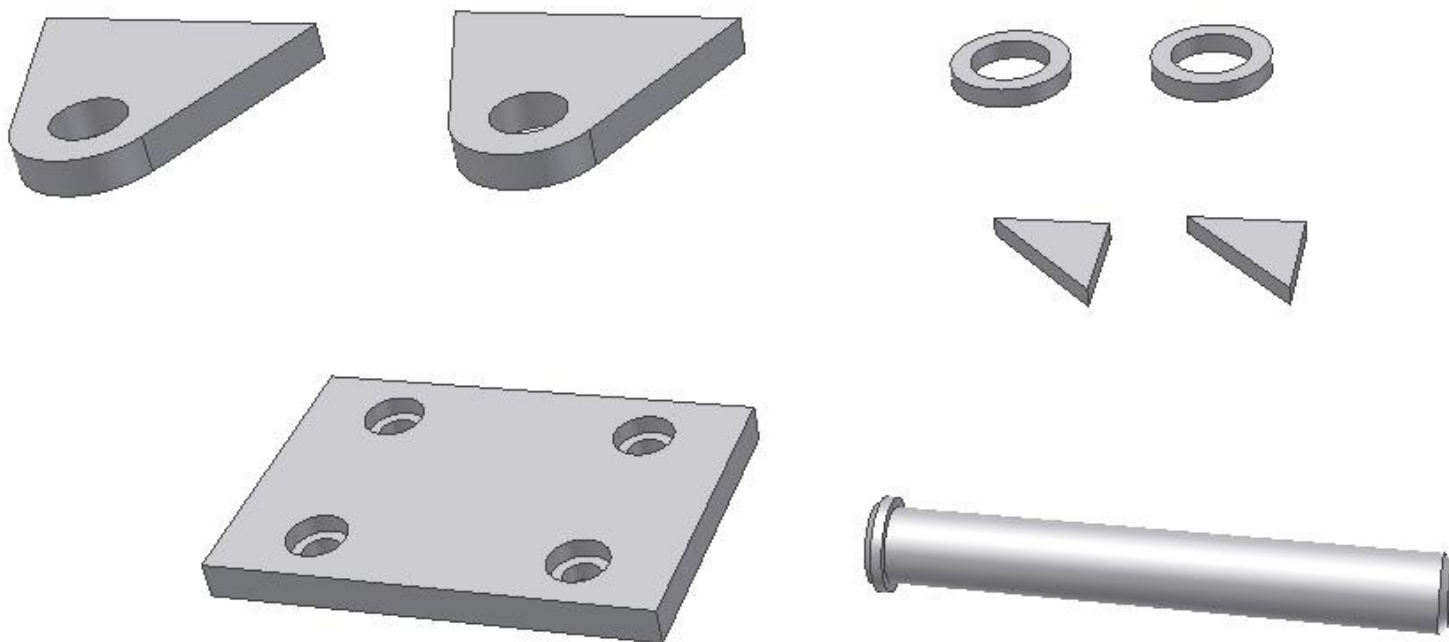


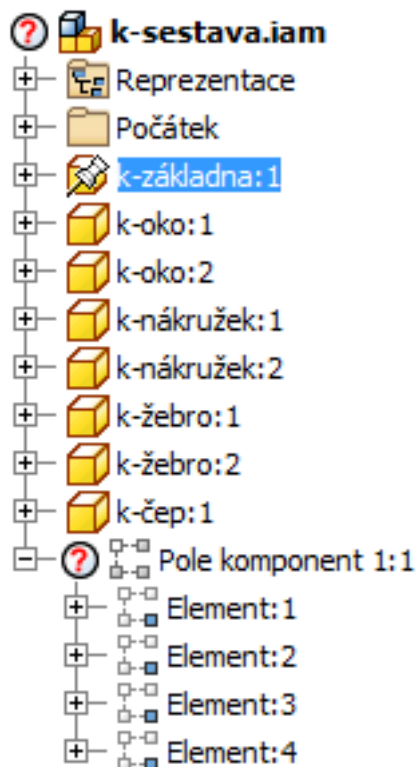
Název a adresa školy:	Střední škola průmyslová a umělecká, Opava, příspěvková organizace, Praskova 399/8, Opava, 746 01
Název operačního programu:	OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost, oblast podpory 1.5
Registrační číslo projektu:	CZ.1.07/1.5.00/34.0129
Název projektu:	SŠPU Opava – učebna IT
Typ šablony klíčové aktivity:	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT (20 vzdělávacích materiálů)
Název sady vzdělávacích materiálů:	ICT IIIb
Popis sady vzdělávacích materiálů:	Autodesk Inventor 2012, 3. ročník
