

VAZBY 2D SKICI, KONSTRUKČNÍ GEOMETRIE



Přidání vazeb entitám skici.

Některé vazby jsou kresleným entitám přidávány systémem **automaticky** - např. k počátku, ke koncovému bodu, ke středovému bodu, k bodu kružnice....

Další vazby přidáváte **ručně**, výběrem definovaných vazeb v **PropertyManageru** (Správce vlastností).

Vazby můžete přidávat k jedné i k více entitám.

- **Entitu, (entity)**, kterým chcete přidat vazbu, **označte**. Po označení entit se otevře aktuální Property Manager s nabídkou vhodných vazeb. Označené entity budou zapsány v záložce **Vybrané entity**.
- Systém v PropertyManageru automaticky zobrazuje (nabízí) nejoptimálnější vazby k označeným entitám. Označte kliknutím LTM požadovanou vazbu ze záložky **Přidat vazby**. Vazba bude přidána a entita zaujme požadovanou polohu. Přidaná vazba se zapíše do záložky **Existující vazby**. Přidanou vazbu potvrďte „zeleným zatržítkem“.

Vazby lze zadávat označeným entitám také pomocí kontextového menu, kde v prvním řádku najdete aktuální nabídku vazeb.

Zrušení vazby.

V PropertyManageru v záložce **Existující vazby** označte nežádoucí vazbu, kterou chcete vymazat, LTM a stiskněte tlačítko **Delete** na klávesnici.

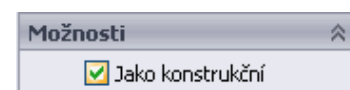
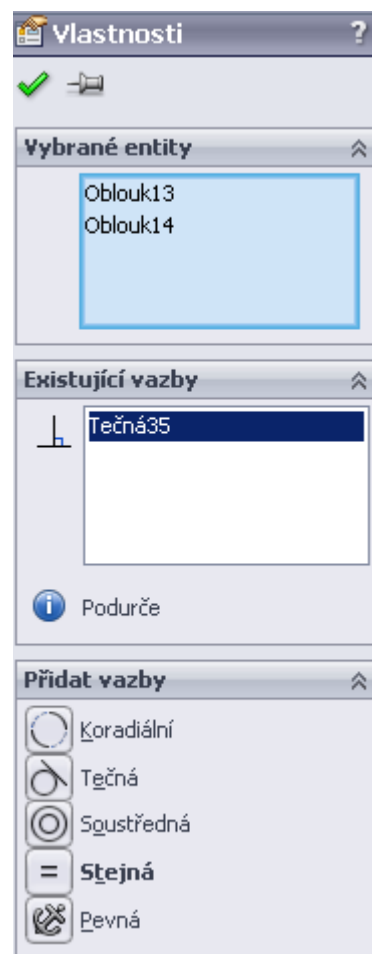


Konstrukční geometrie.

Příkaz **Konstrukční geometrie** mění plnou čáru kterékoliv nakreslené a označené entity na čáru **čerchovanou** – např. plnou kružnici změni na roztečnou kružnici. Konstrukční geometrie (můžeme ji nazvat i pomocnou geometrií) nemá vliv na tvorbu prvků 3D modelu.

Konstrukční geometrii můžete zadávat:

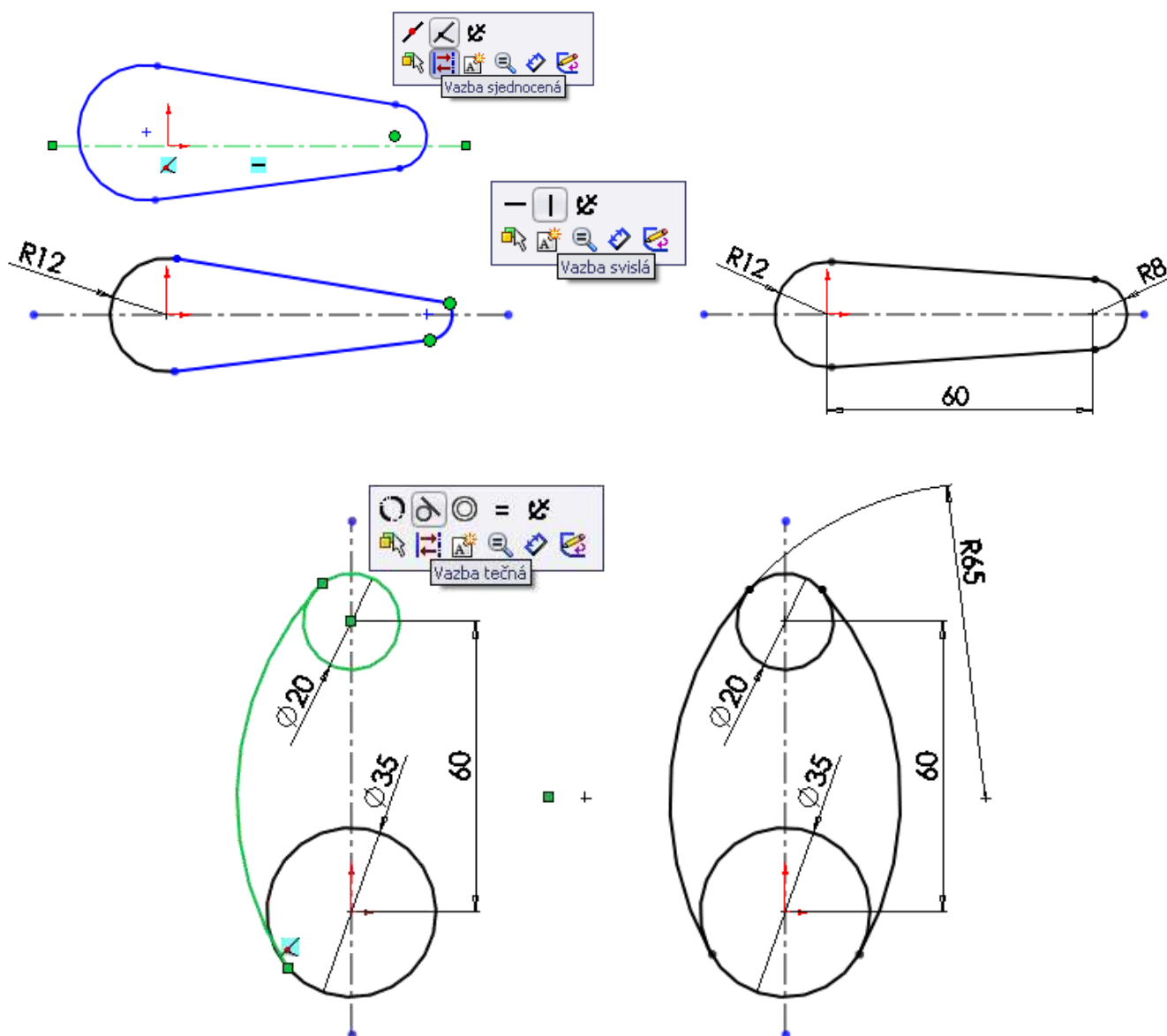
- pomocí kontextového menu, které také obsahuje tuto nabídku,
- v PropertyManageru zatržením **Jako konstrukční**.



ÚKOL 3 – VAZBY 2D SKICI



Nakreslete jednoduché 2D skici podle předlohy a přidejte entitám označené vazby.



Z okótované kružnice průměru 25 mm se přidáním vazby **stejná** stává řízená entita. Při její změně se změní velikost i ostatních (řízených) entit.

