextové menu stránky Odkladiště těles	23
Barevné zobrazení Odkladiště těles	23
Stránky Odkladiště těles	23
Prohlížení Odkladiště těles	24
Označování těles v Odkladišti těles	24
Preference	25
Preference Zobrazení	25
Vykreslování fazetek	26
Vytažení geometrie z Těles	27

KONVENCE 29

Text 29

Grafika 29

Odkazy na zdroje Online 30

INDEX 31

Úvod

Modul Import Těles slouží k načtení souborů, které obsahují modely těles a povrchů, provádění malých změn modelu a vytažení geometrie z modelu pro vytvoření obráběcích operací. V tomto dokumentu jsou uvedeny referenční a procedurální informace. Instruktažní cvičení, viz [Výukové příklady modulu Import Těles](#).

Tento dokument předpokládá, že máte základní znalosti o tvorbě geometrie, souřadnicových systémů a obrábění. Souřadnicové systémy - rozšiřující modul není nezbytný, ale rozšíří funkce modulu Import Těles. Další informace o GibbsCAM, viz příručky [Tvorba geometrie](#), [Frézovací modul](#) a [Souřadnicové systémy - rozšiřující modul](#).

Definice

Dále vypsané termíny a definice slouží k popisu objektů a prvků použitých v systému a v této příručce.

Těleso

Termín "těleso" je obecné označení pro prostorová plná tělesa i plochy (stěny). Plné těleso si lze představit jako kulečnickovou kouli, zatímco těleso z ploch by byl balón s nekonečně tenkou stěnou.

Plocha

Plocha je jeden povrch tělesa nebo plochy stěny. Jednotlivé plochy stěny mají kladnou a zápornou orientaci, zatímco těleso obsahuje pouze kladně orientované plochy. Plochy jsou povrchy, které "vědí" o ostatních površích, kterými jsou obklopeny. Například, strana krychle je považována za plochu. Každá plocha je ohraničena smyčkami. Jedna plocha je obklopena jednou smyčkou.

Povrch

Povrch je buď plocha nebo skupina ploch (záleží na způsobu vzniku povrchu) na tělese nebo strana plochy. Plochy mají dvě strany s povrchy a tělesa pouze jednu.

Plné těleso

Plné těleso je těleso, tvořené plochami a prostorem, který plochy ohraničují. Plná tělesa mají objem. Plná tělesa slouží jako stavební kameny při tvorbě modelů součástí v GibbsCAM. Na rozdíl od ploch, tělesa mají pouze kladnou stranu.

Povrch (plocha)

Povrch je plocha se dvěma stranami, kladnou a zápornou. Plocha nemá přiřazen objem nebo tloušťku.

Hrana

Hrana je křivka/přímka mezi dvěma plochami. Hrana tělesa musí mít k sobě připojeny přesně dvě plochy. Všimněte si, že více jak dvě plochy u hrany způsobí neplatné těleso. K hraně plochy (listu) může být připojena pouze jedna plocha.

Smyčka

Smyčka je řada spojených hran, které vymezí plochu.

Vrchol

Vrchol je koncový bod hrany.

Import těles

- “Práce s tělesy” na straně 6
- “Položky menu Tělesa” na straně 10
- “Vytažení geometrie z Těles ” na straně 27

Práce s tělesy

3D objekt může být tvořen tělesy nebo plochami. Z těles lze vytáhnout geometrii pro obábění. Modul Import Těles uživatelům umožňuje importovat tělesa a obrábět je bez modulu SolidSurfacer. V této první sekci se budeme zabývat položkami Rozhraní a detaily 3D modelů. V druhé sekci se budeme zabývat vytažením geometrie pro obrábění modelu.

Tělesa

Modely těles mají objem. Tělesa je možné zobrazit jako drátěný model, ale označovat lze pouze vykreslená tělesa.

Plochy

Plochy nemají tloušťku nebo objem. Plocha bere v úvahu další plochy, které ji obklopují. Plochy mohou být složeny z jedné nebo více dalších ploch. Podobně jako tělesa, plochy mohou být definovány jako součást, polotovar nebo upínka. Při importování souborů s plochami je každý objekt typu plocha načten jako samostatná plocha.

Samostatné těleso

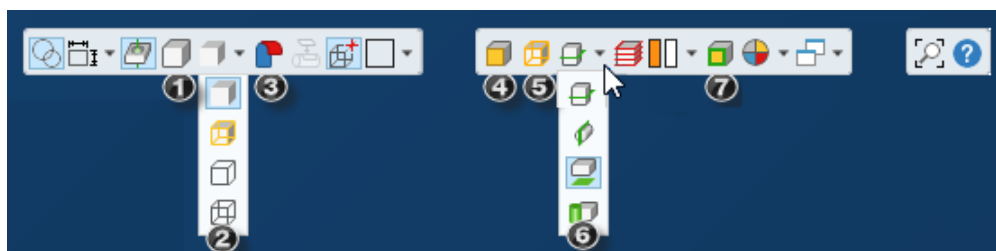
Každé těleso je buď jeden spojený objekt, nazývaný samostatné těleso nebo jeden, nespojený objekt, nazývaný sdružené těleso. Sdružená tělesa lze rozdělit, a vytvořit tak samostatná tělesa. Viz funkce Oddělení na následující straně.

Pracovní prostor

Tělesa existují v pracovním prostoru nebo Odkladišti těles (pokud je zobrazeno). Tělesa nejsou obsažena v hladinách. Tělesa jsou přiřazena do souřadnicového systému, v kterém byla vytvořena.

Plovoucí lišta nástrojů

Plovoucí Lišta nástrojů obsahuje pět položek, které jsou součástí rozhraní Importu těles. Podrobnější popis těchto položek Plovoucí lišty nástrojů naleznete v sekci Rozhraní v manuálu [Začínáme s GibbsCAM](#).



- | | |
|--------------------------|----------------|
| 1. Zobrazit tělesa | 4. Výběr ploch |
| 2. Plochy/Drátěný model | 5. Výběr hran |
| 3. Označit Stranu Plochy | |



Zobrazit tělesa

Toto tlačítko zobrazí nebo skryje všechny objekty, včetně ploch.



Plochy/Drátěný model

Zobrazí plně vystínované objekty nebo jednoduchý drátěný model.



Označit Stranu Plochy

Označí kladnou nebo zápornou stranu plochy.



Výběr ploch

Aktivuje/deaktivuje režim výběru ploch.



Výběr hran

Zvolte režim výběru hran (pouze viditelné hrany, všechny hrany) nebo deaktivace výběru hran.

Šestá položka na plovoucí liště nástrojů, **Režim barev**, obsahuje dvě položky, které jsou velmi užitečné pro tělesa a plochy.

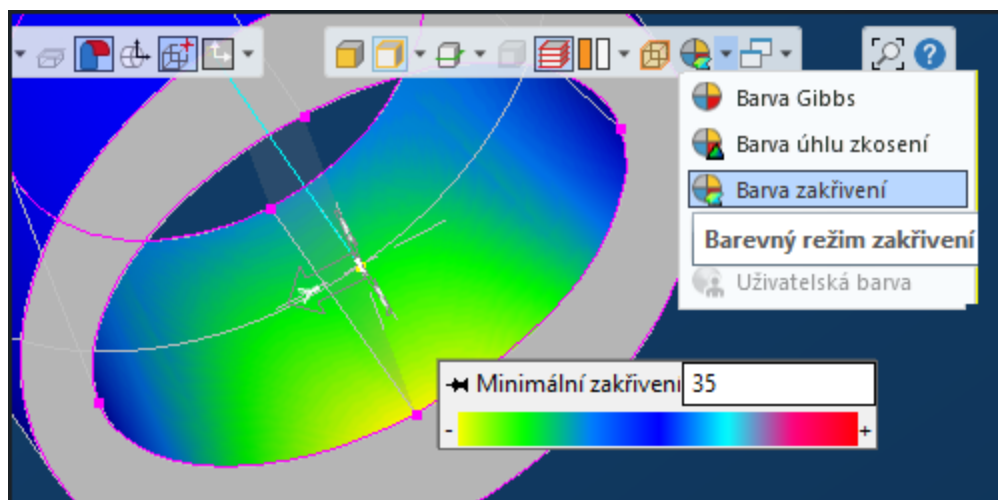


Barva úhlu zkosení a



Barva zakřivení


Tyto dva režimy vám rychle a snadno umožní vizualizovat úhly a zakřivení. V obou režimech model zobrazuje svá tělesa a plochy prostřednictvím spektra barev daného režimu. Můžete najet kurzorem myši nad těleso a počkat na zobrazení plovoucího dialogu. Pak, tak jak přejíždíte myší po tělese, aktualizuje se podle toho hodnota v textovém poli.



Oba režimy vám umožňují vybrat buď neoznačenou barevnou rampu (škálu), která sahá od nuly do maxima nebo jinou, označenou barevnou rampu, která sahá od maximálních záporných hodnot vlevo, do maximálních kladných hodnot vpravo.

