

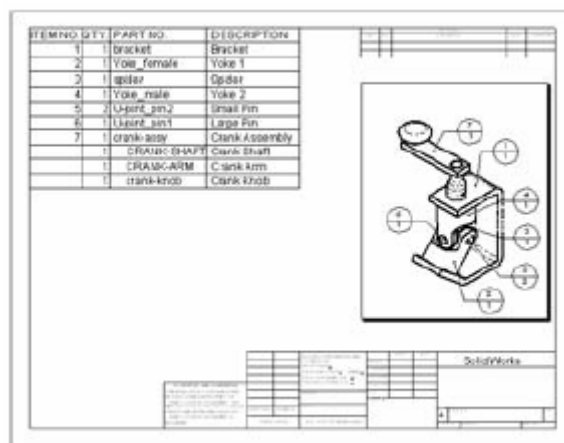
IX-2. Kosovnica (Bill of Materials)



V tem poglavju boste risbi dodali kosovnico in balončke.

To poglavje vsebuje:

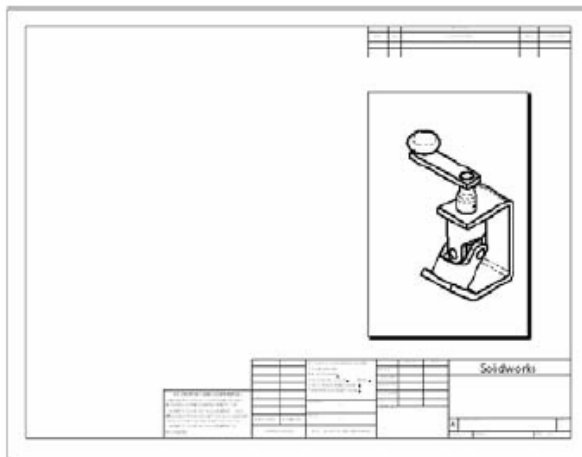
- Nastavljanje opcij risanja in kotiranja
- Vstavljanje kosovnice (*Bill of Materials*)
- Sidranje kosovnice
- Premikanje kosovnice
- Urejanje kosovnice
- Označevanje risbe z balončki
- Shranjevanje kosovnice za uporabo z ostalimi aplikacijami



1.1 Pričetek risanja

Členkast sestav, ki ste ga izdelali v poglavju “Relacije sestavov” je osnova za delo z kosovnico.

- Odprite `universal_joint\U-joint.sldasm`
- Odprite novo risbo.
- Desno-kliknite kjerkoli na listu ter izberite **Properties**. Nastavite **Scale** na 1:2 ter kliknite **OK**.
- Vstavite izometričen pogled sestava **U-joint.sldasm**.
- Shranite risbo kot **U-joint.slddrw**.



1.2 Opcije risanja in kotiranja

- Kliknite **Tools, Options**. Na jezičku **Document Properties** kliknite **Detailing**.
- Prepričajte se, da je pod **Bill of materials** označen **Automatic update of BOM**.

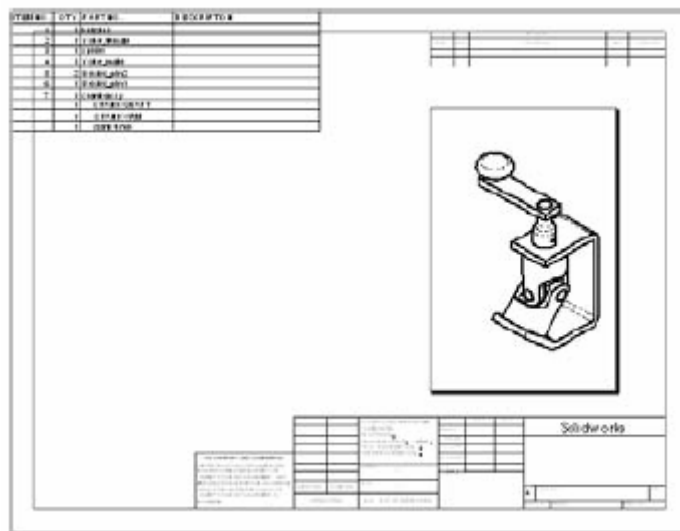
Če ni označeno, morate izbrisati in ponovno vstaviti kosovnico, da jo osvežite.

