

Skica je základem pro vytvoření objemového 3D modelu (dílu). Je to množina 2D entit, které vystihují požadovaný tvar. Složitost skici musí umožnit tvorbu 3D prvků, které mohou být vytvořeny pouze z uzavřených skic, kromě tenkostěnných prvků.

Uzavřená skica musí mít přesně napojené entity bez jakéhokoliv zdvojení a musí být přesně definovaná pomocí kót a geometrických vztahů (vazeb).

Skica musí být vytvořena na rovině, nebo na rovinné ploše modelovaného dílu.

Postup:

- 1. zadat Načrtnout skicu,
- 2. vybrat rovinu z FeatureManageru, nebo rovinnou plochu modelu
- 3. vytvořit tvar z 2D entit a plně jej definovat.

Roviny prochází společným počátkem. K počátku se váží některé automatické vazby, proto při kreslení entit vycházejte vždy z počátku!



Při výběru roviny pro první skicu berte v úvahu:

- 1. v jakém pohledu zobrazíte díl na výkresu rovina první skici určí orientaci modelu v prostoru a tvoří základní tvar prvku 3D modelu,
- 2. jeho funkční polohu v sestavě



Kreslit entity lze pouze v aktivní rovině Skici. Aktivní rovinu Skici poznáte podle červených šipek počátku. Po otevření aktivní Skici v požadované rovině volte pro kreslení jednotlivé příkazy entit z pásu karet (nebo jejích roletových menu) kliknutím levého tlačítka myši (déle jen LTM).

2

Nakreslete jednoduché skici podle předlohy. Pro každou skicu založte **Nový/Díl**. Dbejte na dodržení umístění počátku. Pro všechny skici zvolte **Přední skicovací** rovinu.















