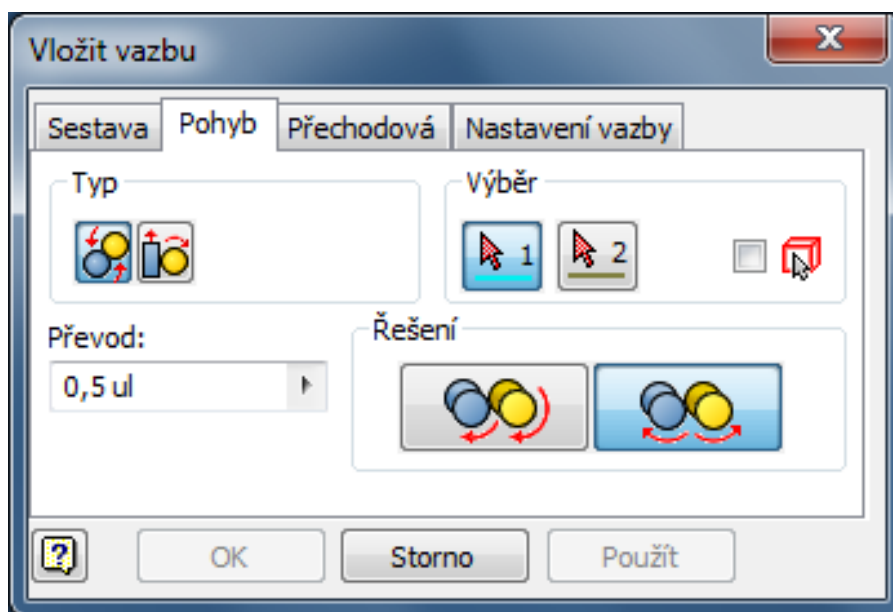


Název a adresa školy:	Střední škola průmyslová a umělecká, Opava, příspěvková organizace, Praskova 399/8, Opava, 746 01
Název operačního programu:	OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost, oblast podpory 1.5
Registrační číslo projektu:	CZ.1.07/1.5.00/34.0129
Název projektu:	SŠPU Opava – učebna IT
Typ šablony 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:	17
Označení vzdělávacího materiálu: (pro záznam v třídní knize)	VY_32_INOVACE_A-01-17
Název vzdělávacího materiálu:	Sestavy v Inventoru – pohyby
Zhotoveno ve školním roce:	2011/2012
Jméno zhotovitele:	Ing. Karel Procházka

