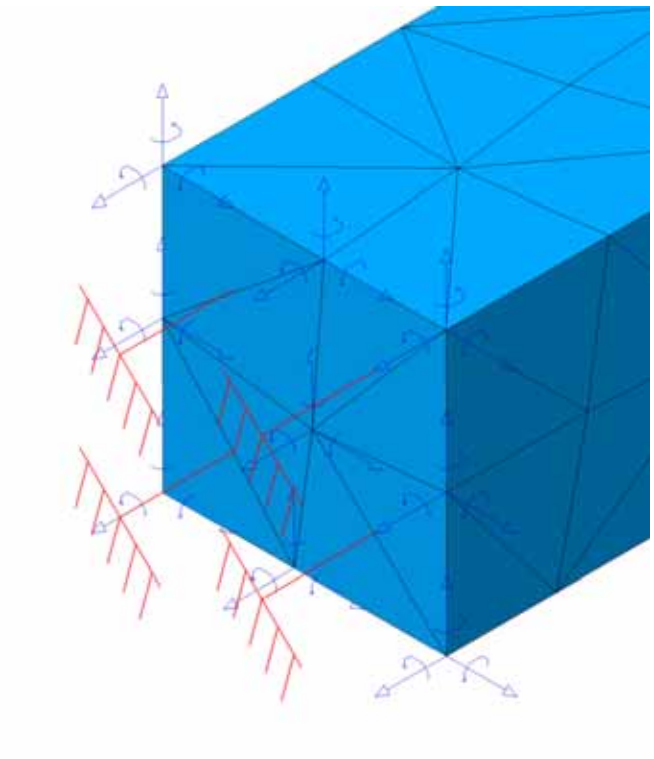
Clamp (ukrućenje)

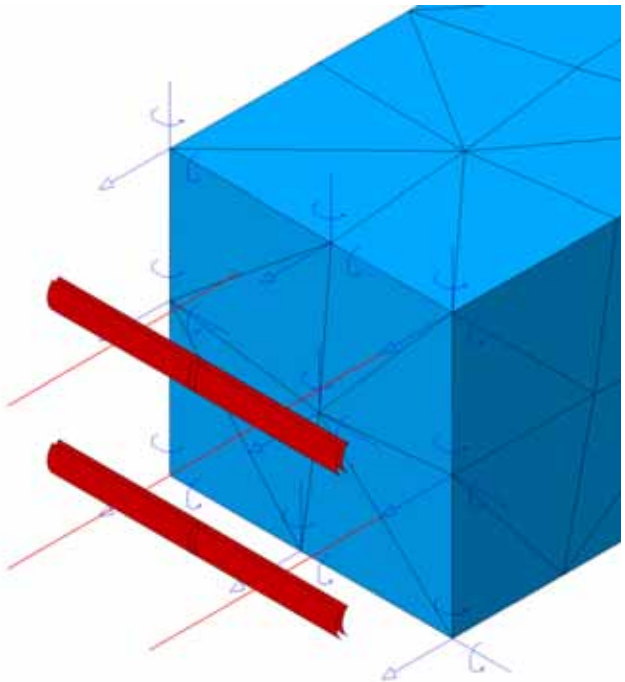
- Oslonac koji sprečava svih 6 stepeni slobode svih čvorova KE mreže na koje se odnosi.
- Može se primenjivati za ukrućivanje realnih površina, ivica i temena modela, kao i za ukrućivanje virtuelnih elemenata.



