

# Instrukcja konfiguracji SolidWorks – podstawy

Autor: Jerzy Domański

## Spis treści

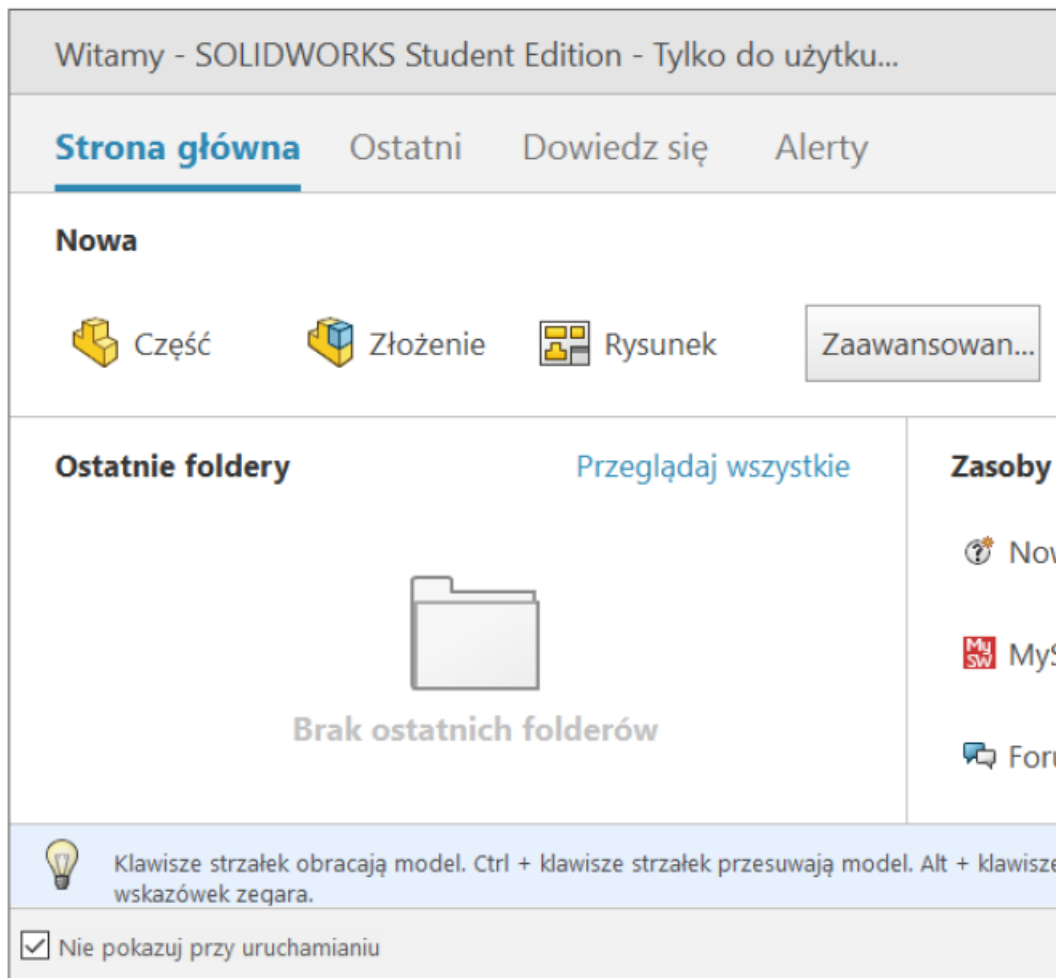
1. Okno powitalne .....	2
2. Dodatki SolidWorks .....	4
3. Zmiana wybranych ustawień.....	5
3.1 Ukrywanie okienka Wyszukaj w pomocy .....	5
3.2 Zmiana koloru tła.....	5
3.3 Zmiana koloru nieaktywnego szkicu.....	5
3.4 Pokazywanie kart narzędzi .....	6
3.5 Definicja własnych skrótów klawiaturowych .....	6
3.6 Zmiana jasności oświetlenia modeli .....	8
4. Szablony .....	9
5. Formaty rysunków.....	11

## 1. Okno powitalne

Po uruchomieniu SolidWorks zostaje wyświetlone okno powitalne (rysunek poniżej). Okno te nie jest wymagane do poprawnej pracy z programem.

Po zaznaczeniu opcji *Nie pokazuj przy uruchamianiu* okno nie będzie wyświetlane.

**Radzę w innych oknach wyświetlanych w trakcie pracy nie zaznaczać opcji Nie pokazuj – możemy np. wyłączyć okno z zapytaniem czy na pewno chcemy skasować po przypadkowym naciśnięciu DELETE.**



Okno powitalne będzie dostępne po naciśnięciu klawisza **R**.

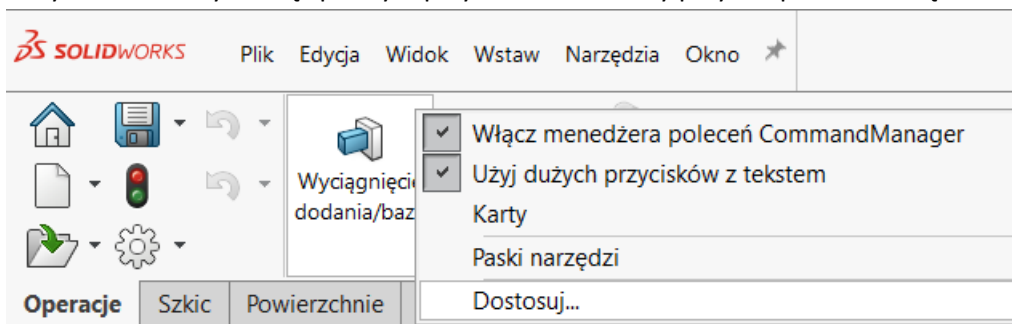
Po uruchomieniu programu pasek menu może być ukryty. Po najechaniu na tekst SOLIDWORKS pasek zostanie pokazany. Pinezka na końcu paska może mieć dwa stany (rysunek poniżej):

- Pinezka „leżąca” (górny pasek na rysunku poniżej) oznacza, że pasek będzie chowany po zjechaniu z niego kursorem.
- Pinezka „ukośna” (dolny pasek na rysunku poniżej) – pasek pozostanie widoczny.

