

## Настройка на Solid Edge

Може да увеличите производителността, използвайки Solid Edge персонализирани конструктивни построения.

- Добавяне на команди към и изтриване на команди от инструментариума [Quick Access](#).
- Създаване на потребителски ленти с команди, за подобряване на производителността.
- Създаване на нови клавишни комбинации, за подобряване на работния процес.
- Промяна или изтриване на [клавиши по подразбиране в менютата за бърз достъп](#).
- [Добавяне или премахване на команди и други инструменти от лентата на статуса](#).
- Използване на [макроси](#) за ускорение на рутинните задачи.
- Създаване на потребителски дефинирани [шаблони](#), включващо свойства на документите, които често създавате.
- Промяна цвета на Solid Edge менюто или UI елементите чрез [Solid Edge Options](#).


Може да използвате командата [Customize Quick Access Toolbar](#) за достъп до диалоговата кутия Customize, която се използва за добавяне и премахване на команди от инструментариума Quick Access, за създаване на собствени ленти с команди и да добавяне и премахване на клавишни комбинации. Също може да анулирате потребителски инструменти и да ги върнете към тяхното начално състояние.

Може да използвате командата [Run Macro](#) от менюто Application, за достъп до диалоговата кутия Run Macro, която се използва за създаване, стартиране, обновяване или премахване на макроси.

## Персонализиране на потребителски интерфейс

Можете да използвате етикета Layout в диалоговата кутия Customize, за да създадете нов потребителски интерфейс или да направите промени към други доставени Solid Edge.



1. От инструментариума Quick Access, щракнете стрелката Customize ,
2. В диалоговата кутия Customize, щракнете етикета Layout.

**Забележка:** В диалоговата кутия Customize, Solid Edge темите са изброени в зависимост от тяхното предназначение. Следващата таблица представлява кръстосана препратка между името на темата и името на темата на потребителския интерфейс, която виждате след инсталиране на нова версия на Solid Edge.

User persona theme name	Maps to this user interface theme
New to CAD	Maximum Assistance
SolidWorks Experience	Some Assistance
Solid Edge Expert	Maximum Workspace
Solid Edge Default	Balanced

3. От етикета Layout (Customize диалоговата кутия), направете едно от следните:

### Извършване на промени в Solid Edge тема

- a) От списъка Theme, изберете темата, която искате да промените.
- b) Изберете или махнете опциите на потребителски интерфейс, ако е необходимо.

c) Щракнете Save.

### Създаване тема на потребителски интерфейс

- a) От списъка Theme, изберете тема, която да използвате като базова за новата тема.
- b) Изберете или махнете опциите на потребителски интерфейс, ако е необходимо.
- c) Щракнете Save As.
- d) В диалоговата кутия Save Theme As, запишете уникално име за новата тема.

### Съвет:

- Когато създавате потребителски дефинирана тема от етикета Layout, също можете да приложите промени като използвате Keyboard, QAT, Ribbon, и етикетите Radial в диалоговата кутия Customize.
- Когато променят Solid Edge тема, само опциите на етикета Layout могат да бъдат променени. Ако не Ви харесват направените промени, можете да изберете бутона Reset от етикета Layout, за да възстановите опциите на потребителския интерфейс както следва:
  - За Solid Edge теми—Настройките на избраната тема са възстановени.
  - За потребителски дефинирани теми—Настройките на етикета Layout са възстановени към първоначалните на Solid Edge темата, от която е доставен потребителския интерфейс.

### Персонализиране на статусната лента

Командите и инструментите, които се намират на лентата за статуса по подразбиране се скриват и показват.

Включване и изключване на лентата за статус

1. Позиционирайте курсора върху статусната лента, която се намира в долния край на прозореца на приложението и щракнете с десен бутон.
2. На менюто Customize Status Bar направете едно следните неща:
  - Изчистете отметката пред позициите, които искате да скриете.
  - Задайте отметка пред позициите, които искате да покажете.

Потребителският интерфейс се актуализира, след като затворите менюто.

## Опции на Solid Edge

### Solid Edge опции

Може да внасяте много аспекти на вашата Solid Edge среда, използвайки диалоговата кутия Solid Edge Options. Може да отворите тази диалогова кутия, като изберете бутона Solid Edge Options намиращ се в долу в дясно на менюто [Application](#).

- [Разположение на файл](#)
- Цветове

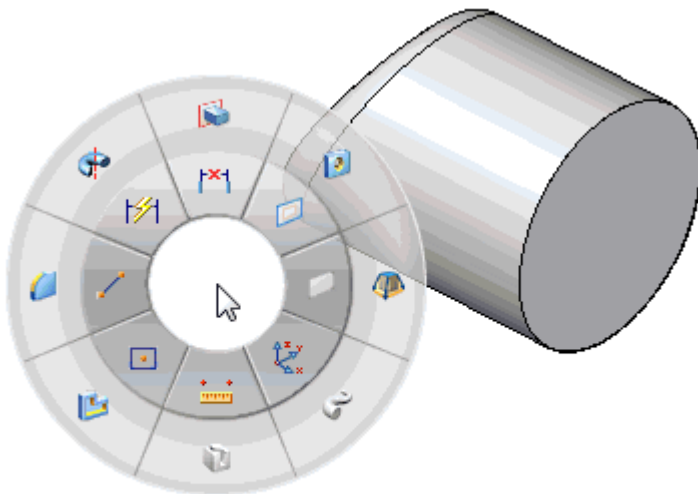
### Радиални менюта

В радиалните менюта командите са разположени в кръг около позицията на курсора.



Командите се намират в клинообразни региони. Командите могат да се избират като:

- Задръжете десния бутон на мишката, за да се покаже радиалното меню.
- Продължавайте да държите десния бутон на мишката, докато плъзгате курсора върху клина.
- Отпуснете бутона на мишката, за да активирате командата на този клин.



### Персонализиране на радиалното меню

Можете да персонализирате радиалното меню, за да улесните ефективното изпълнение на поставената задача.

- Можете да добавяте и премахвате команди, така че радиалното меню да съдържа най-често използваните команди.
- Можете да подредите командите чрез промяна на клиновете, върху които са разположени.

Добавяне на команди към радиалното меню

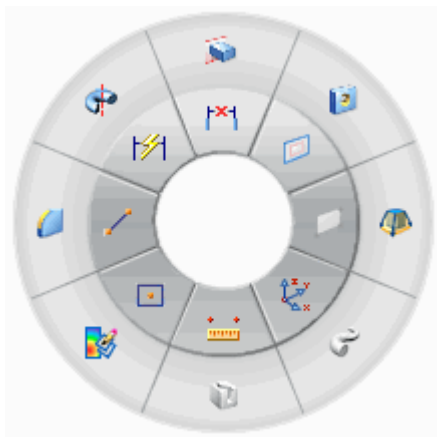
1. Отворете диалоговия прозорец Customize с използване на един от следните методи:
  - Щракнете с десен бутон команда от лентата и изберете Customize Quick Access Toolbar или Customize the Ribbon.
  - Щракнете стрелката и от падащия списък изберете Customize.



2. В диалоговия прозорец Customize изберете таба Radial Menu.
3. Изберете съответната среда от списъка *Environment to customize*
4. От списъка *Choose commands from* изберете категорията, съдържаща командата, която искате да добавите към радиалното меню.
5. От списъка *Commands*, разширете категорията и изберете командата.
6. Плъзнете командата към картинката на радиалното меню.



7. Пуснете командата върху клин от картинката на радиалното меню.



**Съвет:**

- Промените, които правите, са за избраната работната среда, така че можете да използвате различни настройки в различни среди. Това също така означава, че когато промените документи между Draft и Part, например, можете да персонализирате настройките си и на двете места.

## Персонализиране на клавиатурата

Можете да създадете потребителски клавишни комбинации, които да подпомогнат по-ефективното изпълнение на задачите ви. Можете да зададете клавишни комбинации за отделните команди. Можете да изтриете съществуващите клавишни комбинации по подразбиране или такива, които вие сте създали.

### Създаване на клавишна комбинация

- Отворете диалоговия прозорец, като използвате един от следните методи.
  - Щракнете с десен бутон лентата с менюта или лентата за бърз достъп и изберете **Customize Quick Access Toolbar**.
  - Щракнете стрелката в лентата за бърз достъп **Quick Access Toolbar**



и изберете **Customize**.

- В диалоговия прозорец **Customize** щракнете таб **Keyboard**.
- На страницата [Keyboard](#) изберете съответната среда от списъка *Environment to customize*.
- От списъка *Choose commands from*, изберете категорията, която съдържа командата, за която искате да зададете клавишна комбинация.

**Забележка:** Списъкът с команди се актуализира, в зависимост от избраната категория.

**Забележка:** Ако изберете опция **All Tabs**, разширете табовете и групите, за да видите отделните команди.

- Щракнете в полето **Modifier**, след което щракнете върху него отново, за да осъществите достъп до списък с валидни модификатори и изберете подходящата модификация.

**Забележка:** Не е нужно да се определя модификатор, ако искате да използвате функционален клавиш.

- В полето **Key** въведете произволен клавиш с номер или функционален бутон, който искате да използвате за бърз достъп.

**Забележка:** Ако оставите полето **Modifier** неопределено, кликнете в полето **Key** да се изложи списък от валидни функционални клавиши.

- В полето **Usage** изберете една от следните опции:
  - Use in specified environment only:** използвай бързите клавиши само за избраната от списъка *Environment to customize* среда.
  - Use in all environments:** използвай бързите клавиши във всички среди.

### Съвет:

- Можете да видите списъка с клавишните комбинации по подразбиране, като изберете опция **All Keyboard Assignments** от списъка *Choose commands from*.
- Можете да изпечатате клавишните назначения, като използвате бутона **Print**.

### Премахване на клавишни комбинации

- Щракнете в полето **Key** и натиснете клавиша **Delete**. Щракнете в друго поле.

Командата за бърз достъп се премахва.

## Персонализиране на лентата за бърз достъп Quick Access toolbar

Можете да персонализирате лентата за бърз достъп, за да по-ефективно изпълнение на вашите задачи.

- Можете да добавяте или премахвате команди, така че лентата за бърз достъп Quick Access toolbar да съдържа най-употребяваните команди.
- Можете да подредите командите, като промените реда и добавите разделители и дистанциращи елементи, за да ги групирате.
- Можете да преместите лентата за бърз достъп под или над командната лента.

### Добавяне на команди към Quick Access toolbar

1. Отворете диалоговия прозорец Customize, като използвате един от следните методи:
  - Щракнете с десен бутон команда в лентата и изберете Customize Quick Access Toolbar.



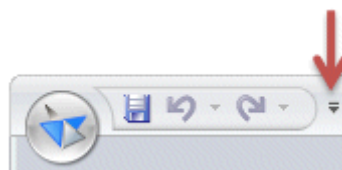
- Щракнете стрелката Customize More Commands.
2. В диалоговия прозорец Customize щракнете таба Quick Access.
3. Изберете съответната среда от списъка *Environment to customize*.
4. На страницата [Quick Access](#), от списъка *Choose commands from*, изберете категорията, съдържаща командата, която искате да добавите.
5. От списъка Commands изберете командата.
6. Щракнете Add.

