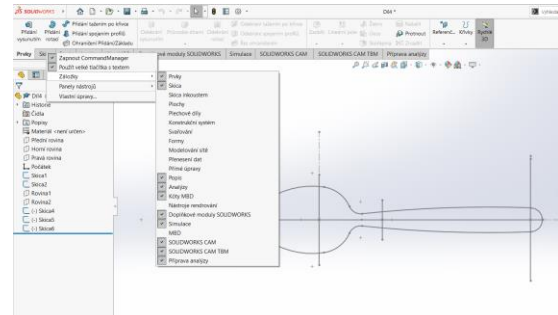


Skládání povrchů do 3D modelu - lžice

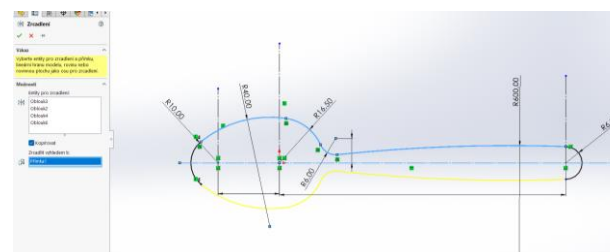
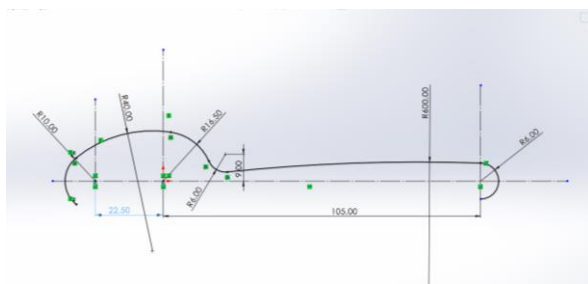
1. Zobrazte záložku “Plochy”

- Klikněte pravou myší na záložky
- V části “Záložky” vyberte “Plochy”



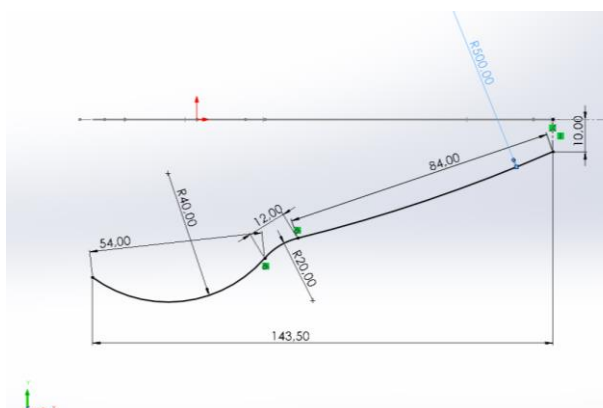
2. Skica tvaru lžice pro oříznutí

- V horní rovině načrtněte skicu
- Vytvořte jednu horizontální osu a 3 vertikální osy (prostřední prochází středem, další dvě jsou vzdálené 22,5 a 105 mm)
- Následně vytvořte 6 na sebe navzájem tečných oblouků (poloměry: 10; 40; 16,5; 6; 600 a 6 mm)
- Zrcadlete podél horizontální osy potřebné oblouky



3. Skica boku lžice

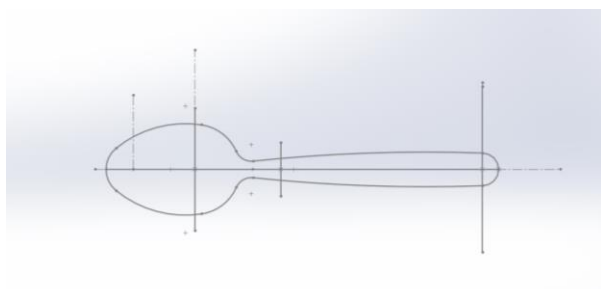
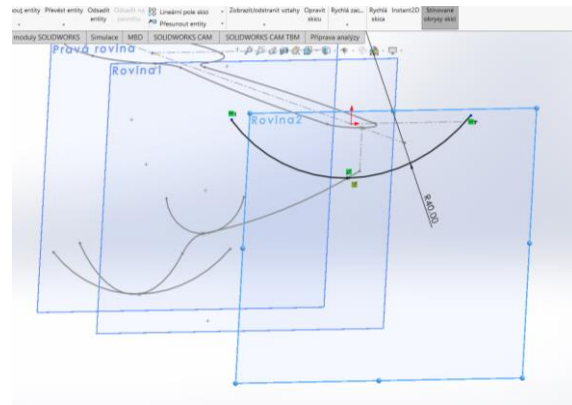
- V pravé rovině vytvořte skicu
- Pod “skicu1” načrtněte tvar lžice z boku ze 3 navzájem tečných oblouků (poloměry: 40, 20 a 500 mm)