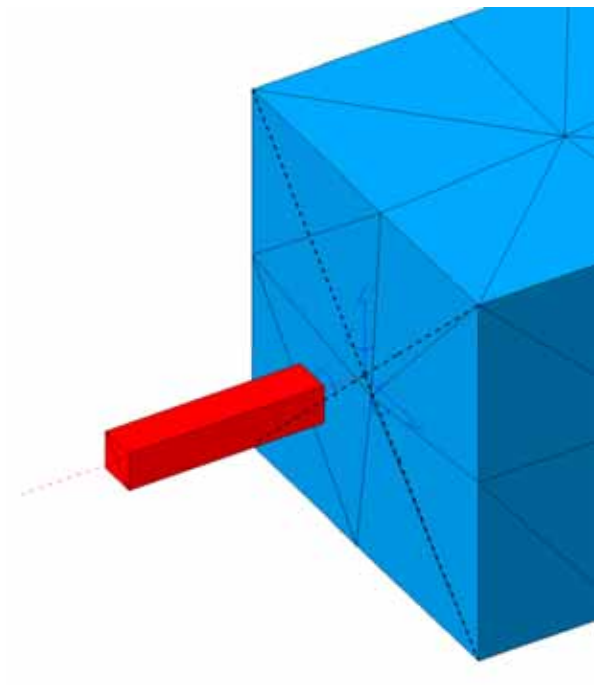
Surface slider (površinski klizač)

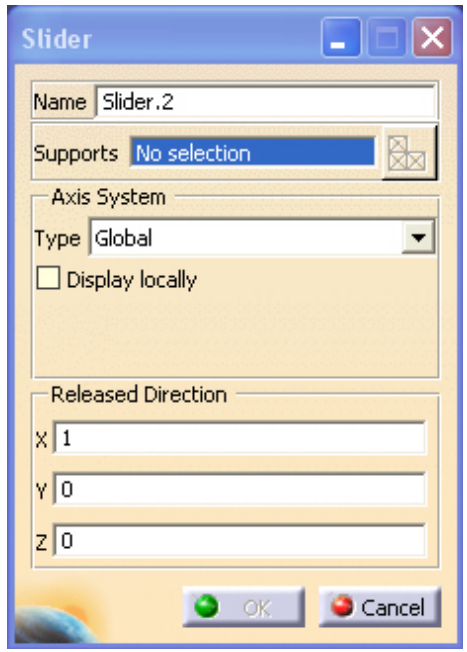
- Oslonac koji omogućava čvorovima odabrane površine da klizaju po koincidentnoj krutoj površi. Sprečava rotacije čvorova KE mreže oko osa koje pripadaju odabranoj površini, kao i njihovu translaciju po osama upravnim na izabranu površinu.

- Može se primenjivati samo na površinama realnog modela.



Slider (linijski klizač)

