**Generare racordări şi teşituri pe corpuri 3D**

**(carcase, blocuri, etc.)**

**Obs.** Semnificaţii simboluri: ↵ - apăsare (click) buton stânga mouse, - apăsare buton central mouse, - apăsare buton dreapta mouse; ↵↵ dublă apăsare (click) buton stânga mouse, → separator de secvenţe (neoperativ)

|  |
| --- |
| **A.1 Încărcare model corp** |
| ↵ → ↵  → ↵  → : [se se selectează cu ↵ calea unde se află fişierul CATPart] → ↵  (apare arborele specificaţiilor şi modelul 3D în zona de grafică activă ). |
| **A.2 Generare racordări** |
| ↵  () →  ()→  : [se introduce în caseta , valoarea razei, 5] → [se selectează cu ↵ muchiile care se racordează (fig. a)] (apare în caseta  numărul de muchii selectate, ex. ) →  ↵ (apare modelul cu racordările generate evidenţiate color, fig. b; apare automat în arborele specificaţiilor eticheta racordării generate, ).    ***a. b.*** |
| **A.2 Generare teşituri** |
| ↵ () →  : [se introduce în caseta , valoarea razei, 2; se modifică unghiul teşiturii (dacă este cazul) în caseta  (ex. rămâne valoarea implicită, 45] → [se selectează cu ↵ muchiile care se teşesc (fig. a)] (apare în caseta  numărul de muchii selectate, ex. ) → ↵ (apare modelul cu teşiturile generate evidenţiate color, fig. b; apare automat în arborele specificaţiilor eticheta racordării generate, ).    ***a. b.*** |