Spremembe, ki vplivajo na kosovnico, vključujejo dodajanje, brisanje ali zamenjavo komponent, spreminjanje imen, itd.

- Na jezičku **Document Properties** pod **Detailing** kliknite **Balloons** in nastavite sledeče:
 - V odseku **Single ballon** v oknu **Style** iz seznama izberite **Circular Split Line**.
 - V odseku **Balloon text** v oknu **Upper** je **Item Number** in v **Lower** je **Quantity**.
 - V odseku **Bent Leader** izberite **Use bent leader**.
- Na jezičku **Document Properties** pod **Detailing** kliknite **Annotations Display**. Prepričajte se, da je označeno **Display all types**.
- Kliknite **OK**, da zaprete pogovorno okno **Options**.

Ker lahko risba vsebuje poglede različnih kosov in sestavov, morate označiti pogled, za katerega želite izdelati kosovnico.

- Prikaže se kosovnica. Navedeni so kosi in podsestav zgloba.



Sidrna točka (*anchor point*) je točka v formatu kosovnice, ki definira sidranje kosovnice. V kosovnici (*Bill of Materials*) lahko izberete kateri vogal kosovnice želite, da je soležen z sidrno točko.

- | ITEM NO. | QTY | PART NO. | DESCRIPTION |
|----------|-----|----------|-------------|
| 1 | | 1000000 | Base |
| 2 | | 1000000 | Base 1 |
| 3 | | 1000000 | Base 2 |
| 4 | | 1000000 | Base 3 |
| 5 | | 1000000 | Base 4 |
| 6 | | 1000000 | Base 5 |
| 7 | | 1000000 | Base 6 |
| 8 | | 1000000 | Base 7 |
| 9 | | 1000000 | Base 8 |
| 10 | | 1000000 | Base 9 |
| 11 | | 1000000 | Base 10 |
| 12 | | 1000000 | Base 11 |
| 13 | | 1000000 | Base 12 |
| 14 | | 1000000 | Base 13 |
| 15 | | 1000000 | Base 14 |
| 16 | | 1000000 | Base 15 |
| 17 | | 1000000 | Base 16 |
| 18 | | 1000000 | Base 17 |
| 19 | | 1000000 | Base 18 |
| 20 | | 1000000 | Base 19 |
| 21 | | 1000000 | Base 20 |
| 22 | | 1000000 | Base 21 |
| 23 | | 1000000 | Base 22 |
| 24 | | 1000000 | Base 23 |
| 25 | | 1000000 | Base 24 |
| 26 | | 1000000 | Base 25 |
| 27 | | 1000000 | Base 26 |
| 28 | | 1000000 | Base 27 |
| 29 | | 1000000 | Base 28 |
| 30 | | 1000000 | Base 29 |
| 31 | | 1000000 | Base 30 |
| 32 | | 1000000 | Base 31 |
| 33 | | 1000000 | Base 32 |
| 34 | | 1000000 | Base 33 |
| 35 | | 1000000 | Base 34 |
| 36 | | 1000000 | Base 35 |
| 37 | | 1000000 | Base 36 |
| 38 | | 1000000 | Base 37 |
| 39 | | 1000000 | Base 38 |
| 40 | | 1000000 | Base 39 |
| 41 | | 1000000 | Base 40 |
| 42 | | 1000000 | Base 41 |
| 43 | | 1000000 | Base 42 |
| 44 | | 1000000 | Base 43 |
| 45 | | 1000000 | Base 44 |
| 46 | | 1000000 | Base 45 |
| 47 | | 1000000 | Base 46 |
| 48 | | 1000000 | Base 47 |
| 49 | | 1000000 | Base 48 |
| 50 | | 1000000 | Base 49 |
| 51 | | 1000000 | Base 50 |
| 52 | | 1000000 | Base 51 |
| 53 | | 1000000 | Base 52 |
| 54 | | 1000000 | Base 53 |
| 55 | | 1000000 | Base 54 |
| 56 | | 1000000 | Base 55 |
| 57 | | 1000000 | Base 56 |
| 58 | | 1000000 | Base 57 |
| 59 | | 1000000 | Base 58 |
| 60 | | 1000000 | Base 59 |
| 61 | | 1000000 | Base 60 |
| 62 | | 1000000 | Base 61 |
| 63 | | 1000000 | Base 62 |
| 64 | | 1000000 | Base 63 |
| 65 | | 1000000 | Base 64 |
| 66 | | 1000000 | Base 65 |
| 67 | | 1000000 | Base 66 |
| 68 | | 1000000 | Base 67 |
| 69 | | 1000000 | Base 68 |
| 70 | | 1000000 | Base 69 |
| 71 | | 1000000 | Base 70 |
| 72 | | 1000000 | Base 71 |
| 73 | | 1000000 | Base 72 |
| 74 | | 1000000 | Base 73 |
| 75 | | 1000000 | Base 74 |
| 76 | | 1000000 | Base 75 |
| 77 | | 1000000 | Base 76 |
| 78 | | 1000000 | Base 77 |
| 79 | | 1000000 | Base 78 |
| 80 | | 1000000 | Base 79 |
| 81 | | 1000000 | Base 80 |
| 82 | | 1000000 | Base 81 |
| 83 | | 1000000 | Base 82 |
| 84 | | 1000000 | Base 83 |
| 85 | | 1000000 | Base 84 |
| 86 | | 1000000 | Base 85 |
| 87 | | 1000000 | Base 86 |
| 88 | | 1000000 | Base 87 |
| 89 | | 1000000 | Base 88 |
| 90 | | 1000000 | Base 89 |
| 91 | | 1000000 | Base 90 |
| 92 | | 1000000 | Base 91 |
| 93 | | 1000000 | Base 92 |
| 94 | | 1000000 | Base 93 |
| 95 | | 100 | |

