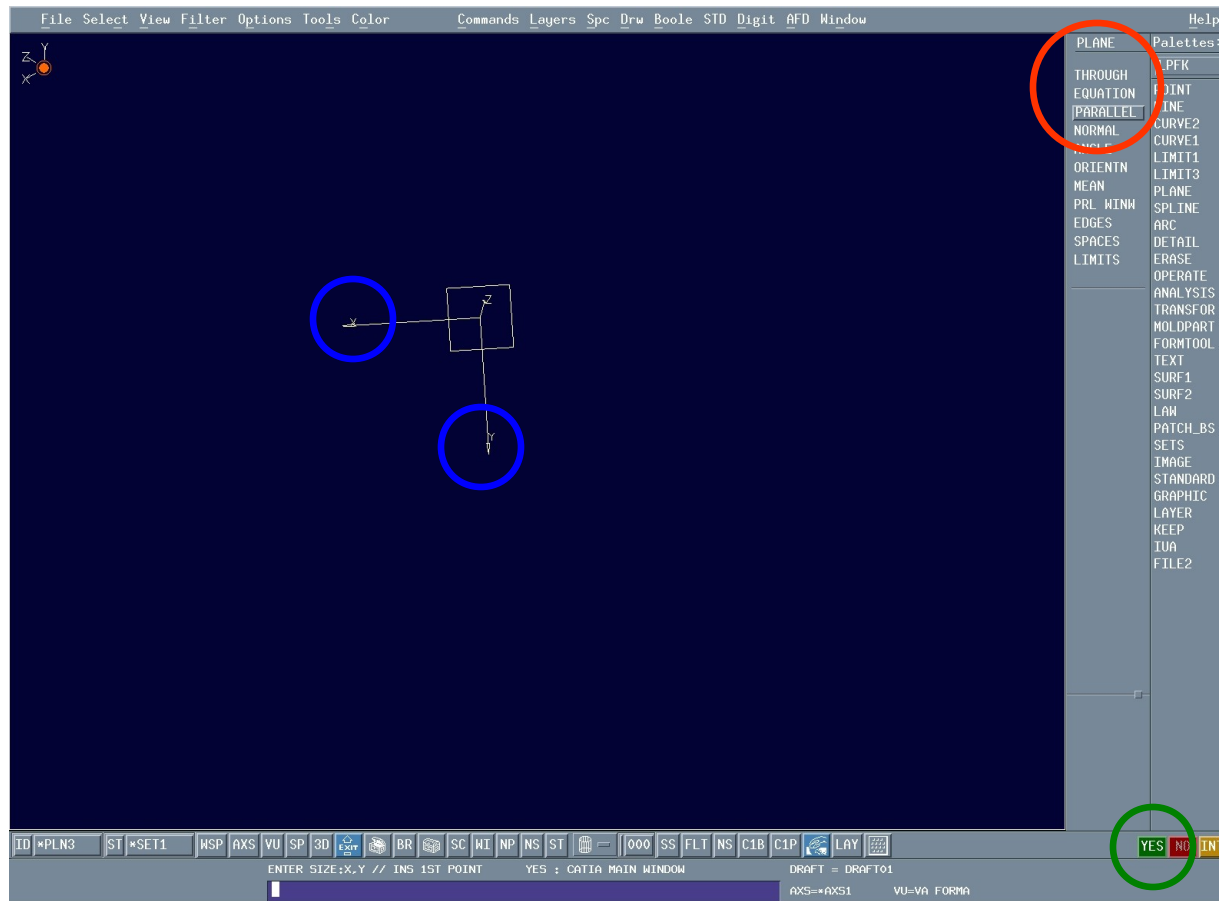
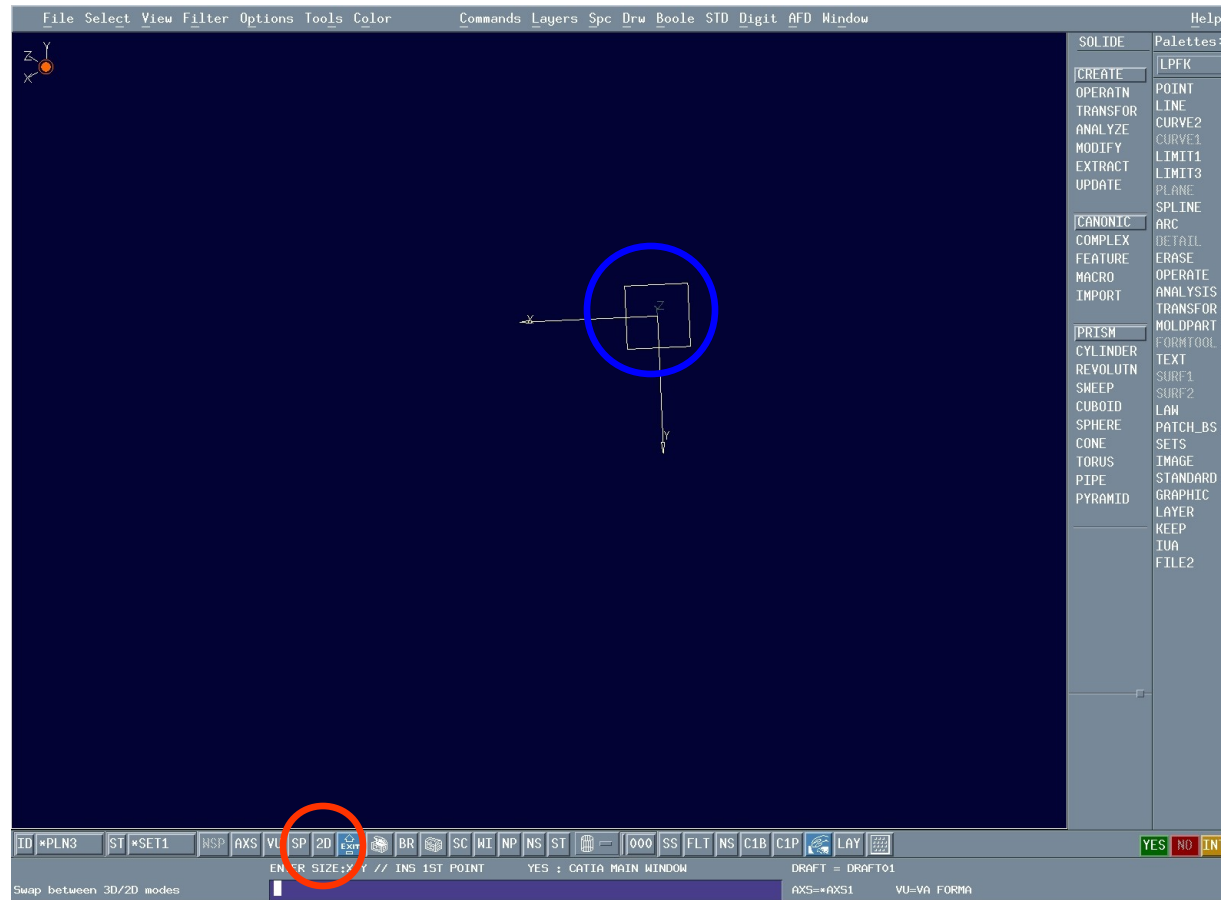