#### Съвет:

- По-бърз начин за добавяне на една единствена команда към лентата с инструменти за бърз достъп е да щракнете с десния бутон иконата на команда от лентата и след това изберете Add To Quick Access.
- Промените, които правите, са изложени за избраната среда, така че можете да използвате различни настройки в различни среди. Това също така означава, че когато промените документи между Draft и Part, например, трябва да персонализирате настройките и на двете места, за да са налични на разположение същите опции.

### Премахване на команди от Quick Access toolbar

1. Отворете диалоговия прозорец Customize, като използвате един от следните методи:
  - Щракнете с десен бутон команда от лентата и изберете Customize Quick Access Toolbar.



- Щракнете стрелката Customize Quick Access Toolbar.
2. В диалоговия прозорец Customize щракнете Quick Access.
3. Изберете съответната среда от списъка *Environment to customize*.

4. На страницата [Quick Access](#), от дясна страна, изберете командата, която искате да премахнете от инструментариума.
5. Щракнете Remove.

**Съвет:** По-лесен метод за премахване на команда или група команди е щракване с десен бутон в Quick Access toolbar и избиране на опция Remove From Quick Access Toolbar.

### Организиране на командите в Quick Access toolbar

1. Отворете диалоговия прозорец Customize, като използвате следните методи:
  - Щракнете с десен бутон командата в лентата и изберете Customize Quick Access Toolbar.



- Щракнете стрелката Customize Quick Access Toolbar менюто изберете Customize.
2. В диалоговия прозорец Customize щракнете таб Quick Access.
3. Изберете съответната среда от списъка *Environment to customize*.
4. На страницата [Quick Access](#) в дясната колона изберете командата, която искате да преместите.
5. Щракнете бутона Move Up или Move Down, докато командата се позиционира на желаното място.

Можете също така да организирате добавените команди, чрез вмъкване на вертикален разделител или дистанционен елемент, за да ги гупирате.

1. От дясната колона, изберете командата, която искате да се яви пред сепаратора или дистанционния елемент.
2. Щракнете бутона Separator или Spacer.

Прекъснатата, хоризонтална линия или интервал се показва в списъка с команди в диалоговия прозорец Customize.

На лентата за бърз достъп Quick Access toolbar се показва вертикален разделител, като този:



#### Съвет:

- Разделители и интервали се добавят след текущо избраната команда.
- Не можете да вмъкнете разделител или интервал, като първи или последен елемент в списъка, но можете да го преместите с използване на бутоните Move Up и Move Down.
- Можете да изтриете разделител или интервал с бутона Remove.

### Преместване на Quick Access toolbar

- Щракнете с десен бутон лентата и направете едно от следните неща:
  - Изберете команда *Show Quick Access Toolbar Below The Ribbon*.

Така ще преместите директно лентата над графичния прозорец. По този начин се прави място за повече добавени бързи команди.

- Изберете *Show Quick Access Toolbar Above The Ribbon*.

Това възстановява лентата с инструменти за бърз достъп до нейното месторазположение по подразбиране в горната част на прозореца на приложението.

### Customize Quick Access Toolbar команда

Показва диалогов прозорец Customize, в който можете да персонализирате лентата за бърз достъп Quick Access toolbar и клавиатурата, така че да отговарят на вашия работен поток.

- Използвайте страницата [Quick Access\(от диалоговия прозорец Customize\)](#) за да добавите, премахнете или пренаредите командите от лентата за бърз достъп Quick Access toolbar.
- Използвайте страницата [Keyboard \(от диалоговия прозорец Customize\)](#), за да създадете потребителска клавишна комбинация и за да промените или изтриете клавишните комбинации по подразбиране.
- Използвайте страницата [Ribbon \(от диалоговия прозорец Customize\)](#), за да добавите, премахнете или да пренаредите командите от командната лента.
- Използвайте страницата [Radial menu \(\(от диалоговия прозорец Customize\)](#) за да добавите, премахнете или да пренаредите командите от радиалното меню.

## Опции на командите

---

Много командни опции, определени от потребителя в момента се съхраняват в *UserPreferences.xml*, разположена в папката данни на операционната система, която е инсталирано приложението Solid Edge.

### Пример:

C:\Users\username\AppData\Roaming\Unigraphics Solutions\Solid Edge\Version 107\

### Part среда

- Part painter: Select filter setting
- Extrude, Cut, Revolve and Revolved Cut (Ordered modeling): Extent type
- Patterns (Ordered modeling): feature, Smart/Fast solve, occurrence values
- Mirror feature (Ordered modeling): Smart/Fast solve
- Boolean: Boolean type
- Round: Round options
- Chamfers: Chamfer options, select filter setting

### Sheet Metal среда

- Flange: Measurement point, material side
- Bend: Material side.
- Jog: Measurement point, material side
- Cutout: Extent type
- Break Corner (Synchronous modeling): Round/ chamfer setting, filter type
- 2 Bend Closed Corner: Overlap ratio (for overlapping corner), corner treatment cutout values, gap value

### Assembly среда

- Wire path (Harness assembly): circular cutout, keypoint locate



## Draft среда

- Maintain Relationships: ON

## Потребителски Solid Edge опции

---

Можете да използвате множество настройки в страниците на диалоговата кутия Solid Edge Options, за да персонализирате Solid Edge. Можете да промените неща като показване на ръб, поведение на свързани детайли, поведение на монтажни компоненти, поведение на мишката, настройки за анотации, дали да използвате определен стил за размерите, как управлявани документи да се отварят и затварят, къде да бъде мястото по подразбиране за документите и показване на цветовете.

### Отваряне на диалоговата кутия Solid Edge Options

1. От менюто [Application menu](#), щракнете бутона Solid Edge Options, който се намира в долната част на менюто.
2. В диалоговата кутия Solid Edge Options, щракнете полето, съдържащо информацията, която искате да персонализирате.
3. Използвайте контрол върху различните страници в диалоговата кутия, за да направите съответните промени.

## Разположение на файлове

---

Може да определите място по подразбиране за входящи и изходящи файлове от страницата [File Locations \(Solid Edge Options dialog box\)](#). Тя включва:

- Templates (Шаблони)
- Custom units (Потребителски единици)
- Custom properties (Потребителски свойства)
- Managed document locations (Местоположение на управляван документ)
- Log files (Лог файлове).

### Solid Edge лог файлове

Някои Solid Edge функции предоставят лог файлове, които съдържат грешки или предупреждения. Всеки лог файл използва именуване на формата *Description\_<timestamp>.log*.

#### Пример:

*AddToTeamcenter\_20080514131232.log*

Времени отпечатък се изписва с 14 цифрен уникален идентификационен код, използвайки формата *YYYYMMDDHHmmss*, където:

- *YYYY* е годината. В този пример, 2008.
- *MM* е месецът. В този пример, 05 е Май.
- *DD* е денят. В този пример, 14 е четиринадесети.
- *HH* е часа, използвайки 24-часов часов, започвайки от 00 до 23, който е 11:00 p.m. В този пример, 13 в 1:00 p.m.
- *mm* са минутите. В този пример, 12 е последните 12 минути на часа.
- *ss* са секундите. В този пример, 32 е 32 изминали секунди от минутата.

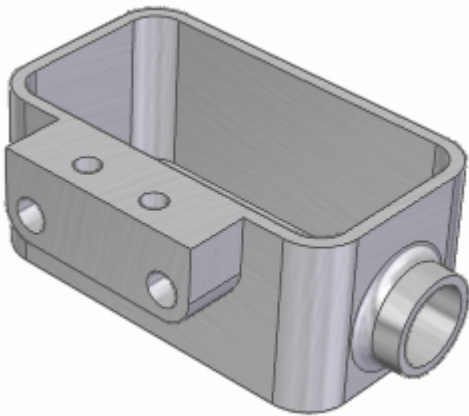
Solid Edge файлове, които се генерират като продукт от един процес, споделят един и същ времеви отпечатък, така че по-лесно да се идентифицират изходните файлове, които са свързани към друг файл.

## Таблица с материали (Material Table)

---

Solid Edge **Material Table** поддържа множество библиотеки с материали. Можете да импортирате или експортирате, да редактирате материали и да добавяте потребителски свойства към съществуващи материали.

Вие добавяте материал към детайл, за да определите неговите характерни и механични свойства. Тези свойства се използват, когато изчислявате физичните свойства на детайл или монтаж, когато поставяте детайла в монтаж, когато рендвате монтажа, когато създавате спецификация на детайла на чертеж или дефинирате спецификация на материалите.



Вие използвате диалоговата кутия **Material Table**, за да избирате и управлявате материали. Диалоговата кутия **Material Table** е налична в документацията за детайл и листов материал. Когато работите с детайли от листов материал, можете да използвате диалоговата кутия, за да дефинирате свойствата на листовия материал, който Ви е наличен и ще използвате, като например дебелина на материала, радиус на закръгление, стойности за освобожденията и уравнения за огъването.

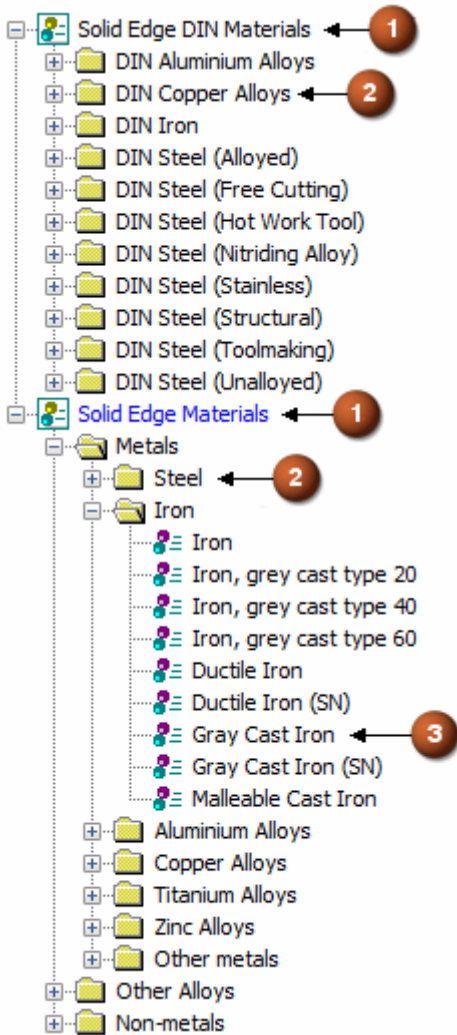
Можете да отворите диалоговата кутия **Material Table** от менюто **Application** → **Properties** → [Material Table command](#).

### Material library файлове

Имената и свойствата зададени на материала се съхраняват във външен файл с разширение .mtl. Местоположението на файла се определя в диалоговата кутия **Material Table**. Всички зададени атрибути на всеки материал се намират в този външен файл. Можете да използвате диалоговата кутия **Material Table**, за да създадете нови материали и да редактирате стойности за съществуващи. В управлявана среда, файла с материалите може да бъде поставен в обща папка, където целият екип от дизайнери могат да го споделят и използват.