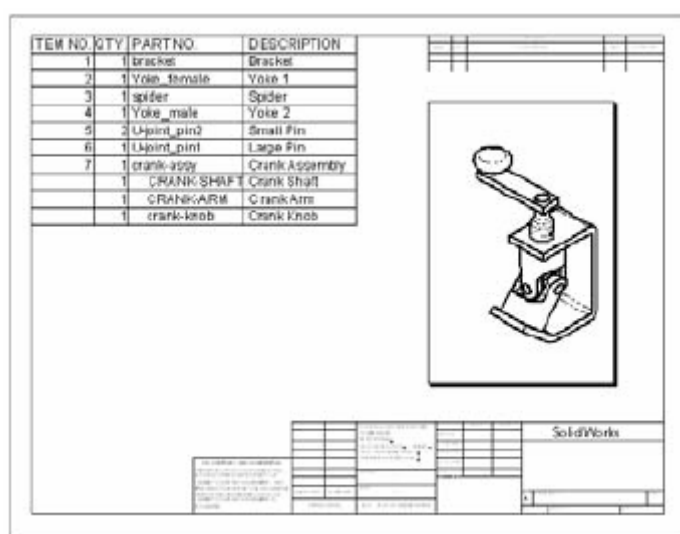
Kosovnico lahko odklenete in jo premaknete na novo lokacijo.

-

1.6 Urejanje kosovnice

Vnesite opise za objekte.

- Dvokliknite prvo celico v stolpcu **Description** v kosovnici. Pojavi se sporočilo, da je vrednost celice povezana z modelom in da se bo povezava prekinila, če boste ročno vnesli tekst. Kliknite **Yes**, da prekinete povezavo.
- Vpišite opis za prvo komponento v kosovnici.
- Ponovite zadnja dva koraka tolikokrat, da dodate opise za vse komponente.
- Lahko tudi spremenite velikost besedila, spremenite pisavo, itd.



1.7 Vstavljanje balonov

Komponente v sestavah označujemo z zaporednimi številkami, da nakažemo elemente v kosovnici.

- Kliknite **Balloon**  v orodni vrstici *Annotation* ali kliknite **Insert, Annotation, Balloon**.

Prikaže se **Balloon PropertyManager**.

- Kliknite komponento v pogledu in nato kliknite še enkrat, da postavite balon.

Balon se pritrdi na komponento. Številka ustreza zaporedni številki komponente (zgoraj) in številu komponent (spodaj).

- Nadaljujte z dodajanjem balonov.

➤ Kliknite **OK** .

Da premaknete balon ali puščico, izberite in potegnite balon ali potegnite puščico za prijemališče.

Da uredite lastnosti balonov, označite balon ali več balonov ter spremenite lastnosti v *PropertyManager*.