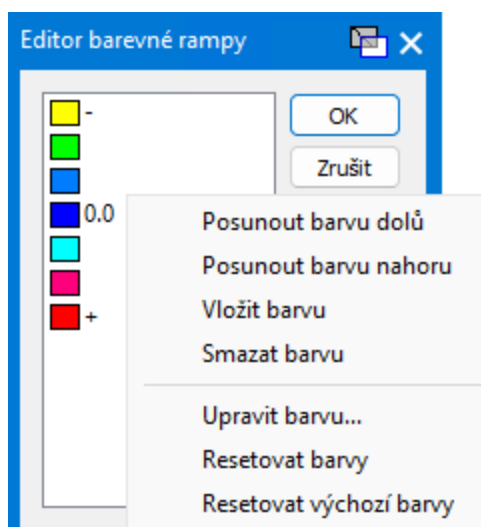
Přepínáním mezi označenými a neoznačenými: Klikněte pravým tlačítkem na titulní proužek dialogu Zakřivení a použijte kontextové menu pro přepínání vašich preferencí následujícím způsobem:

- Pro **Úhel úkosu** jsou volby Úhel úkosu a \pm Úhel úkosu.
- Pro **Zakřivení** můžete přepínat zapnutí a vypnutí Signované zakřivení a můžete také zvolit typ zakřivení, které má být měreno: Min, Max, Střední nebo Gaussovo.




Výchozí označená barevná rampa, , sahá od žluté (maximální záporná) přes modrou (nula) po červenou (maximální kladnou hodnotu).

Výchozí neoznačená barevná rampa, , sahá od modré (nula) po žlutou (maximum).

Můžete, chcete-li, upravit barevnou rampu, klikněte na ni pravým tlačítkem a zvolte Upravit. V Editoru barevné rampy, zobrazeném níže, můžete kliknout pravým tlačítkem na jakoukoliv barvu a posunout ji tak dolů (vlevo na rampě) nebo nahoru (vpravo), nebo ji smazat. Kontextové menu editoru vám také umožňuje vložit novou barvu nebo upravit stávající barvu. Výběr barvy je popsán v "Vzhled".

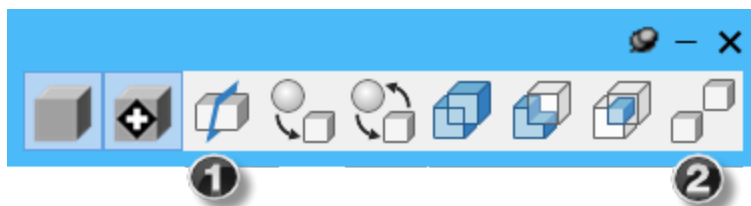


Lišta Příkazů

Dvě tlačítka na Liště příkazů jsou hlavní částí funkcí Importu Těles. Lišty Tvoření ploch  a Modelování těles  pomáhají vytvářet a provádět změny objektů a **Odkladiště Těles**  je organizační nádoba na objekty.

Lišta Modelování těles

Klikněte na tlačítko Modelování těles v liště příkazů pro otevření lišty Modelování těles. Všechny modelovací funkce, které se používají při práci s tělesy, jsou přístupné z této lišty. Modul Import Těles umožňuje použít řezy a oddělování těles a ploch.



1. Rozříznout
2. Oddělení

Rozříznout

Tato funkce rozřízne vybraná tělesa nebo plochy na samostatné objekty. Entitou řezu může být buď aktuální souřadnicový systém (CS) nebo vybraná plocha. Při použití plochy jako nástroje řezů musí tato plocha zasahovat přes celý díl. Pokud je při kliknutí na toto tlačítko vybráno nějaké těleso a plocha, bude těleso rozříznuto na dvě samostatná tělesa v místě, kde vybraná plocha tělesem prochází. Obdobně, pokud jsou vybrány dvě plochy, první vybraná plocha bude rozříznuta tam, kde druhá protíná první. Rozříznutí tělesa plochou je druhem Booleovské operace; proto bude plocha zničena nebo smazána hned po dokončení operace. Funkce řezu

pracuje také pouze tehdy, pokud je vybráno těleso nebo plocha. V takovém případě bude těleso nebo plocha říznuta aktuálním souřadnicovým systémem. Operaci řezu je doporučeno provádět co nejdříve v modelovacím procesu, protože roviny při řezu účinkují jako velmi velké (potenciálně nekonečné) nože a mohou nechtěně rozříznout i jiné entity.



Oddělení

Tato funkce oddělí vybrané sdružené těleso.

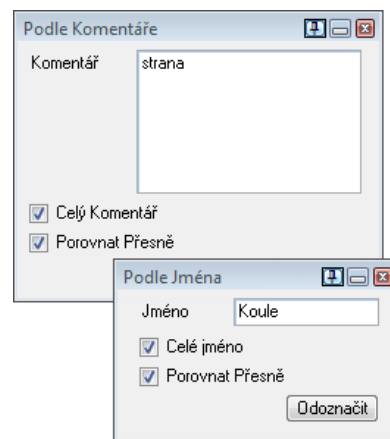
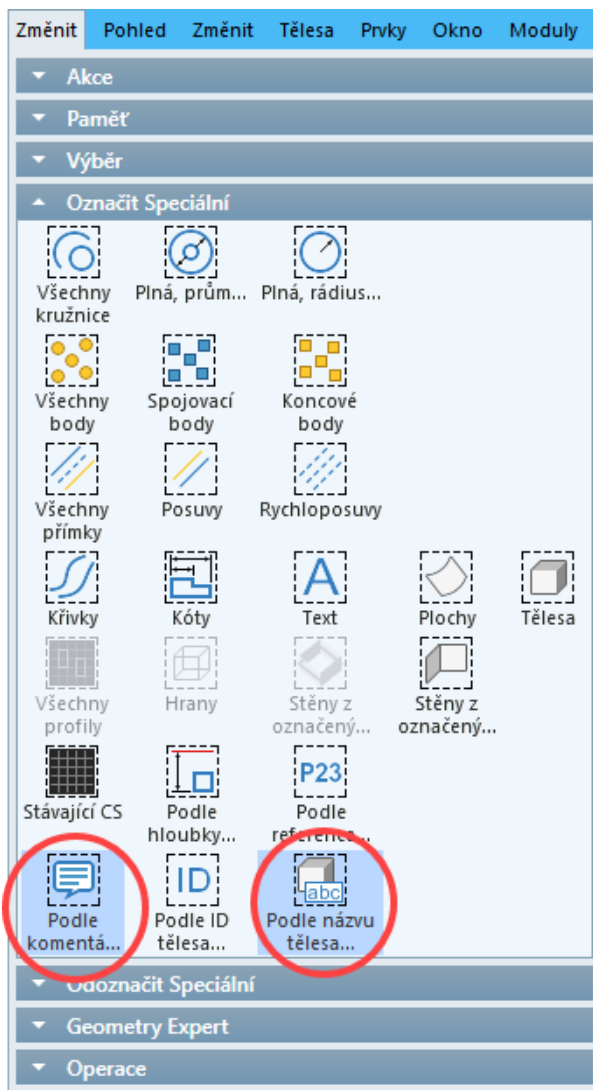
Položky menu Tělesa

- [“Změnit” na straně 10](#)
- [“Změny” na straně 12](#)

Změnit

Označit speciální

Podmenu **Označit speciální** obsahuje položky, které vám umožňují omezit váš výběr jen na některé položky. Příkaz **Stěny z Označených Hran** označí všechny plochy, které jsou tečné k vybraným hranám a kolmé k aktuálnímu souřadnicovému systému. **Podle jména** a **Podle komentáře tělesa** umožní vybrat tělesa zadáním jejich názvu nebo komentáře do příslušného dialogu.



Odoznačit Speciální

Menu Odoznačit speciální obsahuje podobné položky jako menu Označit, ale objekty vždy odoznačí (místo označení).

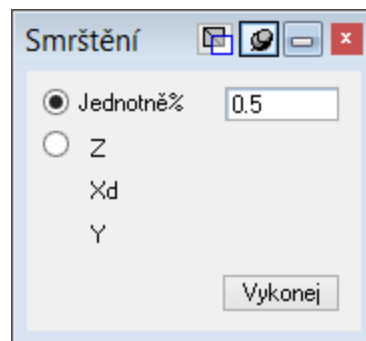
Změny



Smrštění:

Smrštění kompenzuje míru zmenšení taveniny uvnitř formy při odlévání. Provede buď jednotné nebo osové zmenšení nebo zvětšení vybraných těles. Rozsah smrštění je od -10% do 10%. Smrštění také může být pro různé osy různé.

$$\text{VÝSLEDNÝ ROZMĚR} = (100 - \text{SMRŠTĚNÍ\%}) * \text{VÝCHOZÍ ROZMĚR} / 100$$



Přepnutí strany plochy:

Tato položka se hodí při převodu ploch na tělesa pomocí volby transformace do objemů **Offset**. Při převodu ploch na tělesa offsetováním musí být offset vypočten od jedné nebo druhé strany plochy. Nastavení offsetu **Max** a **Min** jsou uvažována od jedné ze stran plochy. Aby byl offset proveden z druhé strany, použijte příkaz **Přepnutí strany plochy**.