### Разположение на информацията в библиотеката

Диалоговата кутия **Material Table** се състои от панели. Възлите в дървовидната структура са (1) библиотека, (2) директория и (3) материал.



Можете да щракнете с десен бутон на дадена библиотека, директория или материал, за да намерите списък от команди за управление на материали.

### Планиране свойствата на материал за синхронизиране с Insight

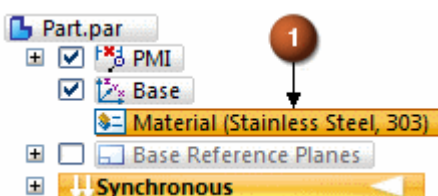
Чрез добавяне на колоната **Material** към библиотеката SharePoint document library, свойството на материала е видимо в диалоговата кутия **Edit Profile**, когато Insight-managed document е зареден в базата данни. От Solid Edge Material Library се показва списъка с материали. Добавете колоната с определено име към **Material** и задайте тип **Choice**. Колоната не е нужно да има стойност.

### Планиране свойствата на материал за синхронизиране с Teamcenter

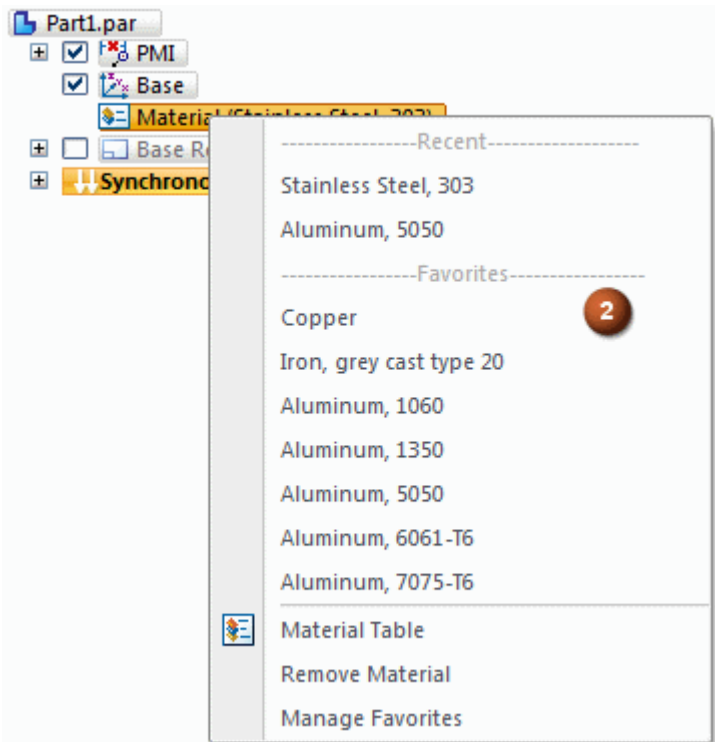
С помощта за планиране на файловете, свойствата на материалите в Solid Edge (плътност, маса, обем и др.) могат да бъдат съхранявани в Teamcenter база данни и редактирани както в Solid Edge, така и в Teamcenter. Тази синхронизация позволява атрибути в едно приложение да се обновяват автоматично, когато е направена модификация към съответен атрибут в друго приложение. Вижте повече в *Solid Edge Embedded Client Administrator's Guide*.

## Material PathFinder възел

PathFinder съдържа възел материал (1). Този възел показва материала, който е приложен към модела.



Щракнете с десен бутон на възела и ще се покаже менюто за бърз достъп (2).



Менюто за бърз достъп, съдържа следното:

- Текущ и Предпочитан списък (Favorites and Recent list)

Можете да приложите един от тези материали към модела, като щракнете на него.

- Таблица с материали (Material Table)

Тази опция отваря диалоговата кутия **Material Table** и Вие можете да изберете материал, който не е в списъка на менюто за бърз достъп.


- Премахване на материали (Remove Material)

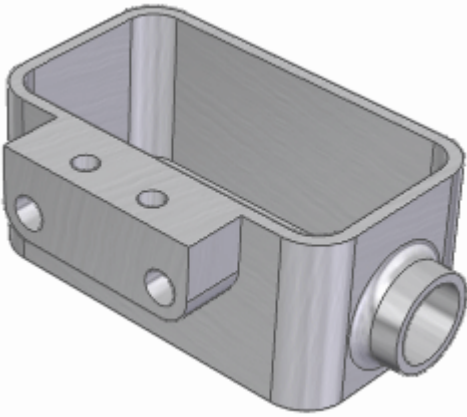
Тази опция премахва приложен материал и променя възела на материала към (*None*).

- Управление на предпочитания (Manage Favorites)




Тази опция отваря диалоговата кутия **Material Table** и показва **Favorites and Recent Materials** tab

## Material Table команда

Командата **Material Table**  показва диалоговата кутия **Material Table**. Може да използвате [Material Table dialog box](#), за да дефинирате материала и механичните свойства за детайл.



За пример, можете да направите:

- [Прилажете материал към детайл](#) в текущият документ.
- От етикета [Material Properties tab](#), използвайте бутона **Add Custom Property** , за да добавите потребителски дефинирани свойства като: физични, химични, механични, електро и термални свойства, към списъка от стандартни свойства за избрания материал. За повече информация, вижте: [Create a custom material property](#).
- В документ за листов материал, използвайте опциите от етикета [Gage Properties tab](#), за да дефинирате свойства за листов материал, който ще използвате, като например дебелина на материала и радиус на закръгление. В Solid Edge, Вие можете да съхранявате информацията в библиотека с материали или във Microsoft Excel файл. За повече информация, вижте [Sheet metal gages file](#).
- Създавате, редактирате и изтривате заложените свойства на материала, които са съхранени във файла, съдържащ информация за свойствата на материала, "**libraryName**".mtl. За повече информация, вижте [Material library properties file](#).
- Променят мерните единици, с които се показват свойствата на материала. Можете да използвате бутона **Units** , за да отворите страницата [Units page \(Solid Edge Options dialog box\)](#). За повече информация, вижте [Set the units of measure](#).
- Можете да отидете до местоположението на файла със свойства на материалите, използвайки бутона **Material Folder Location** . Също можете да [Change the location of the material folder](#).

## Прилагане на материал към детайл

1. Щракнете с десен бутон на възела **Material** в **PathFinder** и изберете **Material Table**, или изберете меню **Application** → **Properties** → **Material Table**.
2. В диалоговата кутия на Solid Edge **Material Table**, от левият панел изберете име на материала, който искате и след това щракнете **Apply To Model**.

### Съвет:

- Имената на материала и зададените свойства се съхраняват във външен файл с разширение **.mtl**, който се намира в C:\Program Files\Solid Edge ST8\Preferences\Materials folder.
- Материалните и механични свойства, които са свързани с материала, като стил на лицето, стил на запълване, плътност и коефициент на термално разширение, както и други свойства по подразбиране и потребителски се прилагат към модела (part) на детайла.

- Материалните и механични свойства се поддържат, и когато разположите детайла в монтажа., рендвате монтажа, създавате списък от детайли на чертежа и дефинирате спецификация на материалите.

## Добавяне на предпочитан материал

---

Използвайте командата **Add to Favorites**, за да добавите материал към списъка **Favorite Materials**, в етикета **Favorite and Recent Materials**, от диалоговата кутия **Material Table**.

- В левият панел на диалоговата кутия **Material Table**, щракнете с десен бутон на материала и изберете командата **Add to Favorites**.

### Съвет:

- Можете да стигнете до списъците **Favorite Materials** и **Recent Materials**, използвайки менюто за бърз достъп от [Material PathFinder node](#) на модела.
- Можете да промените реда на предпочитаните материали, като изберете материал от списъка и след това натиснете **Move Up** или **Move Down**.
- Можете да премахвате материал от списъка като изберете материала и след това изберете **Remove**.
- Можете да контролирате броя на въведените записи в списъка **Recent**, като промените стойността в полето **Show this number of recent materials**. Можете да изберете стойност от 0 до 10.
- Можете да изтривате списъка **Recent**, като щракнете бутона **Clear**.

## Създаване на нов материал

---


1. В **Pathfinder**, щракнете с десен бутон възела **Material** и изберете **Material Table**, или от менюто **Application** изберете **Properties**→**Material Table**.
2. В диалоговата кутия **Material Table**, щракнете с десен бутон папката, където искате да се съхранява новият материал. От менюто за бърз достъп изберете **New Material**.
3. Името по подразбиране за новият материал е *Material 1*. Щракнете директорията и след това щракнете новият материал, за да се покажат свойствата по подразбиране.
4. Редактирайте отличителните стойности, стил на лице и стил на запълване.
5. За да запазите новият материал, щракнете някой запис от pathfinder и отговорете с ДА в диалога Save Changes.

## Създаване на потребителски свойства на материал

---

В етикета **Material Properties** в **Material Table** се виждат дефинираните свойства по подразбиране за всеки материал. Свойствата по подразбиране са показани със сива сянка в колоната **Property Name**. Можете да промените материал, като добавите потребителски свойства.

1. Направете едно от следните неща:
  - В **Pathfinder**, щракнете с десен бутон на възела **Material** и изберете **Material Table**.
  - От менюто **Application** изберете **Properties**→**Material Table**.
2. В левият панел на диалоговата кутия **Material Table** изберете и щракнете материала, който искате да промените.

3. В полето **Material Properties** щракнете **Add Custom Property** .

Командата **Add Custom Property** също е налична и от менюто за бърз достъп на избраният материал.

4. В диалоговата кутия **Add/Edit Custom Property**, в кутията **Name**, запишете име за потребителско свойство на материала.

**Пример:**

Name=Hardness

Name=Melting Point

5. От списъка **Unit type**, изберете единиците, които да приложите към свойството на материала. За единица с по-малка стойност или тип, който не е наличен в списъка, задайте **Unit type=Text**.

Настройката на типа единица показва стойност по подразбиране или стойност нула в ктията **Value**. Това е възоснова на избраният материал и на единиците, които са заложиени в шаблона на документа.

6. В кутията **Value**, запишете стойност за свойството. Ако сте присвоили тип за единицата, бъдете внимателни да не запишете друга върху съществуващите.

**Пример:**

Потребителско свойство на материала	Тип единица	Стойност
Hardness	Text	8.5 Mohs
Melting Point	Temperature	1371.00 C

7. За да затворите диалоговата кутия **Add/Edit Custom Property** и да добавите потребителското свойство на материала, щракнете **OK**.

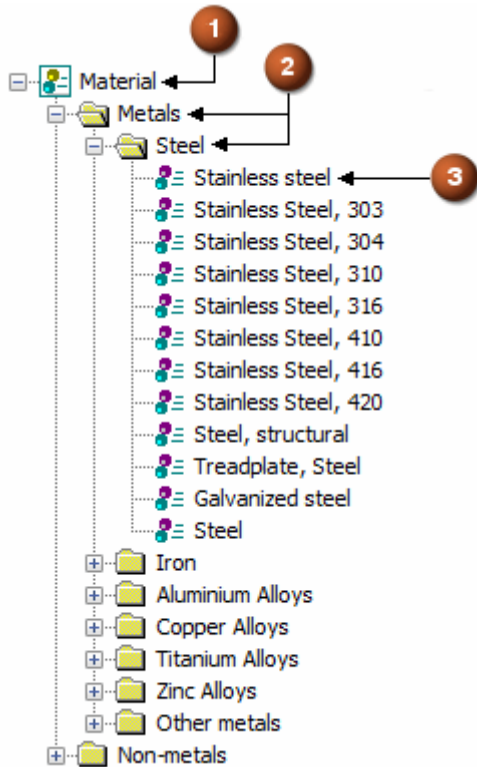
Потребителското свойство на материала и неговата стойност са показани в син цвят на текста, най-отдолу на списъка **Properties**.