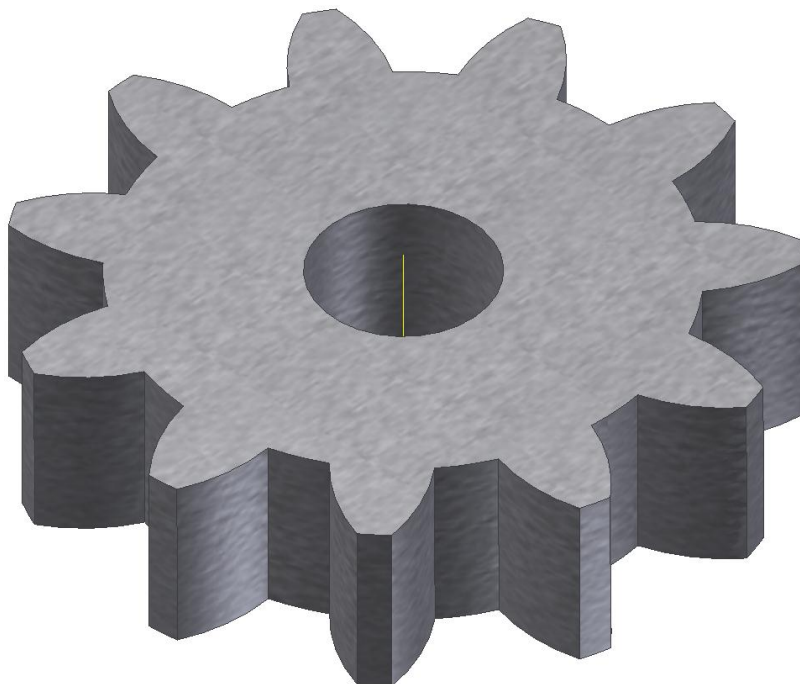
Sestavy v Inventoru – pohyby

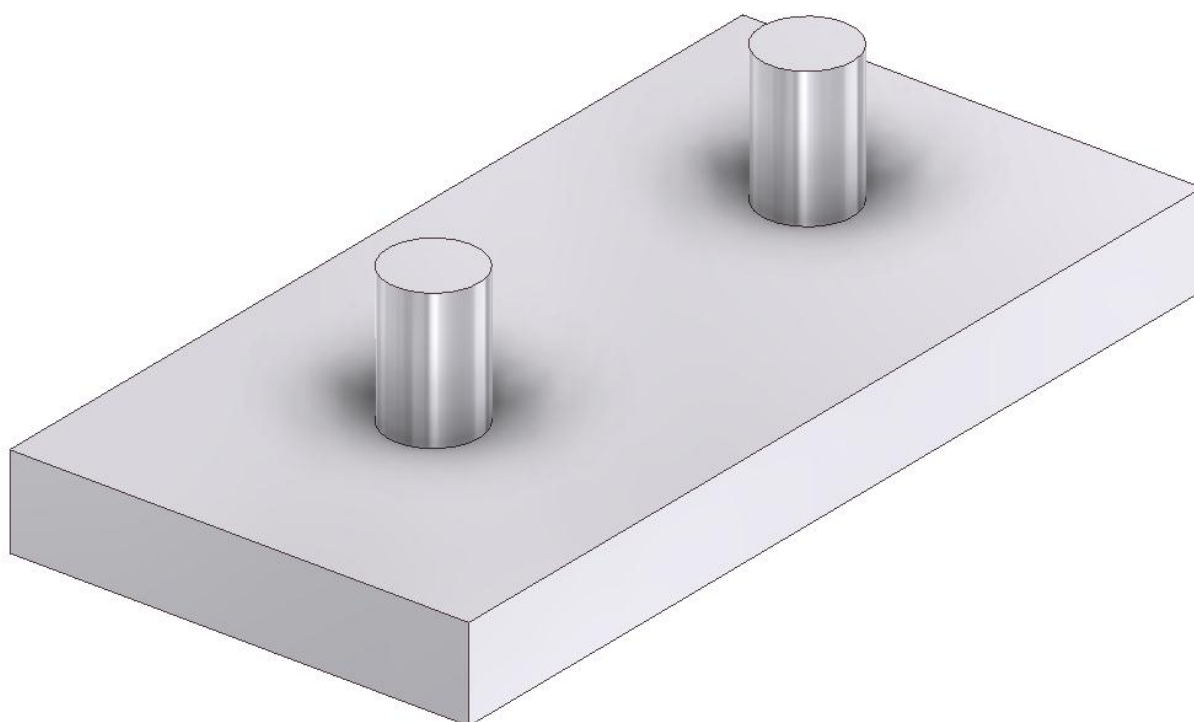
Hodí se pro pohyb dvou ozubených kol, posun ozubeného kola po hřebenu ...



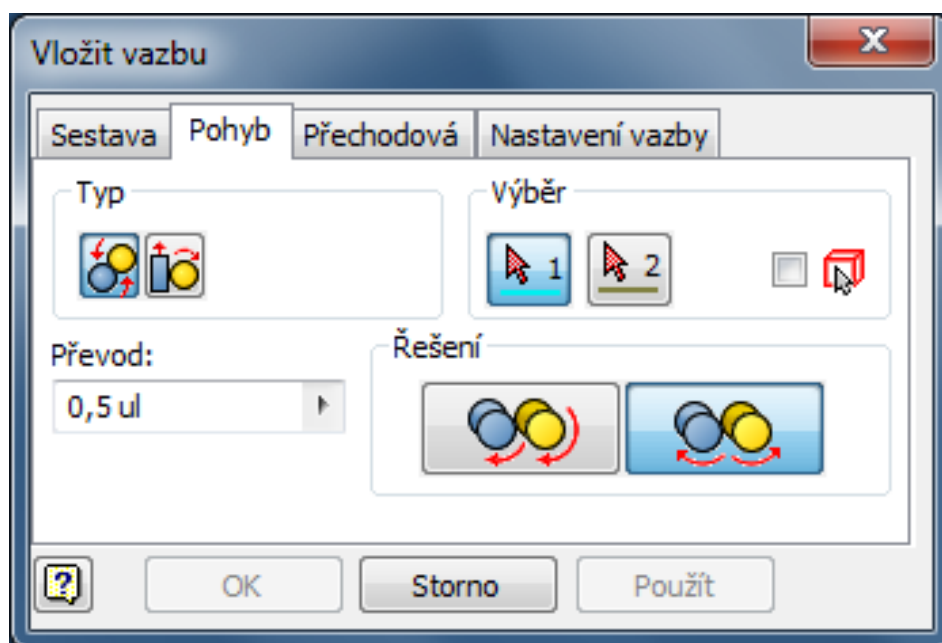
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Připravíme si dvě ozubená kola a základní desku.