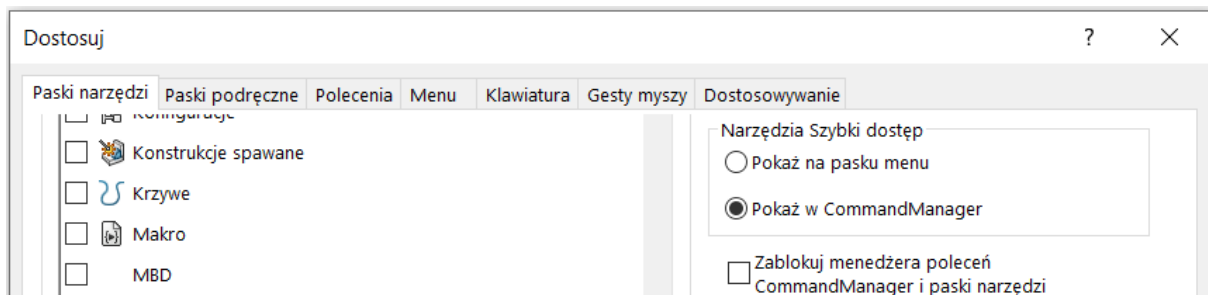


W innych oknach znaczenie pinezki jest takie same.

Po utworzeniu nowego dokumentu można zmienić położenie *Paska szybkiego dostępu*. W tym celu należy kliknąć prawym przyciskiem dowolny przycisk paska i kliknąć *Dostosuj*.



W oknie *Dostosuj* należy wybrać jedną z dwóch opcji z grupy *Narzędzia Szybki dostęp*.



## 2. Dodatki SolidWorks

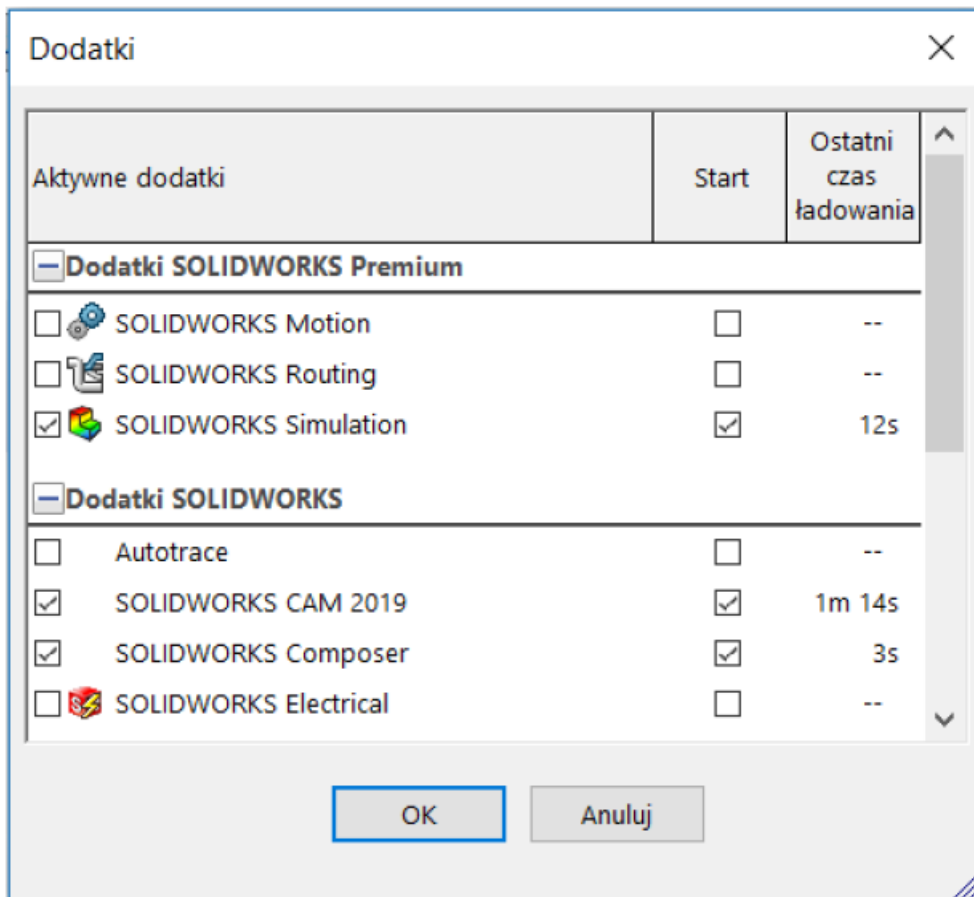
W SolidWorks występują dodatkowe programy, które rozszerzają możliwości, np.:

- Simulation – obliczenia wytrzymałościowe.
- Motion – analiza ruchu: kinematyka i dynamika.
- SolidWorks CAM – generowanie kodów CNC.

Każdy dodatek wymaga czasu przy uruchomieniu i niepotrzebnie obciąża pamięć (jeżeli jest niewykorzystywany).

Na rysunku poniżej pokazano dostęp do polecenia [Dodatki](#).

Po kliknięciu polecenia Dodatki pojawia się poniższe okno.



Zaznaczenie w kolumnie [Aktywne dodatki](#) włącza dodatek w chwili włączenia opcji, w kolumnie [Start](#) włącza dodatek podczas uruchamiania.