# Návod na tvorbu příruby v CATIA 4.2.2



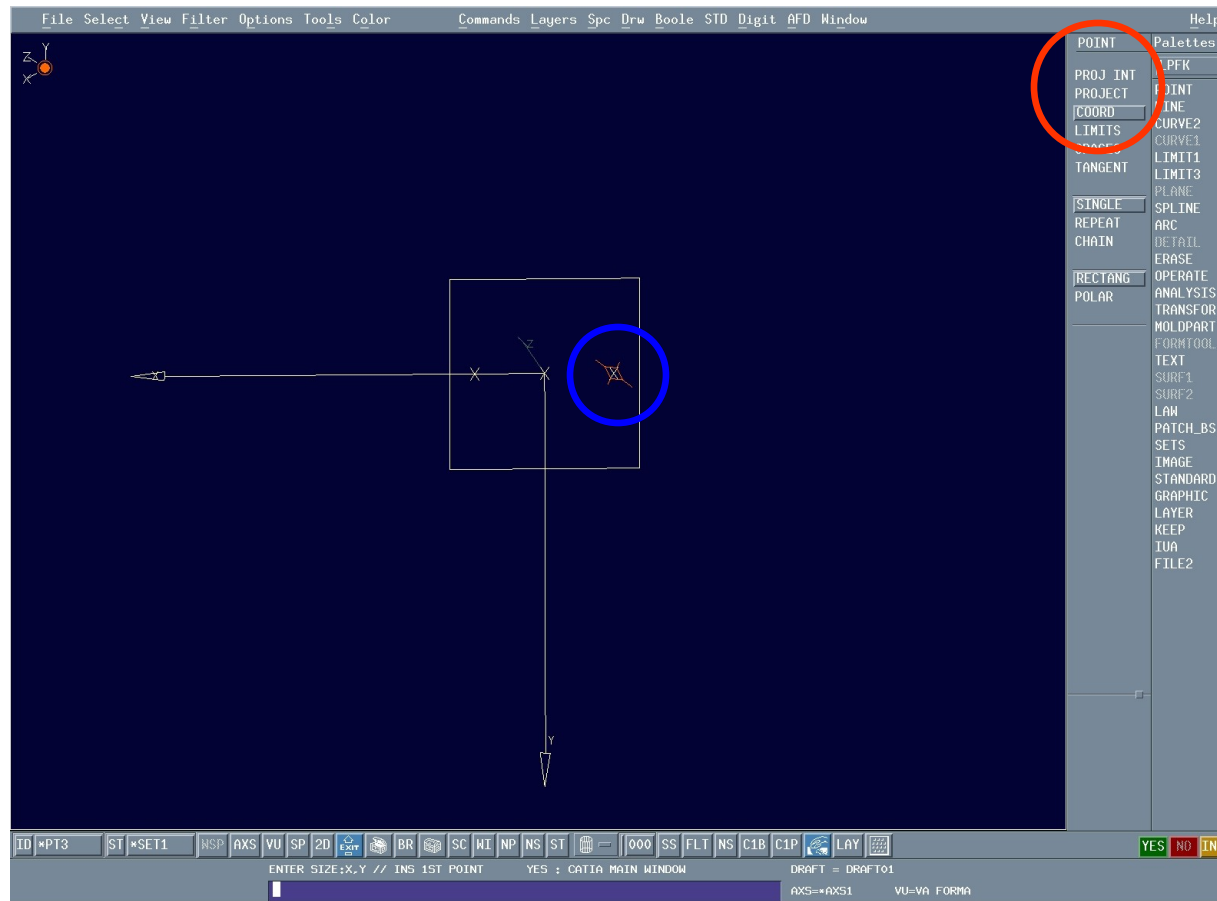
## 1) Vytvoření plochy(plane) XY: použijeme funkci **PLANE-PARALLEL**

- na osovém kříži vybereme pravým tlačítkem osu **X** a **Y**
- dáme **YES** (F11 nebo p.t myši).

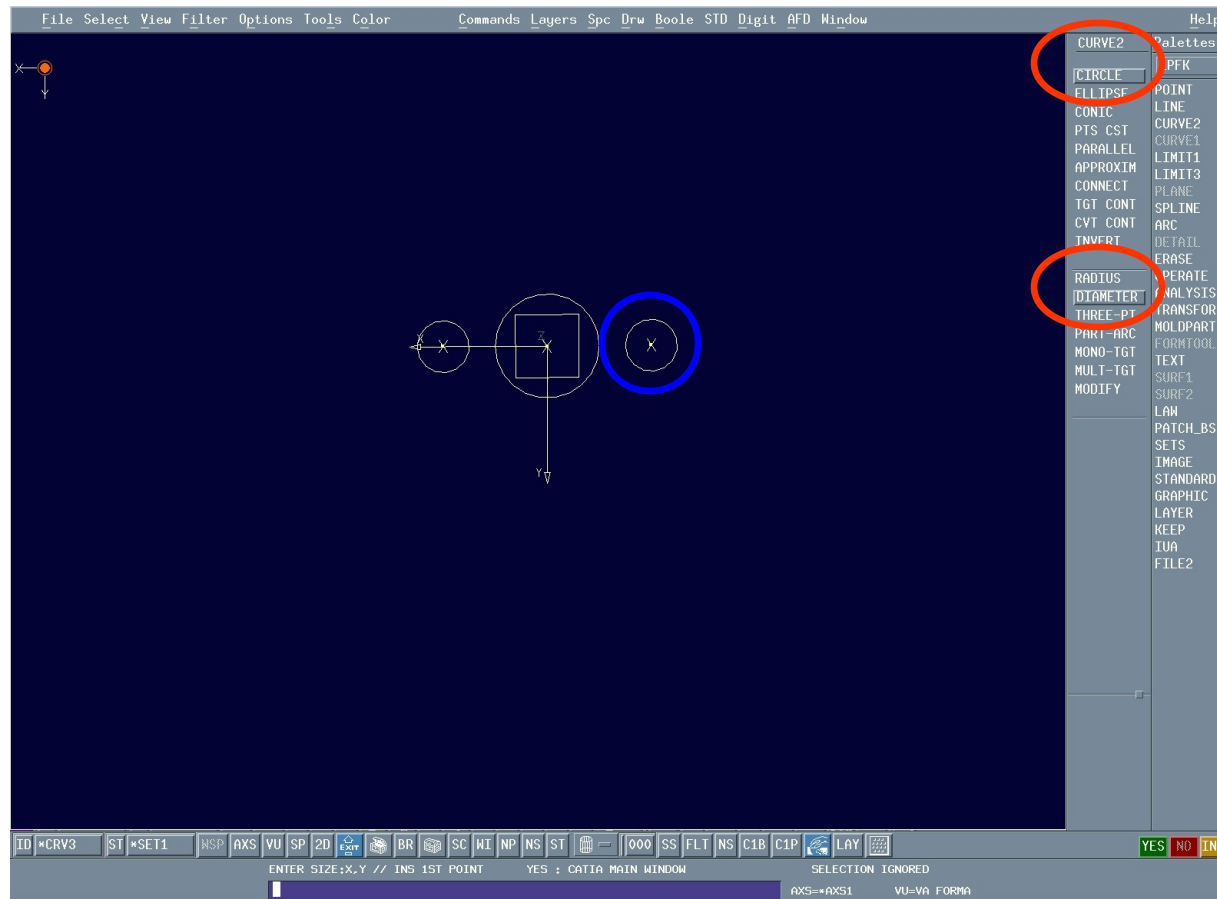


## 2) Přepnutí do 2D: použijeme funkci 3D

- vybereme pravým tlačítkem f. 3D a vytvořenou PLAYNU
- zde budeme kreslit základní tvar tělesa

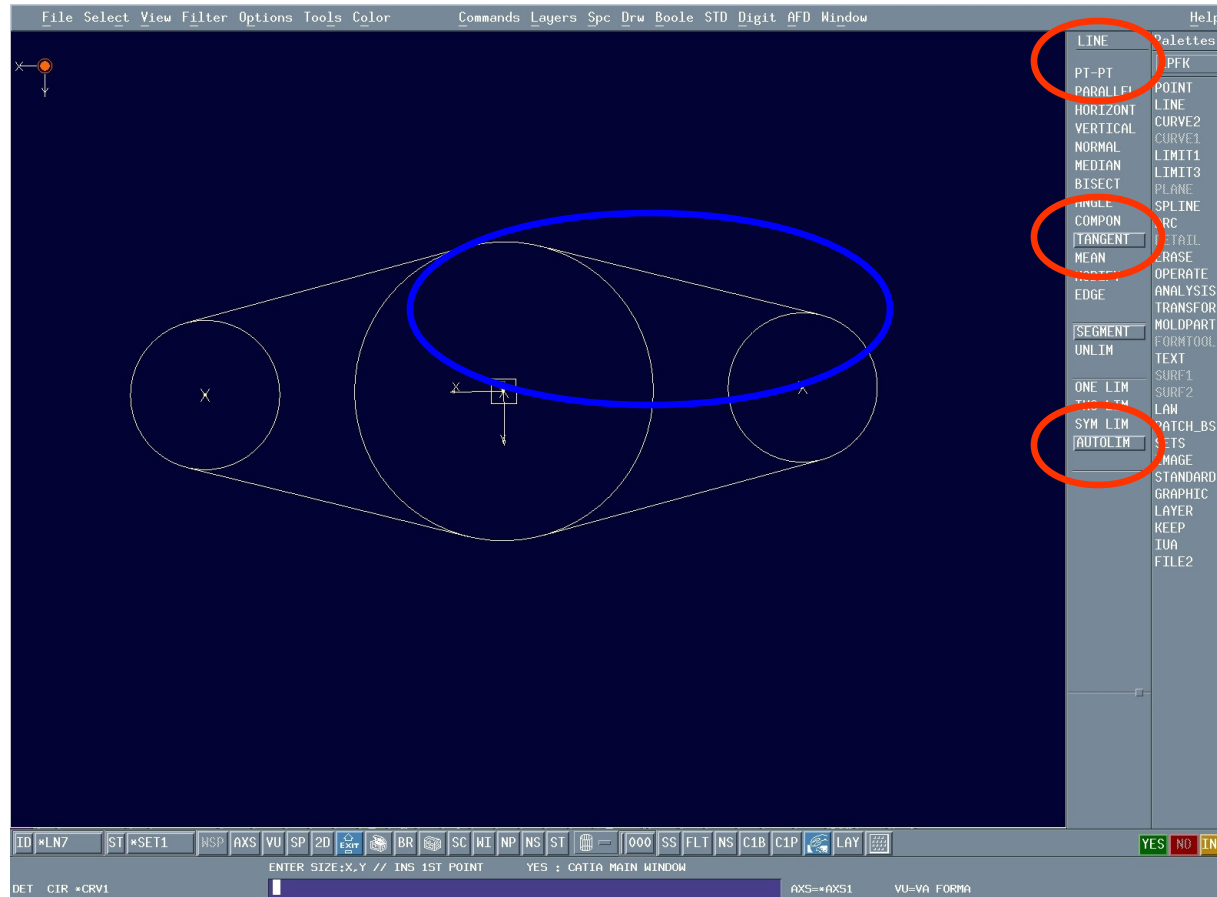


3) Vytvoření bodů: použijeme funkci **POINT-COORD**  
- zadáme souřadnice **X,Y** (0,0 nebo 1.5,2.5)

