

## 14.5 Reset 'Clicks'

От версия 10 всички точки, линии и направления, които са били настроени чрез функции от „*отвори*“ менюто (интерактивните конструкции) могат да бъдат върнати в първоначално положение и достигнати отново. Обновените “кликове” се изпълняват автоматично при следващото “пробно стартиране” на засегнатия детайл.

Функцията *reset 'clicks'* се намира в диалоговия

прозорец със списъка на интерактивните конструкции, който може да бъде отворен с клавиша F12 или от Допълнения/Списък с интерактивни конструкции.

Списъкът в лявата част на прозореца съдържа всички интерактивни конструкции в модела, както и неинтерактивните “клик” конструкции. Последните са маркирани с [].

Конструкцията са подредени по номер на детайла в първата колона и по брой на скъпки в протокола във втората колона.

В десният прозорец се изобразява картинка на избраната вляво конструкция.

Маркирайте една по една конструкция в левият прозорец.

Бутонът *reset 'clicks'* е активен, само ако конструкцията съдържа “кликове”

Ако извикате Графис Горни и раменни детайли, вие не трябва да посочвате (кликвати) върху обекти от конструкцията и заради това бутонът *reset 'clicks'* остава неактивен за тази конструкция.

Изберете и маркирайте конструкция, която е активна за бутона *reset 'clicks'* и кликнете повторно на бутона *reset 'clicks'*.

Всеки клик променя маркерът “\*” за тази конструкция.

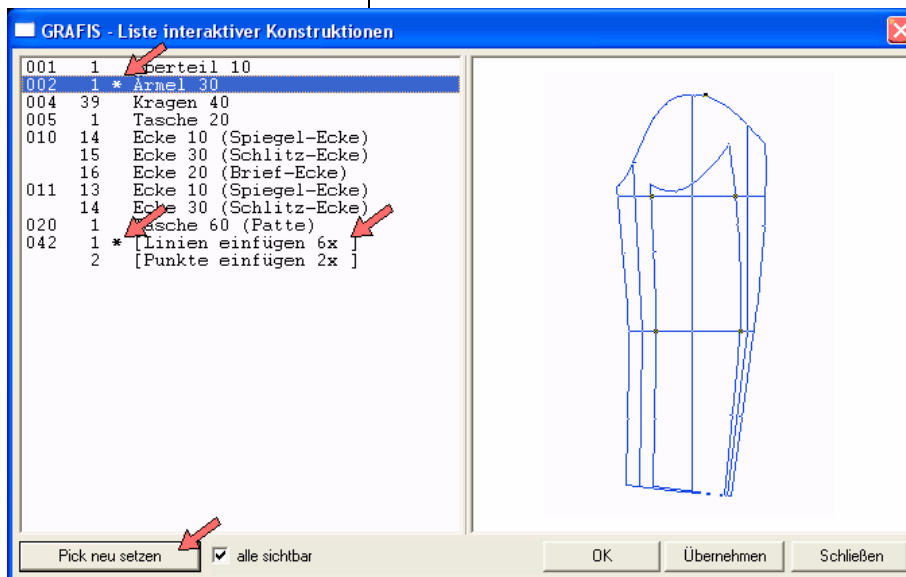
Знакът `\*` означава, че конструкцията е настроена за поставяне отново на “кликвете”.

С бутонът *приеми* “кликвете” на активираната конструкция се ресетира.

След това затворете и поснете “пробен старт” в съответните части, за да се свържат отново с конструкцията.

Извикайте Графис Горни и раменни детайли 10 в част 10 и ръкав 30 в част 002.

Настройте Горната част и ръкава в интерактивната област.



Фигура 14

Отворете списъка с интерактивни конструкции с <F12>, активирайте ръкав 30 и ресетирайте “кликвете”. След това *приемете* и *затворете* екрана.

Отворете *отделни детайли*.

Детайл 001 вече не е отбелязана като детайл майка, защото онаследяването е прекъснато с ресетирането на кликовете.

Активирайте детайл 002 и пуснете пробно стартиране. След новото си извикване ръкава може да бъде свързан отново с горните и ременни детайли.