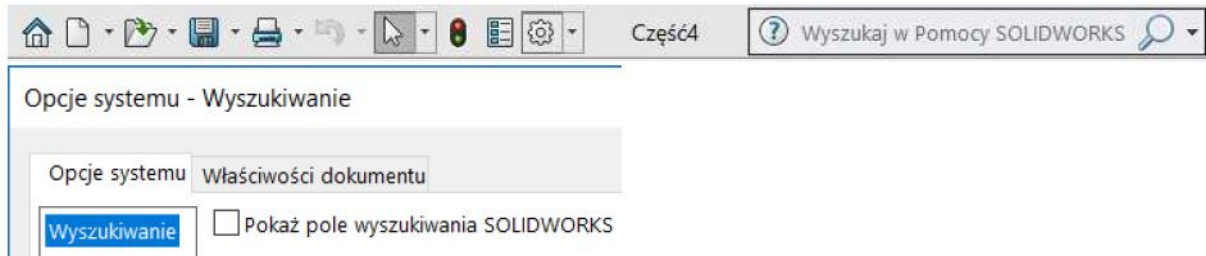
**Radzę wyłączyć wszystkie dodatki w obu kolumnach.**

### 3. Zmiana wybranych ustawień

**UWAGA:** na zajęciach nie ma obowiązku zmieniać poniższych ustawień.

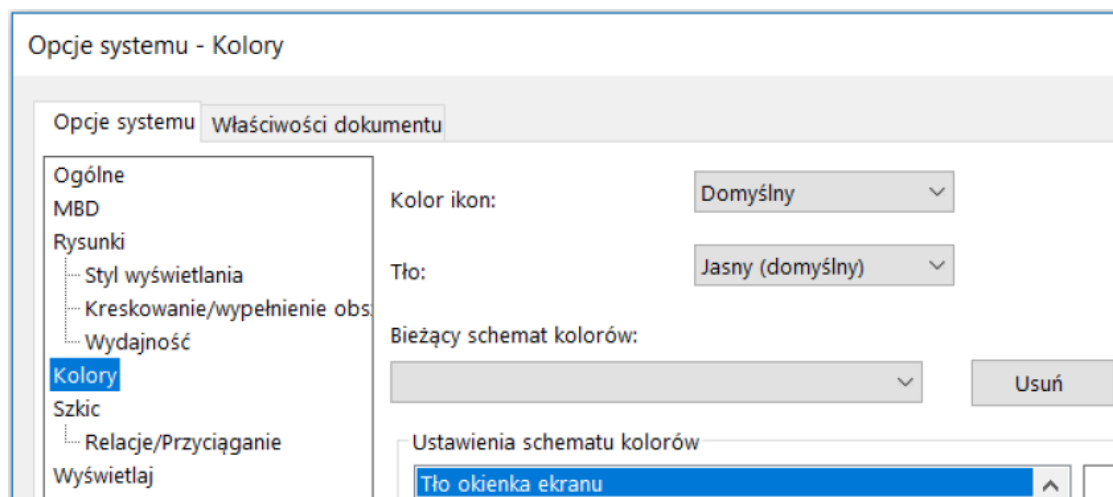
#### 3.1 Ukrywanie okienka Wyszukaj w pomocy

Zmiany należy wykonać w opcjach systemu.



#### 3.2 Zmiana koloru tła

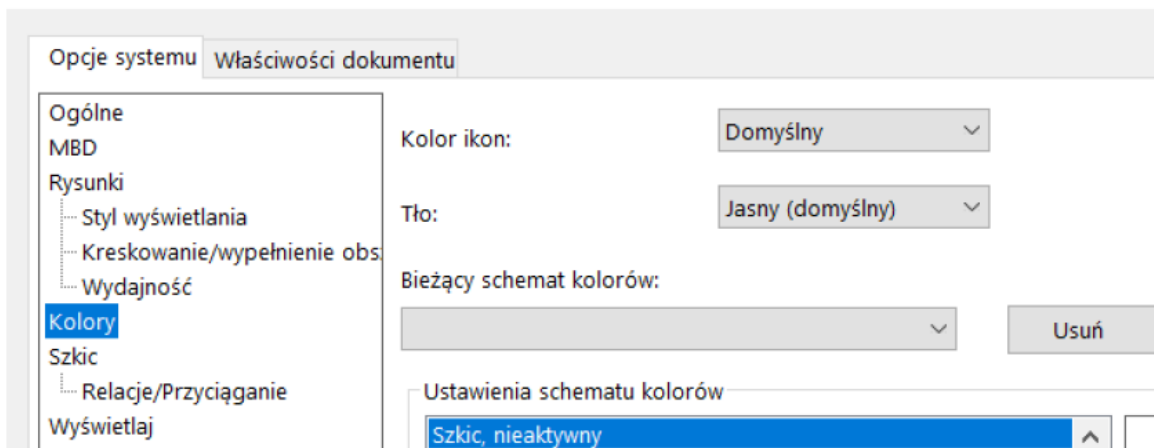
Na zajęciach, na komputerze prowadzącego, kolor tła jest gładki i biały.



#### 3.3 Zmiana koloru nieaktywnego szkicu

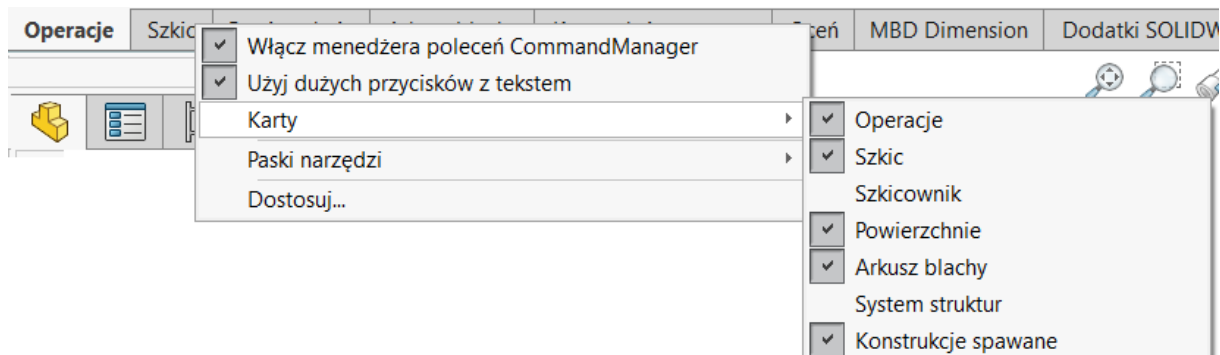
Po wyjściu z edycji szkic jest szkicem nieaktywnym. Domyślnie jest szary i czasem trudno go znaleźć na ekranie – na komputerze prowadzącego kolor został zmieniony na brązowy [Czerwony:64](#), [Zielony:0](#), [Niebieski:0](#) (nie należy zmieniać na kolory zastrzeżone jak: czarny, niebieski, żółty).

