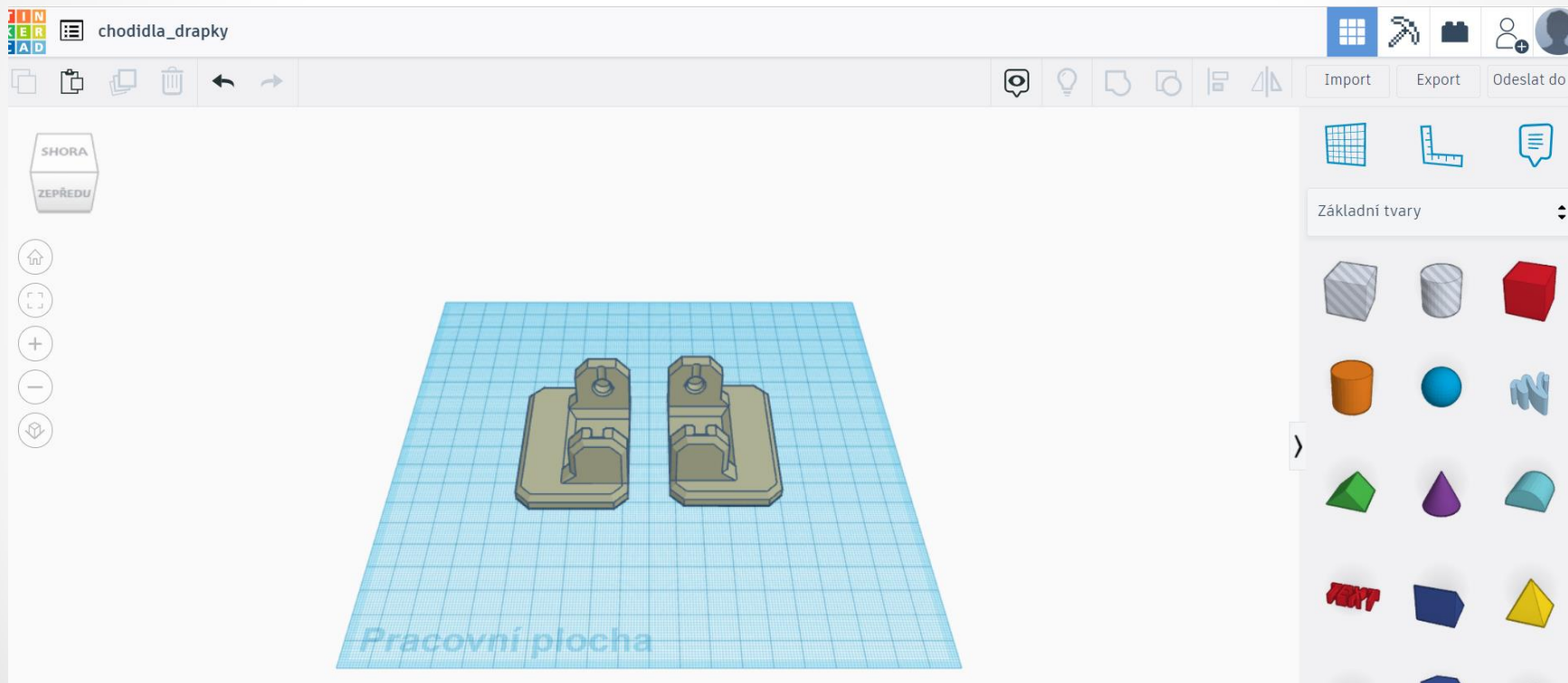


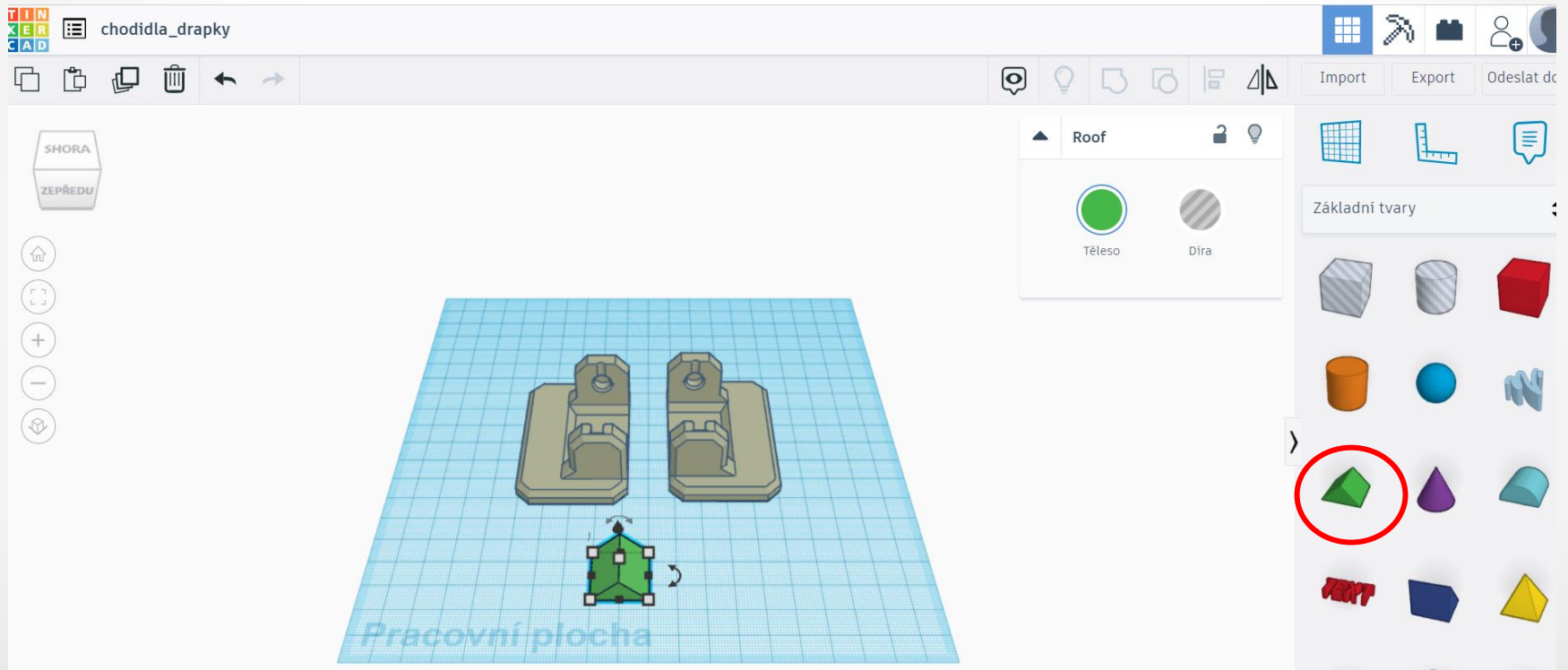
# Chodidla s drápky II.