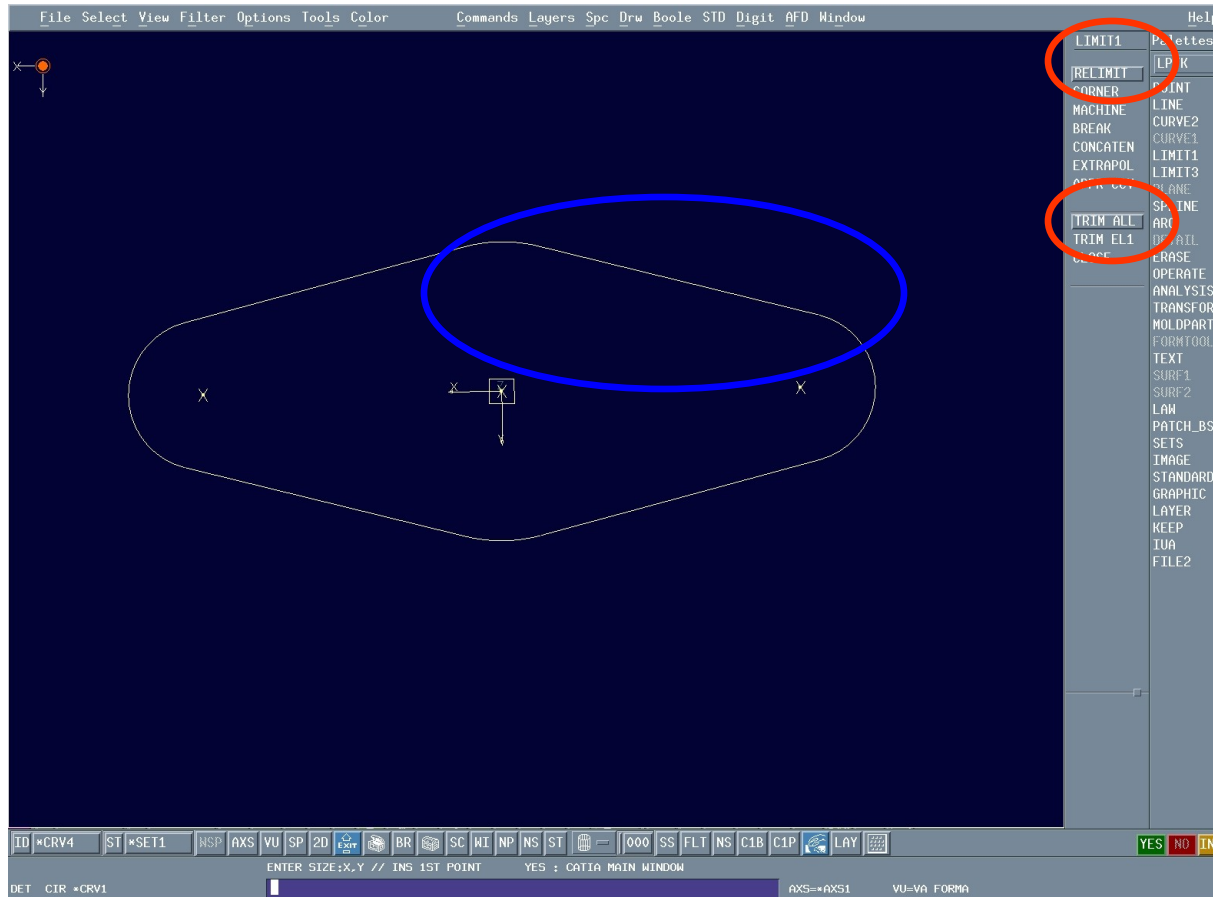


#### 4) Vytvoření kružnic: použijeme funkci **CURVE2-CIRCLE-DIAMETER** (NEBO OSTATNÍ VOLBY)

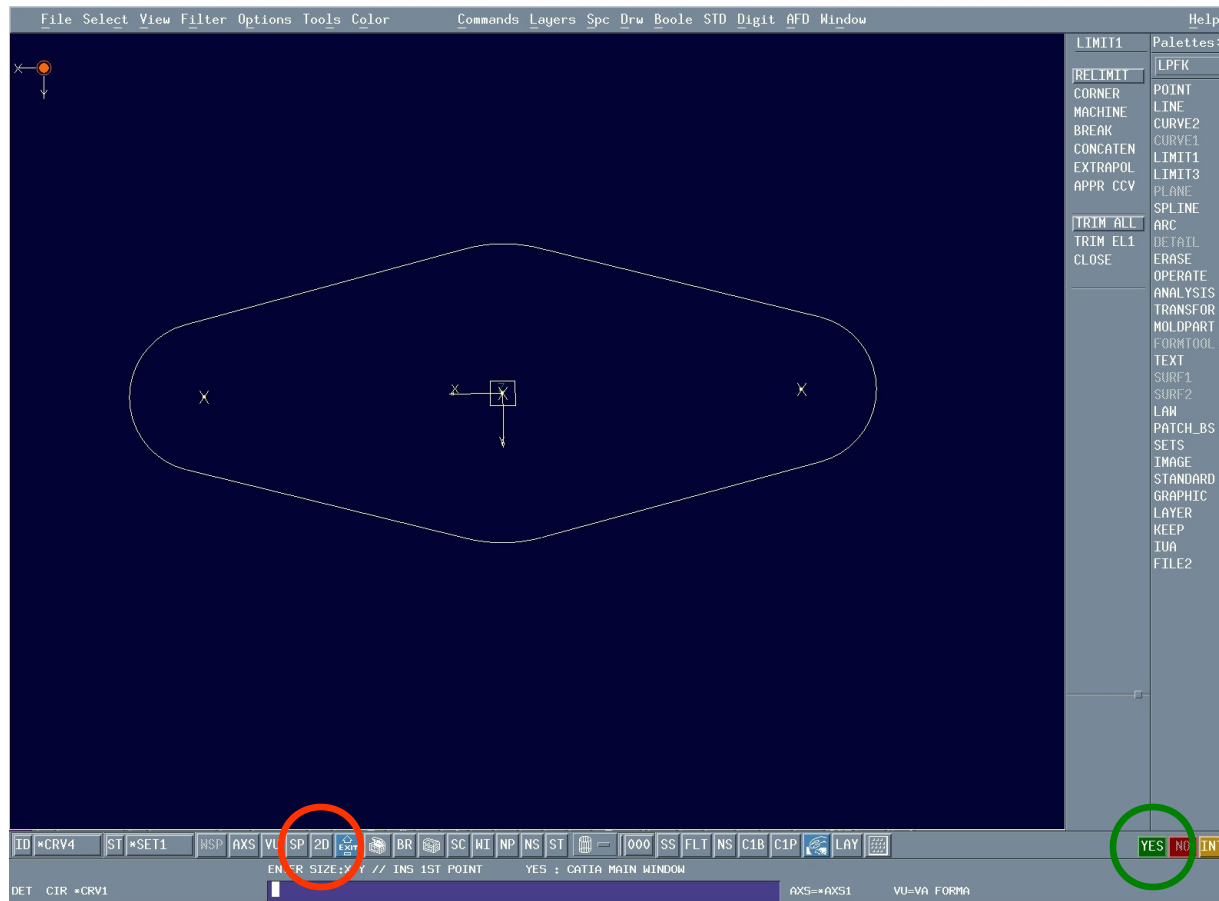
- vybereme pravým tlačítkem **STŘED** (vytvořené body)
- zadáme průměr (mm)



5) **Spojení kružnic:** použijeme funkci **LINE-TANGENT-AUTOLIM**  
- vybereme pravým tlačítkem **DVĚ KRUŽNICE**