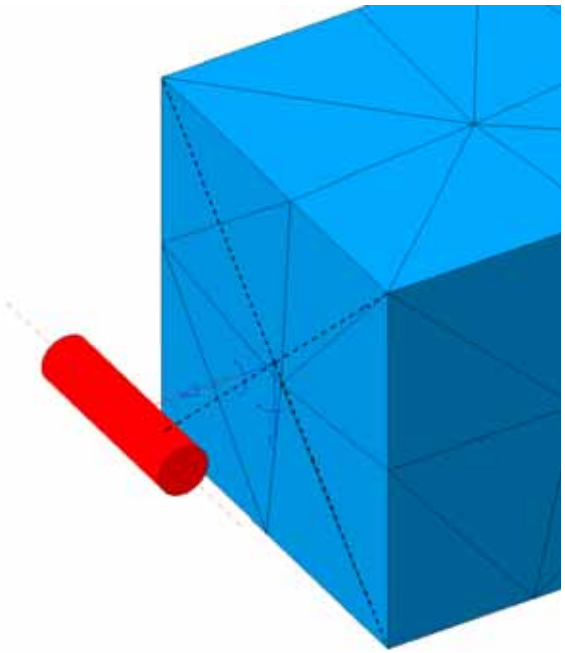


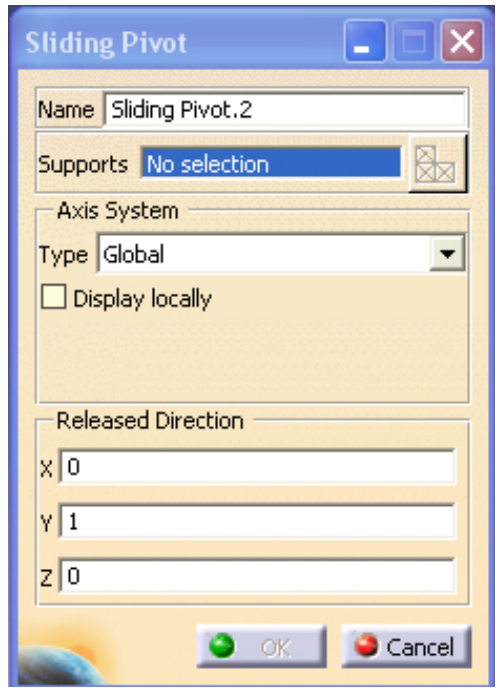


- Oslonac koji omogućava odabranoj tački (“handle point” nekog virtuelnog dela) da kliza po određenoj osi.

- Može se primenjivati samo na virtuelne elemente.

Sliding pivot (klizni cilindrični oslonac)

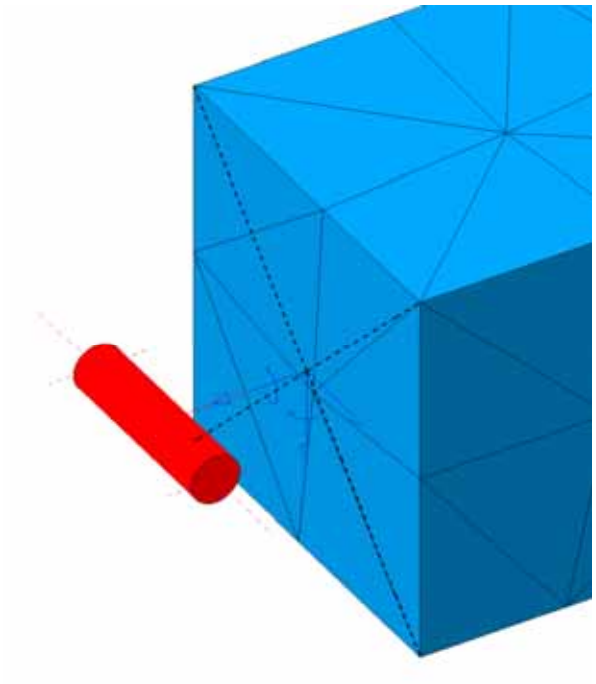


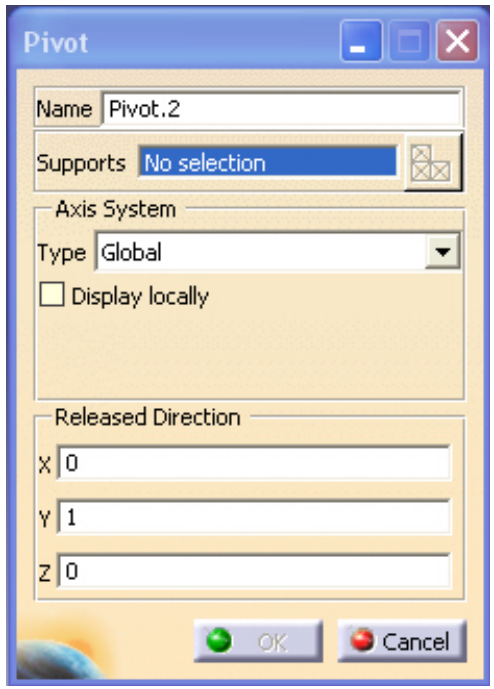


- Oslonac koji istovremeno omogućava klizanje izabrane tačke po zadatoj osi i njenu rotaciju oko iste.Translacije po i rotacije oko upravnih osa su sprečene.

- Može se primenjivati samo na virtuelne elemente.