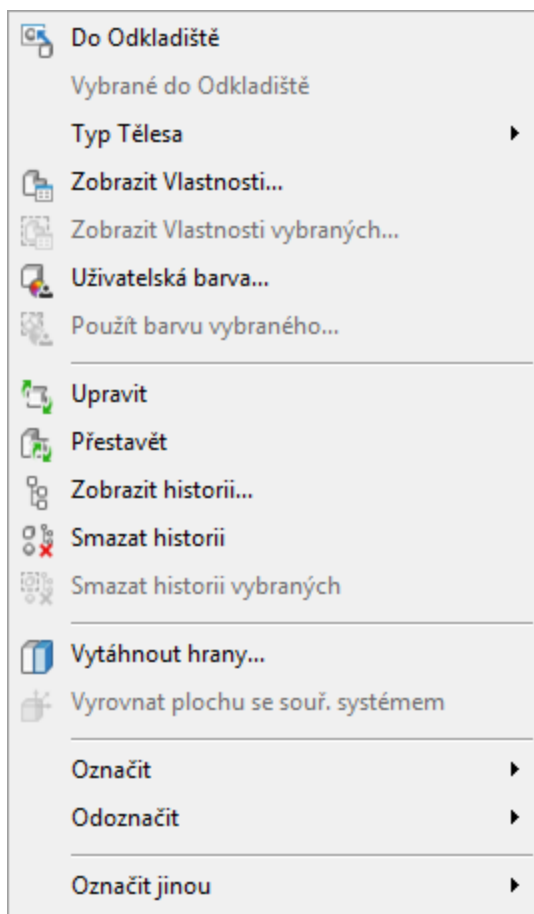
Kontextová menu

Kontextová menu se otevírají kliknutím pravým tlačítkem na těleso nebo hranu.

- [“Kontextové menu Tělesa” na straně 12](#)
- [“Kontextové menu Hrany” na straně 16](#)

Kontextové menu Tělesa


Kontextové menu tělesa otevřete kliknutím pravým tlačítkem na těleso nebo záznam v historii.



 Do odkladiště/Z odkladiště:

Do odkladiště umístí vybrané těleso do Odkladiště těles. Pokud je těleso v Odkladišti těles, volba Z odkladiště ho přemístí do pracovního prostoru. Tato funkce nepůsobí na vícečetné výběry.


Funkce označování pro vícečetné výběry, viz [“Vlastnosti vícenásobného tělesa” na straně 19.](#)


 Vybrané do/z odkladiště:

Přemístí všechna vybraná těleso do nebo z Odkladiště těles.


Typ tělesa

Označí vybrané těleso jako  Součást,  Polotovár,  Upínka,  Polotovár - Jen Zobrazit,

 Upínky - Jen Zobrazit. Další podrobnosti o těchto volbách viz [“Vlastnosti vícenásobného tělesa” na straně 19.](#)

 Zobrazit vlastnosti:

Otevře dialog Vlastnosti tělesa nebo plochy. Další informace viz [“Vlastnosti” na straně 17.](#)

 Zobrazit vlastnosti vybraných:

Zobrazí vlastnosti všech právě vybraných těles. Viz [“Vlastnosti” na straně 17](#) a [“Vlastnosti vícenásobného tělesa” na straně 19.](#)



Uživatelská barva:

Aktivuje zobrazení uživatelské barvy jednotlivých hran nebo ploch. Viz “Vlastnosti” na straně 17 a “Vlastnosti vícenásobného tělesa” na straně 19.



Použít barvu vybraného:

Změní barvu všech právě označených ploch nebo těles. Viz “Vlastnosti” na straně 17 a “Vlastnosti vícenásobného tělesa” na straně 19.



Upravit:

Režim Upravit mode vrátí vybrané těleso zpět do stavu jako při jeho vzniku, aby mohlo být upraveno. Vybrané těleso je vykresleno červeně a všechny provedené změny trvale nahradí vybrané těleso. Pro zrušení režimu Upravit **klikněte pravým tlačítkem** na těleso a zvolte Ukončit Upravování nebo klikněte na červené těleso.



Přestavět:

Přestaví výpis Historie a zpracuje všechny změny provedené pomocí Upravit, Zaměnit nebo Nahradit do nového konečného modelu součásti. Funkce Přestavět je omezena v tom, že modely nemohou být přestavěny, pokud změny vyžadují významnou změnu topologie. Pokud změna například vytvořila nějakého nové hrany, konečný model nelze přestavět.



Zobrazit historii:

Výpis Historie zobrazuje proces vytvoření vybraného tělesa. Ve výpisu Historie se zobrazí všechna tělesa použitá pro vybrané těleso. Pro obnovení skrytého tělesa ve výpisu Historie zpět do Pracovního prostoru dvakrát klikněte na ikonu ve výpisu Historie.



Smazat historii:

Smaže historii vybraného tělesa a v podstatě tak změní těleso na základní těleso. Tento úkon nelze vrátit zpět.



Vytáhnout hrany:

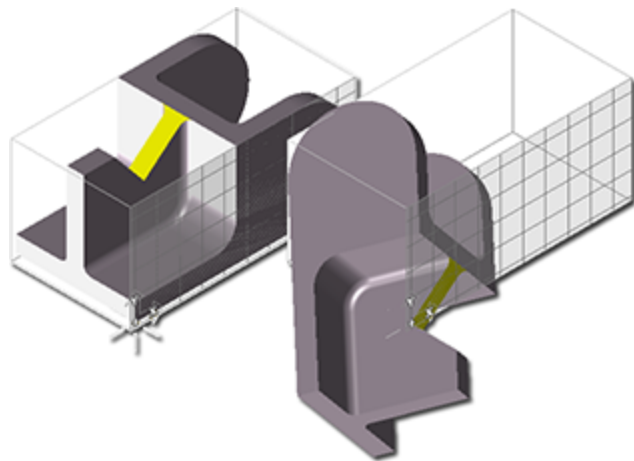
Vytáhne vybrané hrany a vytvoří z nich geometrii. Pamatujte prosím, že to může chvíli trvat v závislosti na množství vybrané geometrie.



Vyrovnat plochu do CS:

Když je aktivní Výběr ploch, můžete označit plochu a vyrovnat ji s aktuálním souřadnicovým systémem (CS). Klikněte pravým tlačítkem na plochu pro aktivaci tohoto příkazu. Tento příkaz natočí součást k souřadnicovému systému stejně, jako podle tohoto postupu.

- Vytvořte nový souřadnicový systém (CS) z cílového souřadnicového systému, tedy systém, do kterého chcete provést vyrovnání.



- b. Vyberte rovnou, válcovou nebo složitou plochu.
- c. Zvolte **Vyrovnat Rovinu Skrz & Posunout** (volba z menu pravého tlačítka myši) nebo **Alt-**klikněte na tlačítko **Vyrovnat CS**. Pro válec použijte **Vyrovnat CS kolmo & Posunout**.
- d. Použijte na těleso příkaz **Změnit CS (XYZ)** pro jeho přiřazení do nového souřadnicového systému (CS).
- e. Vyberte cílový souřadnicový systém (CS).
- f. Použijte na těleso příkaz **Změnit CS (HVD)** pro jeho přiřazení do cílového souřadnicového systému (CS) a jeho přesunutí.
- g. Smažte nový souřadnicový systém (CS).



Volby režimu Výběr ploch

Dále popsané volby pro označování a rušení označení ploch jsou k dispozici pouze pokud je systém v režimu Výběr ploch. Tyto volby se hodí, je-li nutné označit několik ploch kvůli modelovacím nebo obráběcím funkcím a zbaví vás nutnosti označovat jednu plochu po druhé.



Tečné plochy:

Označí nebo zruší označení cílové plochy a všech ploch, které tečně navazují.



Plochy Nahoře:

Označí/zruší označení sousedních ploch, mají-li horní ohraničení, které leží nad horním ohraničením cílové plochy. Dále se rozvětví na všechny přiléhající plochy sousedních ploch a zopakujte označení/zrušení označení s použitím horního ohraničení sousedních ploch jakožto podmínky (namísto cílové plochy). Pro rovné plochy, které sousedí s cílovou plochou, platí zvláštní podmínka. Jsou označeny/zrušeno jejich označení podle dolního ohraničení cílové plochy.



Plochy Dole:

Označí/zruší označení sousedních ploch, mají-li dolní ohraničení, které leží pod dolním ohraničením cílové plochy. Pak použije ohraničení přiléhajících ploch a zopakuje označení/zrušení označení. Přiléhající rovné plochy jsou nicméně označeny/zrušeno jejich označení na základě horního ohraničení cílové plochy.