Bc. Katerina Čiháčková

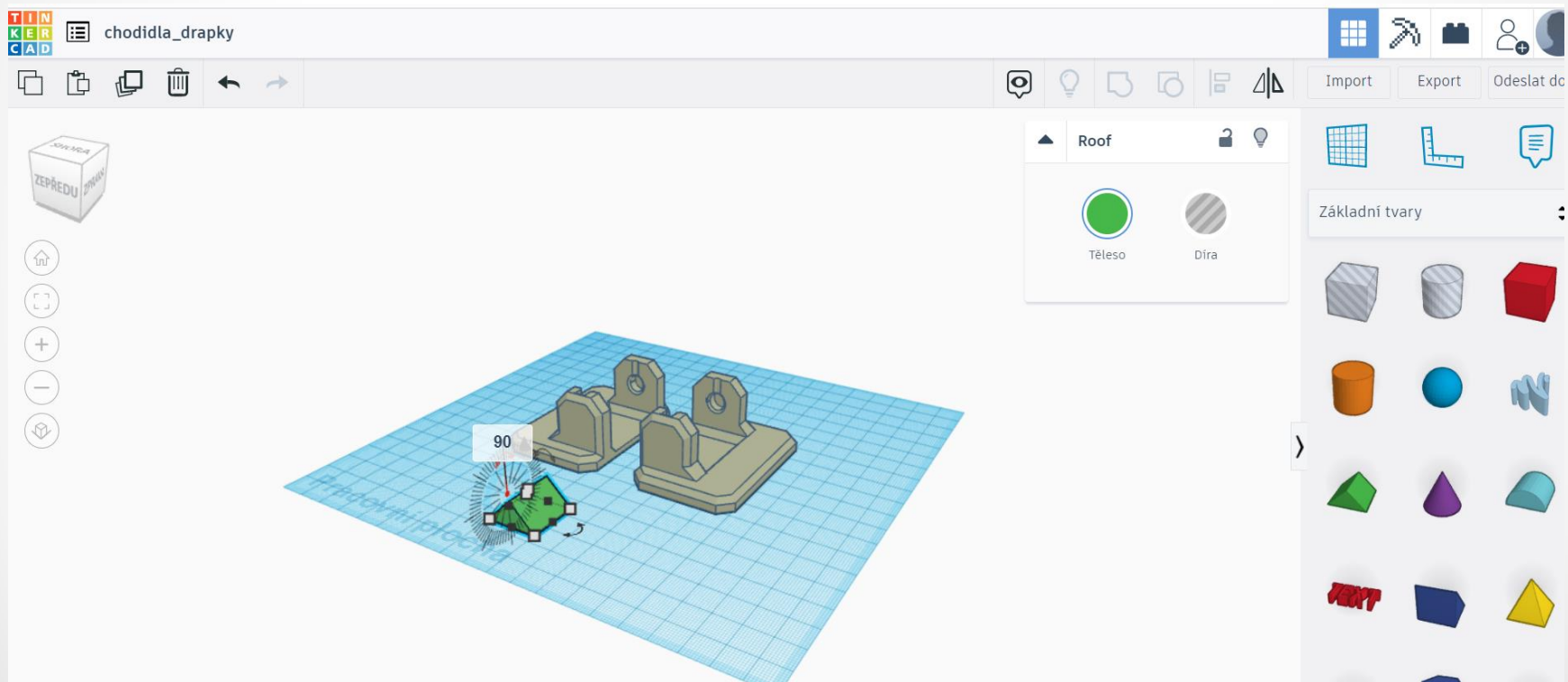
# Původní chodidla