С *reset 'clicks'* следните нови приложения се отварят:

- ‘Клик’-конструкцията в моделът могат да бъдат свързани отново след промени в детайла майка.
- ‘Клик’-конструкцията в моделът могат да бъдат свързани с друг, алтернативен детайл.
- Няколко детайла от текущият модел зависими един от друг могат да бъдат отделени от модела и съхранени в списъка за извикване. Следват четири примера за приложение на ресетирането на кликове

**Пример 1:**  
 Клик-конструкциите в модела могат да бъдат свързани отново след промени в детайла майка.

Ръкав 70 е свързан с Горни детайли 30.

Първоначално рамото на горните детайли 30 не е било променяно, когато е извикан ръкава.

По тази причина няма разлика между естественото рамо и раменния шев създадени при извикването на ръкава.

Но естественото рамо е изключително важно за правилното определяне на позицията на свивката при ръкава.

За да прикрепите ръкава към естественото раме е необходимо спазването на следните условия:

- Кликете на ръкава трябва да бъдат ресетириани
- Рамото на горни и раменни детайли 30 трябва да бъде преместено напред
- Чрез пробно стартиране на ръкава той ще бъде прикрепен наново към горните и раменни детайли. Обърнете внимание, че първият клик се избира върху пунктираната линия на естественото рамо.

Възможно е също така първо да наместите рамото и след това да ресетирате кликовете на ръкава.

За да ресетирате „кликове“, отворете списъкът с интерактивни детайли с F12, изберете ръкава и натиснете ресетирате кликове, след това приеми и затвори.

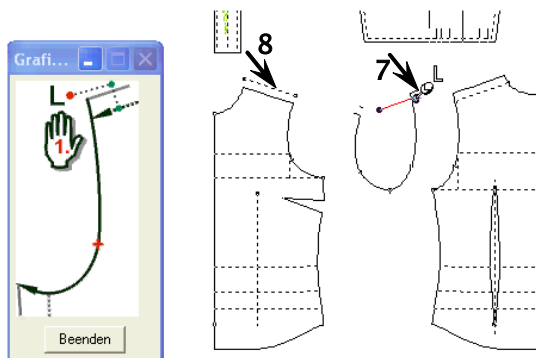
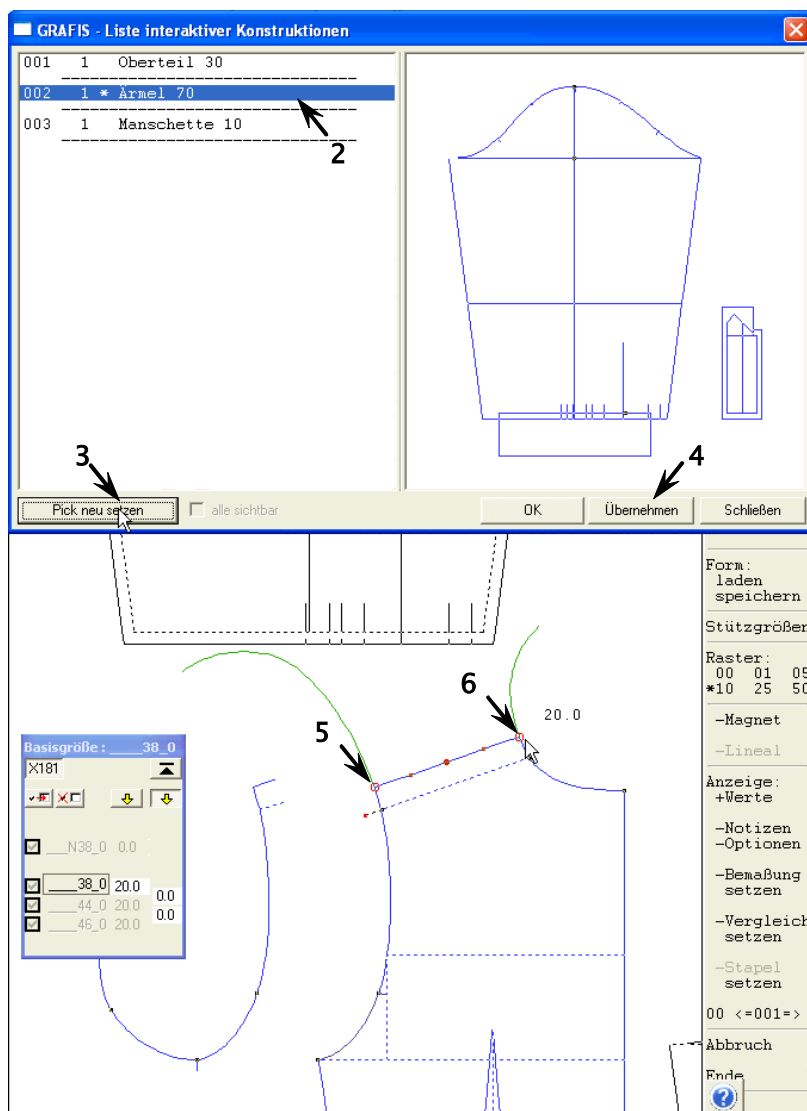
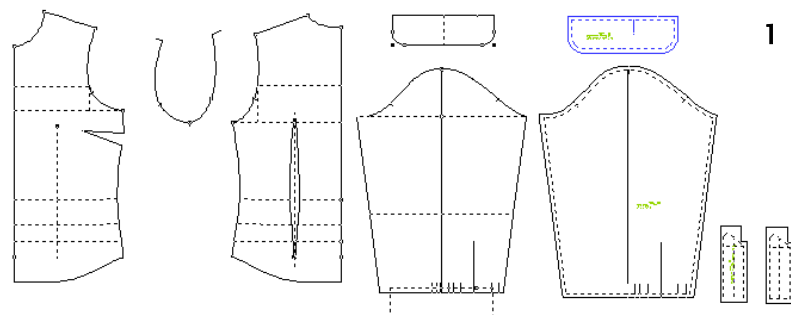
Активирайте горните и раменни детайли и преместете раменния шев към предната част в областта на придърпване. (5 and 6).