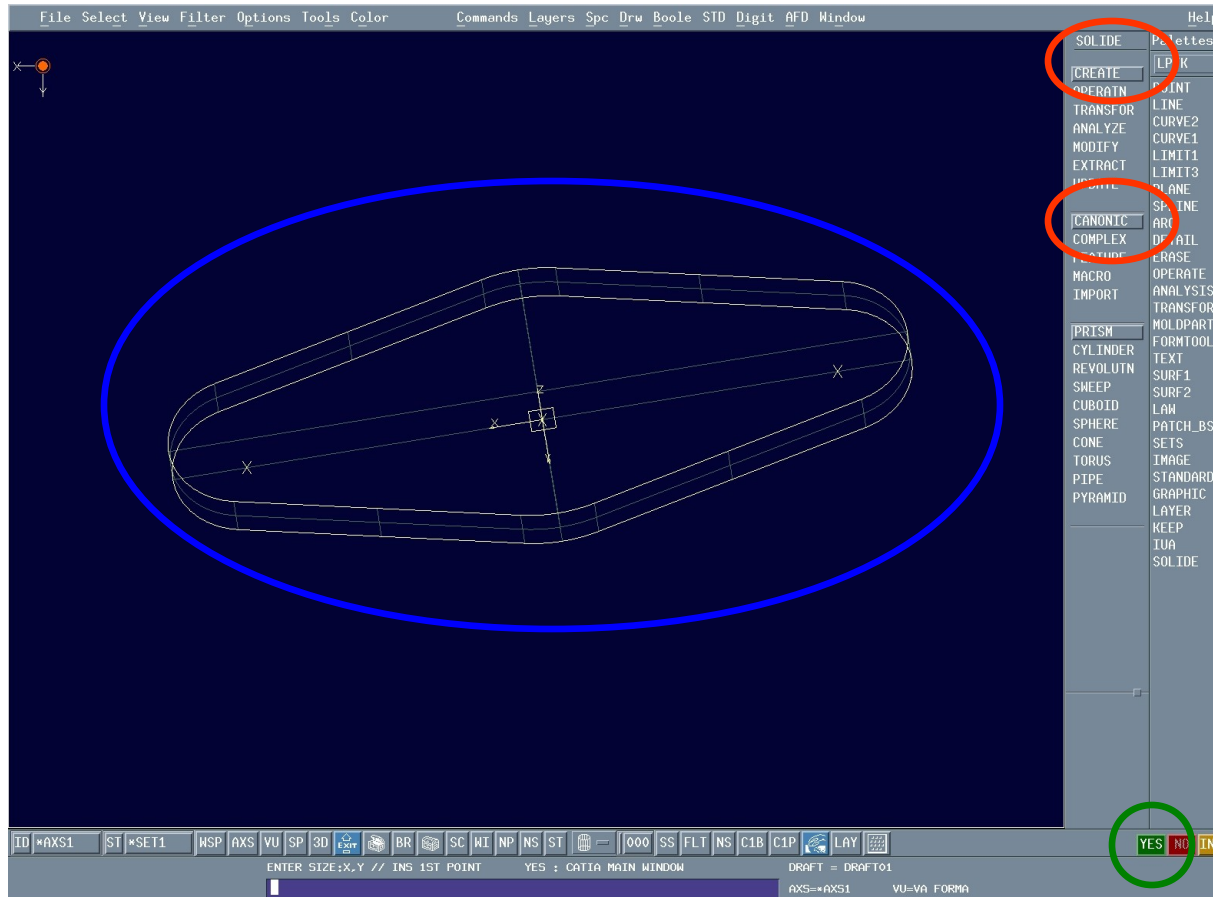
6) **Ořez kružnic:** použijeme funkci **LIMIT1-RELIMIT-TRIM ALL**  
- vybereme pravým tlačítkem **TANGENTU A KRUŽNICI**



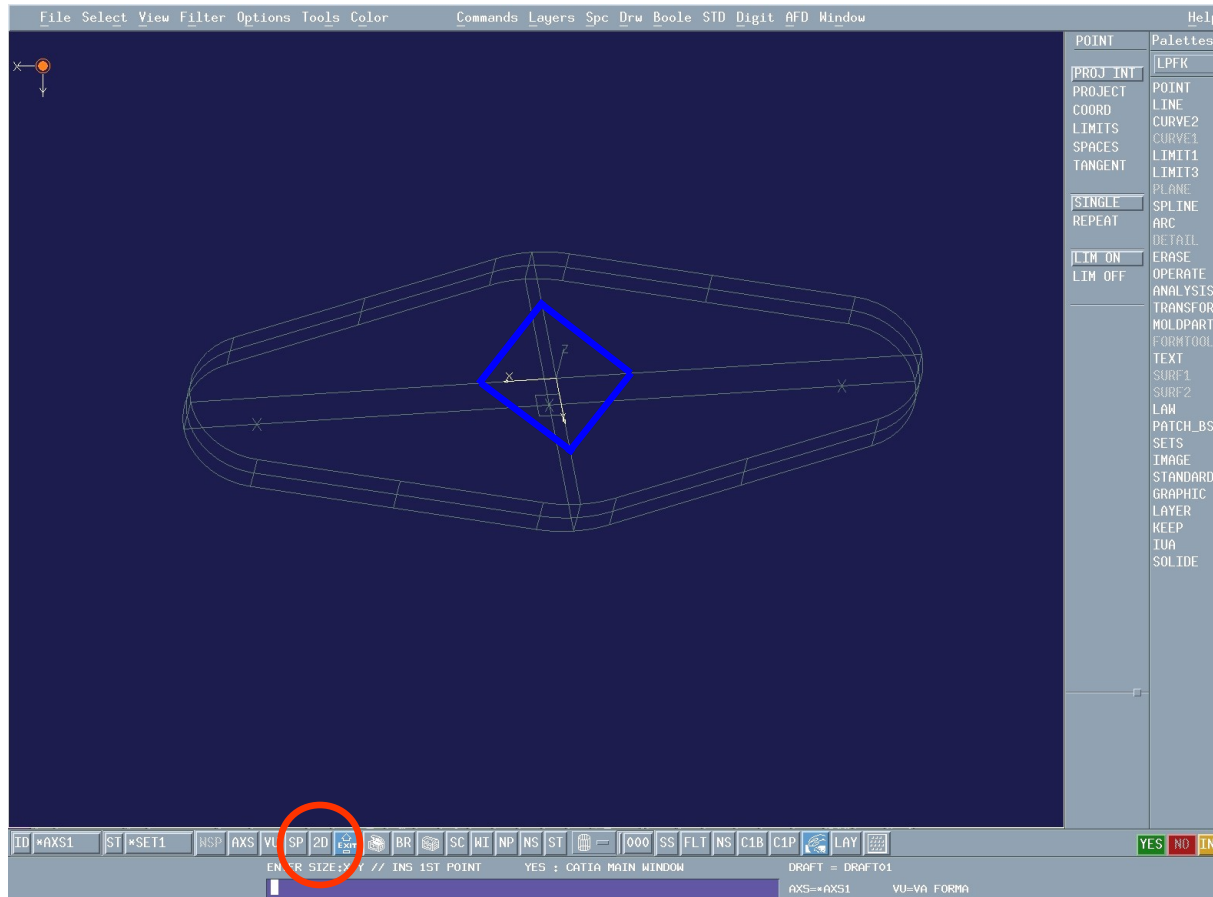
## 7) Přepnutí do 3D: použijeme funkci **2D**

- vybereme pravým tlačítkem f. **2D**
- dáme **YES** (F11 nebo p.t myši).