Sada číslo:	A-01
Pořadové číslo vzdělávacího materiálu:	15
Označení vzdělávacího materiálu: (pro záznam v třídní knize)	VY_32_INOVACE_A-01-15
Název vzdělávacího materiálu:	Modelování jednoduché sestavy v Inventoru – pokračování
Zhotoveno ve školním roce:	2011/2012
Jméno zhotovitele:	Ing. Karel Procházka

Modelování jednoduché sestavy v Inventoru – pokračování

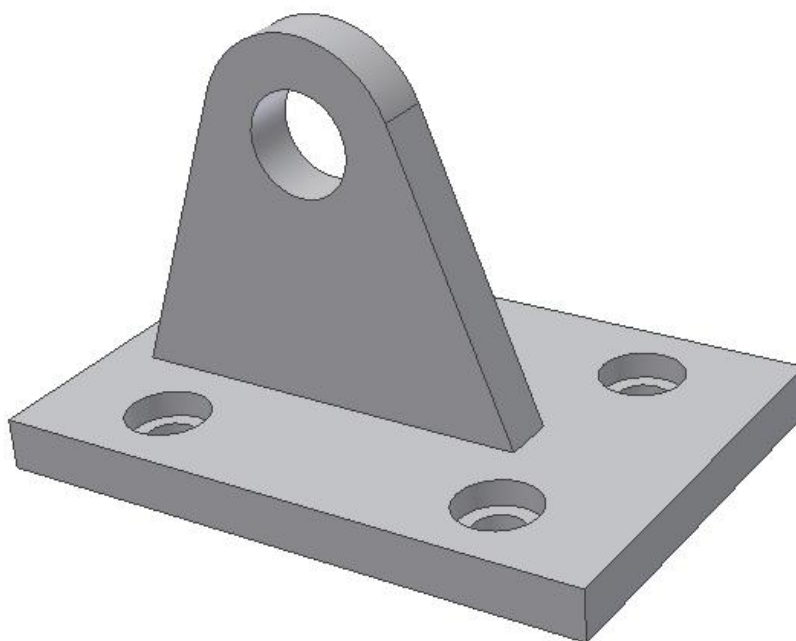
Nyní si založíme sestavu a pomocí umístit komponent do ní libovolně naskládáme jednotlivé komponenty, některé potřebujeme dvakrát. Začneme základnou, aby byla automaticky upevněná v prostoru. Dostaneme něco takového:



Všimneme si prohlížeče a špendlíku u základny

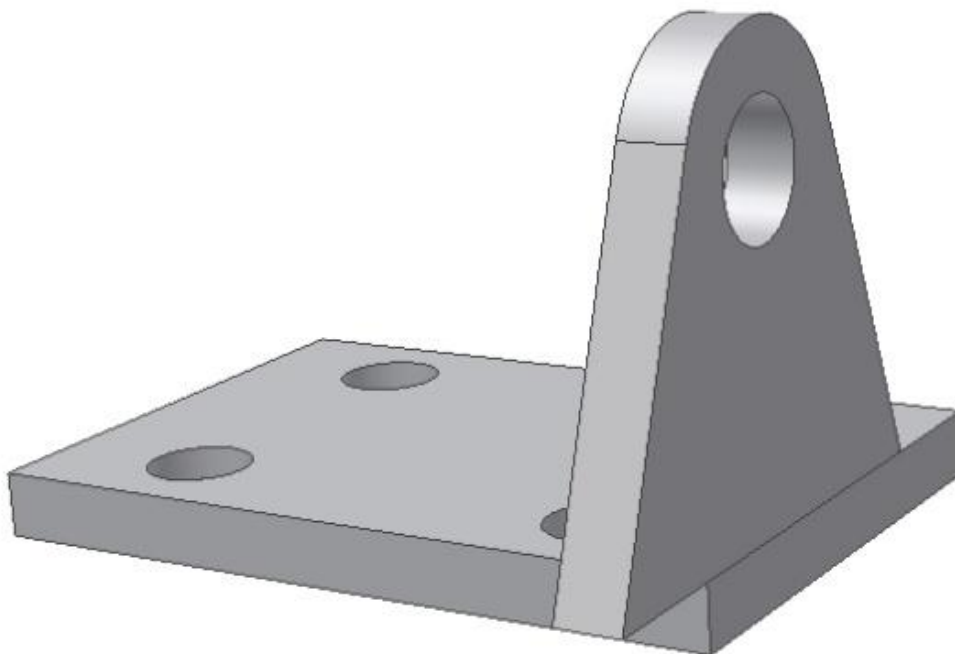


Na horní plochu základny a spodní plochu oka použijeme vazbu proti sobě. Oko se umístí na plochu základny, ztratilo 3 stupně volnosti. Můžeme se přesvědčit tažením oka myší, jak se s ním dá pohybovat.

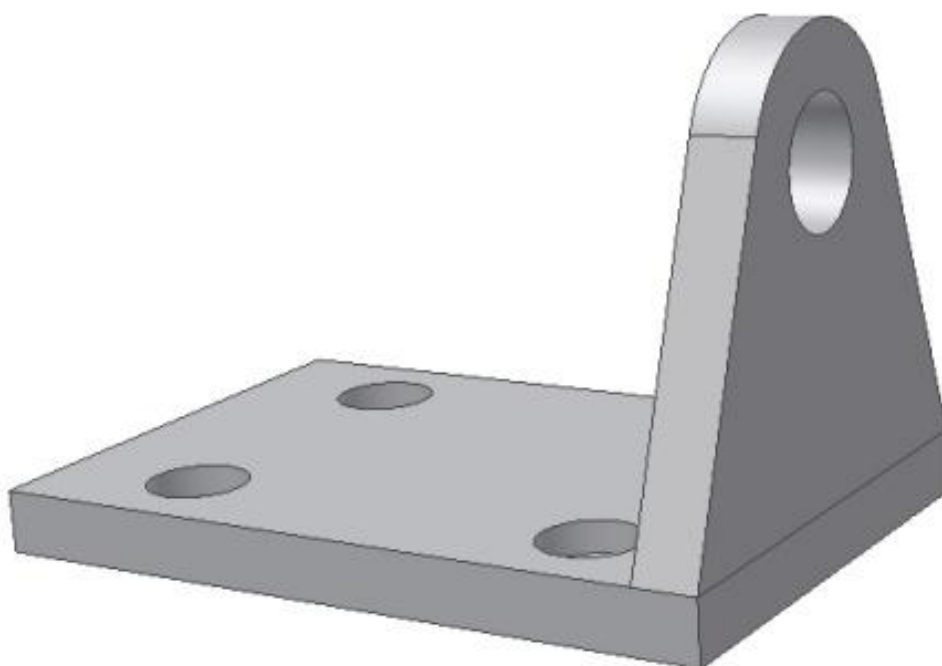


INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Dále použijeme vazbu proti sobě na boční hrany oka i základny.