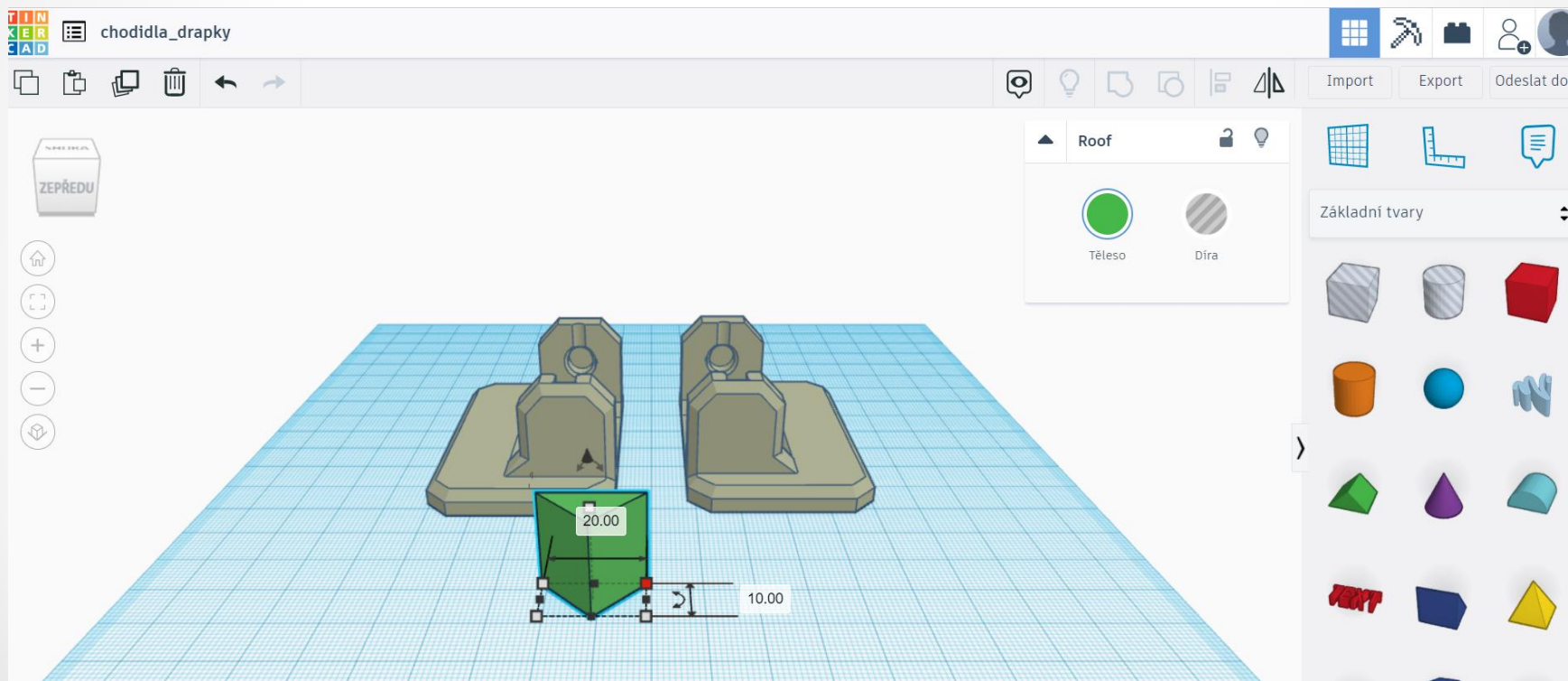
# Pro drápek zvolíme objekt (trojboký hranol), který upravíme



