BLOKY SKICI



Pohyblivé schéma mechanizmů tvoříte pomocí **bloků** a vhodně zadaných vazeb 2D skici. Při zadávání bloků i vazeb vycházejte z praktických zkušeností a logického myšlení – mohou vám hodně pomoci! Vyhýbejte se detailům, pohyblivá schéma se kreslí zjednodušeně. Z těchto skic se netvoří 3D díly. Slouží pouze pro představu o pohybu (kinematice) případně kolizních situacích řešeného mechanizmu.

Postup tvorby pohyblivé skici.

- Nakreslit 2D skicu mechanizmu nebo jeho částí (např. dvojitý řemenový převod, který se ve skice skládá pouze z řemenic).
- Jednotlivým entitám přidat vazby (např. ke středům řemenic vazbu **Pevný**).
- Entity skici, které spolu v mechanizmu souvisí označit.
- Po označení entit se zobrazí na grafické ploše kontextové menu, které obsahuje nástroj Vytvořit blok, nebo jej lze zadat z hlavního menu Nástroje/Bloky/Vytvořit.
- Každý blok skici potvrdit "zeleným zatržítkem" v Property Manageru. Bloky se zapisují do FeatureManageru a lze se k nim vracet.



Po vytvoření bloků s nimi lze dále pracovat a doplňovat je (např. spojit řemenice řemenem). Pro zadání vazby mezi bloky je nutné aktuelní bloky označit a vybrat vazbu nabízenou systémem. (Pokud systém nenabídne vhodnou vazbu zadat Nástroje/Entity skici/Řemen/Řetěz - zobrazí se náhled vloženého řemenu, který se po potvrzení zapíše do FeatureManageru).



• Dokončené schéma označit oknem, "uchopit" obrys entity v bloku, stisknout LTM a pohybovat ve směru posuvu nebo otáčení mechanizmu. Schéma se začne pohybovat.

ÚKOL 4. – BLOKY SKICI

A





• Vytvořte pohybující se schéma zjednodušeného klikového mechanismu.



• Samostatně vytvořte a animujte pohyb hvězdicového motoru se třemi válci.