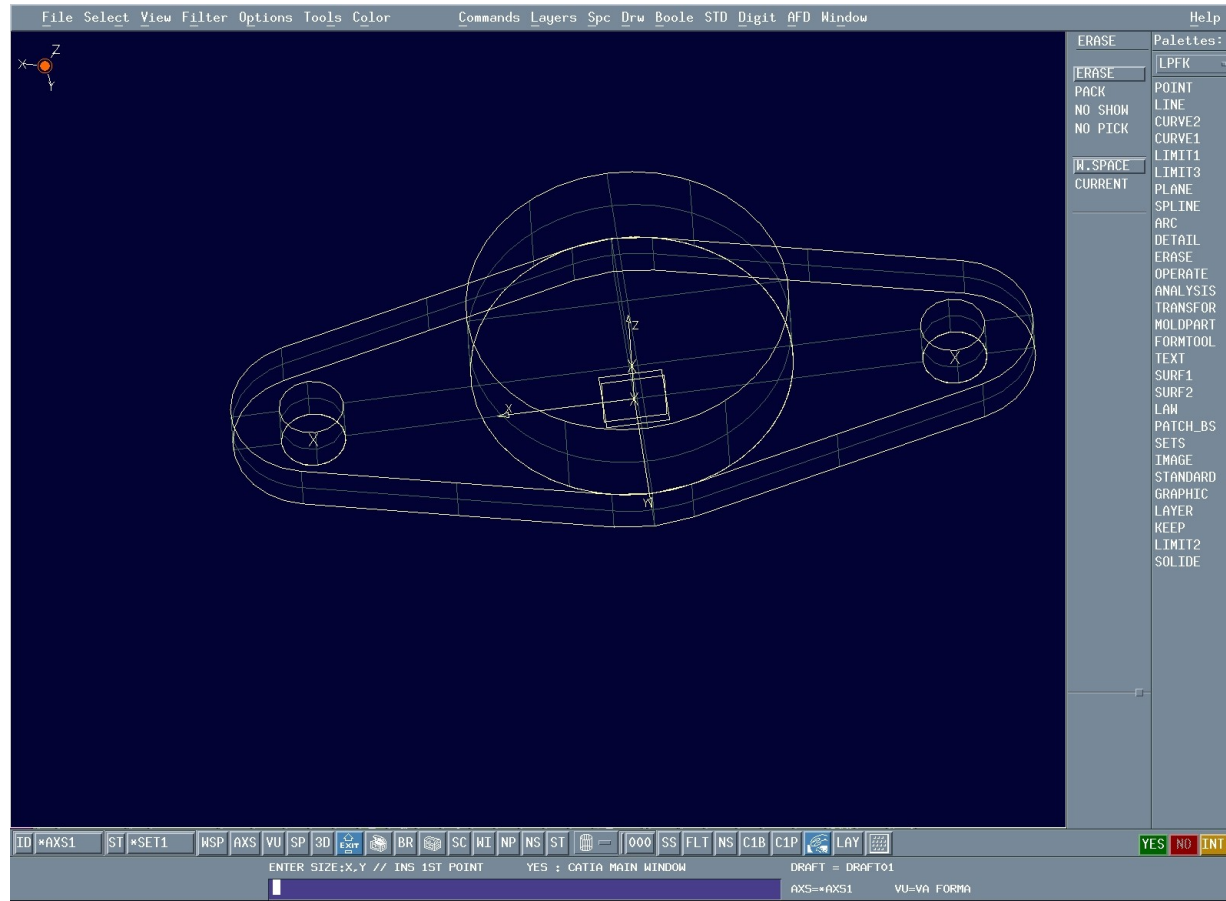


- 8) Vytvoření objemu: použijeme funkci **SOLIDE-CREATE-CONIC-PRISM**
- zadáme VÝŠKU
  - vybereme pravým tlačítkem vytvořené **ENTITY**
  - dáme **YES** (F11 nebo p.t myši).

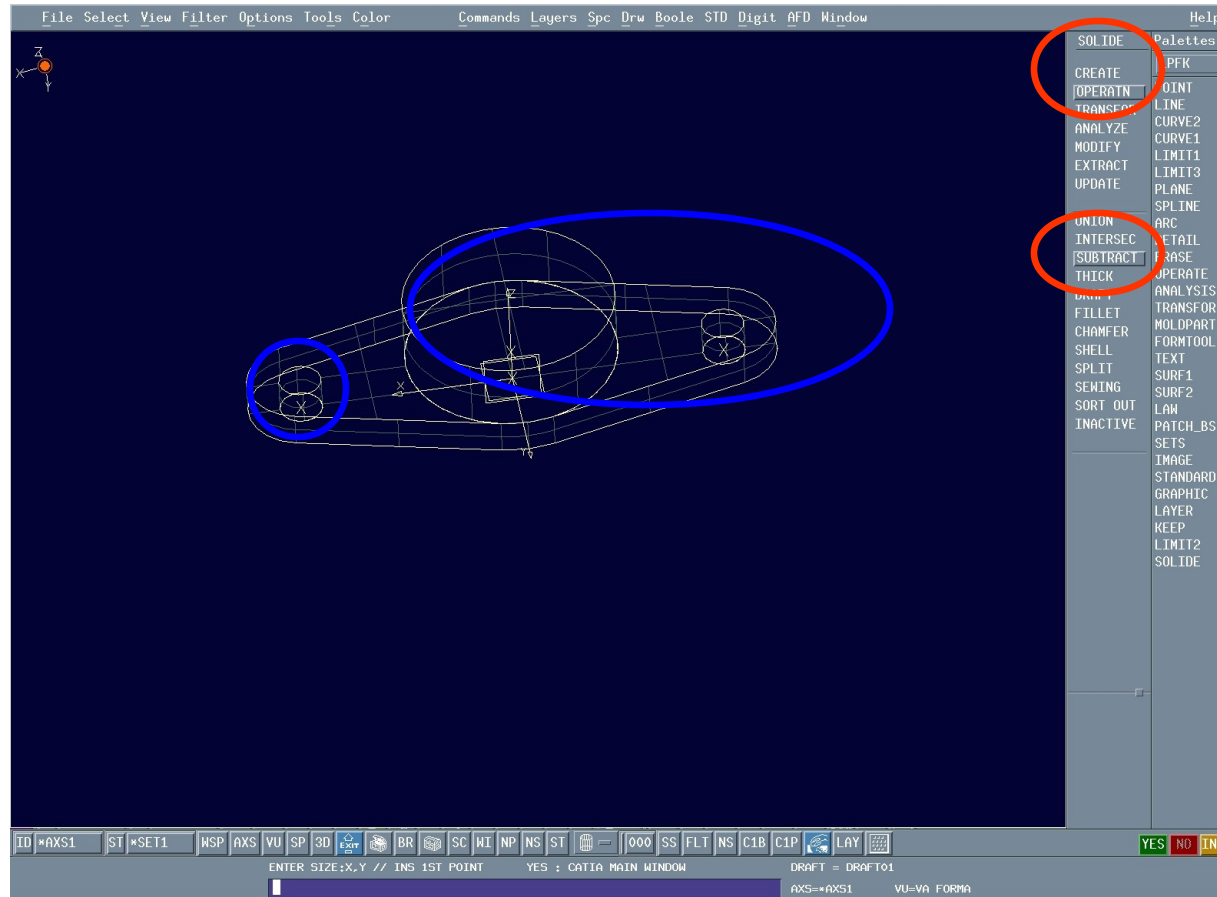


## 9) Přepnutí do 2D: použijeme funkci **3D**

- vybereme pravým tlačítkem f. **3D** a **PLOCHU** vytvořeného solidu
- zde budeme kreslit základ válce