# Otočíme trojboký hranol o 90°

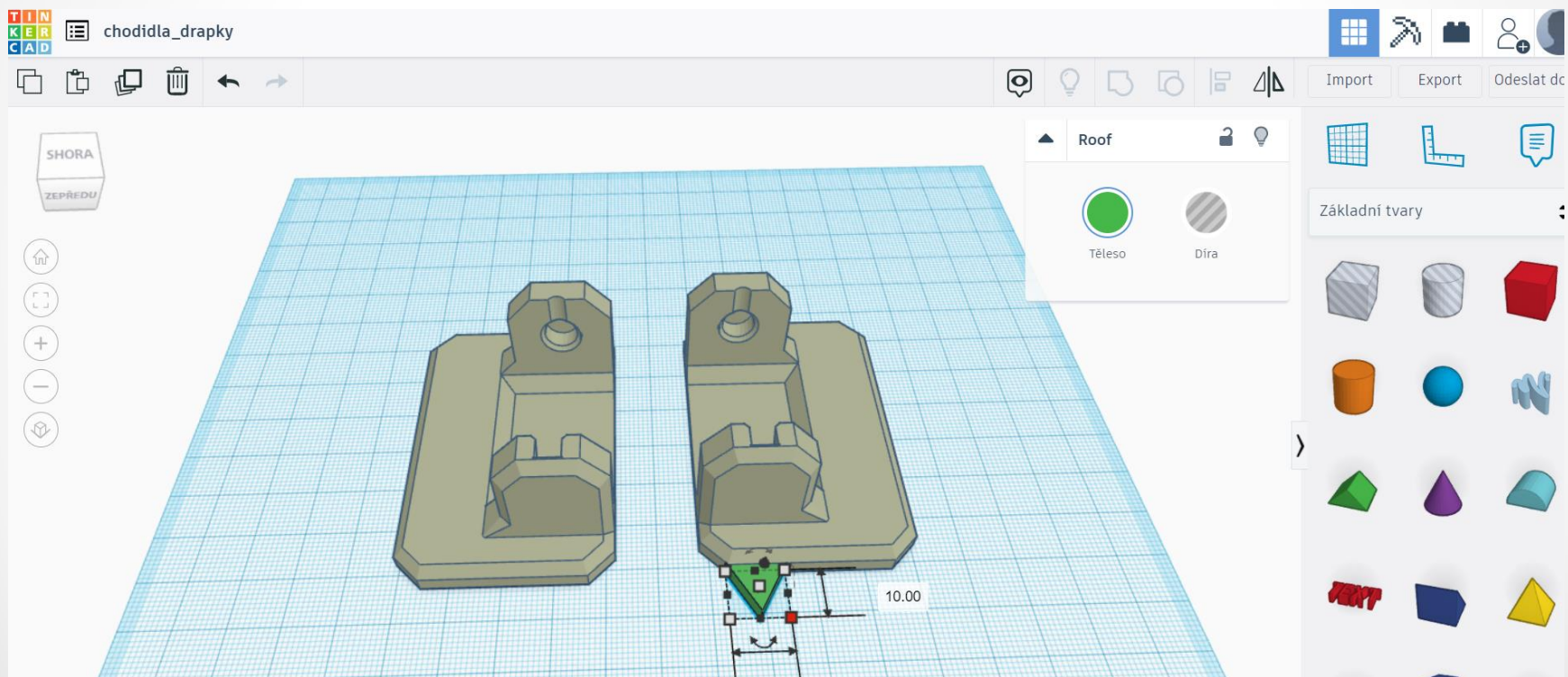


# Trojboký hranol zmenšíme