8. Направете едно от следните неща:

- За да приложите свойството на материала към отворен документ със съществуващ модел, щракнете **Apply to Model**.
- Щракнете **Save**.

## Управляване на библиотеки с материали

Левият панел в диалоговата кутия **Material Table** съдържа менюта за бърз достъп с команди за управление на библиотеки с материали. В зависимост от това къде сте щракнали с десен бутон се появява съответното меню за бърз достъп.

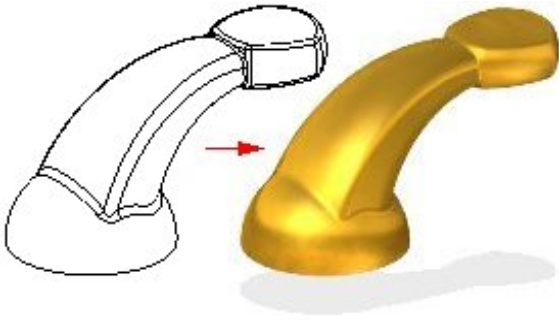


Library (1)	Directory (2)	Material (3)
New Library	Cut	Cut
	Copy	Copy
	Paste	Delete
	Delete	Rename
	Rename	Add to Favorites
	New Material	Add Custom Property
	New Directory	

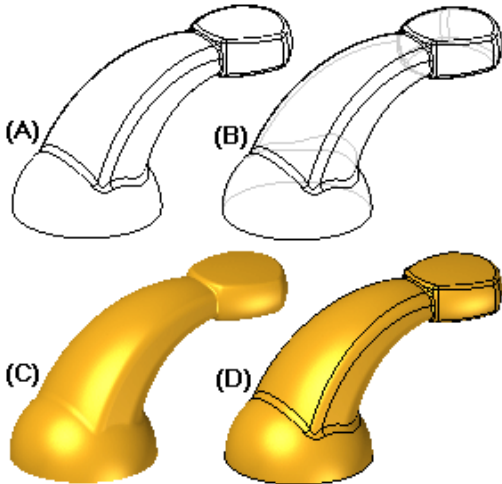
## Форматиране на изгледи

Може да форматирате 3D изгледи на детайл или сглобена единица. Може да използвате различни техники, като например рендване или настройки на светлини, за подобряване на 3D изгледи. Може да приложите тези настройки към повече от един изглед, използвайки стил на изглед или може да форматирате даден изглед.





Най-лесният начин да форматирате текущи изгледи е използвайки командите от етикета View tab→група Style. Например, може да определите дали да се показват ръбовете (A) на детайл или сглобена единица, скрити и видими ръбове (B), сенчести (C) или сенчести и видими ръбове (D).



Командата [View](#) от менюто Format осигурява допълнителни възможности за форматиране на изглед. Може да зададете свойства на рендеринг, да определите и промените източниците на светлина, да настроите цветове за фона, и така нататък. Например, можете да определите детайл да хвърля сянка, да отразява източника на светлина и да дефинирате ниво за подобряване на качеството на изгледа.

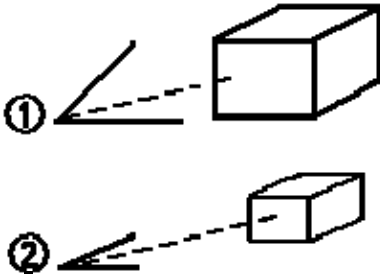


### Рендеринг

Рендеринга осигурява по-реалистични изгледи на модел. Може да приложите различни методи на рендеринг към текущия модел. Също така можете да направите плавно, сенчесто изображение на модела или изображение, което показва очертанието на силуета, линии различни от чистата рамка.

### Задаване на перспектива

Можете също да създадете изображения като перспективи, така че детайлите и монтажите да изглеждат по-реалистично. Може да зададете различни перспективи от гледна точка разположението. Стойността на настройките се отнася за 35 мм фокусно разстояние на обектива. Като се увеличава ъгъла, а разстоянието до обекта намалява, обекта да изглежда по-близо. Например, ъгъла в първата картинка (A) е по-широк отколкото ъгъла във втората (B) така, че първата картинка се появява по-близо.



### Настройка на светлини

Можете да подобрите изгледа на модела с различни опции за осветление, подобно на фотограф, използващ светлини, за да промените външния вид на обекта в снимката. Единият начин да направите това е да дефинирате източниците на светлина и техният интензитет. Осемте източници на светлина са директни и се базират на изгледа. Може да промените интензивността на светлината в ъгъла, който искате.

Друг начин да подобрите изгледа е с опциите за светлина, като промените интензитета на източниците на светлина. Ако използвате дълбоко избледняване, елементите, които са по-далеч от гледната точка изглеждат по тъмни; елементите, които са по-близо изглеждат по-ярки. Можете да зададете минимална осветеност на всеки елемент в изгледа, независимо от това коя лампа осветява елемента.

Можете да зададете стойности на светлина от заобикаляща среда. Това означава, че можете да дефинирате минимална осветеност за някои елемент, независимо от това коя лампа осветява обекта. По подразбиране, стойността на осветеност от заобикалящата среда има стойност 12 % яркост.

### Прилагане на формати

Когато форматирате изглед чрез рендеринг или настройка на светлините, можете лесно да контролирате как елементите да се представят в прозореца. Можете да форматирате изгледи по следните начини:

- Използвайте бутоните Wire Frame, Visible Edges, Visible and Hidden Edges, Shaded, Shaded with Visible Edges от View Styles палета за бързо форматиране на текущия прозорец. За да покажете палитрата, щракнете бутона View Styles долу в дясно на прозореца.
- Използвайте [Drop Shadow](#) от групата View етикет→Styles да приложите сянка под модела.
- Използвайте [Floor Reflection](#) на етикета View→Styles група да приложите огледално отразяване под модела.
- Използвайте [Single Color Edges](#) на етикета View→Styles група да приложите персонален цвят към всички ръбове на модел.
- За да приложите уникални настройки към изглед, може да използвате командата [View](#) от етикета View tab→Style group. Форматите, които прилагате с тази команда отменят стила на изгледа на активния прозорец.
- За да приложите едни и същи настройки към повече от един прозорец, бързо и ефективно, може да създадете и приложите стил на изглед [style](#) с командата [Styles](#) от етикета View tab→Style group.

## Промяна стила на показване на модела

За детайли, детайли от листов материал и монтажни документи, променете стила на показване на модела за детайл, детайл от листов материал или монтажен модел.


В етикета View →група Style →[View Styles](#) палитра, щракнете бутона за показване стила на модел:





Wireframe (Памка)


 Visible Edges (наличен в моделни документи)

 Visible and Hidden Edges (Видими и Скрити ръбове)

 Shaded (Сенчест)

 Shaded with Visible Edges (Сенчест с Видими ръбове)

За да добавите сянка под детайл или монтаж в сенчест изглед, щракнете бутона Drop Shadow в етикета View → група Style .

За да добавите отблясък или отражение под детайл или монтаж в сенчест изглед, щракнете бутона Floor Reflection в етикета View → група Style .

Изгледът автоматично се обновява, използвайки стила, които избрахте.

## Физически свойства на детайли и montaje

---

Можете да изчислите следните физични свойства на детайли и montaje:

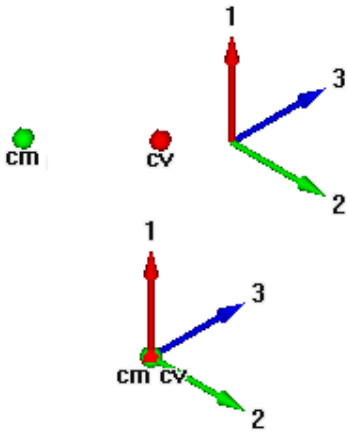
- Volume (Обем)
- Mass (Маса)
- Center of volume (Център на обем)
- Center of mass (Център на маса)
- Surface area (Площ)
- Orientation of the principal axis (Ориентация на основната ос)
- Mass moments of inertia (Инерционни моменти)
- Radii of gyration (Радиуси на въртене)

**Забележка:** Може да изчислявате площ само на детайли.

Център на маса, център на обем, инерционни моменти и основните координатни оси се извеждат по отношение на глобалната координатна система. Основните моменти на инерция и радиусите на въртене се извеждат по отношение на основните оси.

### Символи на физични свойства

Командата Physical Properties поставя символи на детайли и montaje, за да покаже разположението на центъра на маса, разположението на центъра на обема и ориентацията на основните оси. Може да показвате или скривате отделни символи или да ги показвате всички наведнъж, използвайки диалоговата кутия Physical Properties.



### Изчисляване и съхраняване на физични свойства

Когато изчислите физични свойства за детайл, командата Physical Properties изчислява и съхранява свойствата за отделния детайл. В средата Assembly, командата Physical Properties изчислява и съхранява свойствата за целия монтаж.

Ако искате да изчислите свойствата за част от монтаж, може да изберете отделните детайли в монтажа преди да изберете командата. Софтуера поставя символи за свойствата, показвайки центъра на масата, центъра на обема и основната посока за избрания набор.

Физичните свойства за избран набор не се съхраняват с монтажа. Когато затворите диалоговата кутия Physical Properties, данните за целия монтаж се съхраняват. За да съхраните физични свойства на избран набор, щракнете бутона Save As, преди да изчезне диалоговата кутия Physical Properties.

### Използване на координатни системи

Можете да изчислявате физични свойства в сравнение с потребителски дефинирана координатна система. Списък от всички потребителски дефинирани координатни системи плюс запис за Model Space координатна система, която е дефинирана, е наличен в диалоговата кутия Physical Properties. Изчислявайки физичните свойства в сравнение с потребителски дефинирана координатна система ще се отрази на всички свойства, различни от Mass, Volume и Surface Area.

### Дефиниране на плътност

Преди да изчислите физичните свойства за детайл или заварки в монтаж на заварка, трябва да определите плътността на детайла или заварките.

За детайл, може да дефинирате плътността от етикета Material на диалоговата кутия [Solid Edge Material Table](#), диалоговата кутия Physical Properties или Variable Table. Бутон Change от диалоговата кутия Physical Properties показва диалоговата кутия Solid Edge Material Table, така можете да редактирате тип на материал и/или плътността на детайла.

За монтаж на заварка, може да определите плътността на материала за заварката, използвайки командата Weldment Assembly или Variable Table.