- c. Pomocí osy nastavte konec
lžice stejně u obou skic
10mm pod sebe

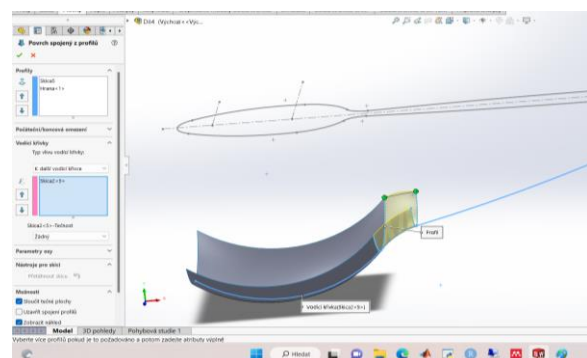
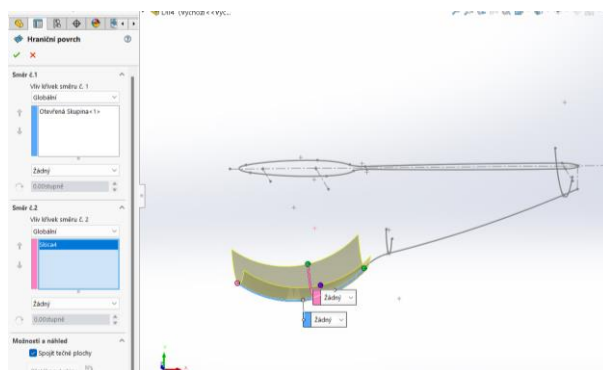
4. Skica prohloubení lžice

- a. vytvořte referenční roviny
rovnoběžné s přední rovinou
- v druhém nejvyšším bodu
"skicy2"
- v posledním bodu "skicy1"
- b. V přední rovině vytvořte
skicu (široký oblouk s $R = 30$
mm a středem ve "skice2")
- c. V rovině 1 vytvořte
obdobnou skicu ($R = 10$ mm)
- d. V rovině 2 vytvořte
obdobnou skicu ($R = 40$ mm)



5. Vytvoření ploch

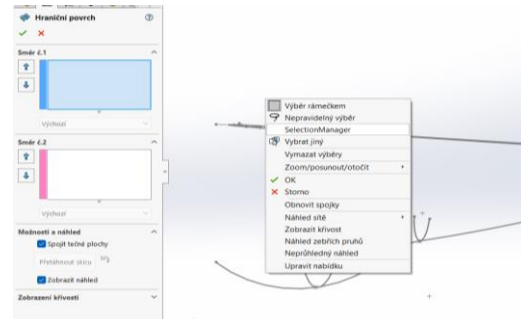
- a. Pomocí "Hraničního
povrchu" vytvořte plochu
naběračky
- b. Pomocí "Povrchu spojením
profilů" spojte konec
vytvořené plochy a
navazujícího oblouku z
roviny 1
- c. Obdobně vytvořte poslední
povrch
- d. Vytvořte novou skicu:
přímku navazující na



“skicu2” (do konečného
zaoblení lžice)

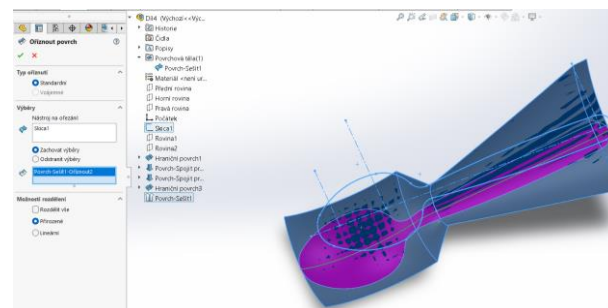
- e. Pomocí “Hraničního
povrchu” doplňte poslední
kus plochy