Естественото рамо сега се откроява с пръксаната линия.

След това активирайте ръкава и пуснете пробен старт.

Ръкавът ще бъде свързан наново.

Уверете се, че кликвате върху естественият шев на рамото, изобразен като пунктирана линия



## Пример 2:

Свързване наново на клик конструкция към алтернативна интерактивна конструкция (част)

Ръкав 70 със зависимите части е свързан към горни и раменни детайли 10.

Горни и раменни детайли 10 са заменени със завършената конструкция на горни и раменни детайли 30.

Упътване стъпка по стъпка:

- „кликвете” на ръкава трябва да бъдат ресетирани
- Детайла с горни и раменни детайли 10 също е ресетирана
- Горни и раменни детайли 30 се извикват в този детайл
- Горни и раменни детайли 30 се настройва съобразно размерите
- Активира се детайла с ръкава
- И с пробен старт на ръкава, той се привързва наново към новите горни и раменни детайли.

Също така е възможно първа да свържете новите горни и раменни детайли и след това да ги настроите съобразно размерите

За да ресетирате „кликвете”, отворете списъкът с интерактивни конструкции с F12, изберете ръкава и натиснете „ресетирай кликове”, „приеми” и „затвори”

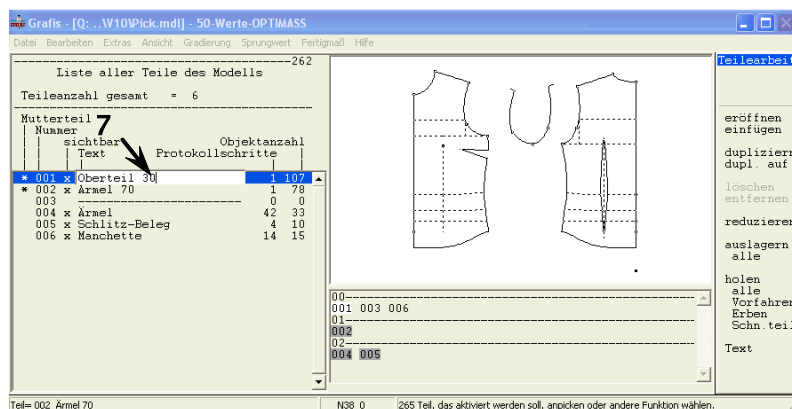
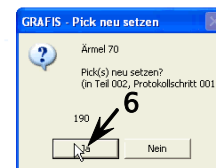
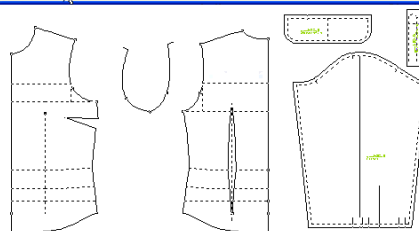
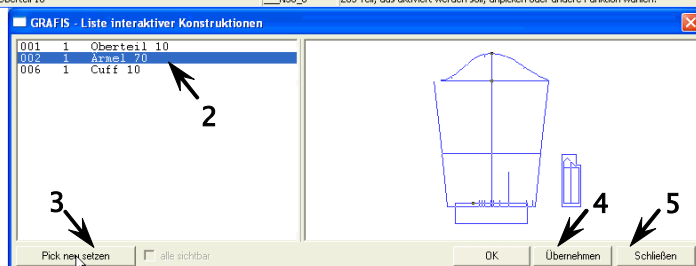
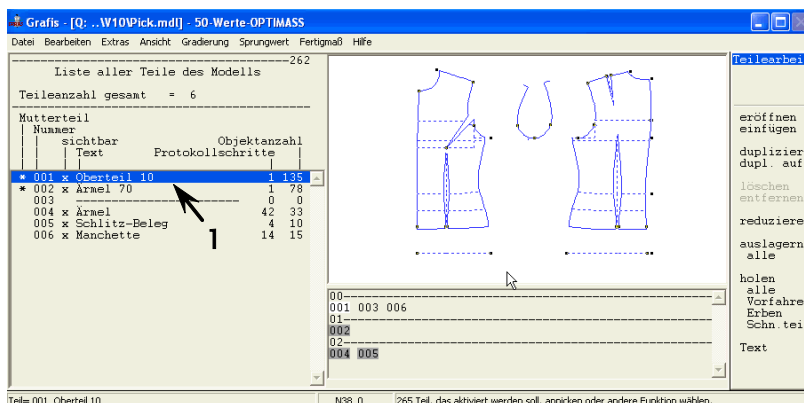
Активирайте детайл 001 и ресетирайте горни и раменни детайли 10

Извикайте в детайл 001 интерактивната конструкция на горни и раменни детайли 30 и настройте интерактивно конструкцията

Активирайте детайл 002 с ръкав 70 и пуснете пробен старт

Ръкавът ще се привърже наново към горни и раменни детайли 30

Дайте име на детайл 001 в отделни детайли.



**Пример 3:****Отвързване на ръкав със зависимите си части от модел и съхраняването му като „клик” модул в списъка с интерактивни конструкции**

В модел е разработен ръкав с отвор, лепенка и кройки на базата на ръкав 30.