## Opcje systemu - Kolory



### 3.4 Pokazywanie kart narzędzi

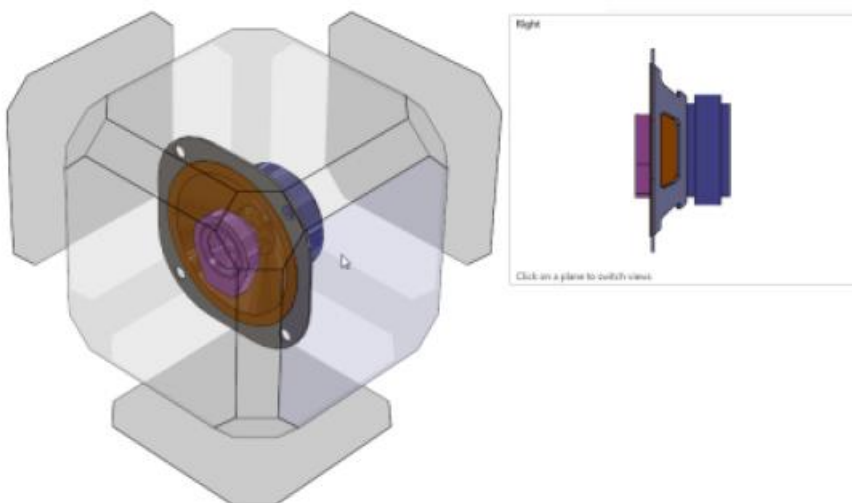
Należy kliknąć prawym przyciskiem myszy w dowolną kartę paska i wybrać pasek do pokazania – w ten sam sposób można ukryć wybraną kartę narzędzi.



### 3.5 Definicja własnych skrótów klawiaturowych

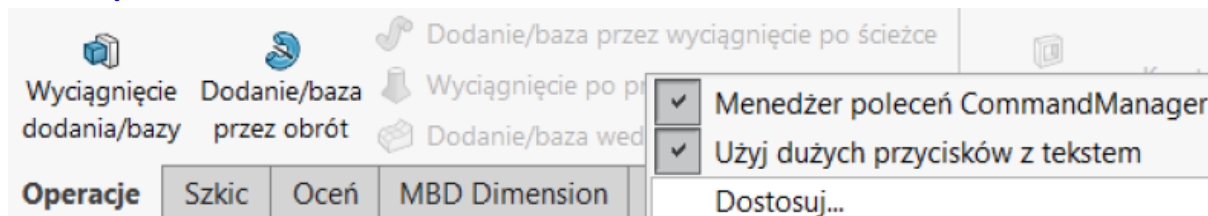
Z definicjami nie należy przesadzać (podano jako rozszerzenie umiejętności).

Zostanie pokazane przyporządkowanie *Spacji* do polecenia *Normalny do*. Domyślnie *Spacja* wywołuje *Selektor widoku* pokazany poniżej – należy się zastanowić czy chcemy tak zrobić.

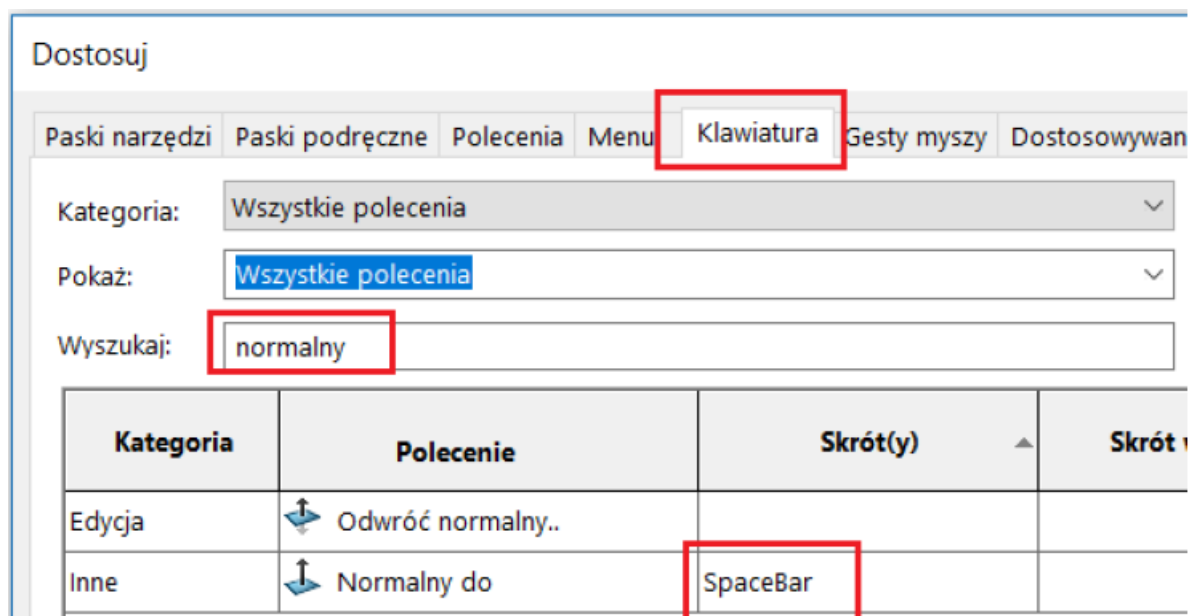


**UWAGA: klawisz Delete jest programowalny, nie wolno używać Delete do kasowania przy definicji skrótu klawiaturowego bo można przedefiniować znaczenie tego klawisza i zamiast kasować będzie wywoływał inne polecenie. Należy kasować klawiszem Backspace (tylko przy definicji poleceń – w innych przypadkach można stosować Delete).**

Po kliknięciu w dowolny przycisk paska prawym przyciskiem myszy należy kliknąć polecenie [Dostosuj](#).