Когато имате дефинирана плътност, щракнете бутона Update. Трябва да осигурите положителна стойност за плътност. Ако не определите плътност, Solid Edge използва плътност нула и процедурата дава съобщение за грешка: Density Must Be A Positive Numeric Value (Плътността трябва да бъде положителна стойност).

**Забележка:** Може да създадете шаблонни файлове за спецификация на материала, като дефинирате материала и плътността във файла и използвате като шаблони.

В среда Assembly, софтуерът проверява всеки детайл в монтажа за да определи дали за всеки детайл в средите Part или Sheet Metal е определена плътност. Ако нямате определена плътност за отделен детайл, може да осигурите стойност на плътност за изчисление на физичните свойства на детайла.

Когато запазите монтаж, детайл или документ в листов материал, можете също да запазите информацията за плътността с документа. Информацията може да бъде използвана по-късно, за да обновите физичните свойства.

### Потребителски дефинирани свойства

Може да замените изчислени физични свойства чрез софтуера като настроите опцията User Defined Properties от диалоговата кутия Physical Properties в средите Part и Sheet Metal. Например, ако знаете масата за отделен детайл, може да предоставите стойността и тя ще бъде третирана като изчислена данна. Все пак, ако след това обновите стойностите, софтуера ще преизчисли и замени всички потребителски дефинирани свойства. Физичните свойства няма да се обновят с помощта на комбинация от потребителски дефинирани и системно изчислени свойства.

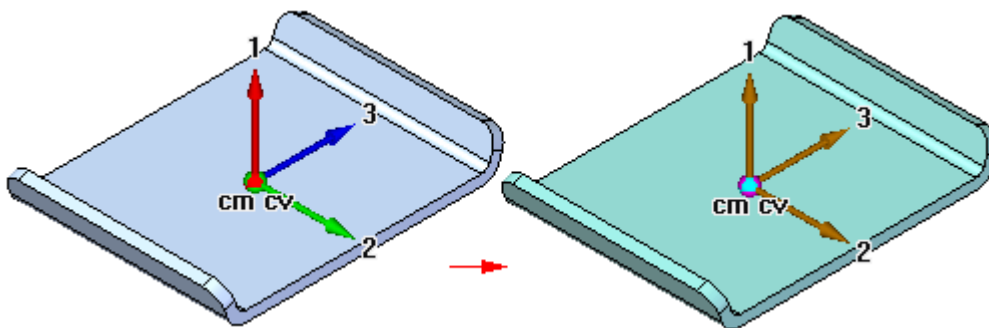
**Забележка:** Плътност, Маса и Обем не могат да бъдат нула.

### Грешки в детайли и монтаж

Физични свойства не могат да бъдат изчислени за детайли с построения, които не са пресметнати правилно. В средите Part и Sheet Metal, може да използвате диалоговата кутия Error Assistant, за да определите кои детайли имат построения, които не са преизчислени коректно и защо.

### Обновяване на физични свойства

Ако промените детайл или монтаж, така че да се променят физичните свойства, цветовете на символите на физичните свойства се променят, за да покажат, че след последното преизчисление физичните свойства не са актуални и трябва да бъдат актуализирани. Например, ако промените плътността на материал за детайл, символите на физичните свойства ще да бъдат неактуални.



Детайл може да стане неактуален, ако добавите, изтриете или промените построение. Монтаж може да стане неактуален, ако добавите или изтриете детайл от монтажа или ако добавите или премахнете монтажни построения.

В средите Part Sheet Metal, може да зададете или изчистите опцията Update on File Sav, за да определите дали физичните свойства да се актуализират автоматично при запазване на документа. Също може да актуализирате физичните свойства на детайл или монтаж, като изберете бутона Update от диалоговата кутия Physical Properties. Най-отдолу на диалоговата кутия се показва съобщение, което указва дали физичните свойства са актуални или не.

### Управление на физични свойства

В средата Assembly, може да използвате командата Physical Properties Manager, за да прегледате, редактирате и управлявате физичните свойства за всички детайли в активния монтаж. Това може да бъде полезно, тъй като може да видите и редактирате физичните свойства за всички детайли на веднъж, без да се налага да отваряте всеки документ, за да го видите и да редактирате неговите физични свойства.

### Задаване на съответствие на физичните свойства за синхронизация с Teamcenter

С помощта на картографиране на определени файлове, физични свойства като плътност, маса и обем могат да бъдат съхранени в базата данни на Teamcenter и показани, и редактирани както в Solid Edge, така и в Teamcenter. Тази синхронизация позволява атрибут в едно приложение да бъде обновен автоматично, когато е направена промяна към съответните атрибути в другото приложение. За синтаксиса на атрибутната карта и примери вижте *Solid Edge Embedded Client Administrator's Guide*.

### Изчисляване физичните свойства за монтаж

Физичните свойства на монтаж зависят от физичните свойства на детайлите, които съставят монтажа. Ако се променят физичните свойства на детайлите, физичните свойства на монтажа също ще се променят.

Вие можете да изчислите физичните свойства за монтаж или да ги обновите.

#### Изчисляване физичните свойства на монтаж:

1. Изберете етикета Inspect → Properties list → Physical Properties.
2. От диалоговата кутия Physical Properties, щракнете бутона Update.

**Забележка:** Ако нямате определени физични свойства за определен детайл в среда за моделиране, показва се диалогова кутия, в която можете да въведете стойност за плътност, която да бъде използвана за изчисляване на физичните свойства на детайла.

#### Обновяване физичните свойства на монтаж:

1. Изберете етикета Inspect → Properties list → Physical Properties.
2. От диалоговата кутия Physical Properties, щракнете бутона Update.

## Стандартни и потребителски свойства

Свойствата, използвани за дефиниране на формула за име на документ са налични за неуправлявани документи, Insight-управлявани документи и Solid Edge Embedded Client-управлявани документи.

**Забележка:** Свойствата показани в *italics (наклонен шрифт)* са потребителски свойства.

Part	Assembly or Draft	Sheet Metal
Filename	Filename	Filename
Material	Material	Material
Occurrence	Occurrence	Occurrence
Title	Title	Title
Subject	Subject	Subject
Author	Author	Author
Manager	Manager	Manager
Company	Company	Company
Category	Category	Category
Keywords	Keywords	Keywords
Document Number	Document Number	Document Number
Revision Number	Revision Number	Revision Number
Project Name	Project Name	Project Name
<i>Density</i>		<i>Density</i>
<i>Accuracy</i>		<i>Accuracy</i>
		<i>Material Thickness</i>
		<i>Bend Radius</i>
		<i>Relief Width</i>
		<i>Relief Length</i>
		<i>Neutral Factor</i>
		<i>Minimum Arc Length</i>
		<i>Deviational Tolerance</i>

Много от тези свойства са достъпни чрез етикета Summary и Project в диалоговата кутия File Properties.

**Забележка:** Solid Edge Embedded Client показва свойства в допълнение към изброените тук, тъй като има атрибути, достъпни в Teamcenter.

## Дефиниране на Hardware Part

---

Вие можете да дефинирате детайли като болтове, гайки и шайби като Hardware Part. Можете да уточните дали тези детайли да се срезат при създаването на разрези и сечения.

### Дефиниране на модел като Hardware Part

1. В документа на детайла, от менюто Application, изберете Properties→File Properties.
2. В диалоговата кутия File Properties, щракнете етикета Project.
3. На страницата Project, сложете отметка в кутията Hardware Part.

### Дефиниране на Hardware Part в 3D разреза на модела

1. В документа на модела, отворете диалоговата кутия Section Options, като направите едно от следните неща:
  - Докато дефинирате ново 3D сечение, щракнете бутона Options от командната лента.
  - За съществуващо 3D сечение, щракнете с десен бутон върху името на сечението показано в PathFinder и след това щракнете Properties от менюто за бърз достъп.
2. В диалоговата кутия Section Options, изберете или изчистете, ако е необходимо, отметката в полето Cut Hardware.

**Съвет:** Ако промените тази настройка за съществуващ изглед, сечението се преизчислява и автоматично се визуализира обновено.

### Показване на срязани Hardware Part в нов разрез

1. В draft документ, от меню Application щракнете бутона Solid Edge Options.
2. В диалоговия прозорец Options щракнете Drawing Standards.
3. На страницата Drawing Standards, под Cut Hardware In Section Views, изберете желаната опция за генериране на изгледа: Cut или Uncut.

### Промяна на настройките за Hardware Part в разреза

1. В draft документа, щракнете с десен бутон разреза и изберете Properties.
2. В диалоговия прозорец Properties щракнете Display.
3. На страницата Display, под Selected Part(s) Display, сложете или премахнете отметката Cut Hardware, ако желаете.

## Създаване на потребителски свойства на документ

---

1. Отворете Solid Edge документ. В меню Application изберете Properties→File Properties да отворите диалоговия прозорец Properties.
2. На страницата Custom, в полето Name въведете име за вашето потребителското свойство.

**Забележка:** Ако не искате името да се появява в други приложения, като Microsoft Exchange, сложете долна черта ( \_ ) в началото на името.

3. В полето Type щракнете желания тип свойство.
4. В полето Value, въведете стойност за свойството и натиснете Add.

**Забележка:** Стойността трябва да съответства на типа свойство. Например, ако щракнете Number в полето Type, трябва да въведете номер в полето Value. Стойности, които не съответстват на типа, се запазват като текст.

## Редактиране свойствата на документа

---

Можете да редактирате свойства на документи, които не са отворени в Solid Edge или Insight, да редактирате свойства на активен документ в Solid Edge или да редактирате свойства на активен документ в Insight Connect.

### Редактиране свойства на документи, които не са отворени в Solid Edge или Insight Connect

1. Изберете меню Application→Property Manager.
2. На диалоговия прозорец Select изберете документ или папка, която съдържа свойствата, които искате да редактирате.
3. Щракнете бутона Add, за да добавите документ или папка в списъка Edit Properties.
4. На диалоговия прозорец Select щракнете бутона ОК.
5. На диалоговия прозорец Property Manager редактирайте стойността на свойството. Новата стойност се подчертава за да индикира, че сте променили стойността.
6. На диалоговия прозорец Property Manager щракнете бутона ОК да запазите промените в документа.

### Редактиране свойствата в активния документ в Solid Edge

1. Изберете меню Application→Properties→Property Manager.
2. На диалоговия прозорец Property Manager редактирайте стойността на свойството. Новата стойност се подчертава, за да индикира, че сте променили стойността.
3. На диалоговия прозорец Property Manager щракнете бутона ОК.
4. На меню File щракнете Save, за да запаметите промените в документа.

### Редактиране свойствата в активния документ в Insight Connect

1. Изберете Application→Properties→Property Manager.
2. На диалоговия прозорец Select направете едно от следните неща:
  - Ако искате да редактирате свойствата, базирани на [BOM](#) структура в активния документ, щракнете бутона ОК и преминете на стъпка 6.
  - Ако искате да редактирате свойствата, базирани на списък от папки, продължете със следващата стъпка.
3. На диалоговия прозорец Select изберете документа или папката, съдържаща свойствата, които искате да редактирате.
4. Щракнете бутона Add, за да добавите документа или папката в списъка Edit Properties.
5. На диалоговия прозорец Select щракнете бутона ОК.
6. На диалоговия прозорец Property Manager редактирайте стойността на свойството. Новата стойност се подчертава, за да индикира, че сте променили стойността.
7. На диалоговия прозорец Property Manager щракнете бутона ОК, за да запаметите промените в документа.