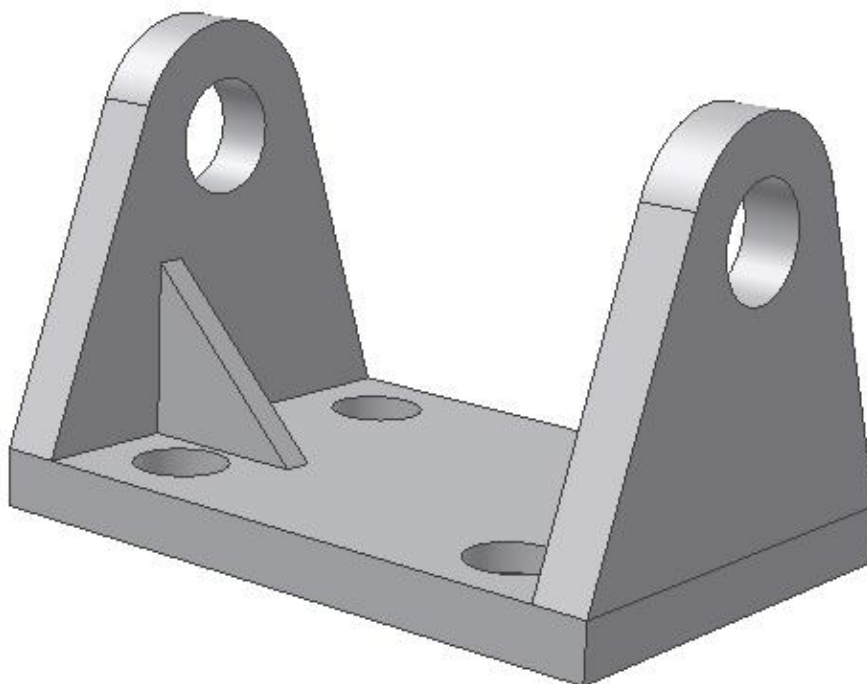


A další vazbu proti sobě na další boční hrany, oko je pak se základnou nehybně spojeno.

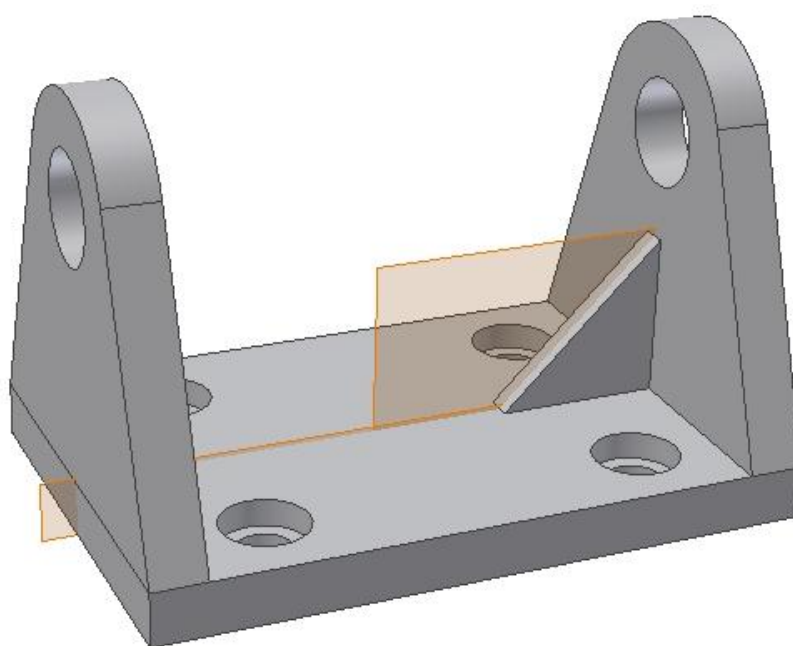


Totéž uděláme s druhým okem.

Pak připojíme žebro vazbou proti sobě – plocha na plochu a třeba hrana na hranu.



Pro ustavení polohy žebra teď s výhodou použijeme vazbu proti sobě na příslušné souřadné roviny žebra i základny.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

A znovu totéž na druhé straně, i když by to šlo řešit i zrcadlením.

