

VAZBY 2D SKICI



1. Ruční přidání vazeb entitám.

Entitu (entity), kterým chcete přidat vazbu, **označte**. Po označení entit se otevře Property Manager s automatickou nabídkou vhodných vazeb. Označené entity budou zapsány v záložce **Vybrané entity**.

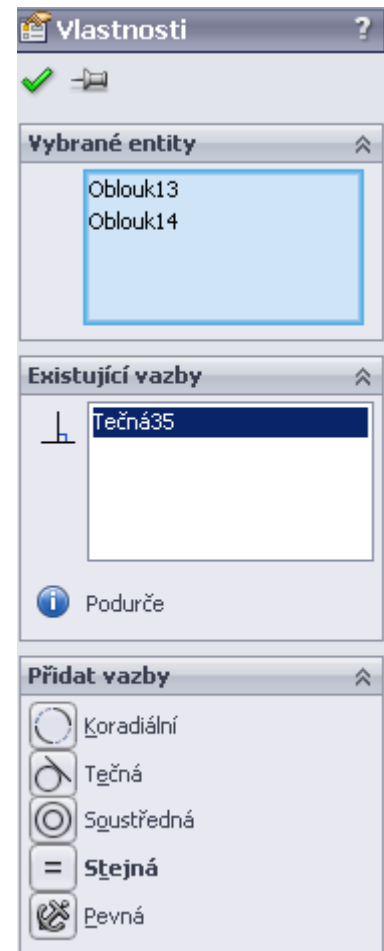
Označte kliknutím LTM požadovanou vazbu ze záložky **Přidat vazby**. Vazba bude přidána a entita zaujme požadovanou polohu. Přidaná vazba se zapíše do záložky **Existující vazby**. Přidanou vazbu potvrďte „zeleným zatržítkem“.

Vazby lze zadávat označeným entitám také pomocí kontextového menu, kde v prvním řádku najdete aktuální nabídku vazeb.



Zrušení vazby.

V PropertyManageru v záložce **Existující vazby** označte nežádoucí vazbu, kterou chcete vymazat, LTM a stiskněte tlačítko **Delete** na klávesnici.



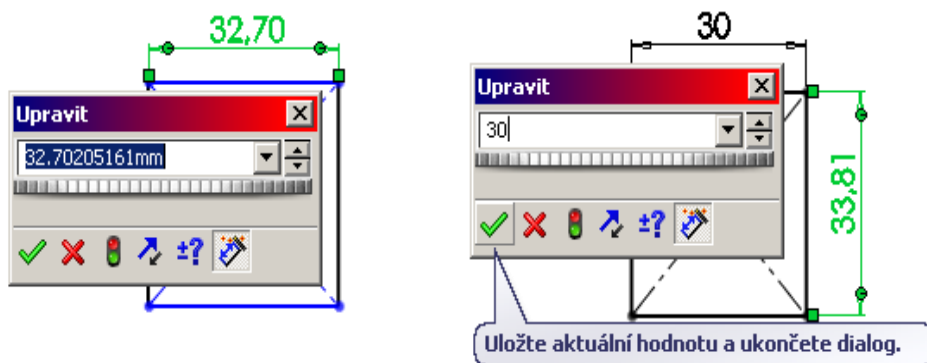
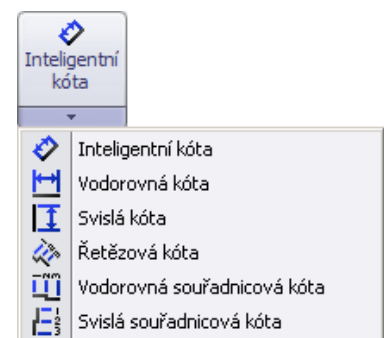
2. Příkazem Inteligentní kóta

Přidaná kóta tvoří vazbu vybrané entity – definuje velikost.

Příkaz **Inteligentní kóta** reaguje pružně. Tvoří svislé, vodorovné a úhlové kóty i kóty průměrů a rádiusů, podle vámi označených entit, ale i podle polohy kurzoru.

Změna (editace) kóty.