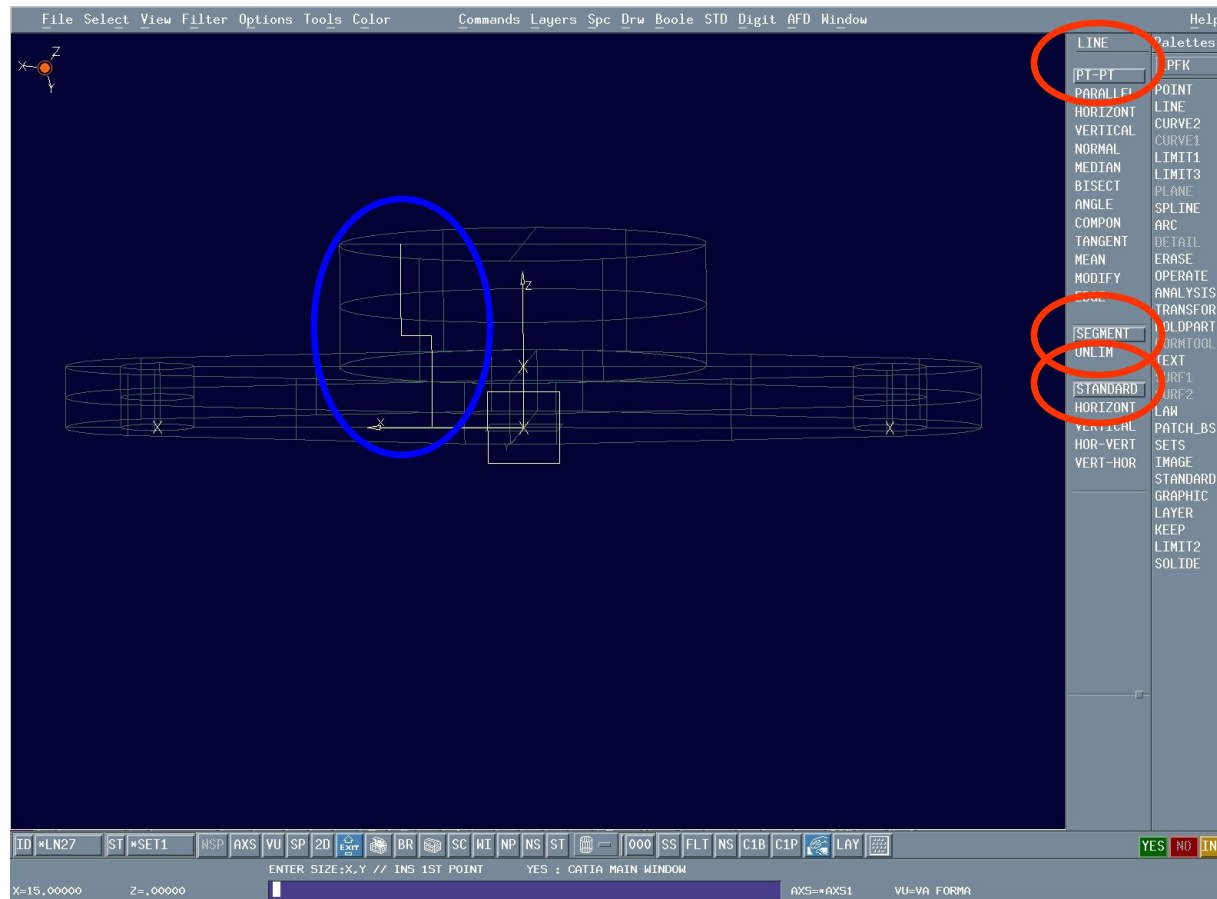


**10) Vytvoření válce :** postupujeme jako v bodech **3,4,7,8**

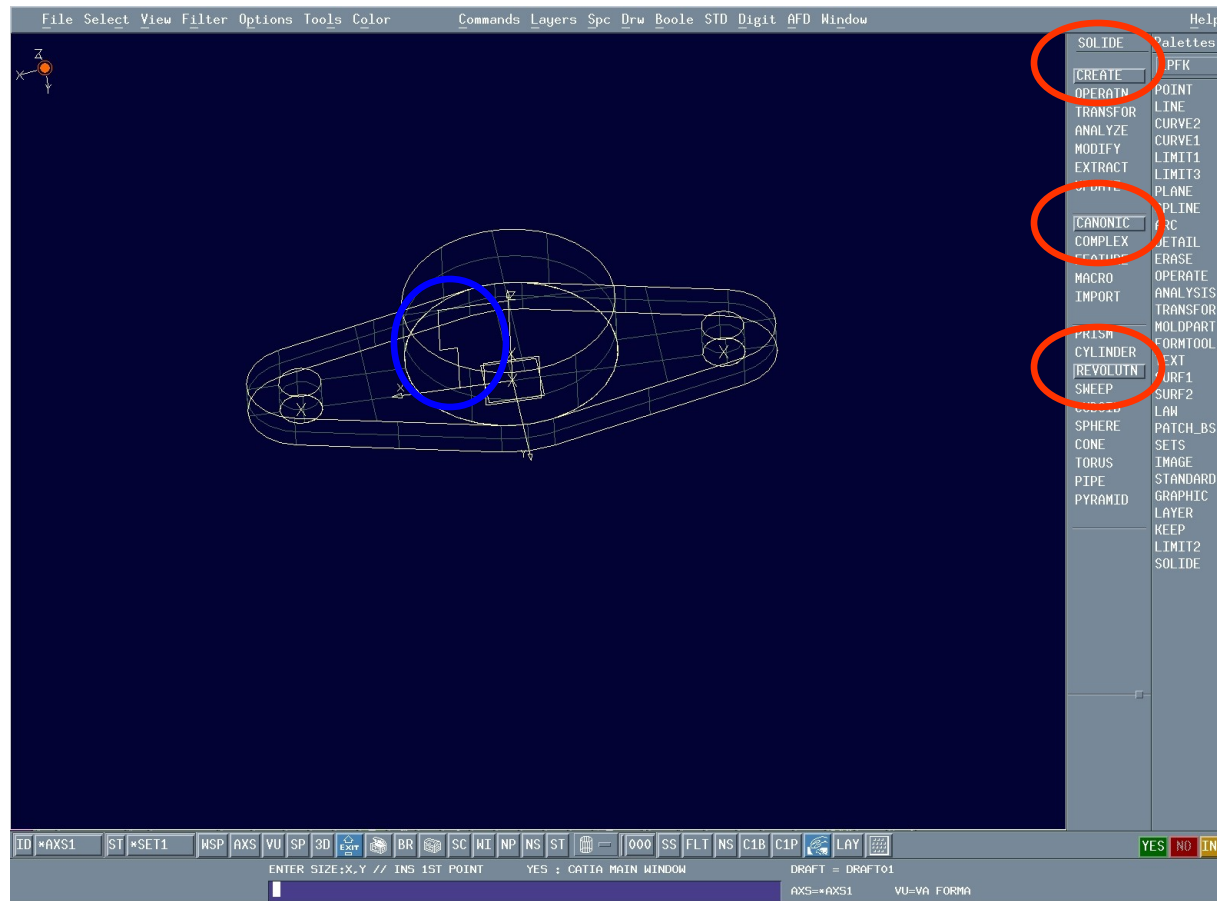


## 11) Vytvoření otvorů : postupujeme jako v bodě 10

- použijeme funkci **SOLIDE-OPERANT-SUBSTRACT**
- vybereme pravým tlačítkem vytvořený **SOLID A OTVOR**

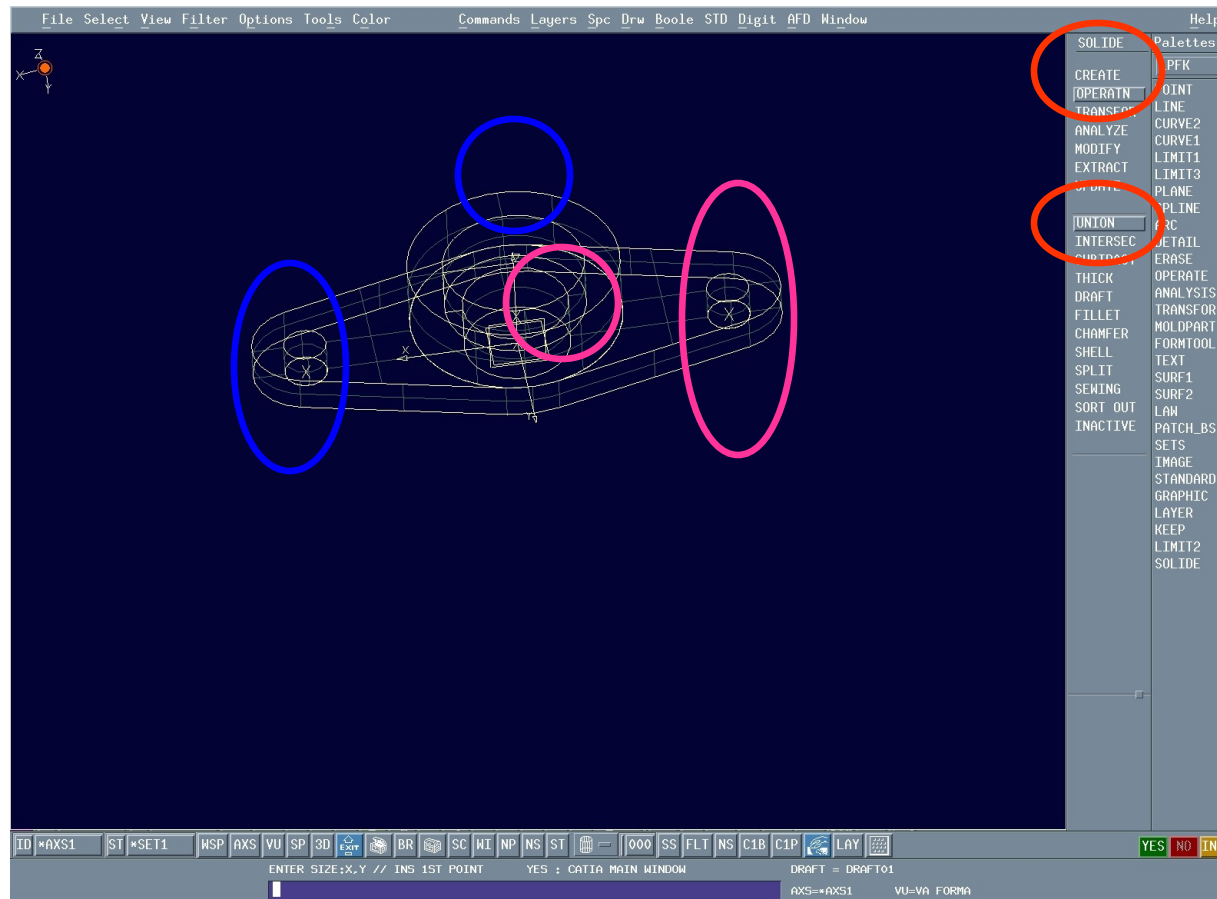


- 12) Vytvoření středového otvoru:** postupujeme jako v bodě 11  
nebo vytvoříme **playnu XZ** jako v bodě 1  
a nakreslíme tvar otvoru
- použijeme funkci **LINE-PT-PT-SEGMENT-STANDARD**
  - zadáváním sořadnic bodů **tvoříme čáry**