Plochy pater:

Označí/zruší označení všech ploch pater připojených k cílové ploše. Plocha patra je přibližně kolmá (normální) k ose hloubky aktuálního souřadnicového systému (CS); aproximace se nastavuje hodnotou **Tolerance úhlu Dno / Stěna** zadávanou v **Soubor > Preference > Rozhraní > Výběr**.



Plochy Stěn:

Označí nebo zruší označení cílové plochy a připojené plochy, která je rovnoběžná s hloubkou aktuálního souřadnicového systému (CS). Jsou označeny i šikmé stěny, které spadají do hodnoty **Tolerance úhlu Dno / Stěna**, zadané v **Soubor > Preference > Rozhraní > Výběr**.



3D Plochy:

Označí/zruší označení ploch spojených s cílovou plochou, které nejsou definované ani jako patro, ani jako stěna. Pak se rozvětví na přiléhající plochy a označení/zruší jejich označení pomocí stejného algoritmu.



Přechodné Plochy:

Označí/zruší označení všech přechodných ploch připojených k cílové ploše. Přechodná plocha je plynulý přechod, který je připojen ke stěně a ploše patra.

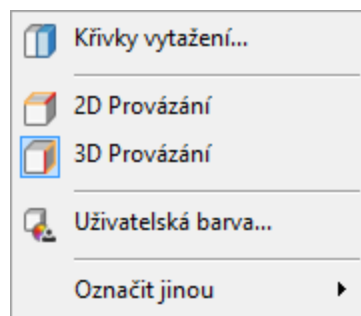


Zaoblení:

Označí/zruší označení všech ploch zaoblení s konstantním rádiusem, které jsou připojené k cílové ploše. Cílová plocha je označena také. Systém označí jen zaoblení, která mají stejný konstantní rádius jako cílová plocha, pokud je cílová plocha zaoblení.

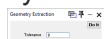
Kontextové menu Hrany

Kliknutí pravým tlačítkem na vybranou hranu zpřístupní volby, které mají vliv na výběr hran. Když dvakrát kliknete na hranu, systém se pokusí vytvořit uzavřenou smyčku hran se začátkem od vybrané hrany. Volby **2D Provázání** a **3D Provázání** ovlivňují, jak systém zvolí v jednotlivých vrcholech další hranu, která bude připojena.



Vytáhnout hrany:

Když zvolíte tuto volbu, otevře se dialog **Vytažení geometrie**, který vám umožňuje zadat hodnotu **Tolerance**. Když kliknete na **Vykonej**, všechny hrany ve výběru budou vytaženy a zkopírovány do geometrie jako přímky, oblouky a kružnice.



Všimněte si, že v tělesech, která byla spojena s velkou tolerancí, jako například tělesa importovaná z jiných CAD programů ve formátu IGES nebo STEP, nebo importovaná z PTC Creo Parametric (Pro/E) nebo z Catie, mohou zůstat mezery mezi plochami v tělese, které nejsou vidět ve vyobrazení tělesa, kvůli tolerancím CAD programu. Pro vytažení geometrie z takových těles doporučujeme použít modul: V nabídce **Moduly** v sekci **Tělesa**, klikněte na **Křivky vytažení**.



Hranu vyrovnat s Horizontálou CS:

Tato volba je k dispozici pouze je-li vybraná lineární hrana. Použití způsobí otočení tělesa v 2D tak, je vybraná hrana rovnoběžná s horizontální osou (H) souřadnicového systému (CS) bez posunutí počátku



2D Provázání:

Když zvolíte tuto možnost, dvojí kliknutí na hranu se pokusí vybrat smyčku hran, které jsou v rovině se stávajícím souřadnicovým systémem (CS) (nebo k němu co nejbliž) a vznikne tak 2D smyčka. Pokud existuje ve vrcholu víc než jedna volba, systém vybere tu, která je nejbližší stejnému směru.

**3D Provázání:**

Když zvolíte tuto možnost, dvojí kliknutí na hranu se pokusí vybrat smyčku hran, které jsou kolmo ke stávajícímu souřadnicovému systému (CS) (nebo k němu co nejbliž) a vznikne tak 3D smyčka.

**Uživatelská barva:**

To otevře dialog **Nastavit barvu** umožňující přiřadit hodnoty průhlednosti a barvy jednotlivým hranám.

Označit jinou:

Tak se zobrazí seznam hran, které se protínají s vybranou hranou. Vyberte ze seznamu. Můžete vybrat i celé těleso.

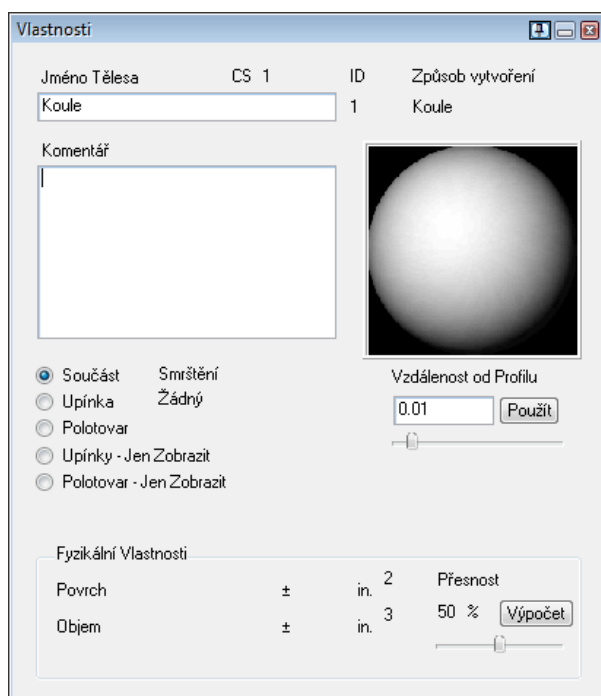
Vlastnosti

Informace o tělese

Přístup k dialogu **Vlastnosti** se otevírá z kontextového menu tělesa. Další informace viz [Kontextové menu Tělesa](#).

Dialog **Vlastnosti** obsahuje položky, které se vztahují k vybranému tělesu. Můžete změnit jméno tělesa nebo plochy a zadat komentář. Souřadnicový systém, který byl naposledy upraven pro vybrané těleso nebo plochu, se zobrazuje v dialogu nahoře. ID je systémem přiřazené kladné celé číslo, které poskytuje unikátní identifikaci každého tělesa. Způsob vytvoření vypisuje úkony, které byly použity pro vytvoření aktuálního tělesa, jako je například Import, Koule, Vytažení, atd.

Když je dialog **Vlastnosti** otevřený a vyberete-li jiné těleso, dialog **Vlastnosti** se aktualizuje, aby odpovídal vybranému tělesu. Můžete vybrat tělesa v dialogu **Historie** a zobrazovat je v dialogu **Vlastnosti** označováním ikony krychle v seznamu **Historie**.



Součást, upínka nebo polotovár

Tělesa a plochy mohou být označeny jako **Součást**, **Upínka** nebo **Polotovár**. Navíc jsou k dispozici volby **Upínka - Jen zobrazit** a **Polotovár - Jen zobrazit**. Tělesa a plochy jsou po vytvoření ve výchozím nastavení označeny jako **Součást**, pokud nedojde ke změně nastavení v tomto dialogu. Těleso nebo plochy, označené jako **Upínka**, jsou vykresleny červeně a používají se jako omezení při vytváření obráběcích operací. Tělesa a plochy, označené jako **Polotovár**, jsou vykresleny tmavě modře a používají se jako výchozí stav polotovaru při vytváření obráběcích operací.

Upínka - Jen zobrazit a **Polotovár - Jen zobrazit** zobrazí těleso jako upínku nebo polotovár a používá se při grafické simulaci, ale ne při výpočtu generování dráhy nástroje. Pokud jsou přítomna nějaká tělesa typu polotovár nebo upínka, systém se v některých případech může pokusit použít 3D dráhu nástroje namísto 2D. Nutnost zohlednit potenciálně stovky těles upínek při generování dráhy nástroje, může zpomalit výkon systému. Použití polotovaru **Jen zobrazit** a nastavení upínek může výrazně zlepšit výkon systému, kvůli čemuž je tato funkce velmi důležitá pro TMS.

Vzdálenost od profilu

Vzdálenost od profilu nastavuje stupeň fazetkování vybraného tělesa nebo plochy. Pro změnu vzdálenosti od profilu zadejte hodnotu a klikněte na tlačítko **Použít**. Tato hodnota se použije pouze na vybrané těleso nebo plochu. Další informace viz [Vykreslování fazetek](#).

Fyzikální vlastnosti

Sekce **Fyzikální vlastnosti** obsahuje výpočty povrchů těles a ploch, výpočet objemu těles a obvodové kalkulace ploch. Sekce **Fyzikální vlastnosti** obsahuje posuvník **Přesnost** a tlačítko **Výpočet**. Posuvník **Přesnost** určuje čas na zpracování a úsilí, které se věnuje kalkulacím. S posuvníkem blíže k zápornému konci rozsahu jsou kalkulace méně přesné a naopak. Všimněte si, že všechny výpočty spadají do určitého rozsahu přesnosti, bez ohledu na nastavení přesnosti posuvníku.