## Модификация на показания списък със свойства

---

Можете да използвате диалоговия прозорец [Show Properties](#), за да управлявате свойствата, които искате да се показват в диалоговия прозорец [Property Manager](#).

### Добавяне на свойства към показания списък

1. На диалоговия прозорец Show Properties, от падащото меню Select Available Properties From изберете набора от свойства, които искате да се добавят в показания списък.



2. В списъка Available Properties изберете свойството за добавяне в списъка.
3. Щракнете бутона Add, за да добавите свойството в списъка Show These Properties in This Order List.
4. На диалоговия прозорец Show Properties щракнете бутона ОК.

#### Изтриване на свойство в показания списък

1. В списъка Show These Properties in this Order изберете свойството, което искате да изтриете от списъка.
2. Щракнете бутона Remove, за да изтриете свойството от списъка Show These Properties in This Order List.
3. На диалоговия прозорец Show Properties щракнете бутона ОК.

#### Промяна на подредбата в показания списък

1. В списъка Show These Properties in this Order List изберете свойството, което искате да преместите в списъка.
2. Щракнете бутона Move Up или бутона Move Down, за да преместите свойството в списъка Show These Properties in This Order List. Бутонът Move Up мести свойството наляво в списъка на диалоговия прозорец Property Manager, а бутонът Move Down премества свойството надясно.
3. На диалоговия прозорец Show Properties щракнете бутона ОК.

#### Добавяне на ново свойство към показания списък

1. На диалоговия прозорец Show Properties щракнете бутона New.
2. На диалоговия прозорец New Property, в полето Name въведете име за свойството.
3. Използвайте падащото меню на Type, за да изберете типа на свойството.
4. На диалоговия прозорец New Property щракнете бутона ОК .
5. На диалоговия прозорец Show Properties щракнете бутона ОК.

## Работа с потребителски атрибути

---

Solid Edge позволява да създадете таблица, съдържаща потребителска информация и след това да прикрепите информацията към геометрия, като лица, ръбове и върхове. Това е ефективен начин за предоставяне на данни за вериги приложения, за производство и анализи.

Първата стъпка в работата с потребителски свойства е да създадете таблица със свойства. Командата Property Tables позволява да създадете таблица, която да съхранява информация за свойствата, като например име на таблицата, име на свойство, тип на данните на свойството и стойности по подразбиране за свойството. Можете да създадете тази информация или да я прочетете в един външен файл.

Веднъж дефинирани, потребителските свойства може да използвате с командата Attach Property, за да прикрепите свойствата към геометрия в модела. Можете да прикрепяте свойства към ръбовете и лицата на базово тяло, както и към всяко конструктивно тяло. Можете да прикрепяте свойства към ръбовете на координатни системи.

Командата Query Properties позволява да правите заявка, редакция и да изтривате свойство в текущия файл. Тази команда позволява да зададете броя на различните параметри на заявката. Можете да задавате въпроси за:

- Всички свойства във файл.
- Всички свойства във файл, които използват определени свойства.
- Всички свойства на файл, които използват определена таблица с item стойност, равна на определен запис.

- Всички свойства във файл независими от таблицата, която има определено файлово име.

## Прикрепване на Custom Property към елемента

---

1. Изберете раздела Tools→ група Properties →команда Attach.
2. На командната лента Attach Properties щракнете бутона Property Values.
3. На диалоговия прозорец Property Values щракнете характеристиката(свойството), което искате да прикрепите и щракнете ОК.
4. С помощта на избраните опции от командната лента изберете елементите, към които искате да прикрепите характеристиките и щракнете бутона Accept.
5. На командната лента щракнете Finish.

## Създаване на таблица с потребителски свойства

---

1. Изберете раздела Tools → група Properties →команда Tables.
2. На диалоговия прозорец Property Tables щракнете New.
3. На диалоговия прозорец New Table, в полето Table Name въведете име за таблицата.
4. В полето Name въведете име за свойството.
5. В полето Type щракнете типа на желаното свойство.
6. В полето Default Value въведете стойност за свойството и щракнете Add/Modify.
7. На диалоговия прозорец New Table щракнете ОК.
8. На диалоговия прозорец Property Tables щракнете ОК.

## Изтриване на потребителско свойство

---

- Стъпка 1.** Изберете раздела Tools→ група Properties→ команда Tables.
- Стъпка 2.** На диалоговия прозорец Property Tables изберете таблицата, съдържаща свойството, което искате да изтриете и щракнете Modify.
- Стъпка 3.** На диалоговия прозорец Modify Table щракнете свойството, което искате да изтриете и щракнете Delete.
- Стъпка 4.** На диалоговия прозорец Modify Table щракнете ОК.
- Стъпка 5.** На диалоговия прозорец Property Tables щракнете ОК.

## Заявка за търсене

---

1. Изберете Tools→Properties→Query.
2. На диалоговия прозорец Query Properties използвайте опциите за заявка на търсенето, за да дефинирате търсене по желаните критерии.
3. На диалоговия прозорец Query Properties щракнете Run Query.

## Add-ins

---

Add-Ins са външни програми създадени от различни производители, които разширяват възможностите на Solid Edge за определен работен процес, индустрия или приложение. Регистрирани Solid Edge add-ins (допълнителни приложения) могат да бъдат заредени и премахнати с помощта на Add-In Manager, който също показва информация за add-in и осигурява достъп до он-лайн помощния файл за add-in's.

## Макроси

---

Може да създадете [macros](#), използвайки някои програмни инструменти, които поддържат автоматизация [OLE](#). Най-популярен от тези инструменти е Microsoft Visual Basic. Създаването на макроси и техните .EXE файлове се извършват извън Solid Edge.

Някои макроси включват:

- Комбиниране на повече от една команда
- Генерира серия от задачи
- Ускоряване на рутинни задачи

Може да използвате командата Run Macro, за да стартирате някоя програма, която има разширение .EXE.

## Използване на Document Name Formula

---

Document Name Formula, дефинирана на [Manage страницата на диалоговата кутия Solid Edge Options](#), показва стойност, която композирате с избиране на различни свойства на документ. Стандартно, Document Name Formula показва името на файла на ваш документ. Document Name Formula е използвана в управлявана и неуправлявана среда на Solid Edge.

### Заместване на името на файл в стойност на document name formula

Използвайте [Document Name Formula диалоговата кутия](#) за да заместите името на файла, показан в PathFinder със стойност, композирана на свойствата на документ. Комбинирането на свойства на документ с допълнителни знаци за заместване на името прави идентификацията на документите ви по-лесна. Например, може да разделите две свойства с тире като Document Number–Revision Number.

Ако не съществува свойство на документ или няма присвоена стойност, името на свойството е показано в място на стойността на свойството, а името на файла е показано в скоби след стойността.

**Забележка:** Списъкът [Standard and Custom properties](#) показва свойствата, с които може да заместите името на файла. Достъпните свойства зависят от типа на вашия документ. Може да добавите свойство, което не е в активния документ като запишете [property name] в Document Name Formula.

За повече информация се обърнете към [Replace a file name with a property value](#).

### Използване на Document Name Formula в Alternate Assemblies

Family of Assemblies и Alternate Position Assemblies използват Document Name Formula за да направят имената лесни за идентификация. Формулата можете да персонализирате така, че да отговаря на вашите стандарти. И в двата монтажа, формулата е представена във формат **Formula!<Member Name>** за да помагат да различите Family of Assemblies или Alternate Position Assemblies от друг монтаж.

В примерите, B12340–001 е номер на документ, A е ревизия, steel е материала, Member е името на елемента, а *ap.asm* е името на файла.

**Пример:** Formula = [Document Number]\_[Revision Number]([Material])  
Display = B1234–001\_A(Steel)!Member

Когато не е дефинирано свойство във формулата, формата е: **Formula<!Member Name>:1<(File Name)>**.

**Пример:** Formula = [Document Number]\_[Revision Number]([Material])  
Display = B1234-001\_A(Steel)!Member:1(ap.asm)

Съществува специален случай когато формулата включва името на файла и свойство във формулата не е дефинирано. В този случай, името на файла не е добавено към края на низа.

## Заменяне името на файла с формула

---

Можете да създадете формула, базирана на документни характеристики и да я използвате вместо име на файла. В Solid Edge формула може да се използва вместо име на файла включително в: Drawing View Properties, Parts List Properties, QuickPick, в приложенията за заглавие и PathFinder.

За списъка с наличните свойства за всеки тип документи, вижте помощната тема: [Standard and Custom properties](#).

1. На меню Application щракнете Solid Edge Options.
2. На раздела Manage от диалоговия прозорец Options щракнете Change.
3. На диалоговия прозорец [Document Name Formula](#) изберете желаната характеристика от списъка Property и щракнете Add.
4. Продължете да избирате и добавяте характеристиките, които искате да използвате като формула и щракнете OK.

**Пример:** Можете да комбинирате характеристиките, като добавите допълнителни символи между тях, като например [Document Number]-[Revision Number].

5. На диалоговия прозорец Options щракнете OK.

**Забележка:** Когато документите са отворени в Solid Edge, редактирането на формулата в една среда, няма да се отрази на същата формула в друга среда, докато не се затворят документите и не се отворят отново.

## Solid Edge Software Development Kit (SDK)

---

Solid Edge Software Development Kit (SDK) е изчерпателен набор от инструменти, базирани на най-съвременната обектно-ориентирана технология, която позволява да стандартизирате Solid Edge за вашите професионални дизайнерски нужди. Използвайки SDK, можете лесно да правите следното:

- Разширявате и променяте Solid Edge функционалности, за да отговарят на вашите нужди.
- Разработвате и персонализирате интегрирани решения, които свързват дизайнерски, инженерни и производствени процеси, използвайки Solid Edge геометрия на модел.
- Създавате високо производителни CAD/CAE/CAM програми и приложения, като се възползвате от възможностите за лекота на проектиране и твърдо моделиране в Solid Edge.
- Използвате Solid Edge като база за всички ваши проекти, за увеличаване на продуктивността. Всички членове участващи в процеса на развитие, включително изпълнители, консултанти и доставчици могат безпроблемно да споделят тези приложения.

Solid Edge SDK предлага силен набор от APIs, примерни кодове, работещи примери, потребителски интерфейс (UI) с последователни насоки и он-лайн помощник за програмисти.

## Атрибути на документа

---

Документните атрибути са важна част от управлението на документите. Използването на атрибути на документ, може да съхраняват информация за документа със самия документ, вместо да бъде в отделна база данни. По този начин е лесно да бъдат намерени документи и свързаната с тях информация. Използвайки командата File Properties налична от Application menu→Properties, можете да виждате, редактирате и съхранявате свойства за документ.

**Забележка:** В Solid Edge Find Files, може да виждате някои от свойствата на документа в диалоговата кутия Document Properties. В тази диалогова кутия в полето General, може да редактирате само атрибути на документа.