Pivot (konični spoj)





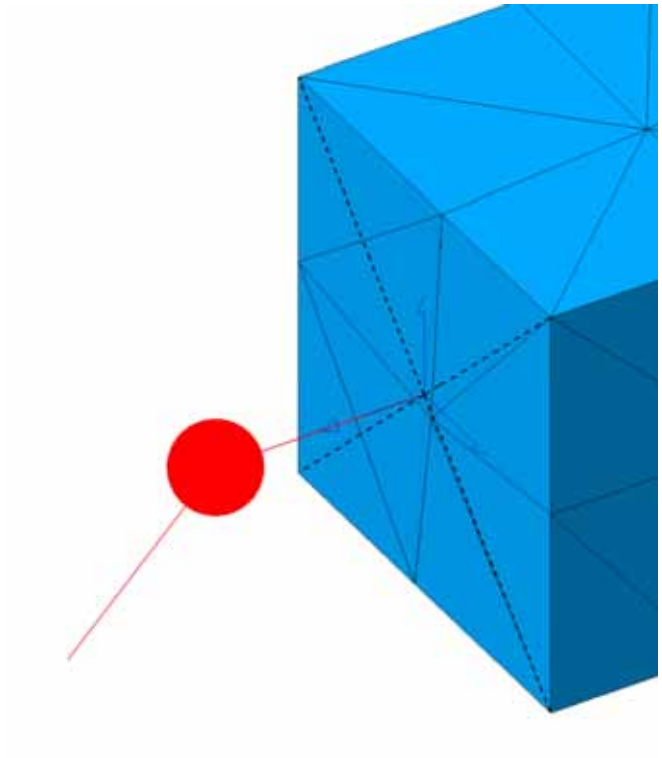
- Oslonac koji omogućava samo jedan stepen slobode; rotaciju izabrane tačke oko zadate ose.

- Može se primenjivati samo na virtuelne elemente.

Ball Join (sferni oslonac)

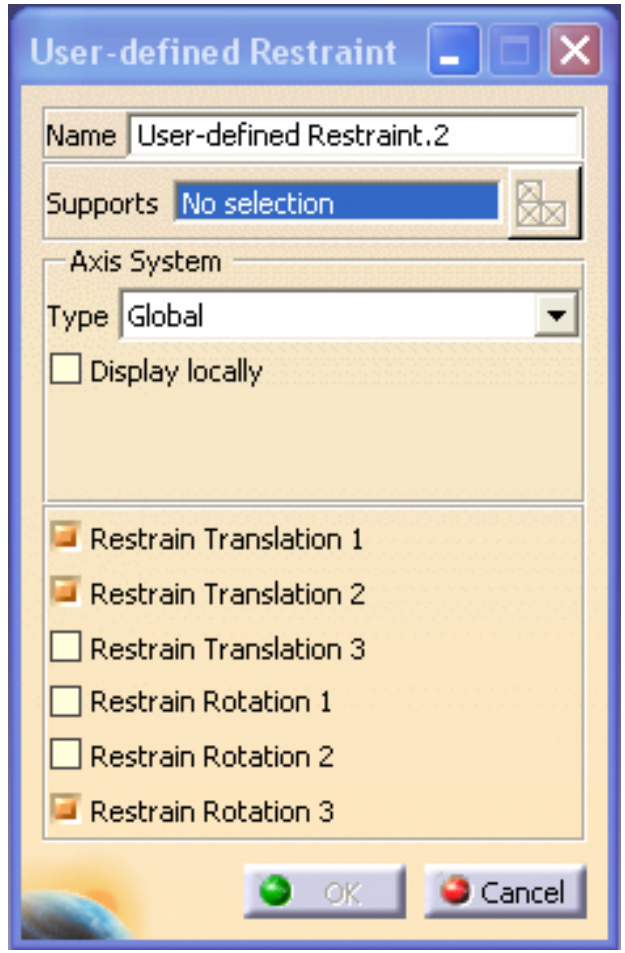
- Oslonac koji omogućava slobodnu rotaciju modela oko zadate tačke. Sve tri translacije zadate tačke su sprečene.