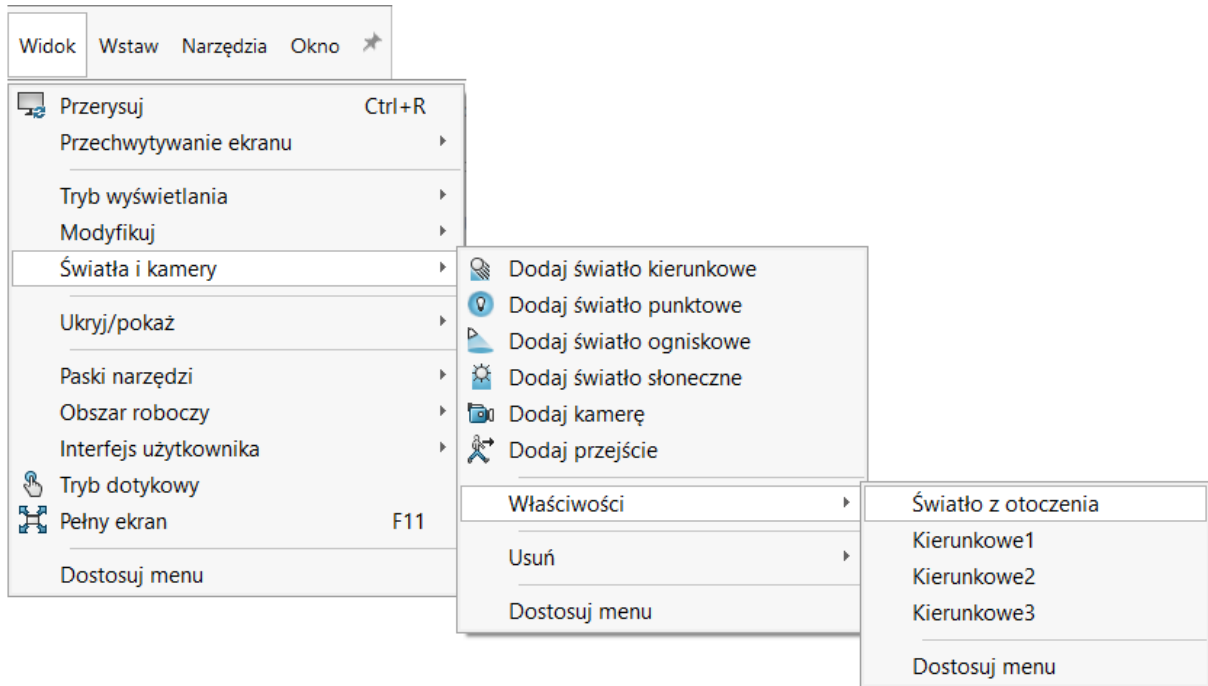


Poniżej pokazano przykład definicji skrótu Spacja do polecenia Normalny do.

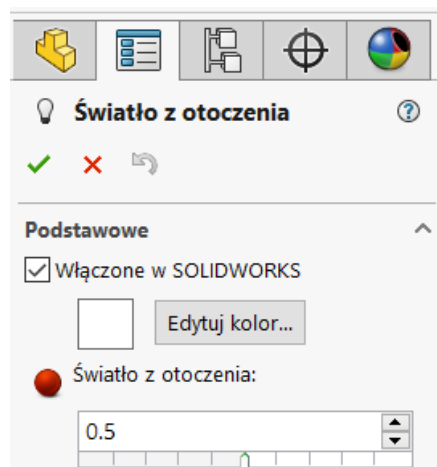


### 3.6 Zmiana jasności oświetlenia modeli

Po wydaniu polecenia jak na rysunku poniżej:



Zostaną wyświetlone właściwości Światła z otoczenia:



Można wpisywać wartości z przedziału 0 – 1, gdzie 0 oznacza bardzo ciemny model a 1 bardzo jasny.



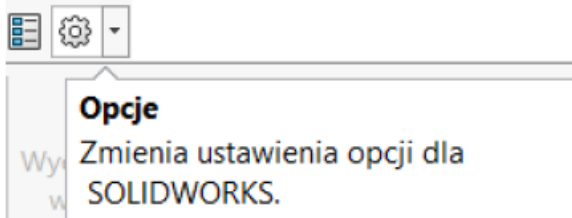
## 4. Szablony

**Poniżej tylko przykład – nie ma obowiązku zmieniania szablonów na zajęciach.**

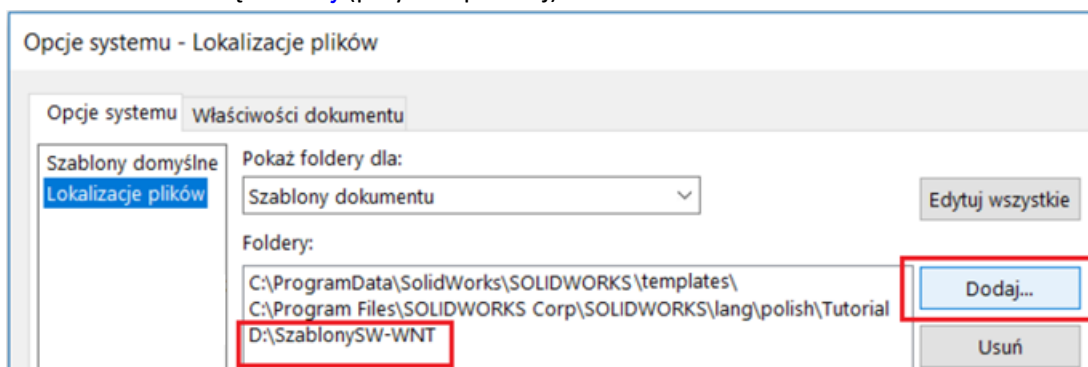
Szablony można opracować samodzielnie – zwykły plik z ustawieniami zapisany jako szablon.

Po zapisaniu szablonów na dysk należy:

1. Kliknąć polecenie *Opcje*:

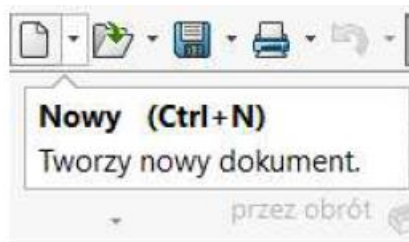


2. W oknie opcji przejść na kartę *Opcje systemu*, kategoria *Lokalizacje plików* wybrać *Szablony dokumentu* i kliknąć *Dodaj* (przykład poniżej).