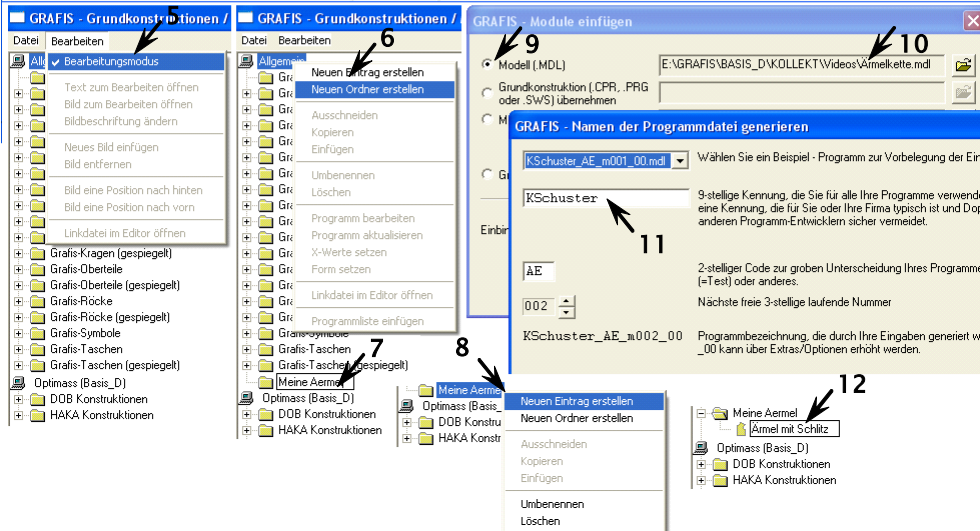
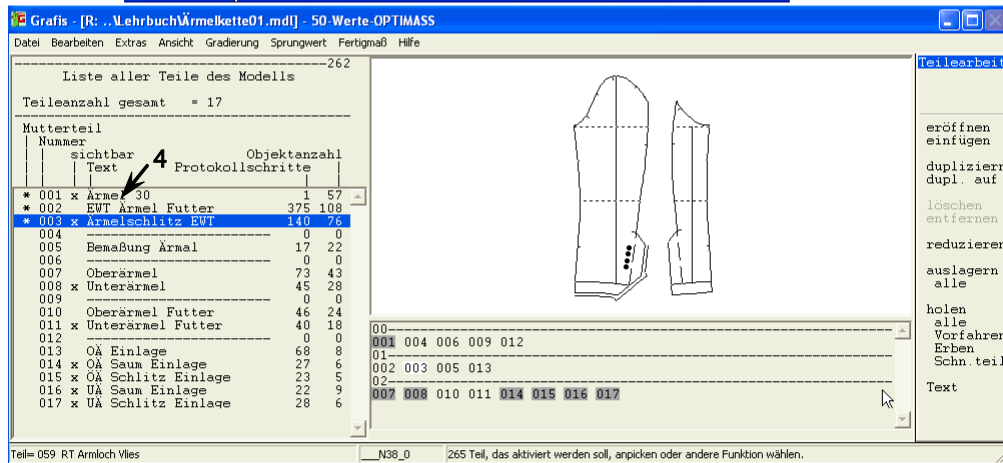
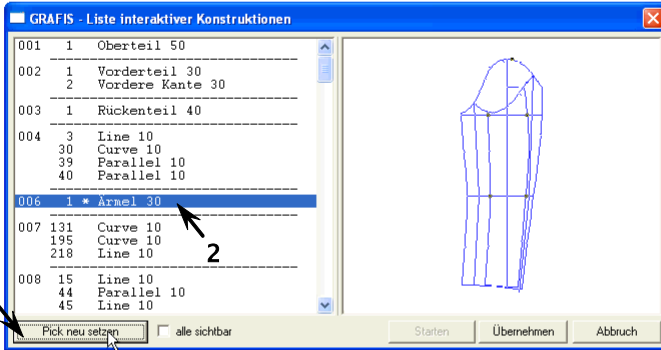
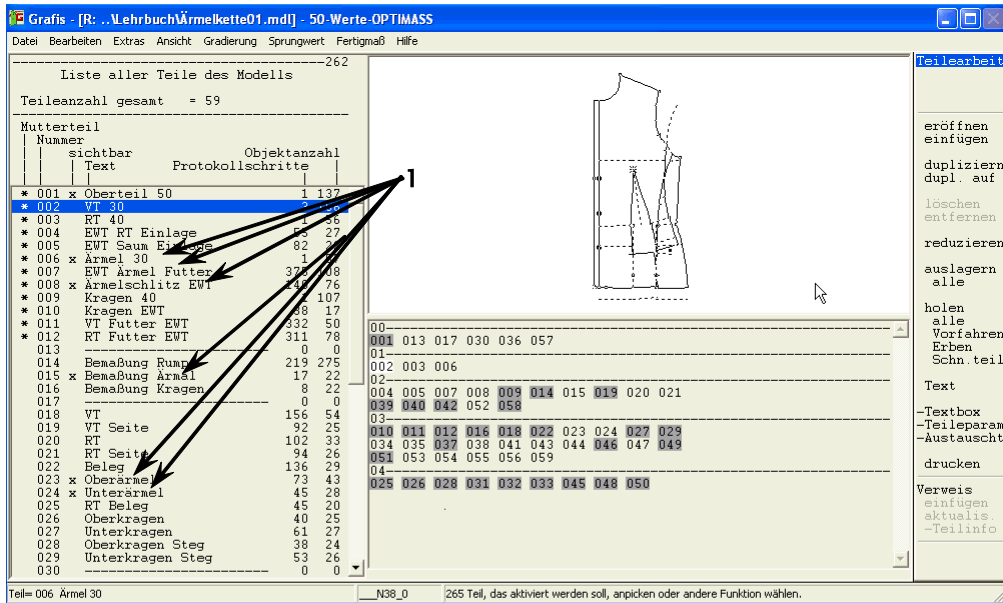
Този ръкав ви е необходим в друг модел