### Propseed.txt File

Propseed.txt е ASCII текстови файл, който се използва за пренасяне на стойности в диалоговата кутия Properties. Може да използвате текстов редактор, като например Notepad, за да добавите стойности към файла.

По подразбиране, файлът се намира в папката Solid Edge Program. Например, ако заредите Solid Edge файл към диск C, пътя ще бъде *C:\Program Files\Solid Edge ST4\Program\propseed.txt*.

Можете да посочите Solid Edge да търси файла *propseed.txt* в различна папка, включително и в папки на друга машина в мрежата. За да направите това, от менюто Application, щракнете Solid Edge Options. От етикета File Locations на диалоговата кутия Solid Edge Options, изберете Property Seed File и щракнете Modify. От диалоговата кутия Browse, определете диска и папката, където да се съдържа файла *propseed.txt*. След като определите местоположението, щракнете Update.

### Единици за измерване

Настройките на единиците за измерване за документ се съхраняват като свойство. Когато поставите единици на измерване в диалоговата кутия [Units tab on the File Properties](#), мерните единици за измерване на различни типове оразмерявания в документ се показват в мерни единици, които вече сте определили. Например, когато поставите дължина да бъде измервана в инчове, след това изходните стойности за командите на измерване в менюто Inspect, които съдържат измерени дължини на елементи ще се показват в инчове.

Може да поставите единици на измерване за стойности, като например дължина, площ или ъгли. Може да промените единицата на измерване в документа по всяко време.

Опцията за прецизна отчетност задава броя на значещите цифри за показване. Тя определя точността на прецизната отчетност на стойността. Настройките за точност не променят номера, който сте въвели, само показват номерата в кутията. Стойности завършващи на 5 се закръглят. Например, ако прецизната отчетност е .123 и изчертаете линия с дължина 2.1056 инча, след това стойността на дължината ще бъде закръглена. Стойността се появява като 2.106 инча. Ако използвате mm като единици за вашия чертожен лист, може да получите стойност, която да се показва като 3.5 mm или 3.50 mm.

**Забележка:** Настройките на единиците на измерване за документ, не влияят на единиците използвани за размери, тях ги поставяте с командите за оразмеряване.

Вие определяте единици за стойност на размер, които искате с опцията Style от командната лента [Dimension](#). Може да промените доставените стилове и да създадете нови стилове на размер, използвайки командата [Style](#) от менюто Format. За да може по-лесно да се използват отново настройките за единица, трябва да дефинирате и използвате документни шаблони. Също може да зададете единица, която да се използва само за определен размер, използвайки командата [Properties](#) от менюто за бърз достъп, когато изберете размера.

### Статус на документ

Можете да проследявате или да промените статуса на документ ( Available, In Work, Released, Baselined, и т.н.) от страницата Status на диалоговата кутия File Properties.

Може да промените статуса на документ в рамките на неговия жизнен цикъл или да изберете детайли в дървото на документа. Дървото на документа се състои от най-високо ниво документ и под документи. Статуса на документ може да бъде обновен, използвайки командата Update Status Info, налична от менюто за бърз достъп в PathFinder, докато няма под светнал елемент.

### Промяна статус на документ

Софтуерът проследява статус на документ със статус свойство. Когато създавате документ, статусът по подразбиране е [available](#). Ако искате да работите с документ за дълго време, може да използвате командата Properties от менюто File, за да промените статуса към [in work](#). След това софтуерът съхранява документа с вашето потребителско име. Ако искате да прегледате информацията в документа, може да промените статуса на документа към [in review](#).

Когато статуса на документа е работен (in work), документът не може да бъде отворен за редактиране от друг потребител. Обаче е налично за преглед read-only копие на документа. Всеки път за достъп до документа може да бъдете уведомявани, когато документа бъде наличен. Когато изпълните работата по документа, може да го направите наличен за други потребители, използвайки командата Properties, за да промените статуса на документа към наличен (available).

### Преглед

Може да запазвате растерно изображение на графичен документ и да го запишете като свойство. Растерните изображения могат да бъдат използвани в диалоговата кутия Open и в Windows Explorer, за да визуализират документа.

Също можете да създадете потребителски големи икони, за по-голяма видимост на съдържанието на документа. Потребителската икона се показва в прозореца Solid Edge Find Files, когато изберете опцията Large Icon View в Solid Edge Find Files.

### Обща статистика

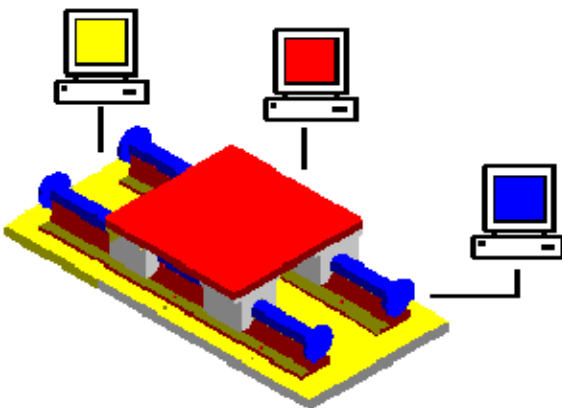
Някои свойства се обновяват автоматично чрез софтуера; те могат да включват заглавието, автора и ключови думи, които определят важна информация. Тези свойства също могат да включват документна статистика, като размер на документа и датата на създаване на документа, както и последната му промяна.

### Общи свойства

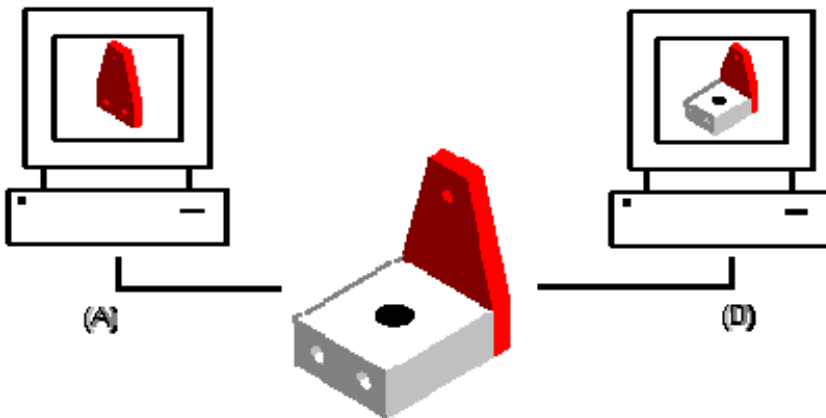
Ако искате да групирате или да намерите документи по лесно, можете да създадете общи свойства. С Explorer, можете да видите общите свойства и да ги използвате, за да ги сортирате и да категоризирате документите.

### Успоредно конструиране

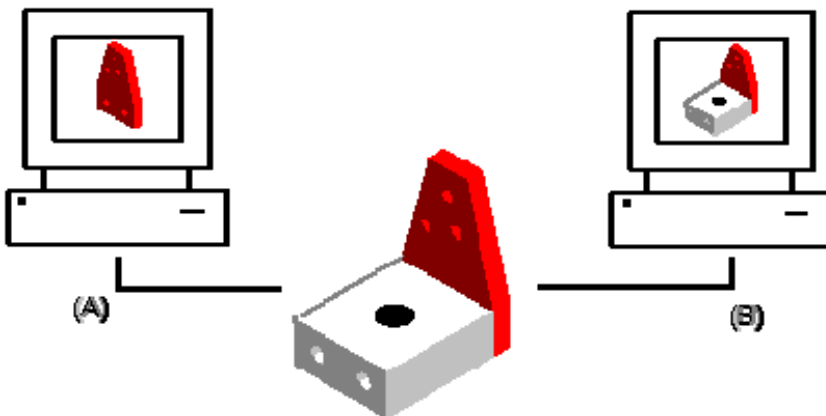
Успоредното конструиране позволява на много потребители да имат едновременен достъп до монтажен документ. За съдействие в контрола на едновременен достъп, може да дефинирате статус на детайли и montaje с диалоговата кутия Properties. Можете да предоставите само достъп за четене до най-горното ниво на монтаж и права за писане на детайли и под montaje. Това позволява множество потребители да работят в контекста на един и същ монтаж по едно и също време, но върху различни детайли.



Друго предимство на успоредното конструиране е възможността за актуализиране на дисплея, за да видите промените направени в монтажа от други потребители. В следващия пример, потребителят А може да отвори детайл в монтаж. В същото време потребител В може да покаже версия само за четене на целия монтаж.



Докато потребител А разполага два допълнителни отвора в детайла, потребител В може да актуализира визуализацията на монтажа, за да види някои промени направени в него.



### Отложени документи

Може да използвате командата Properties за [baseline](#) документ (изходен), да го „замразите“ и го предпазите от бъдещи промени. Документи, свързани към изходен документ не са „замразени“. За да предотвратите внасяне на изменения в свързани документи, следва да ги направите отложени или пуснати.

Отложеният документ може да бъде използван като отправна точка за внасяне на промените. Отлагането на документа заставя също да се внасят изменения в нова версия на документа вместо в текущата версия.

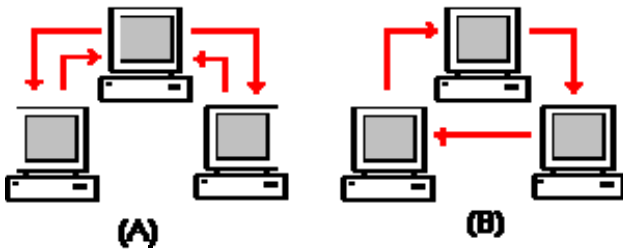
При отлагане на базов документ, отделните документи не се отлагат автоматично. Вие трябва ръчно да зададете отлагане. Вие можете да зададете също статуса на пускане на отделни документи.

### Утвърждаване на документи

Базови документи съдържат всички връзки за отделните документи. Индивидуалните документи могат да съдържат детайли, планове, чертежи и т.н. Може да използвате командата Properties, за да [утвърдите](#) базов документ и неговите индивидуални детайли по едно и също време или може да утвърдите индивидуални документи.

### Маршрутиране на документи

[Routing slips](#) може да бъде използван за изпращане на документи към един или повече потребители, за преглед. Маршрутирането позволява да създадете списък на потребителите, които трябва да получат имейл с прикрепения документ. Документи могат да се маршрутират към всички потребители (A) наведнъж или последователно от един потребител към друг (B).



Когато маршрутирате документ към потребители един след друг, и едн потребител завършва преглед, документа може да се маршрутира към следващи потребител в списъка. Когато получавате маршрутирани документи, може да кликнете два пъти на прикрепения документ в mail съобщението за да активирате подходящото приложение за преглед на документа.

Маршрутът може да съдържа искане за подпис за утвърждаване или отказ на документа. Софтуерът записва всички резултати. Когато всички потребители в списъка са одобрили документа, може да използвате командата Properties, за да промените статуса на документа от освободен към „замразен” и да го предпазите от по-нататъшни изменения.

