

TVORBA DÍLU ROTACÍ



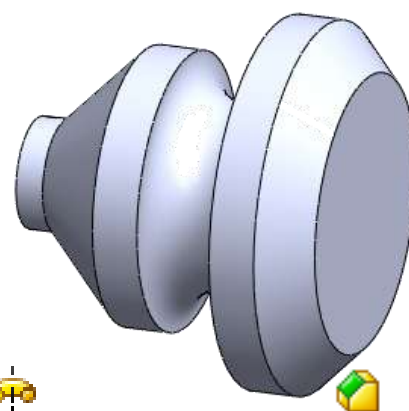
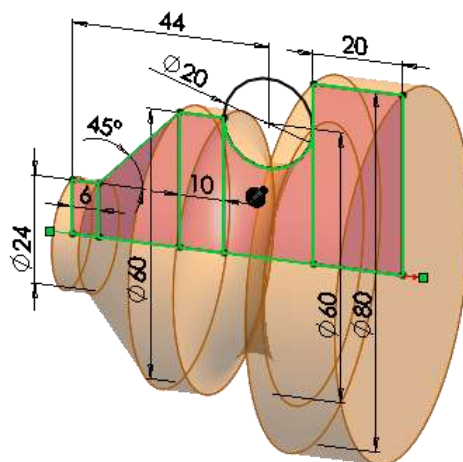
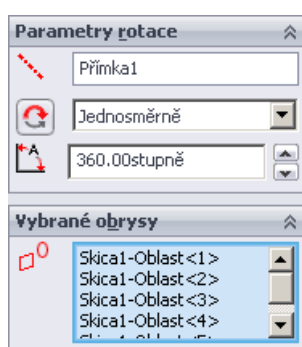
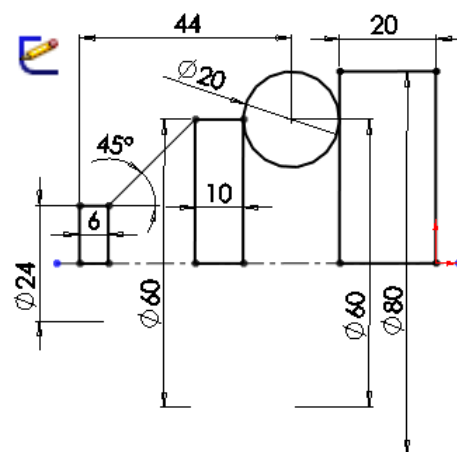
K vytvoření těla rotačního tělesa je nutná skica, která bude rotována kolem osy (hrany).

V přední rovině nakreslete skicu podle obrázku.



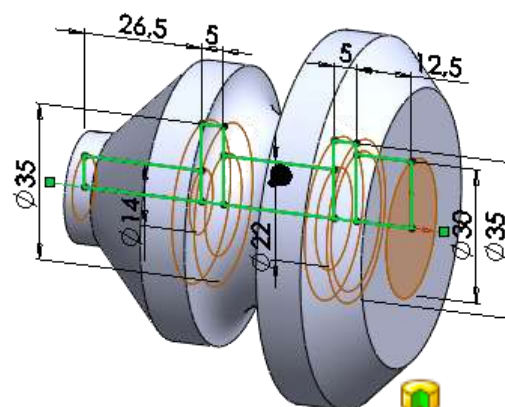
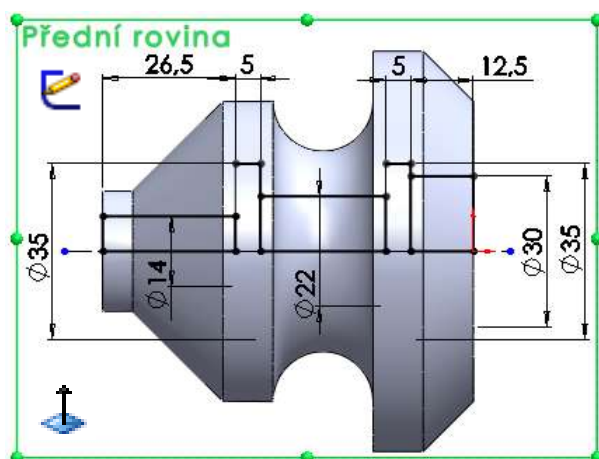
Přidání rotací

- 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° . Zkontrolujte, zda-li není zatržen Tenkostěnný prvek. Přidání rotací potvrďte.
- Hranu kotouče o průměru 80mm zkoste $10 \times 45^\circ$.