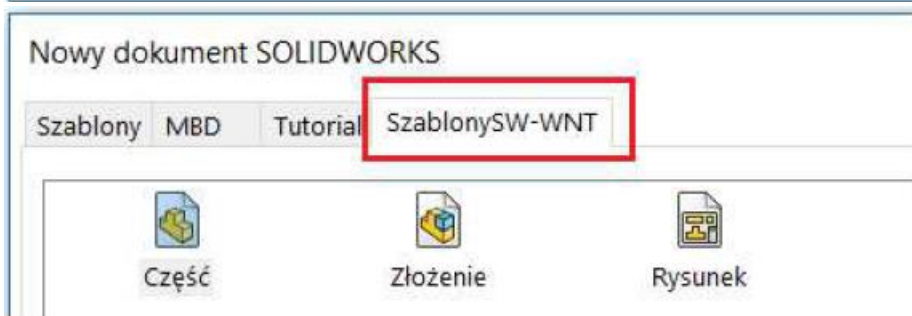
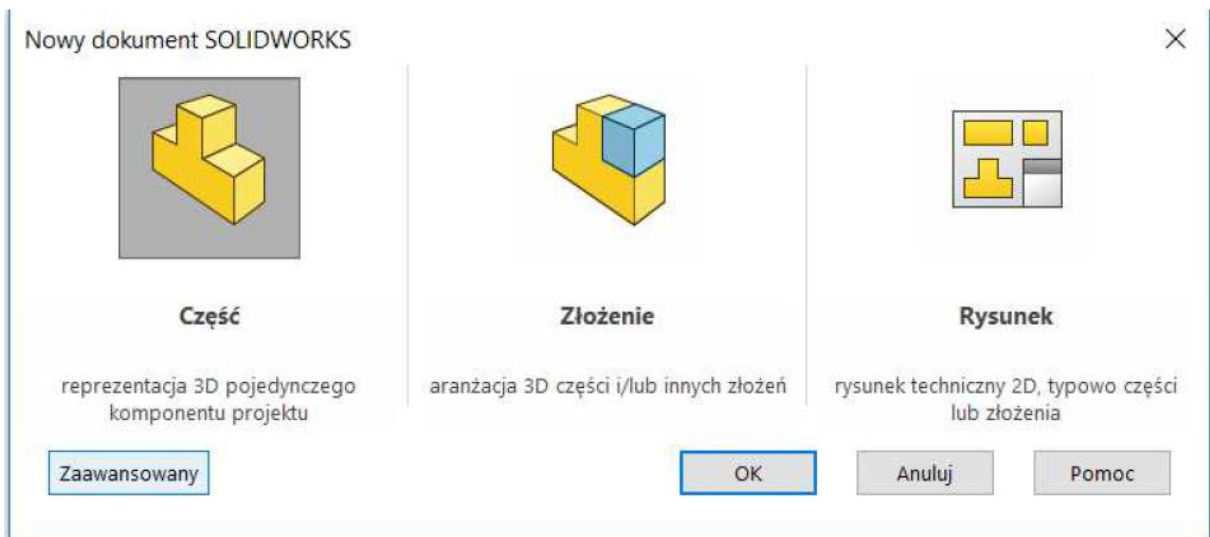
Po ustawieniu ścieżki dostępu możemy korzystać z szablonu ALE UWAGA tylko w widoku zaawansowanym okna NOWY.

Po kliknięciu polecenia Nowy (poniżej),

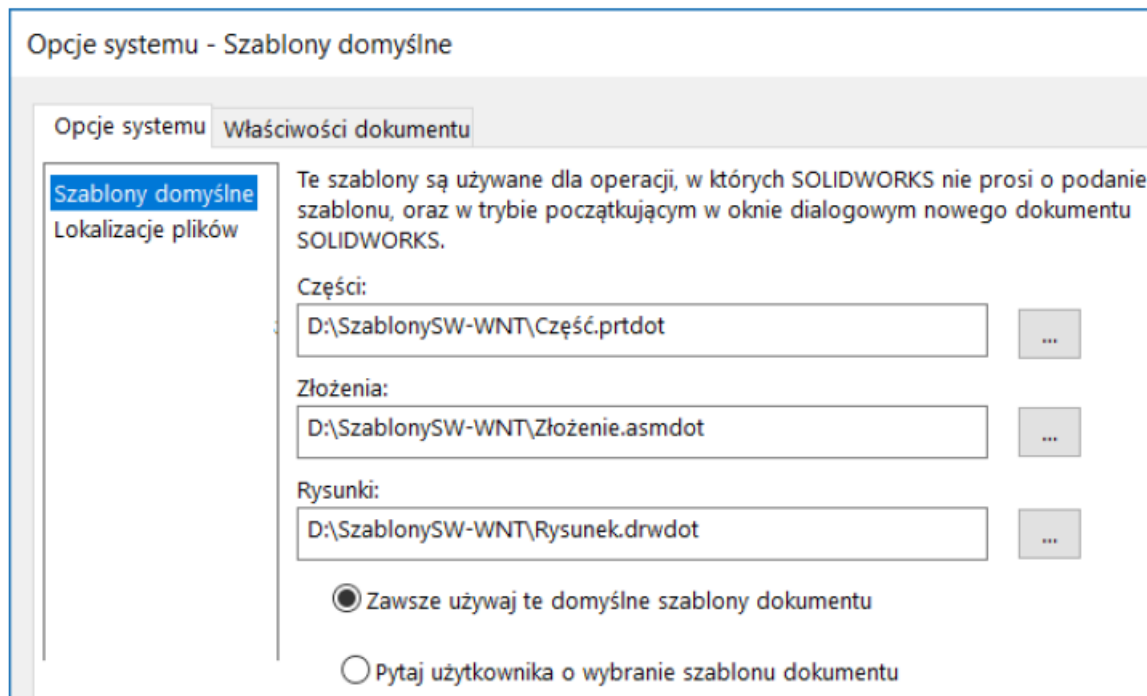


zostanie wyświetlone okno Nowy dokument (rysunek poniżej) .

W widoku *Zaawansowany* (dolny fragment rysunku) widoczna jest karta nowych szablonów, korzystając z widoku *Początkujący* (górny fragment rysunku) nowe pliki zakładane są z domyślnej lokalizacji.



Zmiana Szablonów domyślnych została pokazana na rysunku poniżej.