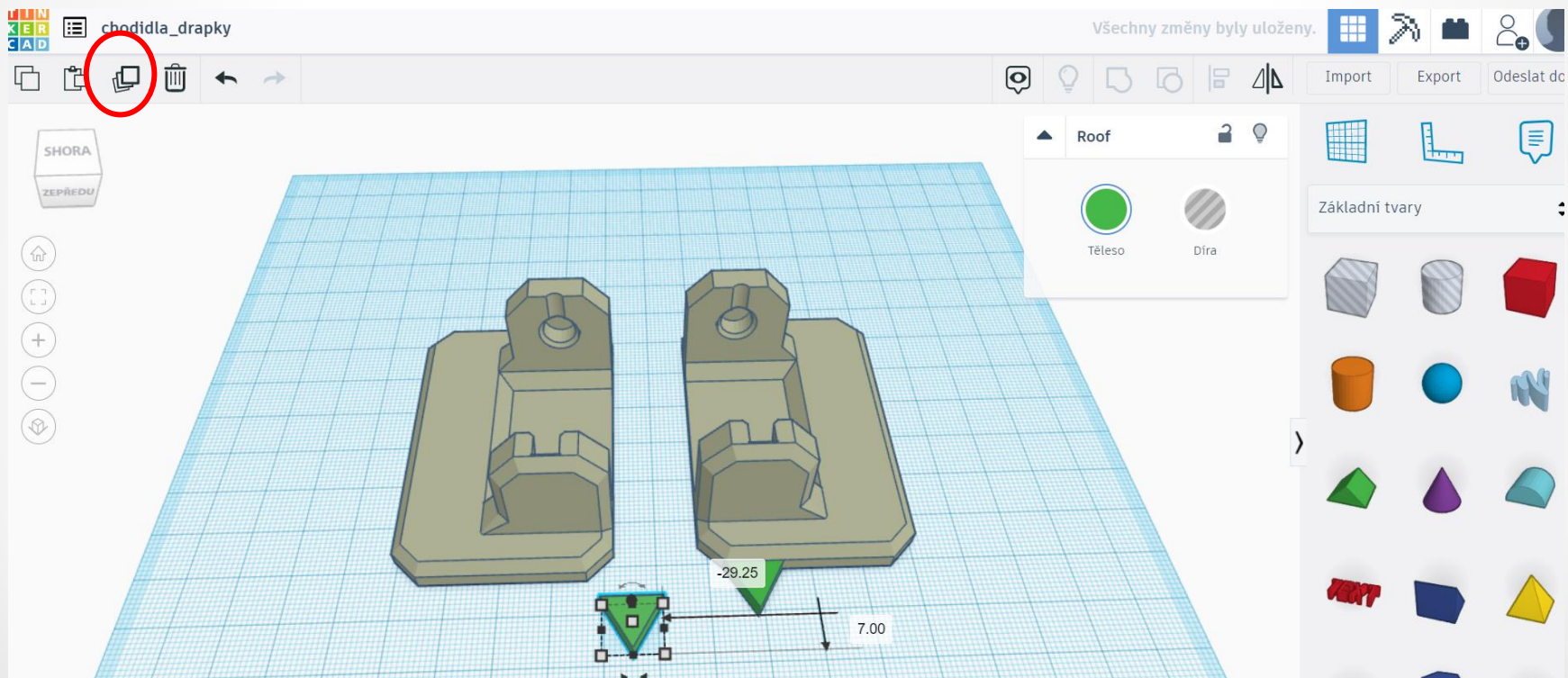




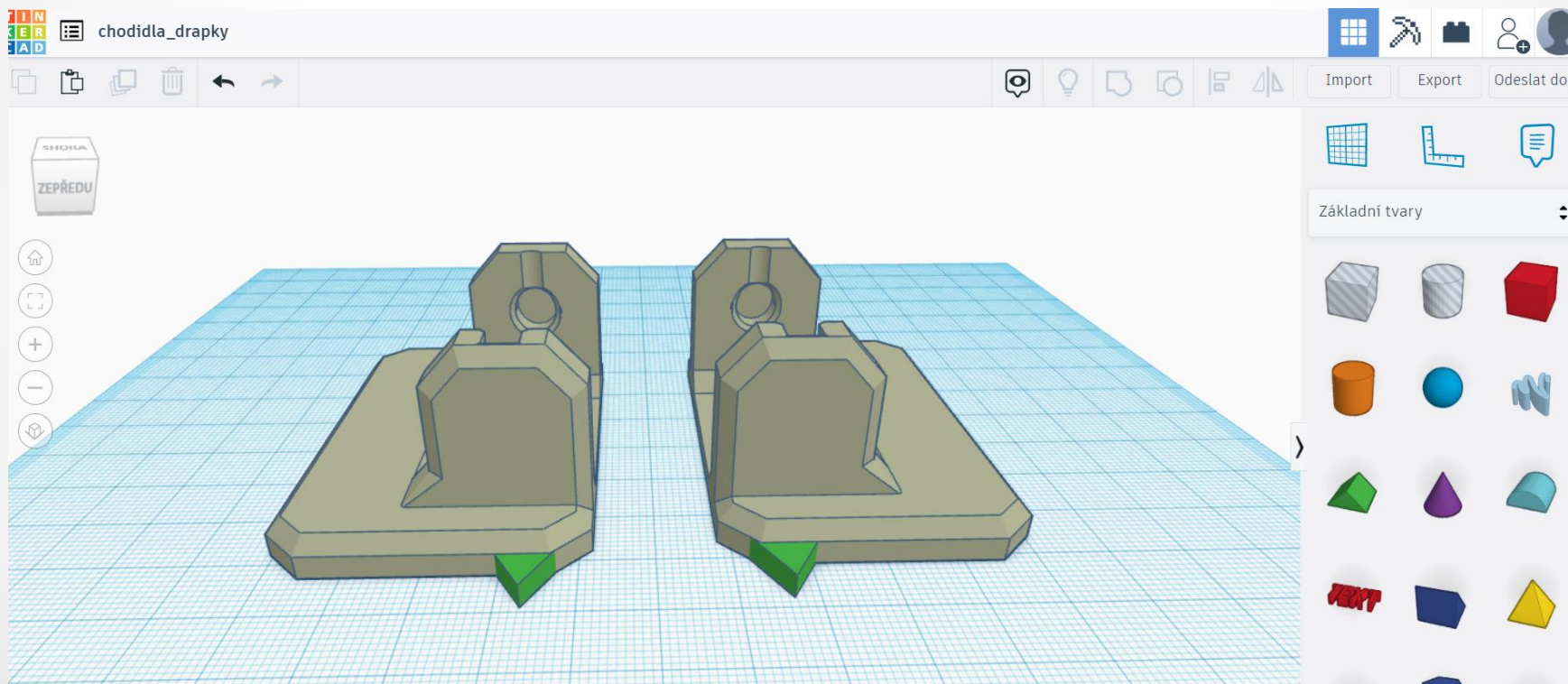
# Trojboký hranol – drápek přesuneme k chodidlu