Procentní hodnota přímo neodpovídá výpočtu v tom, že přesnost 0% stále poskytuje rozumnou přesnost výpočtu. Nastavení **Přesnosti** ovlivňuje dobu zpracování výpočtu. Se zvyšující se složitostí těles se prodlužuje i doba výpočtu. V některých případech může být žádoucí snížit přednost a tak proces urychlit. Systém vždy nabízí toleranci přesnosti +/-, takže můžete monitorovat přesnost výpočtů.

Dále jsou uvedeny konverzní hodnoty pro převod objemu v krychlových palcích, jak je zobrazeno v dialogu **Vlastnosti** na hodnoty v uncích a litrech.

1 krychlový palec = 0.55409 oz.

1 oz. = 29.57353 ml

Fyzikální Vlastnosti			
Povrch	495.05	± 1.6119	cm ²
Objem	775.3	± 2.48838	cm ³

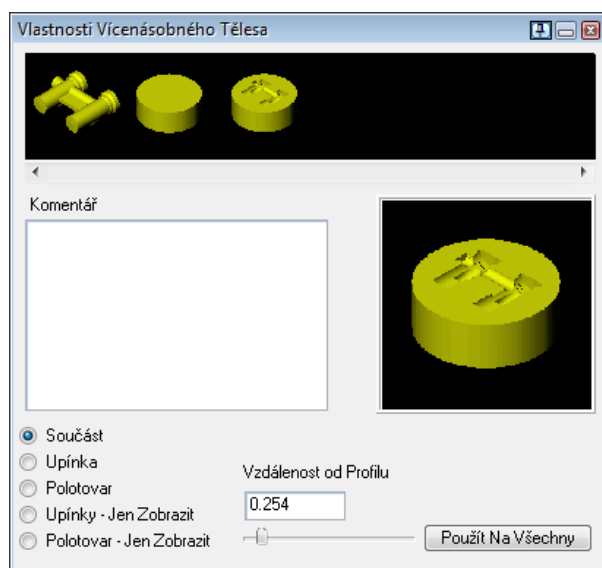
Přesnost: 0 % Výpočet

Naměřené hodnoty vlastností tělesa

Vlastnosti vícenásobného tělesa

Dialog **Vlastnosti** sdruženého tělesa se objeví, pokud vyberete víc než jedno těleso a pak zvolíte příkaz **Vlastnosti**. Tento dialog se používá pro přiřazení vlastností více tělesům najednou.

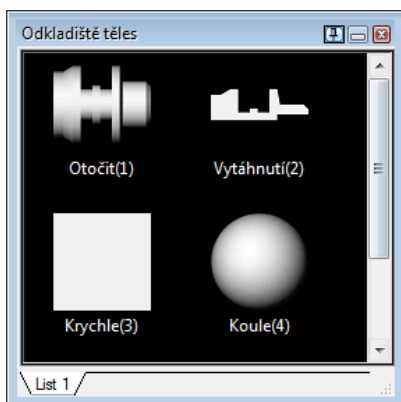
Přidejte nebo změňte tělesa v dialogu tím, že změníte výběr. Rychle definujte všechna tělesa v dialogu jako typ **Součást**, **Upínku** nebo **Polotovaru**. Můžete také nastavit **Vzdálenost od profilu** a přidat **Komentář**. Klikněte na **Použít Na Všechny** pro použití nového nastavení na všechna tělesa v dialogu.



Odkladiště Těles

Pro otevření okna Odkladiště těles z hlavní lišty klikněte na  Odkladiště těles. Odkladiště těles můžete použít pro uspořádání Pracovního prostoru a odkládání těles při jejich vytváření.

Dvakrát klikněte na těleso a přemístěte ho z Pracovního prostoru do Odkladiště těles. Tělesa můžete přemísťovat mezi Pracovním prostorem a Odkladištěm těles také pomocí voleb Do odkladiště/Z odkladiště a Označené z/do odkladiště. Viz [“Kontextové menu Tělesa” na straně 12](#) a [“Kontextové menu Odkladiště těles” na straně 22](#). Volby v Odkladišti těles jsou aktivní, když je Odkladiště těles otevřeno. Můžete například označit, upravit a obrábět položky v Odkladišti těles. Tělesa v Odkladišti těles se zobrazují jako ikony, které lze označovat, přesouvat a měnit jejich velikost.



Ikony v Odkladišti těles se změnou velikostí

Položky v Odkladišti těles můžete přeskupit jejich přetažením. Pro zobrazení těles v Odkladišti těles jako malé nebo velké ikony, dlaždice nebo jako podrobný seznam použijte položky

Viz [“Kontextové menu Odkladiště těles” na straně 22](#). Můžete také zvolit, které informace chcete u položek zobrazit, například ID těles a způsob vytvoření tělesa.

O Odkladišti těles

V Odkladišti těles jsou zobrazeny ikony s náhledem na těleso ve stavu, v jakém bylo při přemístění do Odkladiště. Přemístění nebo změna velikosti ikon nemá vliv na příslušná tělesa. Na ikony nemají vliv tlačítka plovoucí lišty úkonů, jako jsou Zobrazit tělesa, Plochy/Drátěný model, Označit Stranu Plochy a barevné režimy.

Přemístění tělesa do Odkladiště těles:

Dvojitým kliknutím na těleso v Pracovním prostoru nebo kliknutím pravým tlačítkem na těleso a výběr volby Do odkladiště z kontextového menu. Objekt se přemístí na list Odkladiště těles. List Odkladiště těles, na které je objekt umístěn, závisí na tom, zda už objekt v Odkladišti těles byl:

- Pokud už objekt v Odkladišti těles byl, je umístěn na list Odkladiště těles, na kterém už byl a tento list se i zobrazí.
- Pokud ještě objekt v Odkladišti těles nebyl, je umístěn na naposledy zobrazený list Odkladiště těles.

Zmenšení nebo zvětšení ikon v Odkladišti těles:

Klikněte do Odkladiště těles a zvolte **CTRL+kolečko myši**. Ikony se zvětší nebo zmenší na všech listech Odkladiště těles, které jsou nastaveny, aby zobrazovaly tělesa jako Velké ikony nebo Ikony. Viz [“Prohlížení Odkladiště těles” na straně 24](#).

Přesunutí objektu z Odkladiště těles do pracovního prostoru:

Dvakrát klikněte na objekt na stránce Odkladiště těles. Objekt se zobrazí v Pracovním prostoru.

Kontextová menu Odkladiště těles

Při práci s Odkladištěm těles můžete využívat tato kontextová menu:

- [“Kontextové menu Odkladiště těles” na straně 22](#)
- [“Kontextové menu stránky Odkladiště těles” na straně 23](#)

Kontextové menu Odkladiště těles

Pro přístup do kontextového menu Odkladiště těles klikněte pravým tlačítkem kamkoliv na titulní proužek Odkladiště těles. V kontextovém menu Odkladiště těles jsou dále uvedené položky.

Vyčistit list:

Uspořádá ikony v Odkladišti těles na vybraném listu tak, aby byly vidět všechny ikony a nepřekrývaly se.

Vyčistit odkladiště těles:

Uspořádá ikony v Odkladišti těles tak, aby byly vidět všechny ikony a nepřekrývaly se.

Označené do odkladiště:

Umístí všechna označená tělesa a plochy z kreslicího okna do Odkladiště těles.

Vybrané z odkladiště:

Vezme všechny v Odkladišti těles vybrané ikony a umístí tělesa/plochy z Odkladiště tělesa zpět do kreslicího okna.

Označit/Odoznačit odkladiště těles:

Označí nebo zruší označení všechna tělesa v Odkladišti těles. Lze to použít pro lokalizaci problémových oblastí pomocí analyzování souborů s povrchy.

Výběr/zrušení výběru listu:

Označí nebo zruší označení všechna tělesa na listu.

Označit/Odoznačit pracovní prostor:

Označí nebo zruší označení všech objektů (včetně těles a geometrie) v Pracovním prostoru. Lze to použít pro lokalizaci problémových oblastí pomocí analyzování souborů s povrchy.

Zobrazení:

Kliknutím na Zobrazení se zobrazí tyto položky.

Velké ikony:

Zobrazí velké ikony v Odkladišti těles.

Malé ikony:

Zobrazí velké ikony v Odkladišti těles.

Podrobnosti:

Zobrazí podrobný seznam ikon Odkladiště těles.