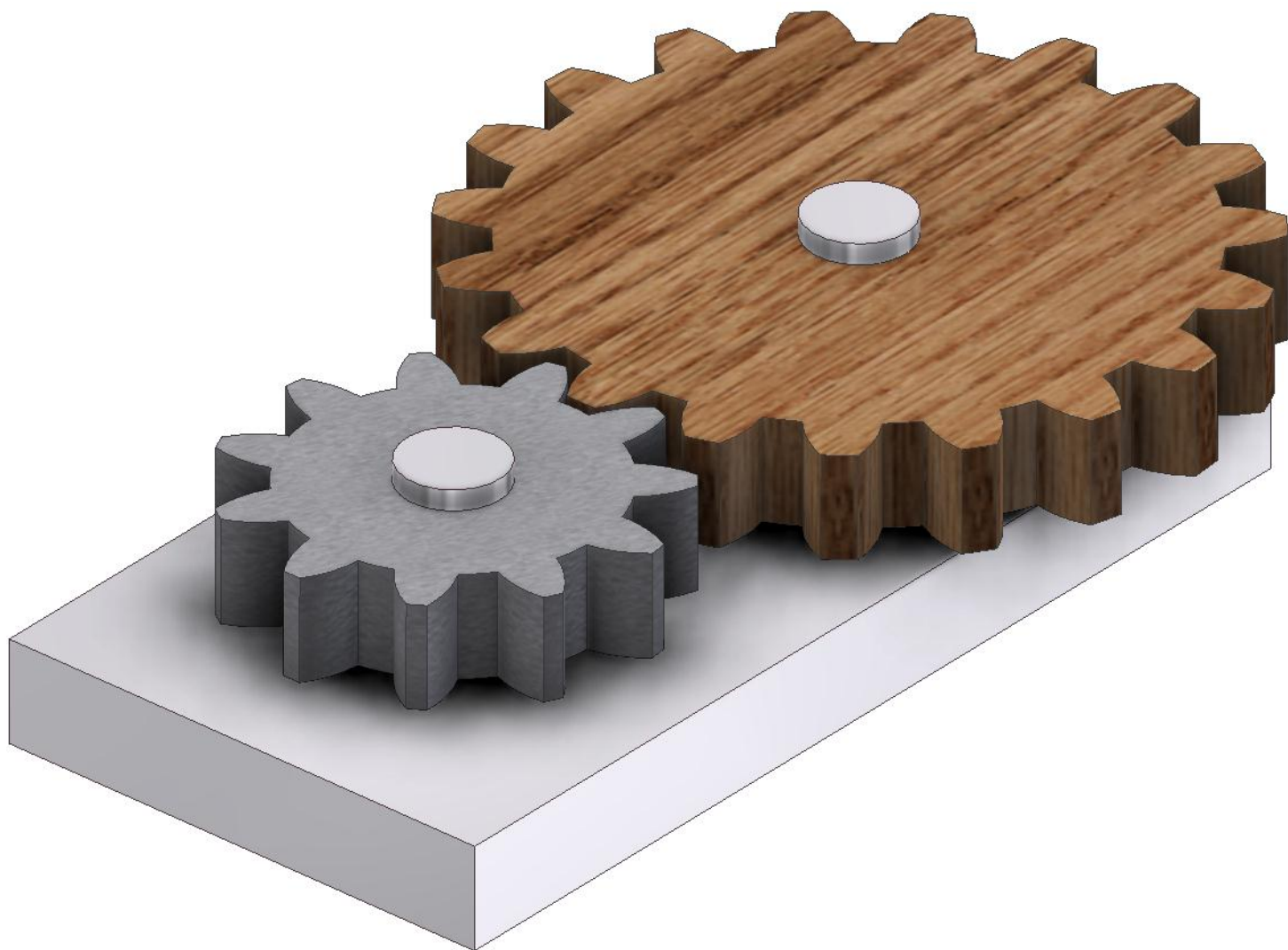


Nyní přidáme vazbu Pohyb, zadáme vzájemný smysl otáčení a zadáme převodové číslo.



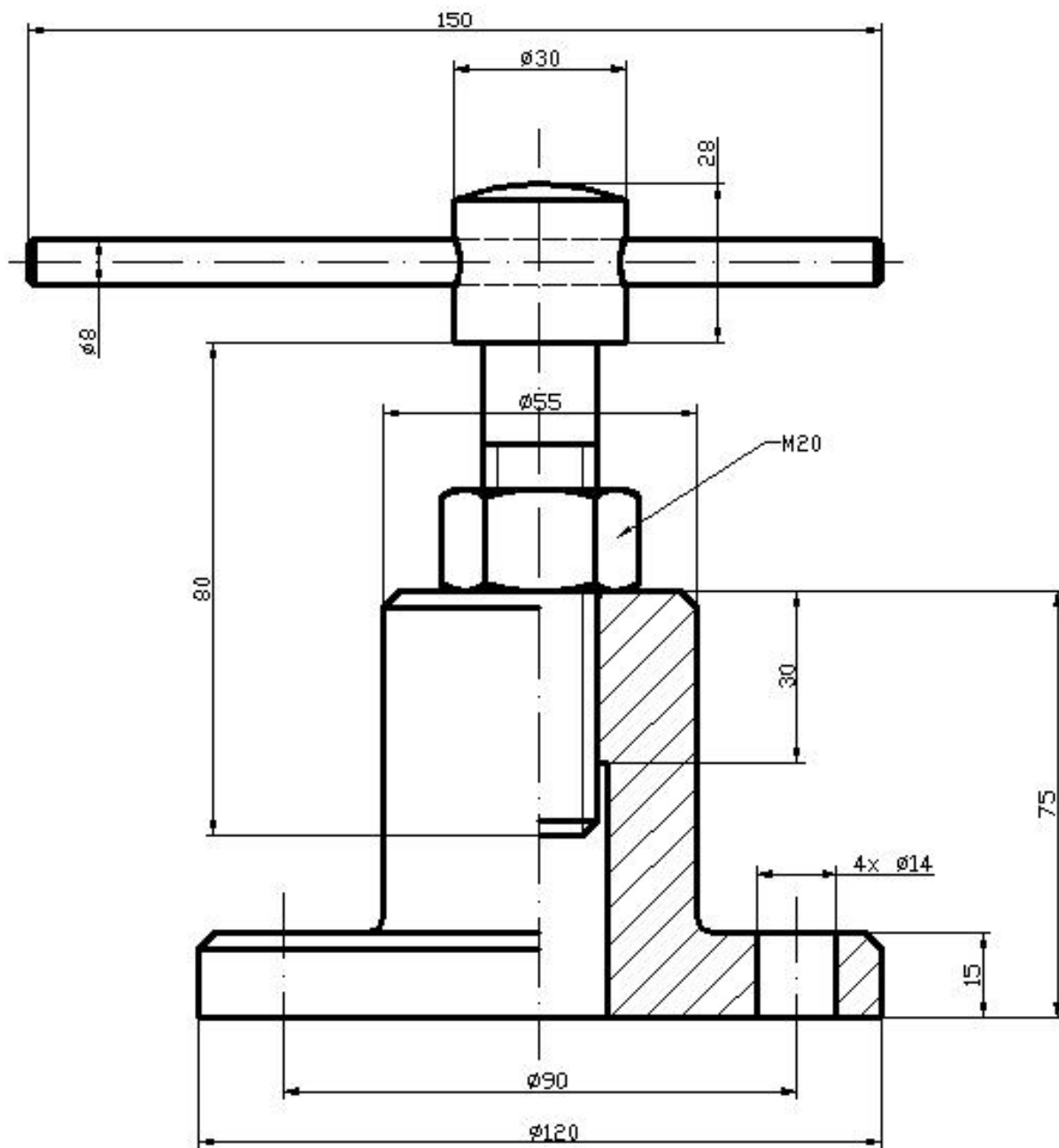
Výsledek by mohl vypadat podobně jako na následujícím obrázku. Pokud otáčíme pastorkem, otáčí se nám i ozubené kolo v příslušném zadaném převodovém poměru.