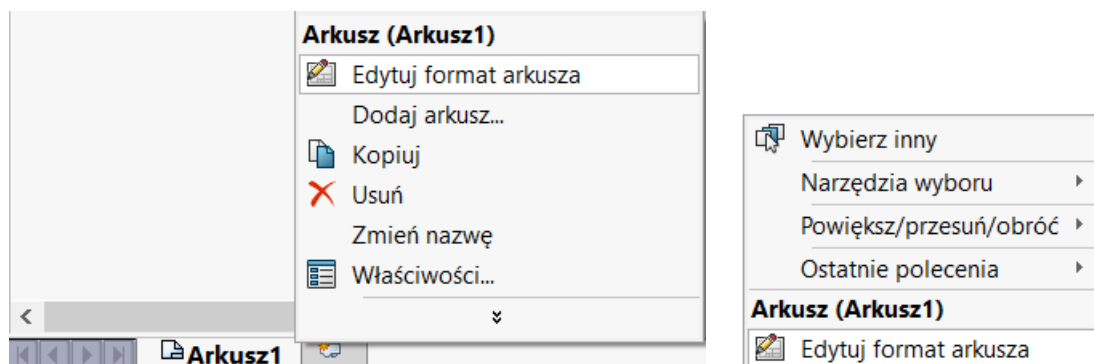


## 5. Formaty rysunków

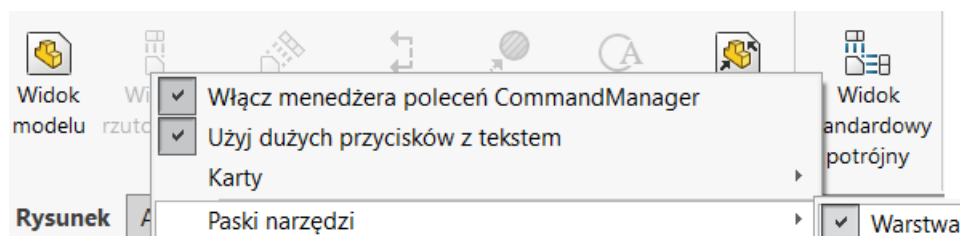
Format rysunku może być zapisywany jako oddzielny plik – nie należy mylić z szablonem rysunku.

Przed zapisaniem formatu należy wykonać rysunek stałych elementów rysunku, jak tabela, obramowanie oraz ustawienie wymaganych opcji we właściwościach dokumentu, jak ogólny standard projektowania, wymiary, grubości linii itd.

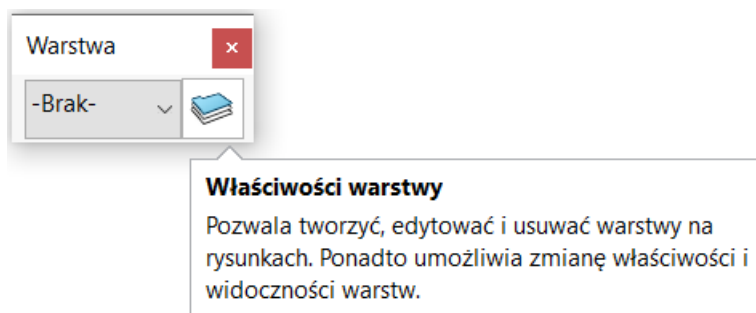
Rysunek tabeli i obramowania należy wykonywać w edycji formatu, poniżej przykłady aktywowania edycji formatu. Z lewej kliknięcie karty arkusza prawym przyciskiem myszy, z prawej kliknięcie arkusza (czyli „kartki papieru”) prawym przyciskiem myszy.



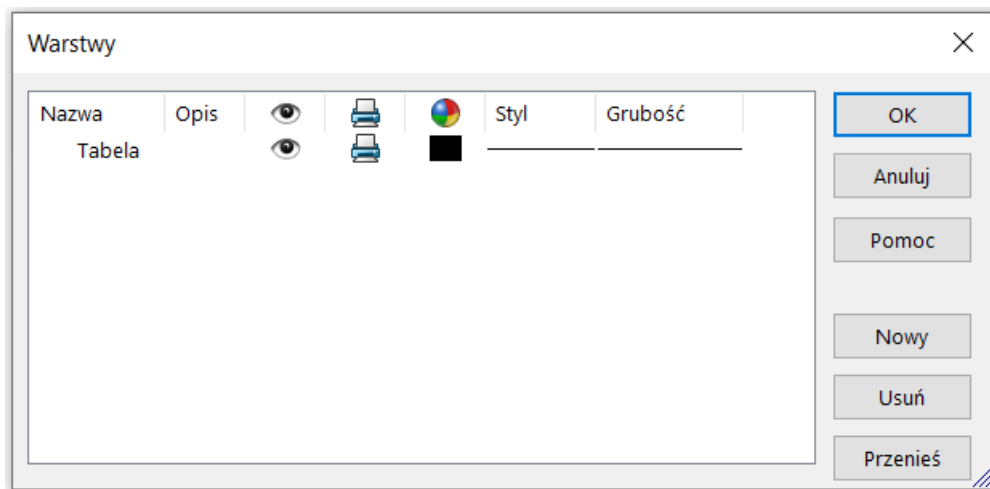
Rysunek wykonany bezpośrednio na arkuszu najlepiej wykonywać na warstwach. Poniżej przykład wyświetlenia paska **Warstwa** (menu widoczne po kliknięciu prawym przyciskiem w dowolny element paska narzędzi).



Poniżej pasek **Warstwa** z wyróżnionym przyciskiem **Właściwości warstwy**.

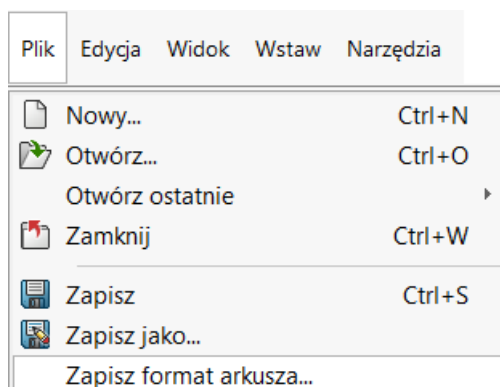


Po kliknięciu przycisku [Właściwości warstwy](#) wyświetlane jest poniższe okno, w którym można tworzyć kolejne warstwy.