- Može se primenjivati samo na virtuelne elemente.

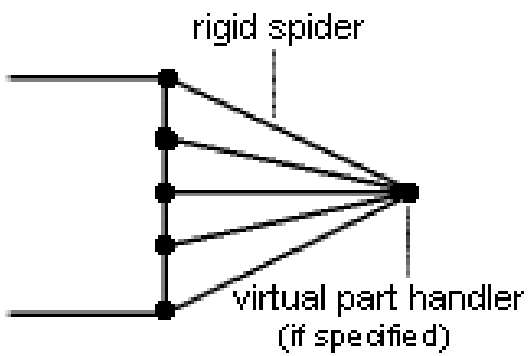


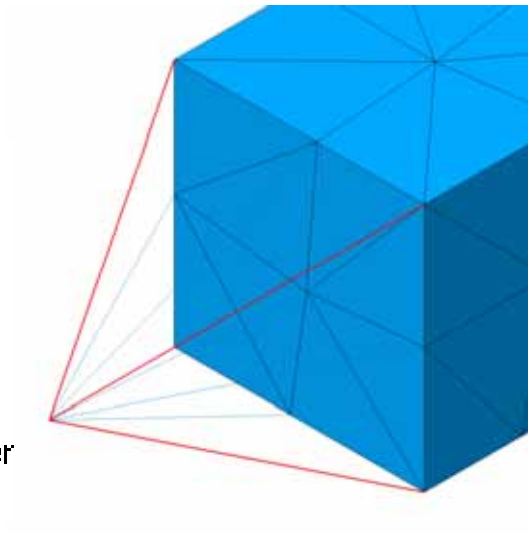
User-defined Restraint (oslonac koji kreira korisnik)

- Pomoću ove alatke možete kreirati oslonac kakav želite.
- Može se primenjivati na površine, ivice i temena realnog modela, kao i na virtuelne elemente.
- Prilikom korišćenja realne geometrije modela kao nosača oslonca, moguće je sprečiti samo translacije odgovarajućih čvorova mreže KE. Sprečavanje rotacija istih neće biti uzeto u obzir prilikom proračuna.
- Virtuelnim elementima moguće je sprečiti svih šest stepeni slobode.



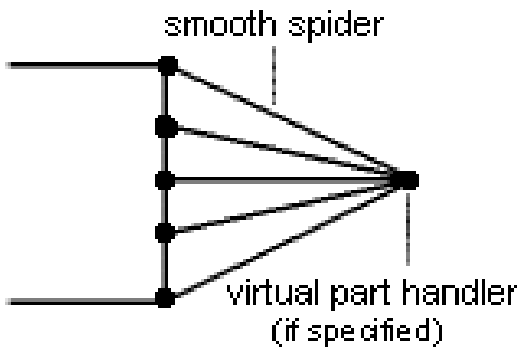
Rigid virtual part (“kruti” virtuelni element)