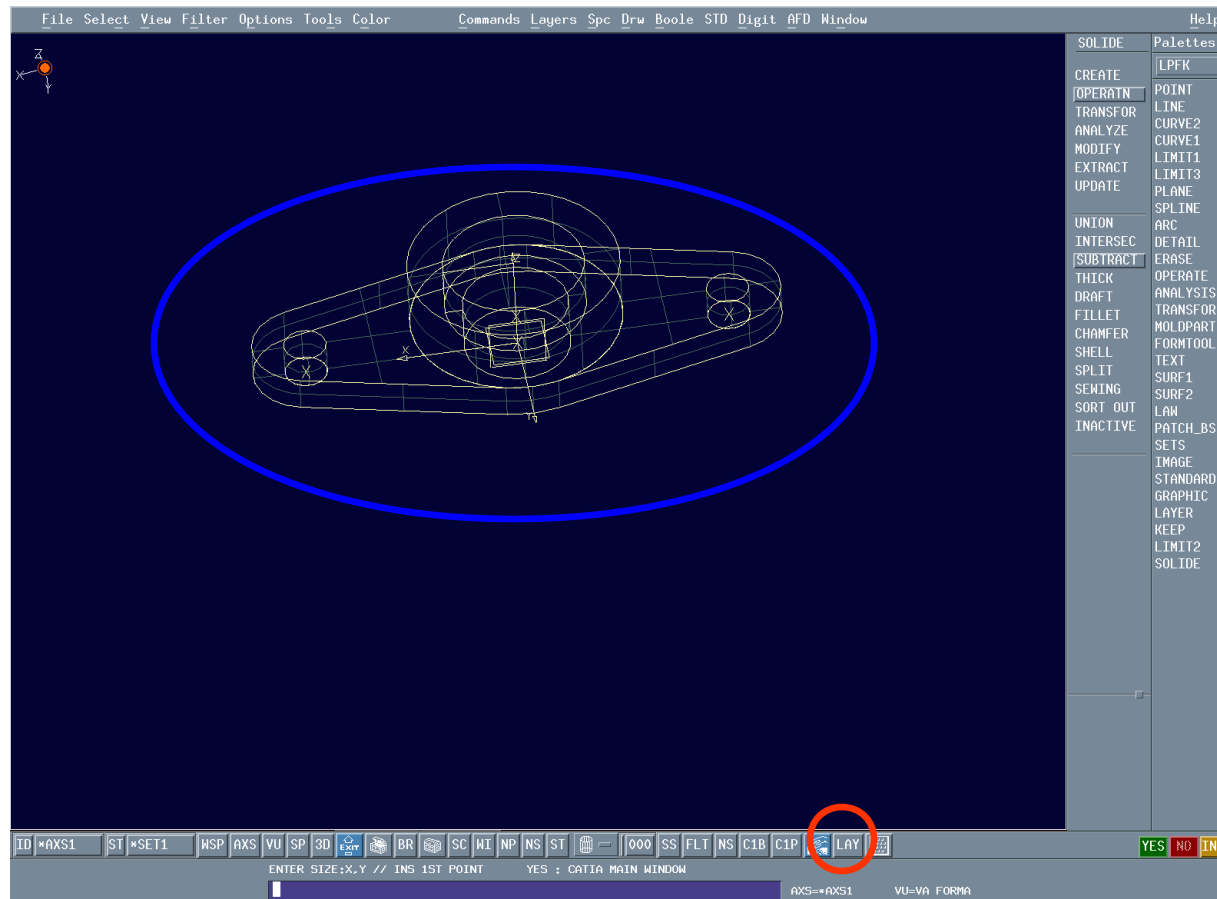
## 12) Vytvoření středového otvoru: o rotujeme křivku

- použijeme funkci **SOLIDE-REVOLUNT**
- vybereme p.t. vytvořené **ENTITY A OSU ROTACE**
- dáme **YES** (F11 nebo p.t myši).



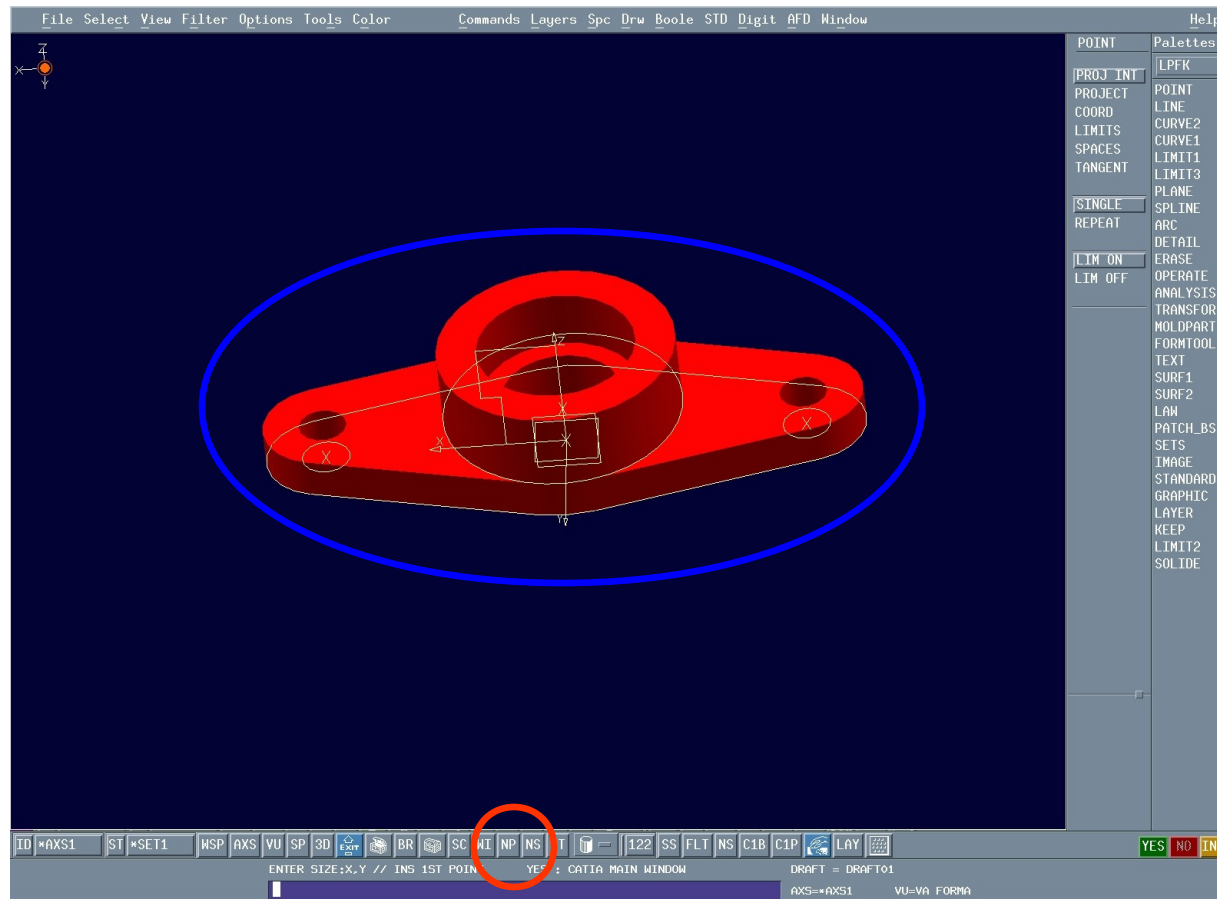
## 12) Vytvoření středového otvoru: sečteme solidy

- použijeme funkci **SOLIDE-OPERANT-UNION**
- vybereme pravým tlačítkem vytvořené **SOLIDY**
- nyní jako v bodě 11 provedeme odečet **SOLIDŮ**

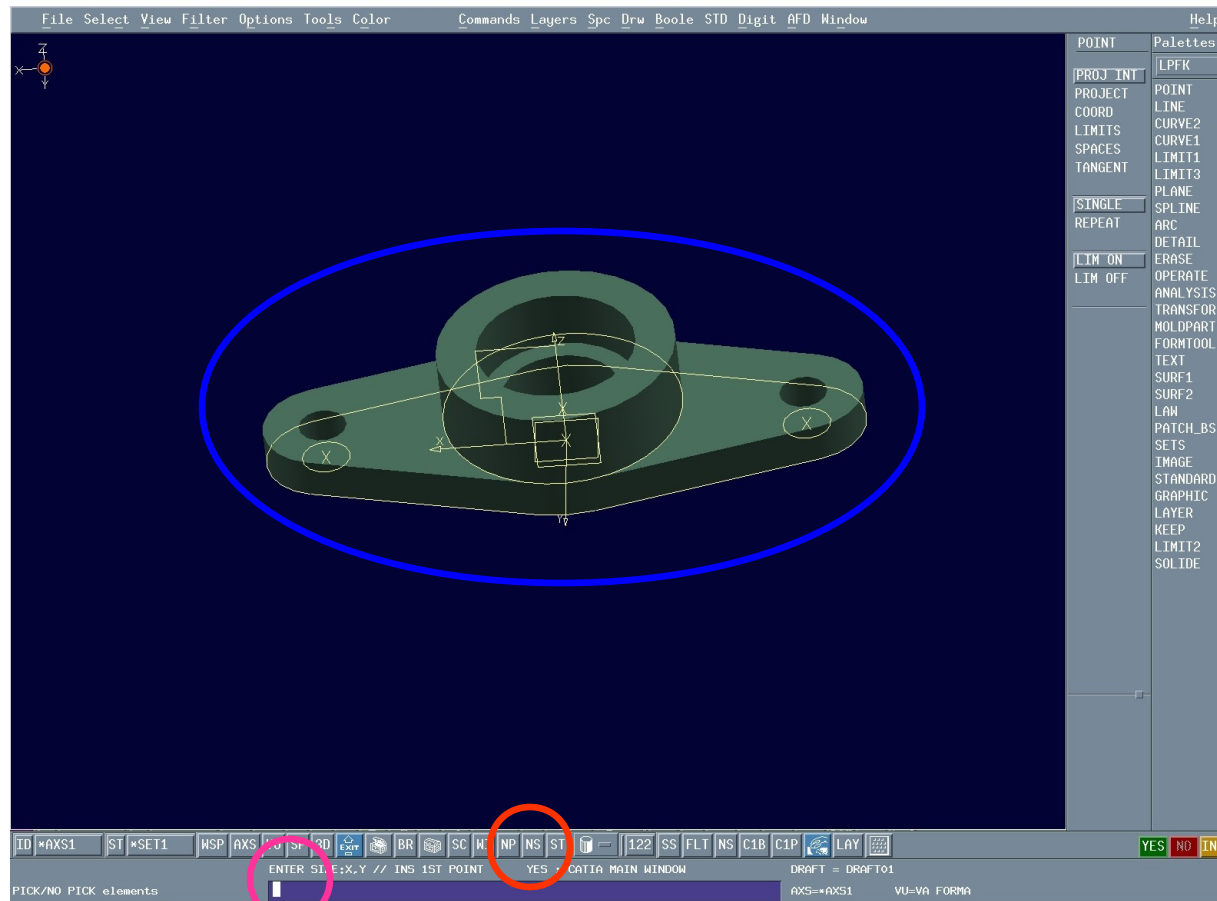


- 13) Obarvení tělesa:** layer podle standardu firmy určuje různé vlastnosti a funkce ploch
- použijeme funkci **LAYER-LAYER-TRANSFER NEBO LAY**
  - zadáme číslo LAYERU vybereme pravým tlačítkem vytvořený **SOLID**
  - dáme **YES** (F11 nebo nebo p.t myši).