**Забележка:** Маршрутизация е забранена за управлявани документи.

### Управление свойствата на документ

Може да използвате командата Property Manager, за да промените съществуващите свойства или да създадете нови свойства за документ в Solid Edge или Insight Connect. Командата показва диалоговата кутия Property Manager Select, която позволява да изберете папки и файлове, които съдържат свойства, които искате да промените. Диалоговата кутия реагира различно в зависимост от това дали има или не активен документ.

Ако имате активен документ в Solid Edge, диалоговата кутия Property Manager Select не се показва. Диалоговата кутия се показва, за да позволи редактиране на свойствата на активния документ. Може да използвате опциите No Levels и BOM View от диалоговата кутия Property Manager, за да покажете документа в списъка с no levels или BOM view with levels. По подразбиране, изгледът е списък.

Ако имате активен документ в Insight Connect, диалоговата кутия Property Manager Select се показва и с двете налични опции BOM View For и User View. Това позволява да редактирате свойствата базирани на BOM структурата на активния детайл или базирани на избран списък от папки и документи.

Ако нямате отворени документи в Solid Edge или Insight Connect, диалоговата кутия Property Manager Select се показва с изключена опцията User View и позволена опция BOM View For. Може да щракнете папките и файловете, които съдържат свойствата, които искате да редактирате и щракнете бутона Add, за да ги добавите към кутията Edit Properties. Може да изберете бутона OK, за да покажете диалоговата кутия Property Manager и да редактирате свойствата за избраните документи.

### Редактиране свойствата на документ

След като направите избор на диалоговата кутия Property Manager Select и щракнете бутона OK, диалоговата кутия Property Manager се появява, като позволява да редактирате стойностите на свойствата. Някои свойства, които не могат да бъдат редактирани са забранени и се появяват в сиво.

За да редактирате стойност, щракнете в подходящото поле и запишете новата стойност. Когато редактирате свойство, документа съдържащ свойството се проверява, за да попречи на други да правят промени. След като редактирате стойността на свойството полето на свойството се подчертава, за да покаже, че е направена промяна. Полето остава подчертано, докато не щракнете бутона Save, за да запазите промените или щракнете бутона Restore, за да възстановите полето към предишната стойност. Може да използвате бутона Copy, Cut и Paste, за да редактирате информацията между полетата.

**Забележка:** Бутонът Save е забранен, когато използвате командата Property Manager в Solid Edge. За да запазите вашите промени, използвайте командата Save от менюто File, за да поддържате целостта на монтажа.

Може да използвате диалоговата кутия Show Properties, за да определите свойствата, които искате да се показват в диалоговата кутия Property Manager. За да покажете диалоговата кутия, в списъка от показани документи и папки в диалоговата кутия Property Manager, щракнете с десен бутон на някой ред съдържащ информация и след това щракнете Show Properties от менюто за бърз достъп.



Може да добавите свойства към списъка, който се показва в диалоговата кутия Property Manager. За да добавите свойство към показания списък, от диалоговата кутия Show Properties, изберете свойство в кутията Available Properties и щракнете бутона Add, за да добавите свойството към Show These Properties in This Order Box. Може да използвате падащото меню Select Available Properties From, за да контролирате списъка от налични свойства.

Може да премахнете свойства от списъка, който се показва в диалоговата кутия Property Manager. За да премахнете свойство от показания списък, от диалоговата кутия Show Properties изберете свойството в Show These Properties in This Order box и щракнете бутона Remove.

Може да използвате бутоните Move Up и Move Down, за да промените реда на показване на свойствата. Използвайте бутона Move Up, за да преместите свойството на ляво в списъка и бутона Move Down, за да преместите свойството на дясно.

**Забележка:** Може да изберете заглавие на колона в диалоговата кутия Property Manager, и след това използвайте влачене и пускане, за да промените реда на колоните.

За да създадете нови свойства на документ, щракнете бутона New да се покаже диалоговата кутия New Property. След като добавите информацията за новото свойство и щракнете бутона OK, свойството се появява в Show These Properties in This Order box. Когато щракнете бутона OK в диалоговата кутия Show Properties, новото свойство се показва в списъка.

Може да използвате опцията Files of Type да контролирате типовете документи, които да се появяват в списъка от документи. Може да редактирате свойствата за не Solid Edge документи. Въпреки това, в случаите на не Solid Edge документи, може също да редактирате профилните свойства за управлявани документи.

**Забележка:** Опцията Files of Type е забранена в BOM view.

Може да редактирате свойства както за управлявани, така и за не управлявани документи. Въпреки това, не може да редактирате и двата типа по едно и също време. Определяте тип на документите, които искате да редактирате, когато изберете първата папка или документа от диалоговата кутия Property Manager Select. Трябва да може да проверите управляван документ, за да редактирате свойствата. Ако редактирате свойство на управляван документ, който не е проверен, документа се проверява, когато направите промените, но паметта не се актуализира със свързани документи. Може да промените профила на документа за управляван документ, ако имате свойството Profile в диалоговата кутия Property Manager.

Ако дадено свойство за управляван документ принадлежи към работното пространство, но не принадлежи на профила, на свойството е присвоено тип данни String. Например, представете си свойство, Color, принадлежащо към работното пространство named//servername/workspace. Работното пространство съдържа профил, SampleProfile, което не съдържа свойството Color. По тази причина нито един от документите свързани със SampleProfile не съдържат свойството. Ако използвате командата Property Manager и изберете управляван документ, който е свързан със SampleProfile, типа на данните на избраното свойство за документа е String или Text. Ако редактирате свойството, свойството Color се добавя към документа с тип данни или Text.

Може да копирате или поставяте SharePoint стойности на свойство между детайли. Трябва да разберете, че процедурите копиране и поставяне използват метода *what you see is what you get*. Например, представете си, че имате свойство SharePoin, което е определено да показва три знака след десетичната запетая. Детайл A в Assembly 1 има стойност 5.12493 за цифрово свойство. Ако отворите монтажа в Property Manager, свойството за Part A показва 5.125. Ако копирате и поставите тази цифрова стойност в Part B на Assembly 1, определената стойност на свойството се показва като 5.125 вместо актуалната стойност 5.12493.

## Показване на свойство

Показването на стойностите на свойство в списъка зависи от това дали да принадлежи или да не принадлежи към профила. Ако свойствата принадлежат към профила, списъка показва стойността на свойството за управляван документ. Ако свойството не принадлежи към профила, свойството е или стандартно или потребителско за документа и списъка показва стойност на свойство от не управляван документ.

Например, представете си, че използвате командата Property Manager, за да промените стойността на профилното свойството с име Width от 20 на 25. След това запазвате документа, но не го затваряте в Solid Edge. Ако отново стартирате командата Property Manager, стойността показана в

списъка е все още 20. Тъй като не е проверен документа, който съдържа промени в свойството Width, стойността за свойството в библиотеката е все още 20.

### Синхронизация на свойства по време на качване и сваляне

По всяко време Вие качвате документи към работното пространство или използвате командата Create Unmanaged Copy, за да създадете не управлявано копие на документа. Solid Edge синхронизира профила и свойствата на документа. Solid Edge създава потребителски свойства в документа за свойства на профила, които не съществуват в документа и след това запълват потребителското свойство със стойност от профила.

Само свойства за документи, които поддържат стандартно съхранени свойства се синхронизират. Ако документа не съдържа стандартно съхранени свойства, той се пропуска и не се отчита грешка.

Когато качвате файл, ако профила и документа съдържат различни стойности за едно и също свойство, свойството на документа придобива стойност по подразбиране.

Когато използвате командата Create Unmanaged Copy, ако вече съществува потребителско свойство, Solid Edge проверява, за да се уверите, че стойностите за профилното свойство и потребителското свойство съвпадат. Ако стойностите са различни, свойството на профила придобива стойност по подразбиране.

Когато сваляте файл или използвате командата Create Unmanaged Copy, ако има потребителско свойство, което съвпада със Solid Edge системно свойство, например номер на документ, Solid Edge копира стойността на потребителското свойство към системното свойство и след това премахва потребителското свойство. Това важи само за Solid Edge документи. Ако няма Solid Edge системно свойство, определеното като потребителско свойство в не присъщ документ, свойство не се премахва от не присъщия документ.

### SharePoint Version 2003 свойства

Командите Property Manager, Edit Profile, Create Unmanaged Copy, Add Library, генериране на отчет и резултати от разширено търсене поддържат lookup table, валута и калкулирани свойства, доставени с SharePoint 2003.

### Lookup свойства

Когато работите с атрибути на избора от списък, администраторите могат да указват списък SharePoint и определен атрибут за генериране на списък на избора. Insight използва списъка от стойности за да създаде списък, от който вие може да избирате.

При изменение на атрибута на избор от списъка от етикета Solid Edge Custom Property и въвеждане на недопустимо за списъка значение, Property Manager или Edit Profile показват последното допустимо значение за атрибута, запазено в SharePoint. Например, вие можете да зададете избор от списък с имена на доставчик с три стойности: SupplierA, SupplierB, и SupplierC. Да предположим, че създавате нов файл и го проверявате, избирайки SupplierA за доставчика от диалоговата кутия Edit Profile. После вие отново отваряте детайла и на етикета Custom от диалоговата кутия Properties, променяте стойността за доставчик на SupplierD. Когато се напомни да затворите и запазите файла, Edit Profile показва SupplierA като доставчик, тъй като SupplierD не е валидна стойност.

### Валутни свойства

Solid Edge поддържа всички валути и държави от SharePoint 2003. Валутните свойства се съхраняват като числови персонални свойства в етикета Custom Properties на диалоговата кутия Properties.

### Изчислени свойства

Изчислени свойства са добавени като потребителски свойства по време на синхронизацията на свойството с подходящия тип данни, като например цифри, низове или дата, базирани на използваните SharePoint тип данн, за да покажат изчисленото. Ако ръчно редактирате потребителско свойство, което е синхронизирано с изчислено свойство, редакциите ви се заместват със стойността от библиотеката с документи.

**Забележка:** Стойностите на изчислено свойство не се актуализират, докато документа не се провери обратно в работното пространство, дори ако свойствата се променят по време на Solid Edge сесията.

### Форматиране на SharePoint свойства

Solid Edge позволява да форматирате информацията за минимална/максимална стойност, броя на знаците след десетичната запетая или да ги покажете като проценти.

Минималните и максимални стойности за цифрови свойства се показват като препоръчителни в съобщенията за грешки. Например, текста в съобщението за грешка за стойност, която надвишава максималната допустима стойност показва: *The value <value entered> is above the maximum value of <property maximum value> for <property name>. Edit the property and enter a valid value. (Стойността <въведената стойност> е над максималната допустима от <стойността за максимум> за <име на свойство>. Редактирайте свойството и въведете валидна стойност.)*

Може да настроите броя на знаците след десетичната запетая да бъдат между 0 и 5 след запетаята. Стойности на свойство от 0 - 4 се закръглят надолу до най-близкия знак след десетичната запетая и стойности от 5 - 9 се закръглят нагоре до най-близката стойност на десетичната стойност. Например, ако знака за десетична запетая е зададен до 3 за .1234, стойността се показва като .123.

Стойността, която влиза за свойството Show as Percentage се умножава по 100, когато се показва. При въвеждане на стойност тя е разделена на 100, когато се съхранява в документа.