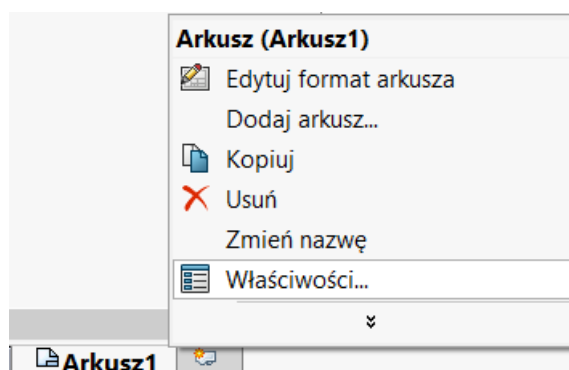


**Po wykonaniu wszystkich ustawień i narysowaniu tabeli z tekstem należy zakończyć edycję formatu.**

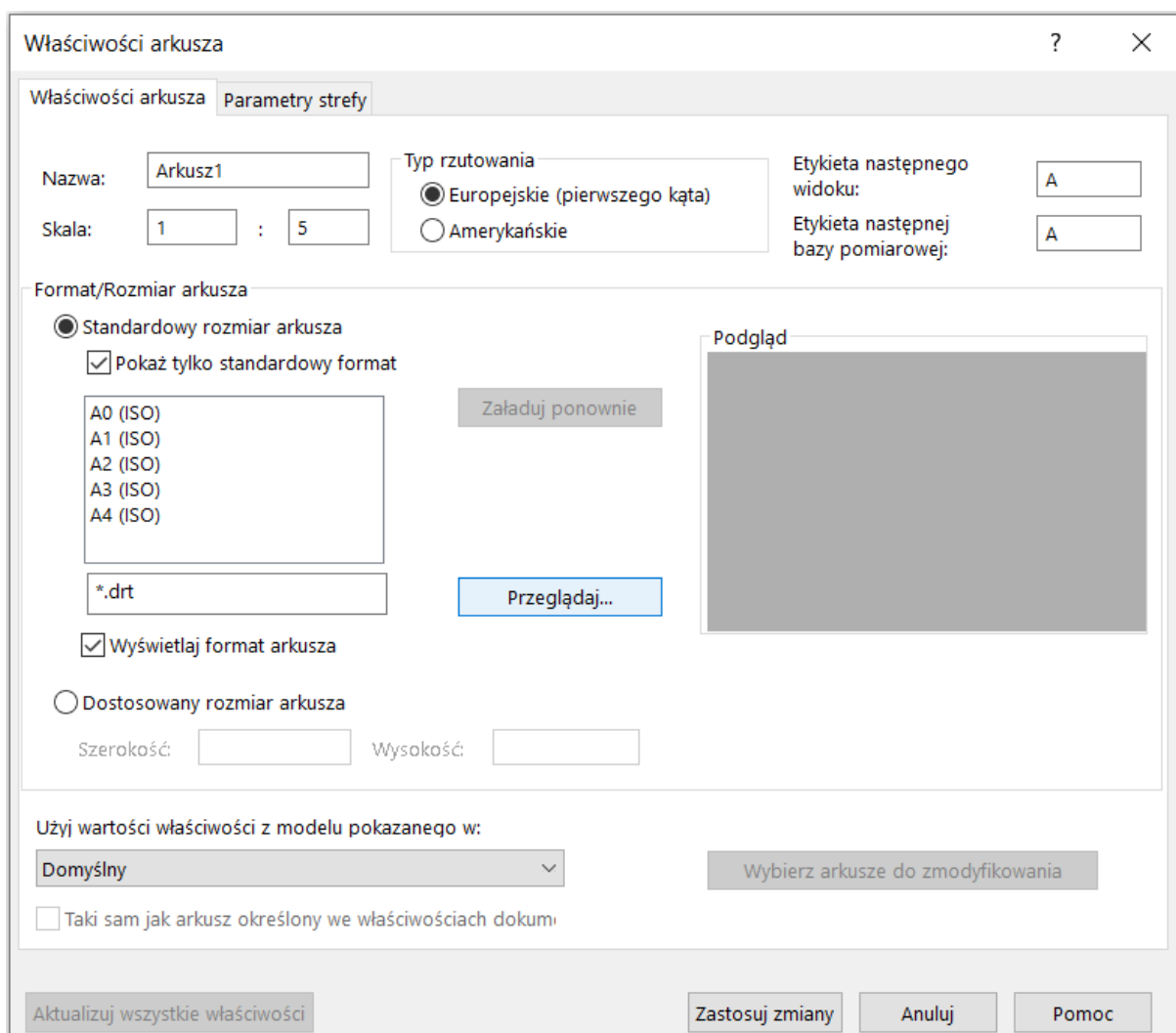
Zapis formatu odbywa się poleceniem [Zapisz format arkusza](#), poniżej przykład. Zapisując należy wprowadzić nazwę oraz zapisać w wymaganym folderze.



Zapisany format arkusza może posłużyć do zmiany formatu już wykonanego rysunku. Poniżej przykład polecenia [Właściwości arkusza](#).



W oknie *Właściwości arkusza*, oprócz ustawień typu rzutowania, skali itd. można zaznaczyć opcję *Standardowy rozmiar arkusza* (ewentualnie z opcją *Pokaż tylko standardowy format*) i po kliknięciu przycisku *Przełóżaj* znaleźć zapisany wcześniej plik formatu (jeżeli nie został zapisany w folderze domyślnym).



W bardziej zaawansowanych przypadkach można zastosować polecenia dostępne na karcie *Format arkusza*. Zdefiniowanie *Pola bloku tytułowego* umożliwia łatwiejszy dostęp do edycji obszaru tabeli. Polecenie *Automatyczna granica* umożliwia definicję obramowania oraz podział rysunku na strefy (np. ułatwia rozstaw widoków gdy drukujemy fragmenty rysunków i następnie „sklejamy” wydruki). Przy tworzeniu Automatycznej granicy należy zwrócić uwagę że istnieją kolejne strony okna właściwości. **Na zajęciach polecenia z paska Format arkusza nie będą stosowane.**

