

Postup při tvorbě 2D skici.

Vytvoření plně definované skici lze obecně rozdělit na tři fáze:

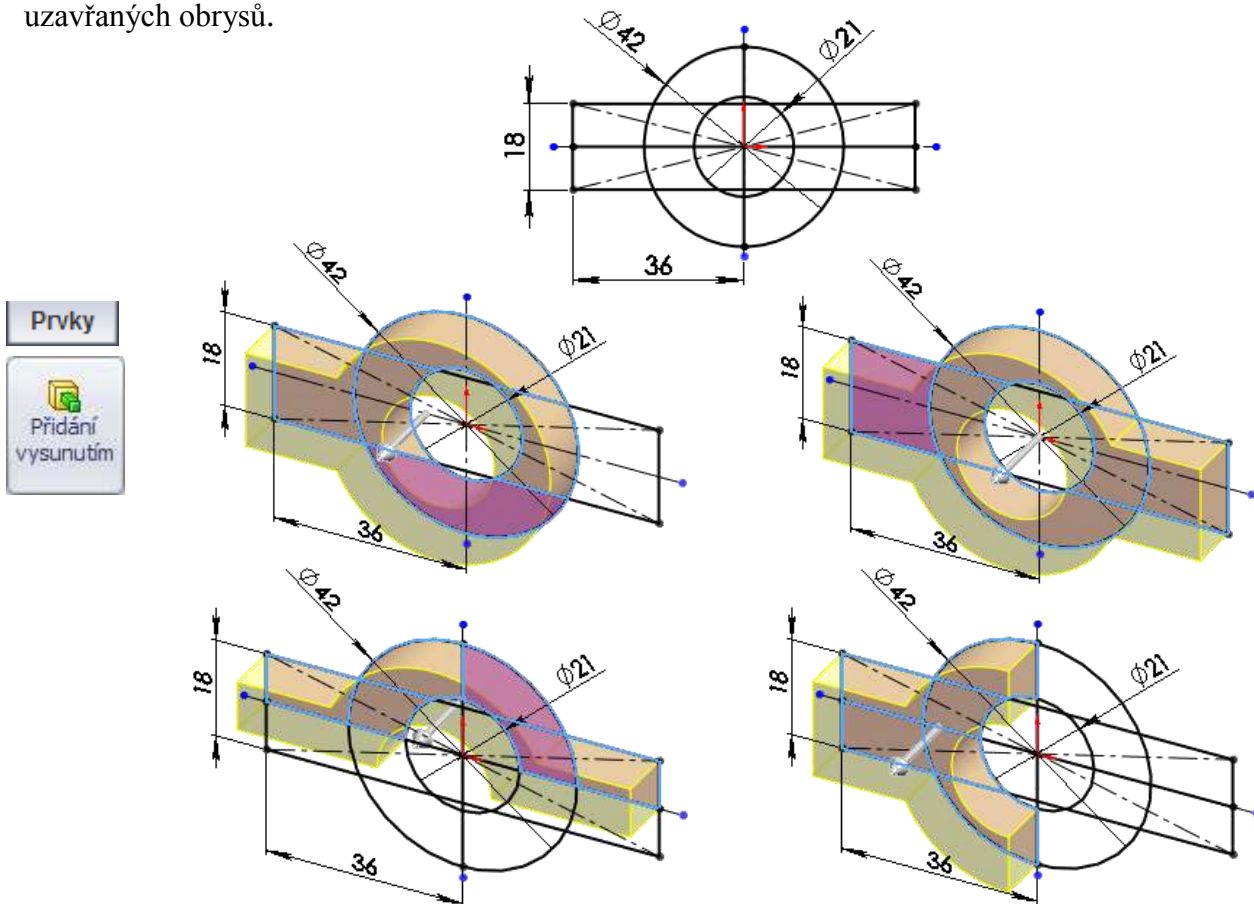
- načrtnutí přibližné geometrie skici, složené pokud možno, kombinací uzavřených entit (obdélníky, kružnice.....) tak, aby tvar skici byl tvořen uzavřenými obrysy,
- přidání geometrických vztahů entitám,
- definování rozměrů entit – přidáním kót.

Zásady správného skicování.

- Skica musí umožňovat bezproblémovou tvorbu dílu.
- Skica nesmí mít zdvojené entity (přímky, osy, kružnice nesmí ležet na sobě.....).
- Entity musí být vzájemně napojeny (koncové body sloučené).
- Entity skici ořezávejte jen v případech nezbytně nutných.
- Skica nesmí být přeurčená, to znamená, že nesmí obsahovat nadbytečné kóty a vztahy.