Ikony:

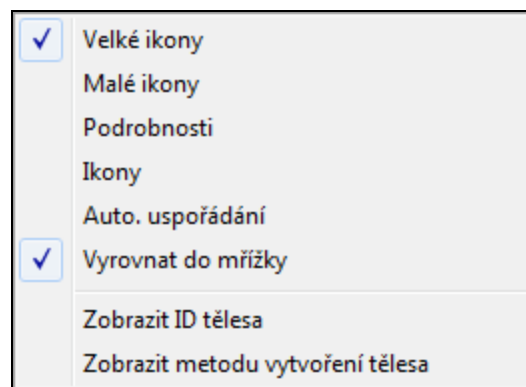
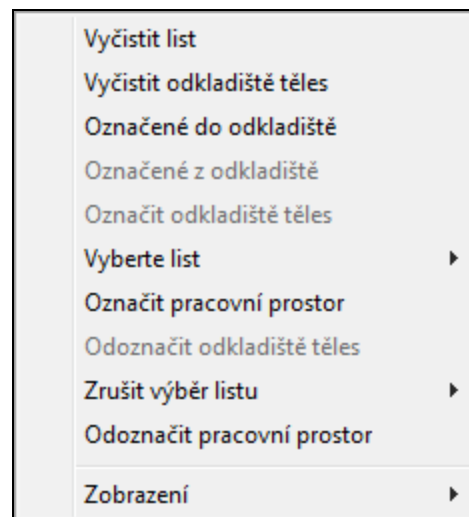
Uspořádá ikony v Odkladišti těles jako dlaždice s typem tělesa nebo plochy, způsobem vytvoření, identifikací tělesa, vzdáleností od profilu a aktuálním souřadnicovým systémem (CS).

Automatické uspořádání:

Automaticky uspořádá ikony v Odkladišti těles tak, aby byly vidět všechny ikony a nepřekrývaly se.

Vyrovnat do mřížky:

Vyrovná ikony v Odkladišti těles do mřížky.



Zobrazit ID tělesa:

Zobrazí identifikace tělesa u ikon v Odkladišti těles.

Zobrazit metodu vytvoření tělesa:

Zobrazí metodu vytvoření u ikon v Odkladišti těles.

Kontextové menu stránky Odkladiště těles

Kontextové menu listu Odkladiště těles otevřete kliknutím pravým tlačítkem na záložku listu na spodku okna Odkladiště těles. Viz [“Odkladiště Těles” na straně 20](#). V tomto menu můžete vkládat, mazat a přejmenovávat listy.

Barevné zobrazení Odkladiště těles

Objekty v Odkladišti těles se zobrazují v těchto barvách:

Barva	Typ tělesa	Vybrané nebo nevybrané
Šedá	Těleso	Nevybrané.
Světle modrá	Plocha	Nevybrané.
Tmavě modrá	Polotovar	Nevybrané.
Červená	Upínka	Nevybrané.
Červená	Těleso v režimu "Přepsání"	Vybrané.
Žlutá	Součást (těleso nebo plocha)	Vybrané.
Pruhování červená/žlutá	Upínka	Vybrané.
Pruhování šedá/černá	Polotovar	Vybrané.

Poznámka: Bez ohledu na Vámi nastavené barevné preference se objekty v Odkladišti těles zobrazí v barvách podle tabulky výše.

Stránky Odkladiště těles

Do Odkladiště těles lze přidávat listy a uspořádat a kategorizovat položky v Odkladišti těles. List otevřete kliknutím na záložku daného listu. Pro přidávání, mazání a přejmenovávání listů použijte [“Kontextové menu stránky Odkladiště těles” na straně 23](#). Změna pořadí listů se provádí kliknutím a držením záložky listu a jejím přetažením do nové polohy.

V Odkladišti těles lze vytvořit větší počet listů. Každý list si uchovává své vlastní nastavení zobrazení. Když vytvoříte nový list, nastavení jeho zobrazení nejdříve odpovídá nastavení naposledy zobrazeného listu.

Objekty můžete přemísťovat z jednoho listu Odkladiště těles tak, že je označíte a přetáhnete na jinou záložku; jak kurzor najede na záložku, zobrazí se náhled na list. Nový list Odkladiště těles můžete rychle vytvořit přetažením výběru z Odkladiště těles na prázdné místo napravo od záložky zcela vpravo.

Pro vložení, smazání nebo přejmenování listu Odkladiště těles klikněte pravým tlačítkem na příslušnou záložku. Šedý název záložky znamená prázdný list. Smazat lze pouze prázdné listy.

Můžete zvolit **Vyčistit list** z kontextového menu a provést tak jednorázové Automatické uspořádání aktuálního listu bez změny nastavení zobrazení. Z kontextového menu můžete zvolit **Vyčistit odkladiště těles** pro smazání všech prázdných listů a na všech zbývajících listech provést **Vyčistit list**.

Prohlížení Odkladiště těles

Zobrazení nebo úprava nastavení zobrazení listu v Odkladišti těles:

1. Zobrazte list
2. Klikněte pravým tlačítkem na titulní proužek Odkladiště těles a zvolte Zobrazení.
3. Vyberte volbu, kterou chcete. Podle tabulky níže vyberte vzhled, který chcete použít.

Volba	Výsledek
Velké nebo Malé ikony	Na listu se zobrazí pouze ikona každého tělesa a jeho jméno.
Podrobnosti nebo Ikony	Na listu se zobrazí ikona každého tělesa s názvem, typem (Součást, Polotovar nebo Upínka), rozlišení (vzdálenost od profilu) a souřadnicový systém (CS).
Vyrovnat do mřížky	Ikony se tak nemohou překrývat.
Automatické uspořádání	Tak nevznikají prázdná místa a překrývání. Umístění ikony na listu závisí na velikosti okna Odkladiště těles: Ikony se umísťují do horního řádku zleva doprava a pak do dalšího řádku, atd..

Označování těles v Odkladišti těles

Výběry mohou obsahovat tělesa na jednom, několika nebo všech listech Odkladiště těles a mohou obsahovat nebo naopak vyloučit objekty v Pracovním prostoru.

Pro označení tělesa a zrušení označení všech ostatních klikněte na těleso.

Pro přidání nebo odebrání tělesa z výběru na něj **Ctrl+klikněte**.

Pro označení všech objektů v Pracovním prostoru a na právě zobrazeném listu Odkladiště těles klikněte na Označit vše v nabídce Úpravy.

- Volby v menu Úpravy > Výběr (a Ctrl+A) fungují pouze na tělesa v Pracovním prostoru a právě zobrazeném listu Odkladiště těles.
- Volby v menu Úpravy > Odoznačit a Úpravy > Invertovat výběr fungují na všechna tělesa, tedy v Pracovním prostoru a na všechny listy v Odkladišti těles.


Označení nebo zrušení označení objektů na všech listech provedete kliknutím pravým tlačítkem na titulní proužek Odkladiště těles a použitím voleb Označit odkladiště těles nebo Odoznačit odkladiště těles z kontextového menu.

Pro přidání všech těles na listu do aktuálního výběru, vyberte list kliknutím na Vyberte list z kontextového menu Odkladiště těles. Pro odebrání všech těles listu z výběru použijte kontextové menu Zrušit výběr listu pro určení listu. Nelze označit nebo zrušit označení prázdných listů.

Položky kontextového menu, jako jsou Označené do odkladiště, Zobrazit vlastnosti vybraných nebo Použít barvu vybraného fungují na všechny objekty ve výběru.

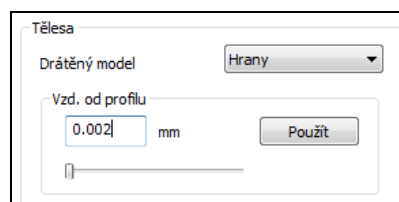
Preference

Přístup do preferencí GibbsCAM:

Z nabídky **Soubor** zvolte  **Preference**.


Tato kapitola popisuje položky na záložce **Zobrazení**, které ovlivňují grafické zobrazení těles a ploch. Pro zobrazení preferencí nastavení klikněte na záložku **Zobrazení**. Můžete nastavit stupeň fazetkování při grafické simulaci operací. Viz [“Vykreslování fazetek” na straně 26](#).

Tělesa lze zobrazit jako vykreslené trojrozměrné objekty nebo drátěné modely. Tlačítko **Plochy/Drátěný model** v plovoucí liště nástrojů určuje, zda budou tělesa a plochy vykresleny jako objekty nebo drátěné modely. Nastavení **Drátěný model** definuje, zda se zobrazí hran nebo plošky těles. Další informace o Preferencích, viz příručka [Základní manuál](#).