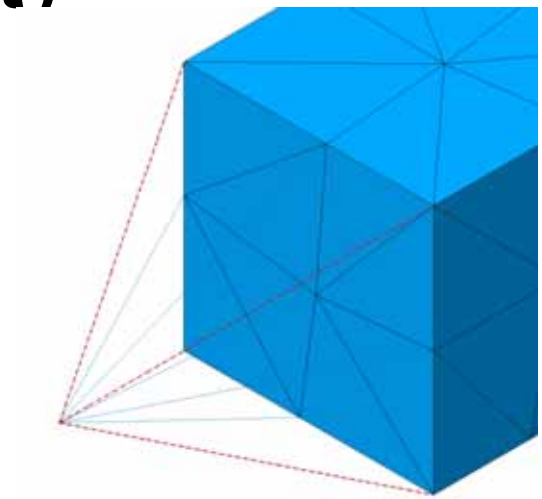




- “Kruti” virtuelni element je kruto telo koje povezuje određene tačke sa izabranim geometrijskim entitetima modela. To je objekat bez mase, koji kruto prenosi sile koje deluju na odabranu tačku (handle point) ili ograničenja zadata istoj, dok lokalno ukrućuje deformabilne elemente modela, koji predstavljaju nosače virtuelnog elementa.
- **“Kruti” virtuelni element ne uzima u obzir elastičnu deformabilnost elemenata koji predstavljaju njegove nosače.**
- Nosači virtuelnog elementa mogu biti samo realne ivice i površine modela.
- **“Handle point” se opciono bira. Ukoliko ovu tačku ne izaberete, program će je postaviti u težište površine koja predstavlja nosač virtuelnog “krutog” elementa.**

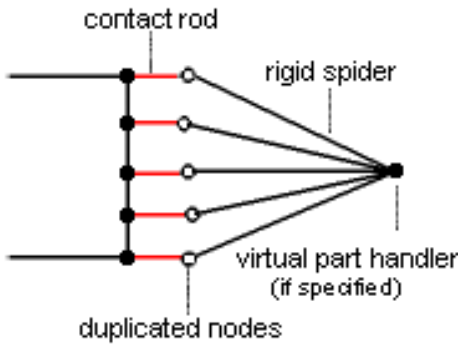
Smooth virtual part (“elastični” virtuelni element)

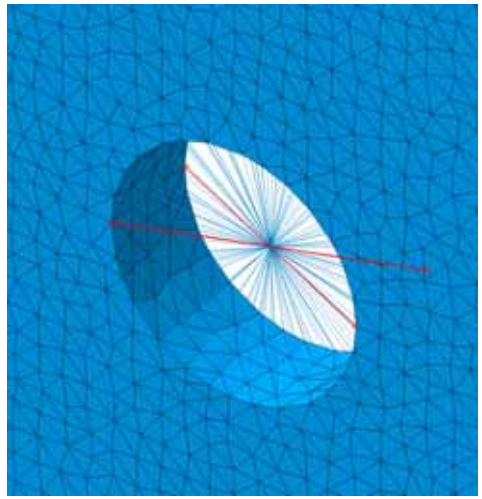




- “Elastični” virtuelni element je kruto telo koje povezuje određene tačke sa izabranim geometrijskim entitetima modela. To je objekat bez mase, koji elastično prenosi sile koje deluju na odabranu tačku (handle point) ili ograničenja zadata istoj, dok lokalno ne ukrućuje deformabilne elemente modela, koji predstavljaju nosače virtuelnog elementa.
- **“Elastični” virtuelni element uzima u obzir elastičnu deformabilnost elemenata koji predstavljaju njegove nosače.**
- Nosači virtuelnog elementa mogu biti samo realne ivice i površine modela.
- **“Handle point” se opciono bira. Ukoliko ovu tačku ne izaberete, program će je postaviti u težište površine koja predstavlja nosač virtuelnog “elastičnog” elementa.**

Contact virtual part (“kontaktni” virtuelni element)





- “Kontaktni” virtuelni element je kruto telo koje povezuje određene tačke sa izabranim geometrijskim entitetima modela. To je objekat bez mase, koji kruto prenosi sile koje deluju na odabranu tačku (handle point) ili ograničenja zadata istoj, dok lokalno ne ukrućuje deformabilne elemente modela, koji predstavljaju nosače virtuelnog elementa.
- **“Kontaktni” virtuelni element uzima u obzir elastičnu deformabilnost elemenata koji predstavljaju njegove nosače.**
- Nosači virtuelnog elementa mogu biti samo realne ivice i površine modela.
- **“Handle point” se opciono bira. Ukoliko ovu tačku ne izaberete, program će je postaviti u težište površine koja predstavlja nosač virtuelnog “kontaktnog” elementa.**
- Ovaj element omogućava postojanje klirensa. Moguće je definisati pomeranja nakon kojih realni model i virtuelni element ulaze u dodir.