# Drápky si nakopírujeme pomocí funkce

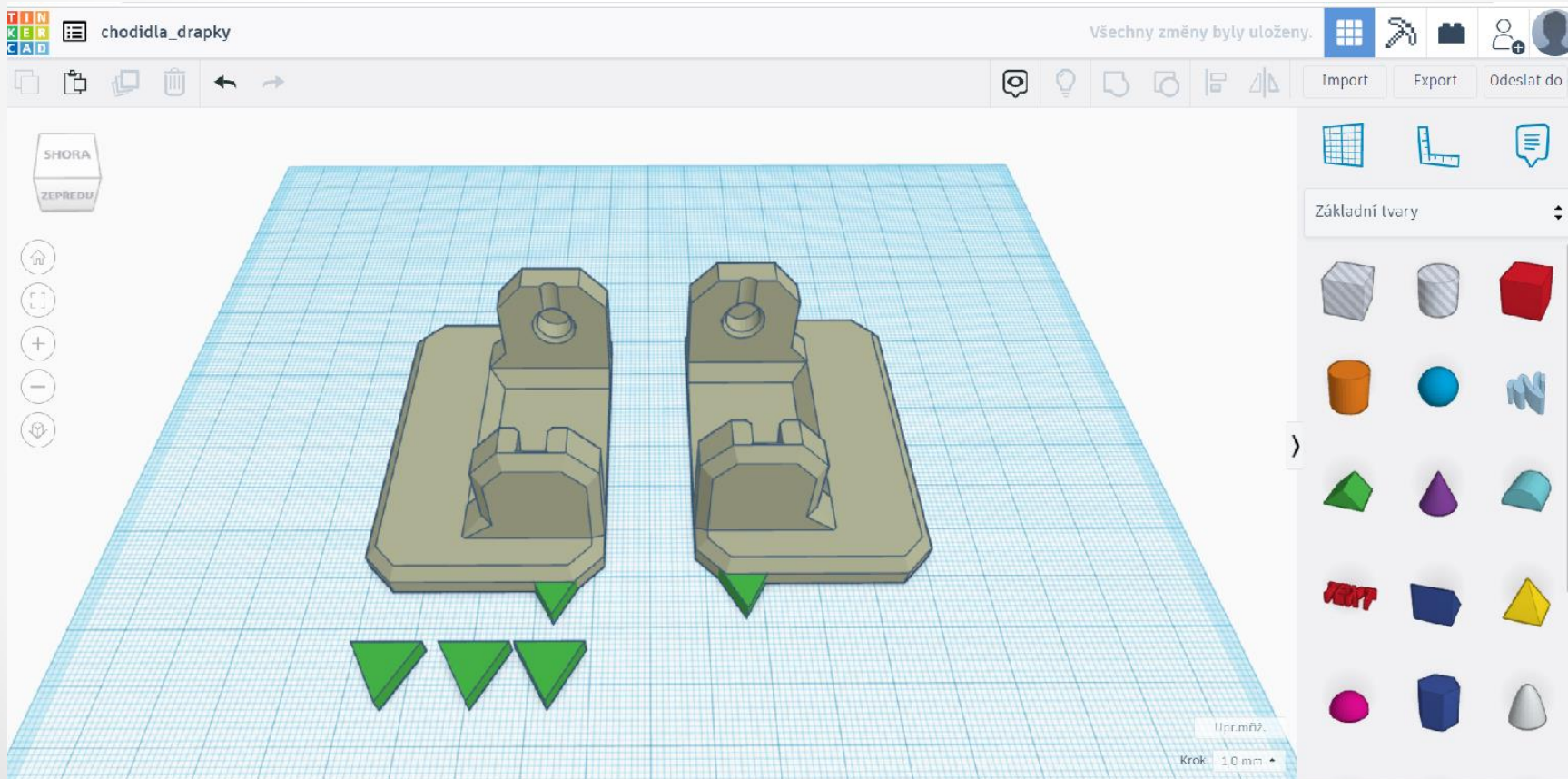


# Drápek přesuneme k chodidlu

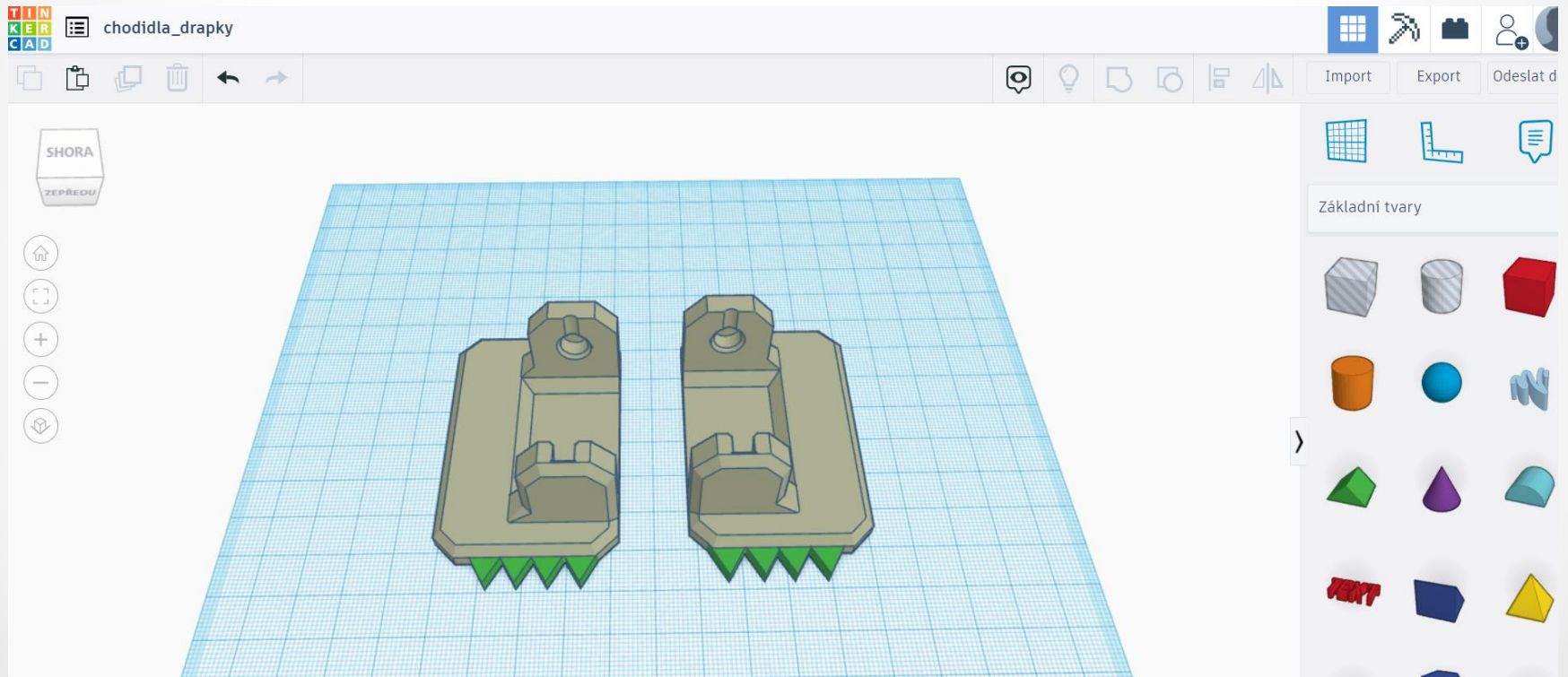