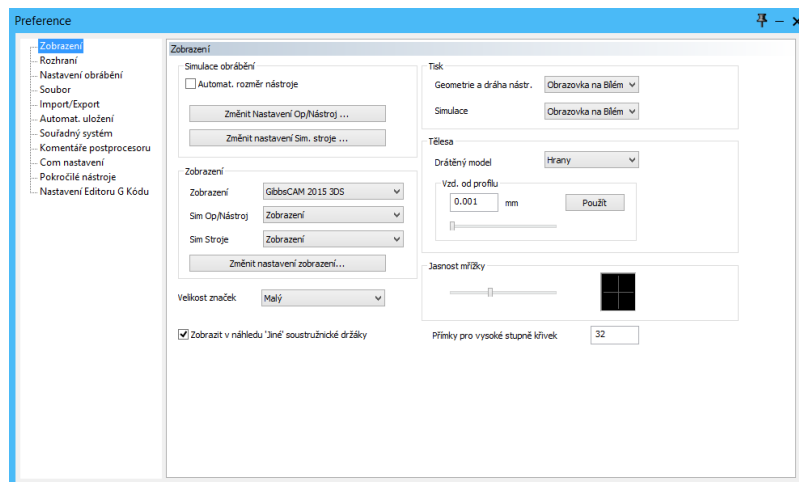


Preference Zobrazení

Pro otevření preferencí GibbsCAM:

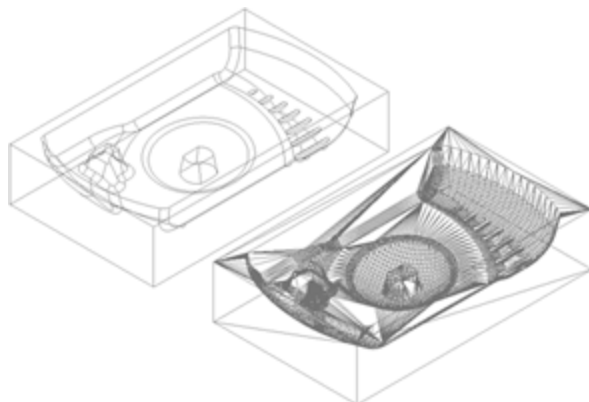
Z nabídky **Soubor** zvolte  **Preference**.

Tato kapitola popisuje položky na záložce **Zobrazení**, které ovlivňují grafické zobrazení těles a ploch. Další informace o Preferencích, viz příručka [Základní manuál](#).



Drátěný model:

Tělesa a plochy mohou být zobrazeny jako vykreslené objekty nebo jako drátěný model. Tlačítko Plochy/Drátěný model v plovoucí liště nástrojů určuje, zda budou tělesa a plochy vykresleny jako plné objekty nebo drátěné modely. Toto nastavení vám umožňuje nastavit, zda systém zobrazuje hrany nebo plošky těles nebo ploch podle volby v sekci Drátěný model.

**Vzdálenost od Profilu:**

Zadejte celkovou vzdálenost od profilu součástí. Vzdálenost od profilu určuje rozlišení fazetek při vykreslování těles a ploch. Klikněte na tlačítko Použít pro dokončení změny tolerance fazetek vybraných těles, současně s nastavením hodnoty pro nová tělesa, která budou vytvořena v budoucnosti. Další informace o nastavení Vzdálenosti od Profilů viz [“Vykreslování fazetek” na straně 26](#).

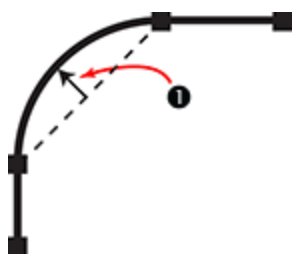
Vykreslování fazetek

Simulace je proces vytvoření obrazu modelu na obrazovce. Při vykreslování těles dochází k jejich fazetkování. Plošky (fazetky) jsou malé rovinné povrchy, které tvoří vykreslený model. Čím více plošek je vykresleno, tím přesněji model připomíná skutečný matematický model a tím déle systému trvá vykreslení takového modelu. Fazetkování ovlivňuje kvalitu vykreslených těles. Ovlivňuje také celkový výkon a rychlost systému. Vzdálenost od profilu pro fazetkování by měla být nastavena na hodnotu, která vyvažuje kvalitu modelu a výkon systému.

Poznámka: Tolerance fazetkování neovlivňuje tolerance obrábění, pouze vykreslení na obrazovce.

Tolerance, použitá pro obrábění ploch, se nastavuje lokálně v dialogích procesů na záložce Tělesa > dialog Pokročilá nastavení a je označena jako Tolerance obrábění a globálně v dialogu Tabulka nastavení jako Použít všeobecná nastavení pro tělesa > Tolerance pro hrubování. Je to specifikace, která určuje, jak přesně bude dráha nástroje kopírovat povrch.

Počet plošek, použitých pro vykreslení modelu, je stanoven vzdáleností od profilu. Profil je rovná čára, spojující jakékoliv dva body na oblouku nebo kružnici. Vzdálenost od profilu je vzdálenost od profilu k oblouku nebo kružnici (viz obrázek níže). Čím menší vzdálenost od profilu, tím blíže bude ploška k oblouku nebo kružnici a tím lepší vykreslené zobrazení tělesa nebo plochy (to je 2D popis vzdálenosti od profilu; systém používá 3D vzdálenost od profilu pro fazetkování těles a ploch, ale obecný princip je stejný).




1. Vzdálenost od profilu

Vzdálenost od profilu

Systém používá globální vzdálenost od profilu pro fazetkování na celý model součásti. Globální vzdálenost od profilu se aplikuje na všechna tělesa a plochy, která jsou vytvářena nebo importována.

Nastavení globální vzdálenosti od profilu:

1. Klikněte na **Soubor** >  **Preference**. Zobrazí se dialog Preference.
2. Klikněte na záložku **Zobrazení**.
3. Jako **Vzdálenost od profilu** запиšte do textového pole číslo, nebo hodnotu změňte přetažením posuvníku.

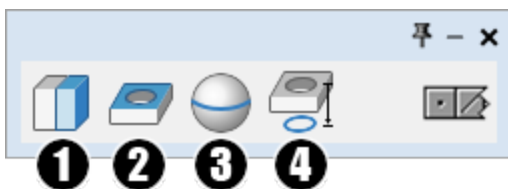
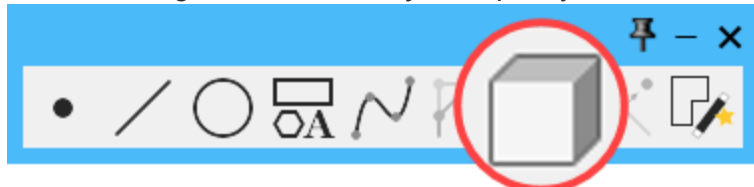
Můžete nastavit různou vzdálenost od profilu pro fazetkování jednotlivých těles a ploch. Dialog **Vlastnosti**, který se otevírá kliknutím pravým tlačítkem na těleso nebo plochu, obsahuje hodnotu vzdálenosti od profilu, která bude použita jen pro fazetkování vybraného tělesa nebo plochy. Další informace viz [Vlastnosti](#).

Vytažení geometrie z Těles



Geometrie z Tělesa

Lišta Tvorba geometrie obsahuje lištu pro vytažení hran a děr:

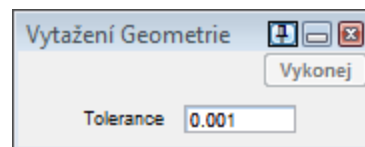


1. Vytažení Geometrie
2. Vytažení Děř



Vytažení Geometrie

Vytažení geometrie z vybraných ploch nebo hran tělesa se řídí Tolerancí. Pokud vybrané hrany tvoří uzavřenou smyčku, tak budou vytvořeny spojitě tvary. Geometrie se vytvoří po kliknutí na **Vykonej** v dialogu Vytažení geometrie.



Tolerance

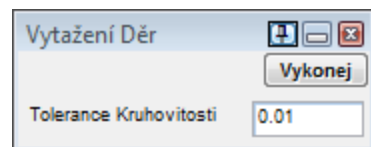
Pokud lze získanou křivku v zadané toleranci převést na úsečky nebo kružnice, bude převedena. Větší hodnota tolerance převede více hraničních splinů (křivek) na přímky a kružnice, zatímco užší tolerance zachová objekty tak, jak jsou definovány na modelu.

součástí. Pokud je vytahovaná geometrie jednoznačně tvořena kružnicí nebo přímkou, je doporučená hodnota tolerance nula.



Vytažení Děř

Pro vytvoření kružnice z díry v tělese podle **Tolerance Kruhovitosti** označte vnitřní plochy díry nebo označte celý model pro vytažení všech děř, které jsou definovány v aktuálním souřadnicovém systému (CS).



Před použitím funkce lze také označit celé těleso nebo plochu a systém ve výběru prohledá všechny plochy, aby na nich našel všechny díry. Díra musí mít stěny kolmé k aktuálnímu Souřadnicovému systému (CS). Kromě toho, obvodové hrany díry musí být buď kružnice nebo spline (křivka), nemůže to být lomená čára (přímkové útvary aproximující kružnici). Po vykonání Vytažení Děř bude všechna výsledná geometrie tvořena z kružnic. Všechny křivkové obvodové hrany děř, které spadají do zadané **Tolerance kruhovitosti**, budou vytaženy jako kružnice. Obvodové hrany tvořené křivkami, které se neblíží kružnici uvnitř zadané tolerance, nebudou vytaženy. Hloubka Vytažené geometrie bude odpovídat dnu díry (děř), což usnadňuje uživateli určit hloubku pro vrtací operace.

