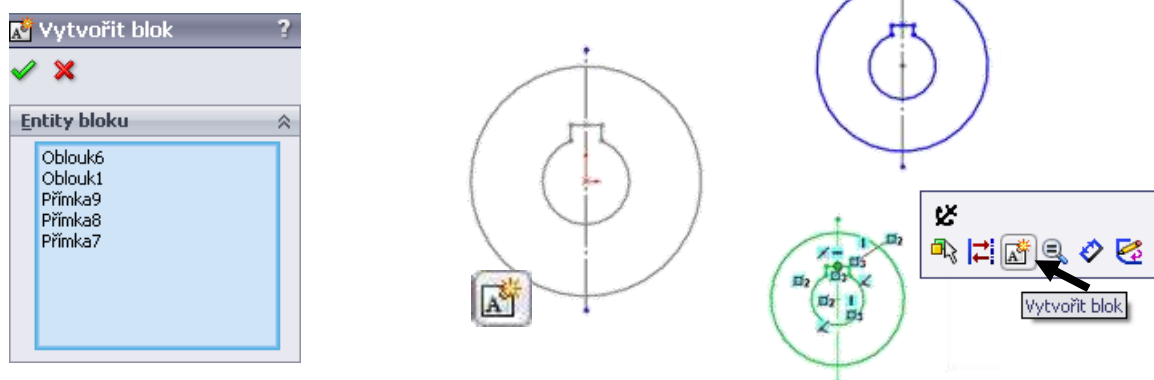


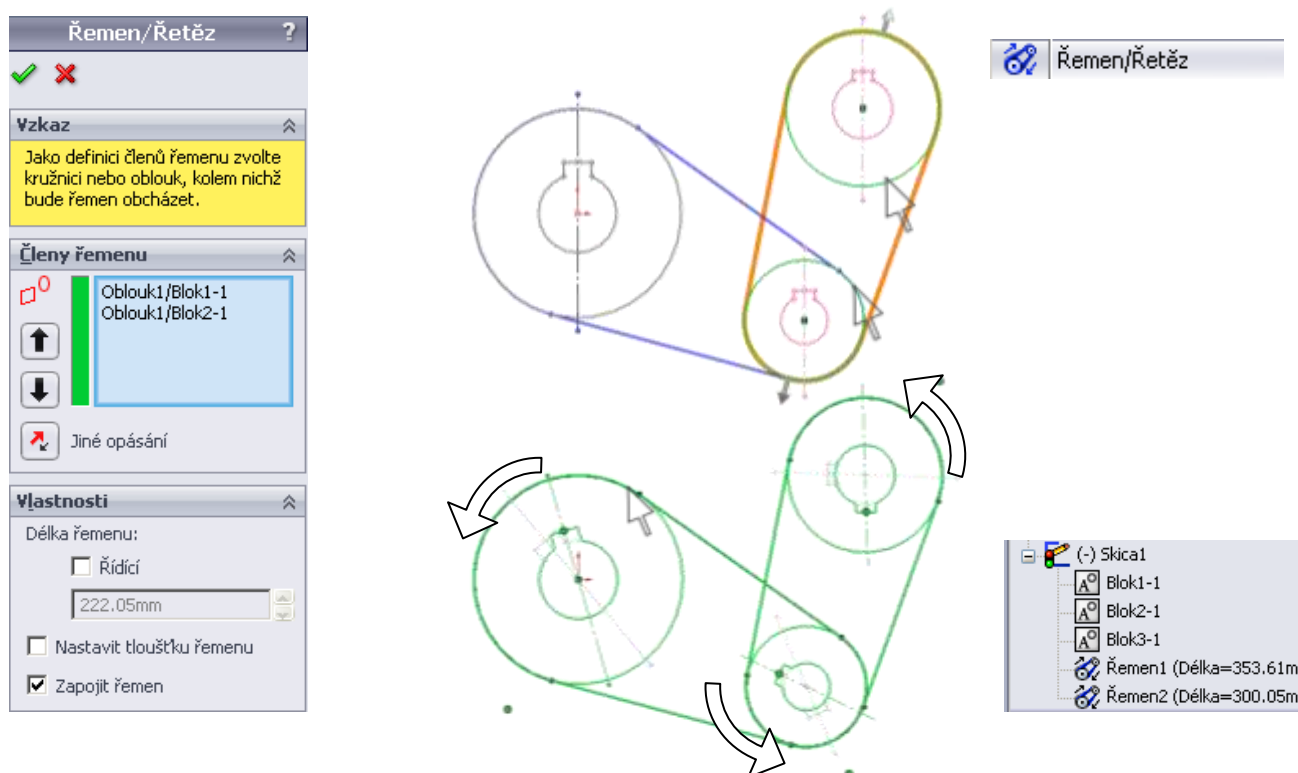
Pohyblivé schéma mechanismů tvoříte pomocí **bloků** a vhodně zadaných vazeb 2D skici. Při zadávání bloků i vazeb vycházejte z praktických zkušeností a logického myšlení – mohou vám hodně pomoci! Vyhýbejte se detailům, pohyblivá schéma se kreslí zjednodušeně. Z těchto skic se netvoří 3D díly. Slouží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

## Postup tvorby pohyblivé skici.

- Nakreslit 2D skicu mechanismu 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 mechanismu 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 aktuální 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).