Този ръкав трябва да се съхрани в списъка за извикване на интерактивни детайли като ваш собствен интерактивен модул

Упътване стъпка постъпка

- Т”кликването” на ръкава трябва да се ресетира
- Изтрийте и премахнете всички детайли, които не се отнасят към конструкцията на ръкава
- Съхранете модела под друго име
- Отворете нов модел
- Отворете списъка с интерактивни детайли и стартирайте режим на редакция
- Създайте нов интерактивен модул и го свържете с току що съхранения модел

Отворете модела с разработката на ръкава (1)



Example 4:

### Use the insert-Tool for development of a shaped waistband.

To developed a shaped waistband for trousers and skirts, with one dart in the front part and one dart in the back part.

Afterwards store the shaped waistband in the call-list.

Step-by-Step guide:

- Construct a skirt with one dart in front and back part in part 001.

- Insert all required lines from the back and front skirt in part 002 with the tool *Insert lines*.

It is important to enter a description for the click, specifically which line was clicked and with what direction.

- Construct a shaped waistband with the inserted lines from part 002, which width is changeable.

Use the Tool *Parallel 10* or *curve*.

Complete the shaped waistband with allowances, grain line, symbols and text.

Set the technical piece parameters.

- Reset `clicks` of the Insert-tool.
- Delete and remove part 001.
- Save the style with a new name.
- Open a new style; open the call-list and activate the edit mode.
- Create a new entry for the shaped waistband and interlink the entry with the just saved style.

***This shaped waistband can only be used for trousers and skirts with one dart in the front part and one dart in the back part.***

***Construct further waistbands with two darts in the front and back part and one dart in the front part and two darts in the back parts.***

Open a new style and call skirt 20 into part 001.

Close the second darts in front- and back skirt in the interactive area.

Link the waistline across the closed second dart with *link single*.

Open a new part 002 and activate the part.

Leave / close the part organisation.

Choose in the main menu the function insert and click on the button *Tools* and select *Insert lines* (1).

Now click one line after another which you need for the development of the shaped waistband (2).

After every click enter label for the clicked line (3).

Think about a systematics.

The example shows that all lines were clicked from the outside.

Click and label in the following order (4):

- Centre Back upwards
- Waistline back 1
- Dart back downwards
- Dart back upwards
- Waistline back 2
- Side seam back downwards
- Side seam front upwards
- Waistline front 1
- Dart front downwards
- Dart front upwards
- Waistline front 2
- Centre front downwards

Transform the waistlines from the front- and back part into part 002 together.

Construct a parallel to the waistline with *Parallel 10* or *curve new*.

Close the corners and complete the shaped waistband with allowances, grain line, symbols and text.

To reset the clicks of the *Insert-Tool*, open the *lists of interactive constructions* with <F12> set a check on *all visible* and activate the Insert-Tool (6). Then click on the button *reset `clicks`*, *accept* and *close*.

Open the part organisation and delete and remove the part 001.

Save the style as „Shaped waistband\_01\_01.mdl“

Create a new folder and a new entry in the call list and interlink the just saved style „Shaped waistband\_01\_01.mdl“.

For testing the shaped waistband open a new style and call into part 001 the *trouser 10*. Close the second dart in the back part and link the waistlines across the closed darts.

Call into part 002 the shaped waistband.

Please note the entered label in the `click`-windows (7) for the `click`-order.

The back part of the trousers is on the left side of the front part.

If you clicked all lines in the right order, the shaped waistband appears fitting to the trousers (8).