Konvence

GibbsCAM dokumentace používá dva speciální fonty pro znázornění **textu na obrazovce** a **stisknutí kláves nebo použití myši**. Ostatní konvence v textu a grafice se používají pro zřejmou informaci, pro potlačení nerelevantních informací nebo pro označení odkazů.

Text

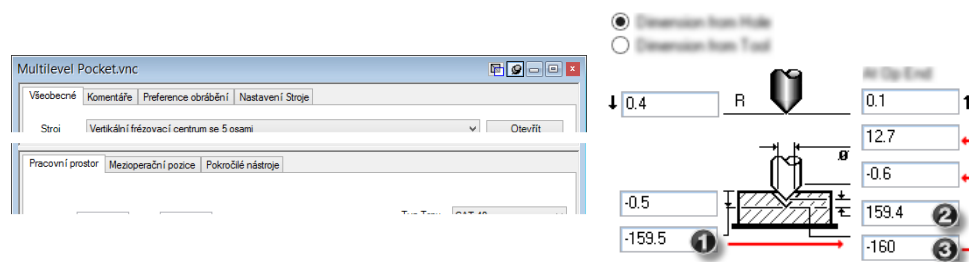
Text na obrazovce. Text s tímto vzhledem označuje text, který se zobrazuje v GibbsCAM nebo na monitoru. Typickým příkladem je tlačítko nebo textový dialog.

Stisknutí klávesy/myš. Text s tímto vzhledem označuje stisknutí klávesy nebo použití myši, například **Ctrl+C** nebo **kliknutí pravým tlačítkem**.

Kód. Text s tímto vzhledem indikuje kód v programu, jako jsou například řádky v makru nebo blok G-kódu.

Grafika

Některé obrázky jsou upravené pro potlačení nerelevantních informací. “Utržená” hrana znamená záměrné vynechání. Část obrázku může být rozmazaná nebo zamlžená pro zvýraznění popisované položky. Například:



Popisky na obrázku jsou obvykle očíslované (viz výše) a někdy obsahují i zelené kroužky, šipky nebo spojnice pro zaměření pozornosti na určitou část obrázku.

Slabě zelené hranice, které obepínají oblasti s grafikou, obvykle zvýrazňují mapu obrázků. V online nápovědě nebo PDF prohlížeči můžete kliknout na zeleně ohraničenou oblast pro následování odkazu.

Odkazy na zdroje Online

Odkaz	URL	Akce / popis
Přejít	http://www.GibbsCAM.com	Otevře hlavní stránky GibbsCAM.
Přejít	https://online.gibbscam.com	Otevře stránky s omezeným přístupem obsahující materiál ke stažení. Vyžaduje účet GibbsCAM Online služby - pro nastavení účtu se obraťte na podporu GibbsCAM.
Přejít	https://store.GibbsCAM.com	Otevře stránky GibbsCAM Student Store.
Přejít	https://Macros.GibbsCAM.com	Otevře wiki (encyklopedii) obsahující dokumentaci a příklady maker GibbsCAM. Vyžaduje účet GibbsCAM.
Přejít	http://kb01.GibbsCAM.com	Otevře články ve znalostní databázi, Konturovací operace používající nástroje pro frézování závitů , který podrobně popisuje správný způsob programování konturovacích procesů používající nástroje pro frézování závitů.
Přejít	mailto:Support@gibbscam.com	Spustí vašeho poštovního klienta a vytvoří novou zprávu adresovanou oddělení technické podpory CAMBRIO pro GibbsCAM.
Přejít	mailto:Registration@gibbscam.com	Spustí vašeho poštovního klienta a vytvoří novou zprávu adresovanou oddělení registrace CAMBRIO pro GibbsCAM.
Přejít	mailto:Sales@gibbscam.com	Spustí vašeho poštovního klienta a vytvoří novou zprávu adresovanou oddělení prodeje CAMBRIO pro GibbsCAM.
Přejít	http://www.autodesk.com/inventor	Otevře externí stránky, které obsahují další informace o produktech Autodesk Inventor.
Přejít	http://www.celeritive.com	Otevře externí internetové stránky, které obsahují další informace o tvorbě ultra-výkonné dráhy nástroje VoluMill (UHPT) od společnosti Celeritive Technologies.
Přejít	http://www.predator-software.com	Otevře externí stránky, které obsahují další informace o CNC editoru a virtuálním CNC prohlížeči od Predator Software, Inc.

Index

#

2D Chain 16
3D Chain 16-17
3D Faces, Body Select context item 16

A

Advanced Settings 26
Align Edge to CS H 16
Align Face To CS
 Body context menu 14
Align to Grid 22
aligning solids 16
Arranging items, Body Bag 20
Atomic Body 14
Auto Arrange 22

B

Bag It 20
 Body context item 13
Bag Selected 13, 20, 22
Bodies
 comments 17
 naming 17
Body 9
 definition of 4
Body Bag 6, 22
 arranging items 20
 button 9
 clean-up 24
 detailed list 20
 icons 20
 List 20
 pages 23
 selecting bodies 24
 Tiles 20

Body Bag context menu

Bag Selected 25
Deselect Page 25
Select Page 25
Show Properties of Selected 25
User Color of Selected 25

Body Bag objects

colors 23

Body Bag page

context menu 23

Body Bag pages

adding 23
arranging objects 24
clean-up 24
deleting 23
inserting 23
moving objects 23
renaming 23
view settings 23-24

Body Type 13

Boundary 15

C

Chord Height 18-19, 26
 global setting 27

Chord height
 faceting 27

Circularity Tolerance 28

Clean Up Body Bag 22

Clear History 14

Colors

Body Bag objects 23

Comments

bodies 17

Coordinate Systems 6

D

Deselect 11
 Body Bag 22
 Tangent Faces 15
 Wall Faces 15
 Workspace 22
Detail 22
Display preferences 25
 setting 25
 viewing 25
Dormant Bodies in History 14

E

Edge 7
 definition of 4
Edge Drawing 26
Edge Loop 16-17, 28
Edge Selection
 2D & 3D 16
Edit menu
 Deselect 24
 Invert Selection 24
 Select All 24
Enlarge Solid 12
Extract Edges 16
Extract Edges plug-in 16
Extract Edges, using Edge context
 menu 16

F

Face 7
 definition of 4
Face Selection 15
Faces Above, Body Select context
 item 15
Faces Below, Body Select context
 item 15
Facet Drawing 26
Faceting
 chord height 27
Faceting Tolerance 26

Facets 26-27
Fillets, Body Select context item 16
Fixture
 Display Only 18
Fixtures
 designating body as 18-19
Flat Face 15
Floor Faces, Select
 Body context menu 15
Floor/Wall Angle Tolerance 15

G

Geometry
 From Solids 27
Geometry Extraction 27
Graphics Preferences 25

H

History 14
History list 14
Hole Extraction 28

I

Icons, Body Bag 20

L

Large Icons 22
List, Body Bag 20
Loop
 definition of 5
Lower boundary 15

M

Main palette 9
Multi-lump bodies 10
Multiple properties dialog 19

N

Naming Bodies 17
Neighboring faces 15

O

Object colors
 Body Bag 23
Offset
 Solidifying 12

P

Page tab, Body Bag 23
Pages, Body Bag 23
Palettes
 Main (Top level) 9
Part, body definition 18
Part, designating body as a 19
Physical Properties of a solid 19
Preferences
 display 25
 setting 25
 viewing 25
Properties
 Body context menu 13
Properties dialog 17, 19, 27

R

Rebuild Body 14
Recreate Body 14
Red Body 14
Reduce size of solid 12
Render Shaded Objects 7
Render/Wireframe button 25-26
Rendering of bodies 26

S

Select
 Body Bag 22

Tangent Faces 15
Wall Faces 15
Workspace 22

Selecting
 By Body Comment 10
 By Body Name 10
 edges 16
 Walls From Selected Edges 10

Separate function 10

Sheet 7
 definition of 4, 6
 Toggle Side 12

Sheet Side 7

Show Properties of Selected 13-14

Show Solid Creation Method 23

Show Solid ID 23

Show Solids 7

Shrinkage 12

Slice function 9

Small Icons 22

Solid
 definition of 4
 Definition of 6

Solid Modeling 9

Solid Modeling palette 9

Solids Button 9

Splines 28

Stock
 Designating body as 18-19
 designating body as 18
 Display Only 18

Surface
 Definition of 4

Surface Area, calculating 19

Surface Machining Tolerance 26

Surfaces button 9

T

Tab, Body Bag page 23

Tangent Faces
 Body Select context item 15

Target Face 15

Taskbar 6

Tiles 22
Tiles, Body Bag 20
Top Level palette 9
Transition Faces, Body Select context
item 16

U

Un-Bag It 20
Body context item 13
Un-Bag Selected 20, 22
Upper boundary 15
Use Global Settings for Solids 26

V

Vertex 16
definition of 5
View 22
View items, Body Bag 20
Volume, calculating 19

W

Wall Faces, Body Select context item 15
Wire Drawing 26
Wireframe View 7
Workgroups 6
Workspace 6