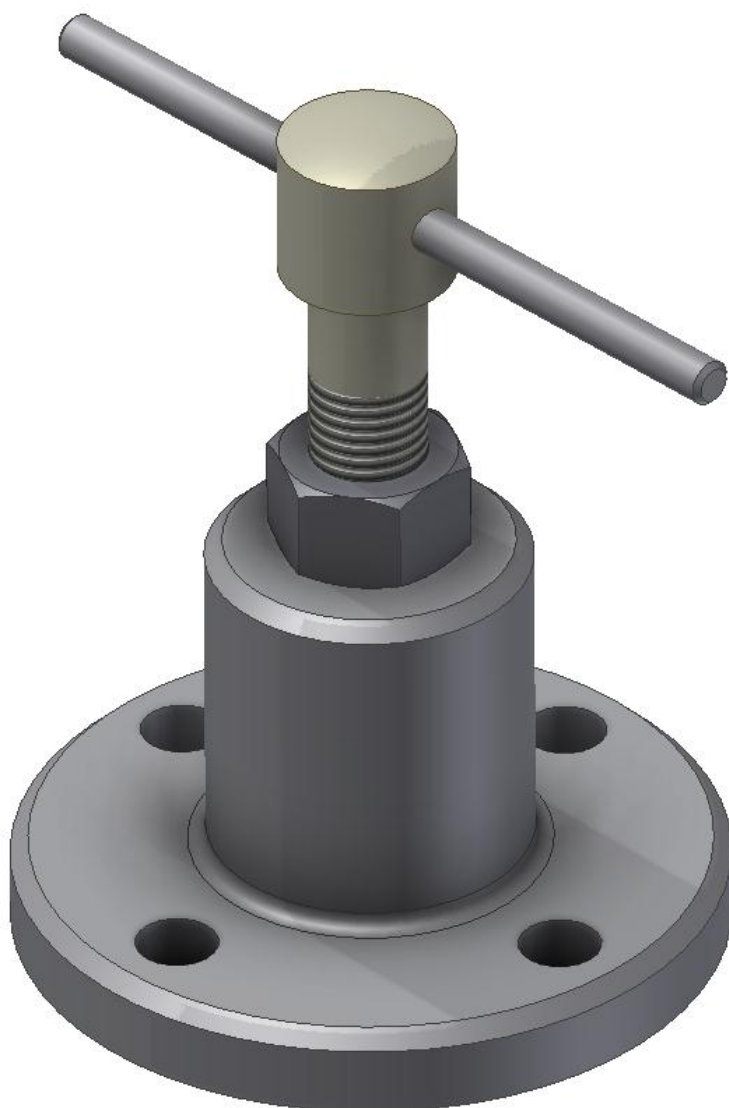
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



Pro procvičení

Pro procvičení sestav může sloužit jednoduchý stahovák. Závit na šroubu M20, nezakótované rozměry volte. Matice má rozměr $s = 30$ mm (otvor klíče).





Shrnutí:

U sestav se jednotlivé komponenty spojují pouze pomocí vazeb. Jiný posuv a natočení komponentu má pouze pomocnou funkci. Když nám nějaká vazba nejde vytvořit a nevíme proč, zkusíme zadat vazby jiné nebo v jiném pořadí. Vazby samozřejmě vidím v prohlížeči, kde můžu například měnit jejich odsazení.

Poznámka:

Když správně zadáme vazby u jednoduchého mechanismu a potřebné stupně volnosti necháme, lze jednoduše hýbat mechanismem myší. Pokud bychom chtěli nějakou animaci, musíme zadat vazbu (například úhel) a pomocí řídit vazbu sestavu rozpohybovat (rotace).