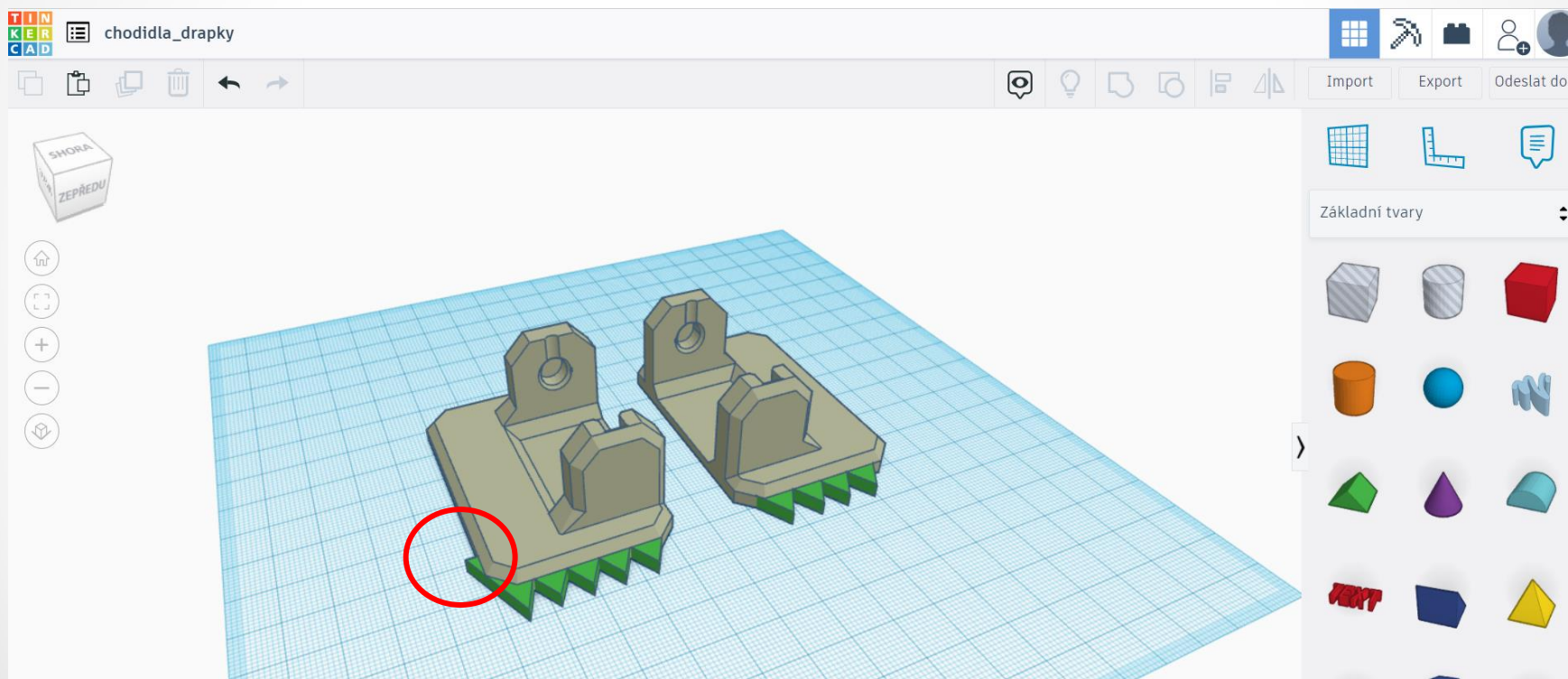
# Nakopírujeme zbytek drápků



Postupně posuneme drápky k chodidlům a upravíme je, aby