Rada: pro výběr částí
“skicy2” využijte
“SelectionManager”



6. Dokončení lžice

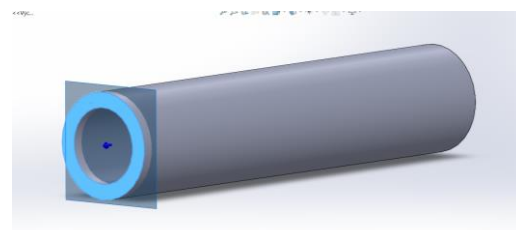
- a. Spojte jednotlivé povrchy
dohromady funkcí “Sešít
povrchy”
- b. Funkcí “Oříznout povrchy”
vyřízněte ze vzniklých
povrchů tvar lžice
- c. Pomocí funkce “Přidat
tloušťku” přidejte plochám
tloušťku 1 mm
- d. s
- e. Dokončete díl lžice



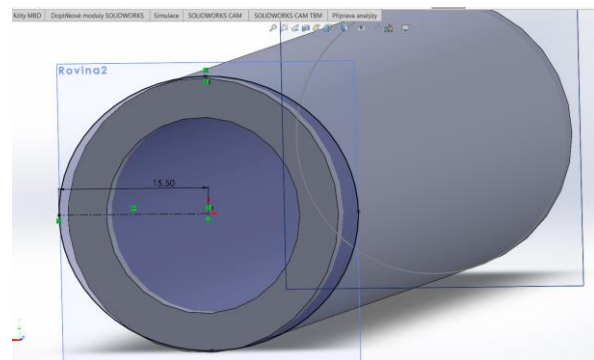
3D tvary - grip na kolo

1. Základ pro řídítka

- a. Vytvořte dutý válec s
poloměry 20 mm a 28 mm a
dlouhý 130 mm

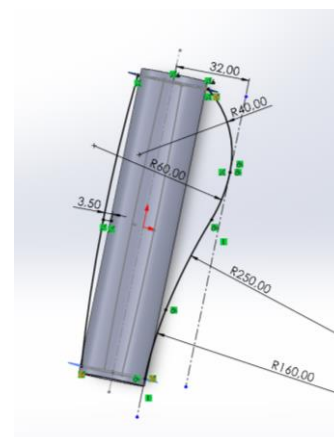
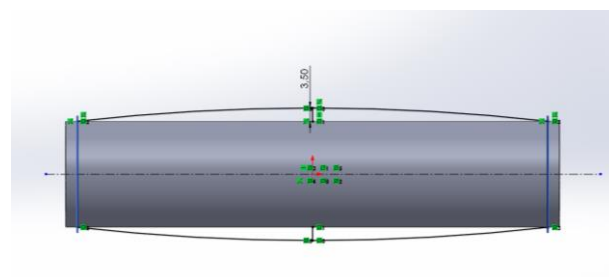


- b. Vložte referenční roviny
3mm od obou krajů
- c. V první referenční rovině
vytvořte kružnici s
poloměrem 28 mm
- d. V druhé ref. rovině vytvořte
elipsu ($R1 = 15,5\text{mm}$, $R2 = 14\text{mm}$)

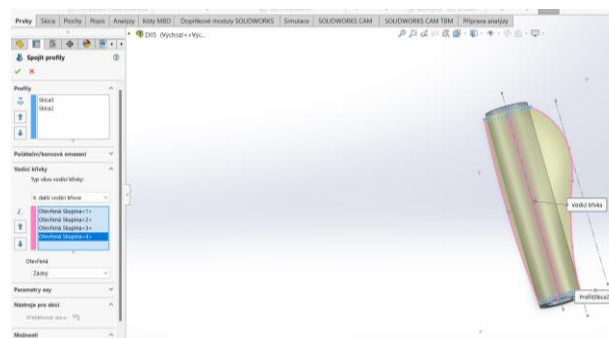


2. Vnější povrchu gripu

- a. V pravé rovině vytvořte 2
symetrické oblouky v nejširší
části vzdálené 3,5 mm od
povrchu
- b. V horní rovině vytvořte
komplexní tvar gripu
- c. Využijte přitom tečnou
vazbou propojených
oblouků