Jak poznáte, že je skica správně nakreslena?

Obrysy správně nakreslené skici jsou uzavřeny. Z dokončené skici zamýšlíte nyní vytvořit 3D model. Přejděte v **CommandManageru** ze záložky **Skica** na záložku **Prvky** - otevře se nabídka příkazů a nástrojů pro tvorbu dílů. Z jedné skici lze v vytvořit několik variant 3D modelu označením požadovaných uzavřených obrysů.



Zvolíte-li pro tvorbu dílu příkaz **Přidání vysunutím** z nabídky **Prvky** a otevřete-li si záložku **Vybrané obrysy**, skica se automaticky otočí do trigonometrického pohledu a standardně vysune od roviny skici o 10mm. Toto vysunutí se zobrazí na grafické ploše náhledem.

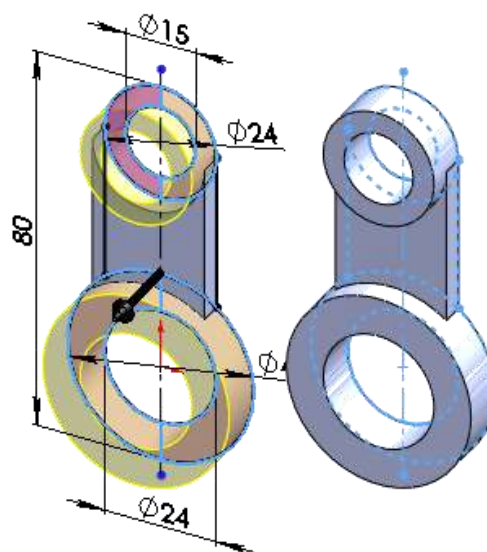
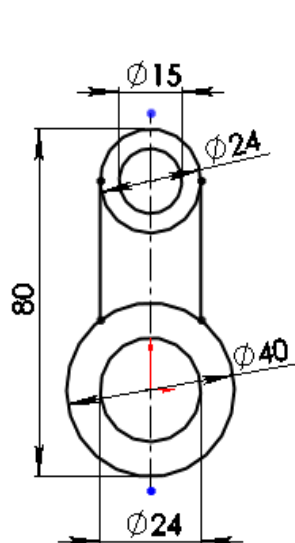
Nesprávně nakreslená skica má otevřené obrysy (koncové body entit mají mezi sebou mezeru, přímky jsou přetažené, dvě entity leží na sobě.....což jsou nejčastější chyby skici u začátečníků). Nepoužijete-li záložku **Vybrané obrysy** a potvrdíte-li **Přidání vysunutím**, nelze z takové skici vytvořit model. Náhled se na grafické ploše nezobrazí a systém vás bude upozorňovat na chyby.

ÚKOL 5 – ZÁSADY SPRÁVNÉHO SKICOVÁNÍ



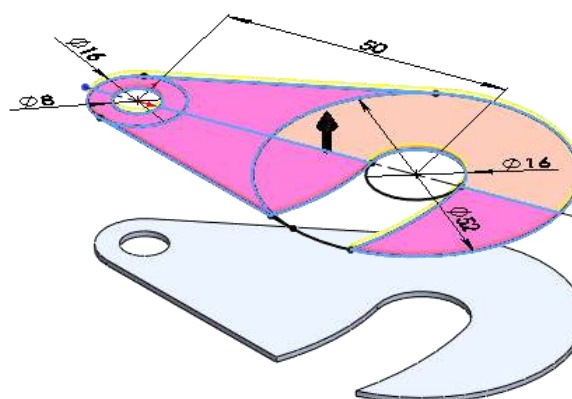
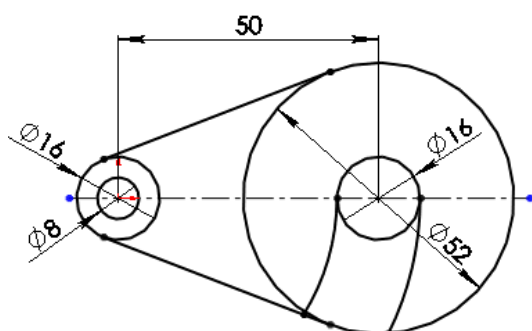
PŘEDNÍ ROVINA

První vysunutí zadejte 5mm od roviny skici, druhé 10mm.



HORNÍ ROVINA

Od roviny skici vysuňte 2mm!



PRAVÁ ROVINA

Od roviny skici vysuňte 8mm!