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).

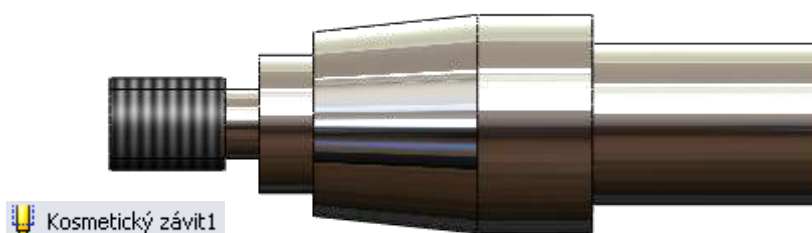
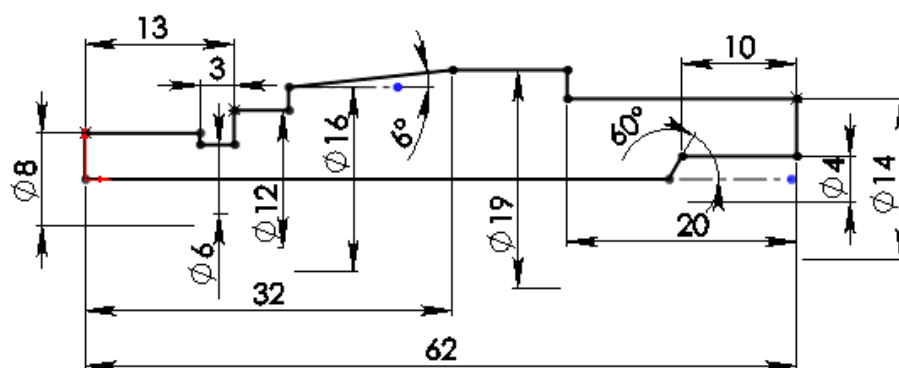
ÚKOL 16 – TVORBA DÍLU ROTACÍ



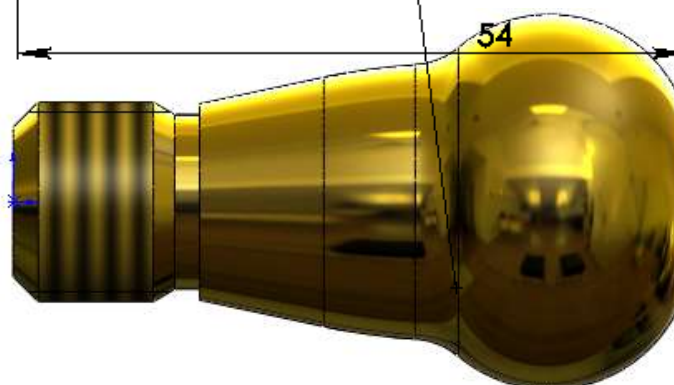
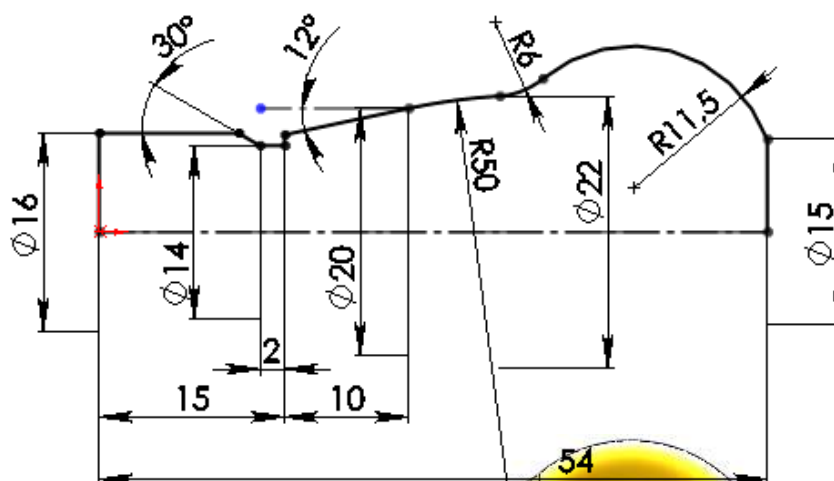
Kosmetický závit1

Vytvořte samostatně modely rotací podle výkresových předloh.

KUŽELOVÝ ČEP



KULOVÝ ČEP



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 запиše 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.