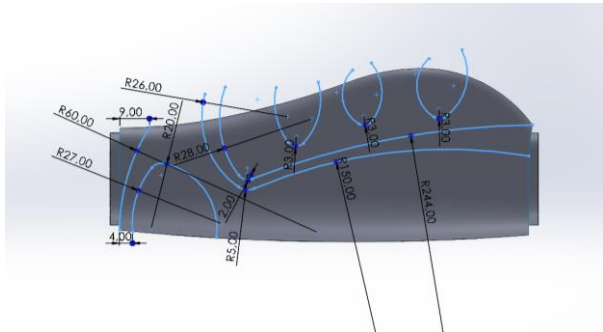
- d. Pomocí funkce "Spojit
profily" vytvořte výsledný
vnější povrch poskládáním
křivek z jednotlivých směrů



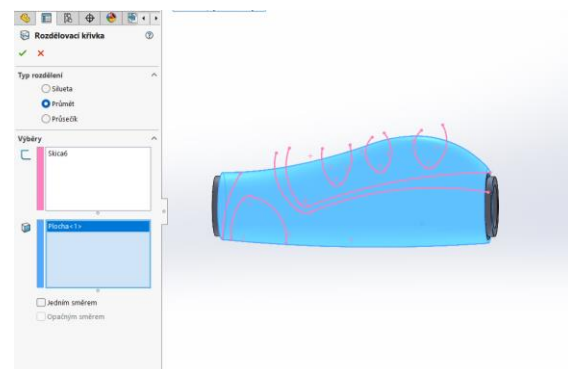
- e. Využijte přitom
“SelectManager”

3. Design gripu

- a. V horní rovině vytvořte skicu
reprezentující Váš design
gripu pomocí křivek

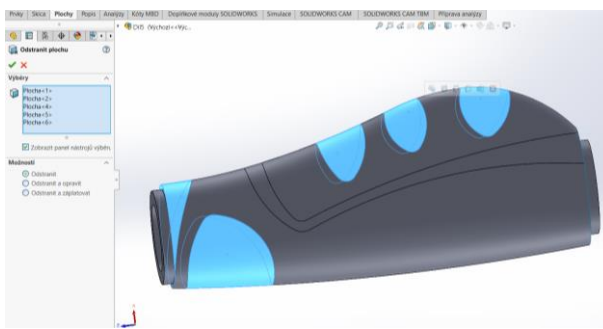


- b. Funkcí “Rozdělovací křivka”
převeďte Vaší skicu na
povrchu gripu

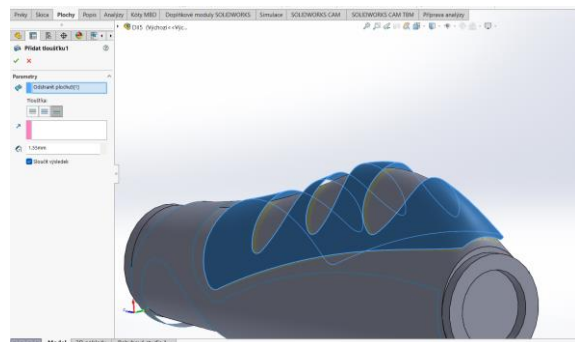


5. Dokončení Gripu

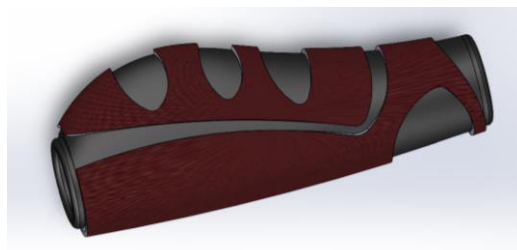
- a. Pomocí “Odstranit plochy”
vytvořte mezery v gripu



- b. Na zbylé plochy aplikujte
“Přidat tloušťku”



c. Dodělejte grip



3D model forem

1. Rozmyslete si vlastní 3D design pro podložky prototypu
 2. Na základě tohoto designu a s nabitými znalostmi vytvořte 3D model formy pro odlévání
-