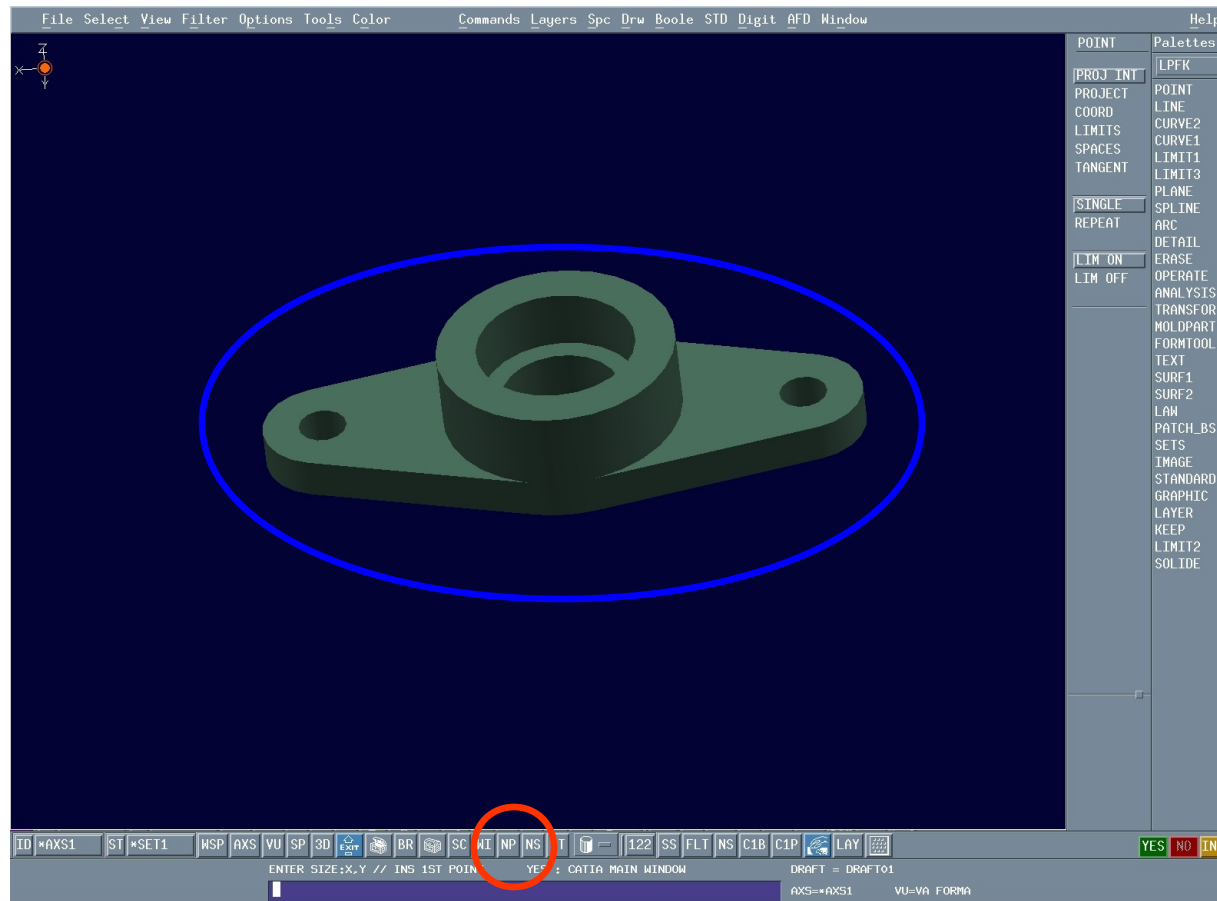
- 14) Čisté těleso:** skrytí entit a hran  
použijeme funkci **NP** (no pick)  
- vybereme pravým tlačítkem **těleso** a f. **NP**



## 14) Čisté těleso: skrytí entit a hran

použijeme funkci **NS** (no show)

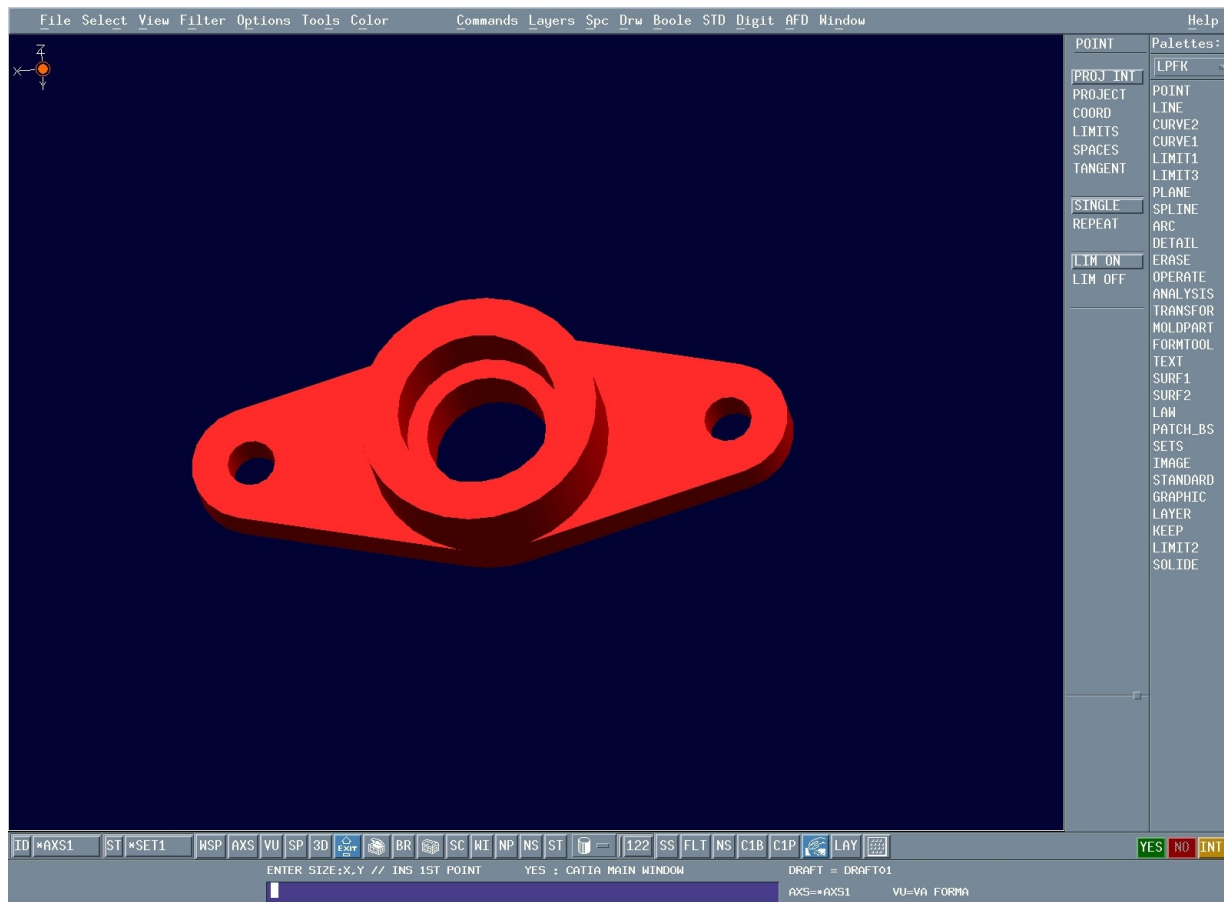
- vybereme přes text \*TRP (p.t. 1.bod - 2.bod - YES - YES ) ENTITY a p.t. f. **NS**



## 14) Čisté těleso: skrytí entit a hran

použijeme funkci **NP** (no pick)

- vybereme pravým tlačítkem f. **NP** YES těleso YES



ODMĚNA ZA NAŠI USILOVNOU PRACI