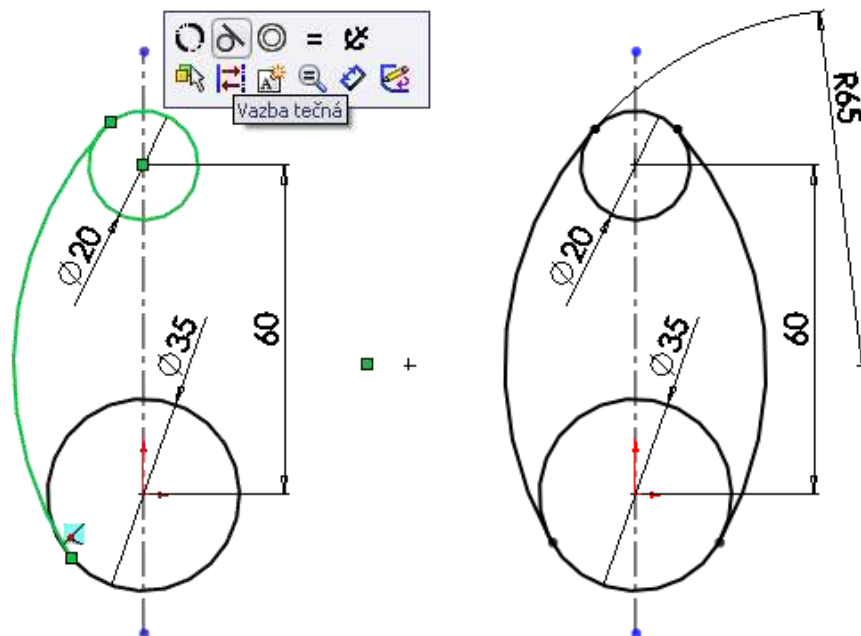
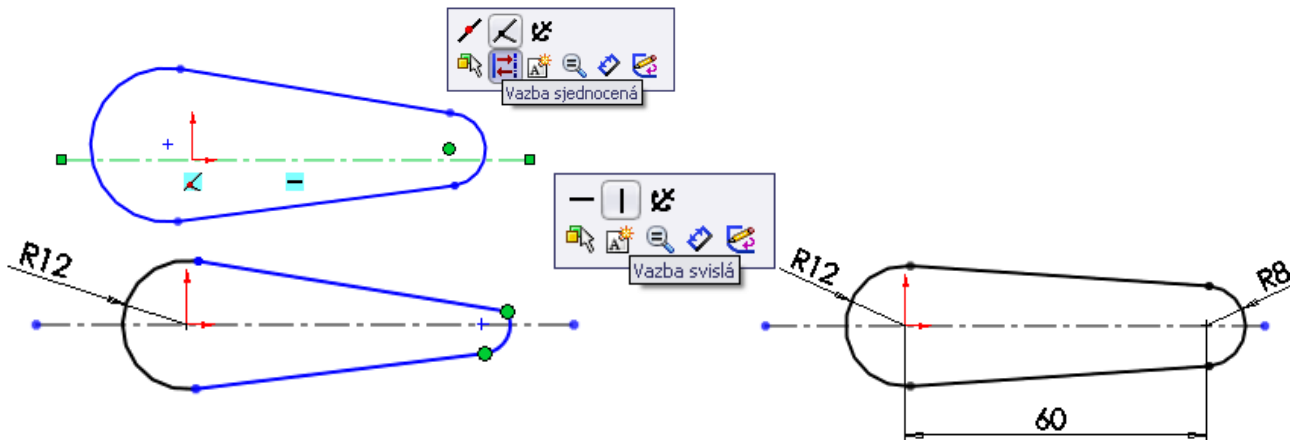
Chcete-li **hodnotu kóty změnit**, editujte ji **dvojklikem** LTM, přepište velikost ve znovu otevřeném okně **Upravit** a potvrďte.



ÚKOLY K PROCVIČENÍ



Nakreslete jednoduché 2D skici podle předlohy a přidejte entitám označené vazby.



Z okótované kružnice průměru 25 mm se přidáním vazby **stejná** stává řízená entita. Při její změně se změní velikost i ostatních (řízených) entit.