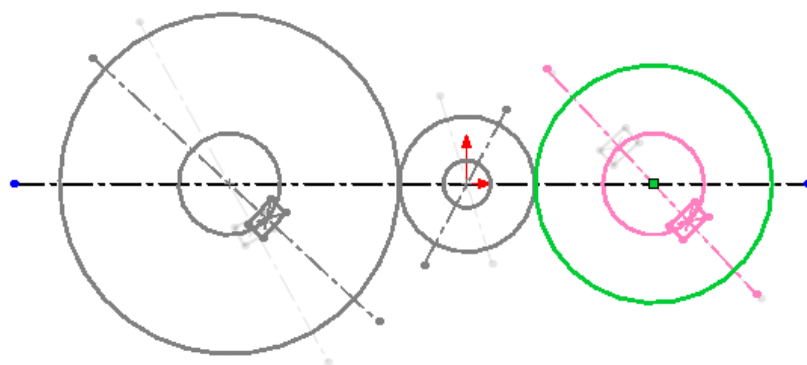
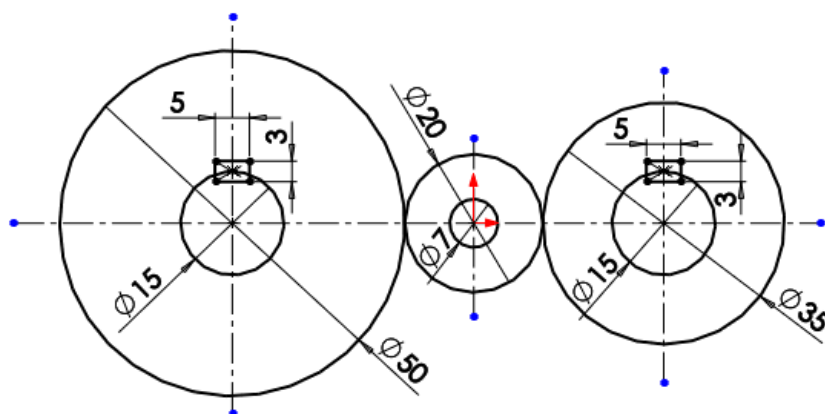


- Dokončené schéma označit oknem, „uchopit“ obrys entity v bloku, stisknout LTM a pohybovat ve směru posuvu nebo otáčení mechanismu. Schéma se začne pohybovat.

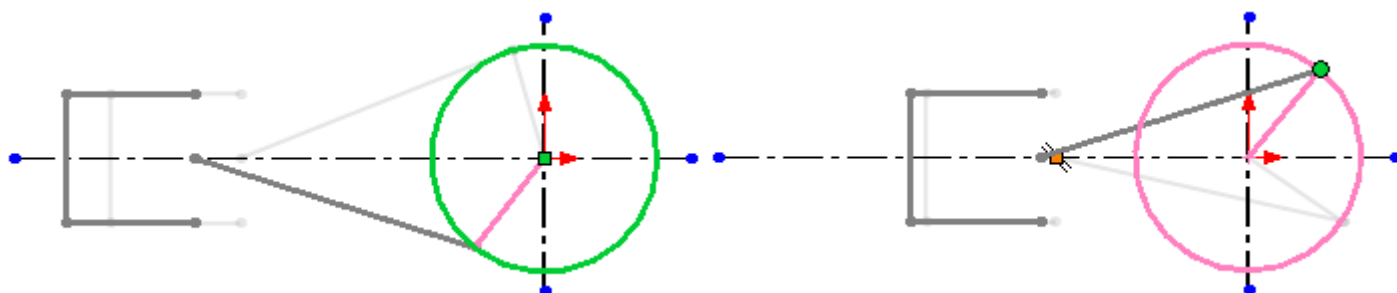
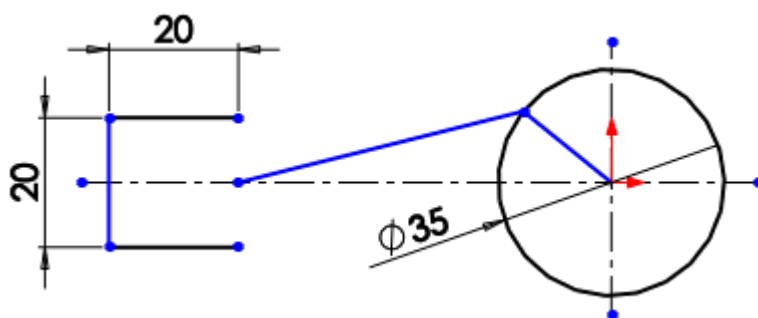
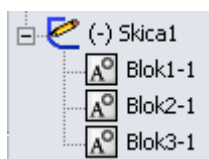
## ÚKOL 4. – BLOKY SKICI



- Vytvořte pohybující se schéma zjednodušeného převodu ozubených kol s vloženým kolem podle předlohy.



- Vytvořte pohybující se schéma zjednodušeného klikového mechanismu.



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