## TVORBA DÍLU ROTACÍ

K vytvoření těla rotačního tělesa je nutná skica, která bude rotována kolem osy (hrany).

V přední rovině nakreslete skicu podle obrázku.

#### Přidání rotací

ŵ

- Z nabídky Prvky zvolte Přidání rotací. Použijte Vybrané obrysy. Skica se automaticky natočí do prostoru a vytvoří náhled rotačního tělesa. Skicu rotujte Jednosměrně okolo osy (přímky) o 360<sup>0</sup>. Zkontrolujte, zda-li není zatržen Tenkostěnný prvek. Přidání rotací potvrďte.
- Hranu kotouče o průměru 80mm zkoste 10 x 45<sup>°</sup>.



### n

#### Odebrání rotací

- Vytvořené tělo kotouče otočte do předního nebo kolmého pohledu. Ve FeatureManageru vyberte **Přední rovinu** a otevřete **Skicu**. Skicu načrtněte podle obrázku. Použijte i zde **Vybrané obrysy**.
- Model natočte do dimetrického pohledu. Z nabídky **Prvky** vyberte **Odebrání rotací.** Odebrání rotací potvrďte.



Rotační kotouč s vnitřním vybráním lze také vytvořit z jedné skici rotací uzavřených obrysů.

Pro zaoblení vnitřních hran dílu musí být hrany viditelné (přístupné pro označení LTM) je nutno převést model do drátového režimu nebo zvolit **Řez** dílem.

Vytvoření plného rotačního objemového těla vyžaduje rotaci uzavřené skici např. plnou čarou. Pokud uzavření nenakreslíte, a nepoužijete **Vybrané obrysy,** systém nabízí pomocí dialogového okna dvě možnosti – tvorbu plného objemového těla (Ano), nebo tvorbu tenkostěnného prvku (Ne).



# 🙀 Ų Kosmetický závit1 ÚKOL 16 – TVORBA DÍLU ROTACÍ Vytvořte samostatně modely rotací podle výkresových předloh. 13 **KUŽELOVÝ ČEP** 10 3 ĝ ω 0 019 20 0 32 62 🕌 Kosmetický závit1 850 KULOVÝ ČEP ୟ ତ 0**1**9 ŝ ୍ଷ 15 10 🕌 Kosmetický závit1

- Závit vložíte na označenou hranu velkého průměru budoucího závitu, zadáte-li z hlavního menu Vložit/Popisy/Kosmetický závit.
- V PropertyManageru zadejte délku závitu a malý průměr závitu.
- Zadaný a potvrzený závit se zapíše do FeatureManageru pod vysunutí válcové plochy na kterou byl vložen.
- Označíte-li ve FeatureManageru PTM **Popisy**, zobrazí se okno, ve kterém vyberete LTM **Detaily** a zatrhnete-li v následujícím dialogovém okně políčko **Stínované závity**, závit na modelu v grafické ploše se vykreslí jako bitmapa.
- Nebude-li toto políčko zatrženo, **Kosmetický závit** se zobrazí pouze v pohledech pravoúhlého promítání, když díl otočíte do pravého pohledu.