jeden navazoval na druhý a nekryly se

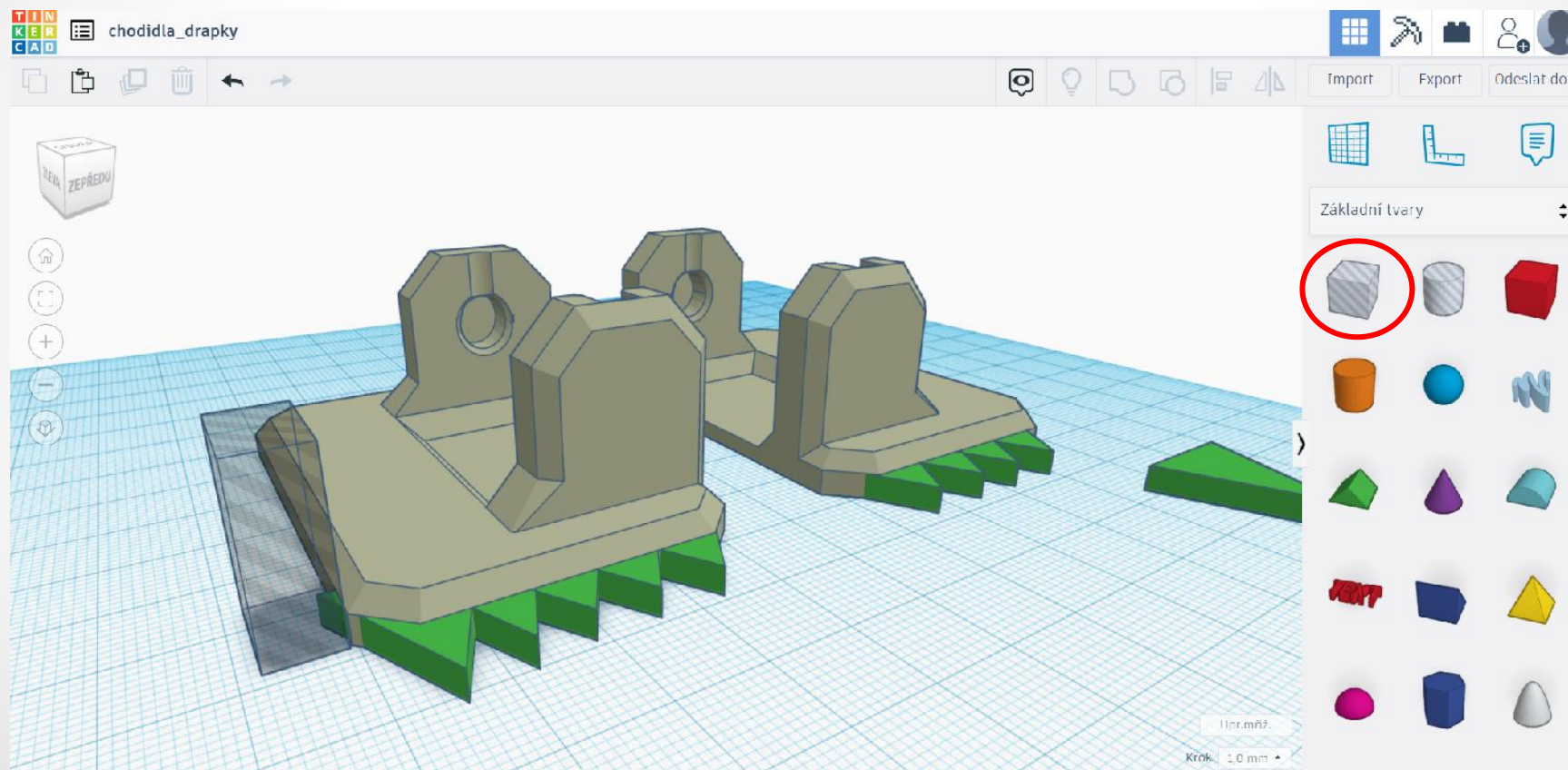


# Přidáme poslední drápek a odstraníme přebytečnou část



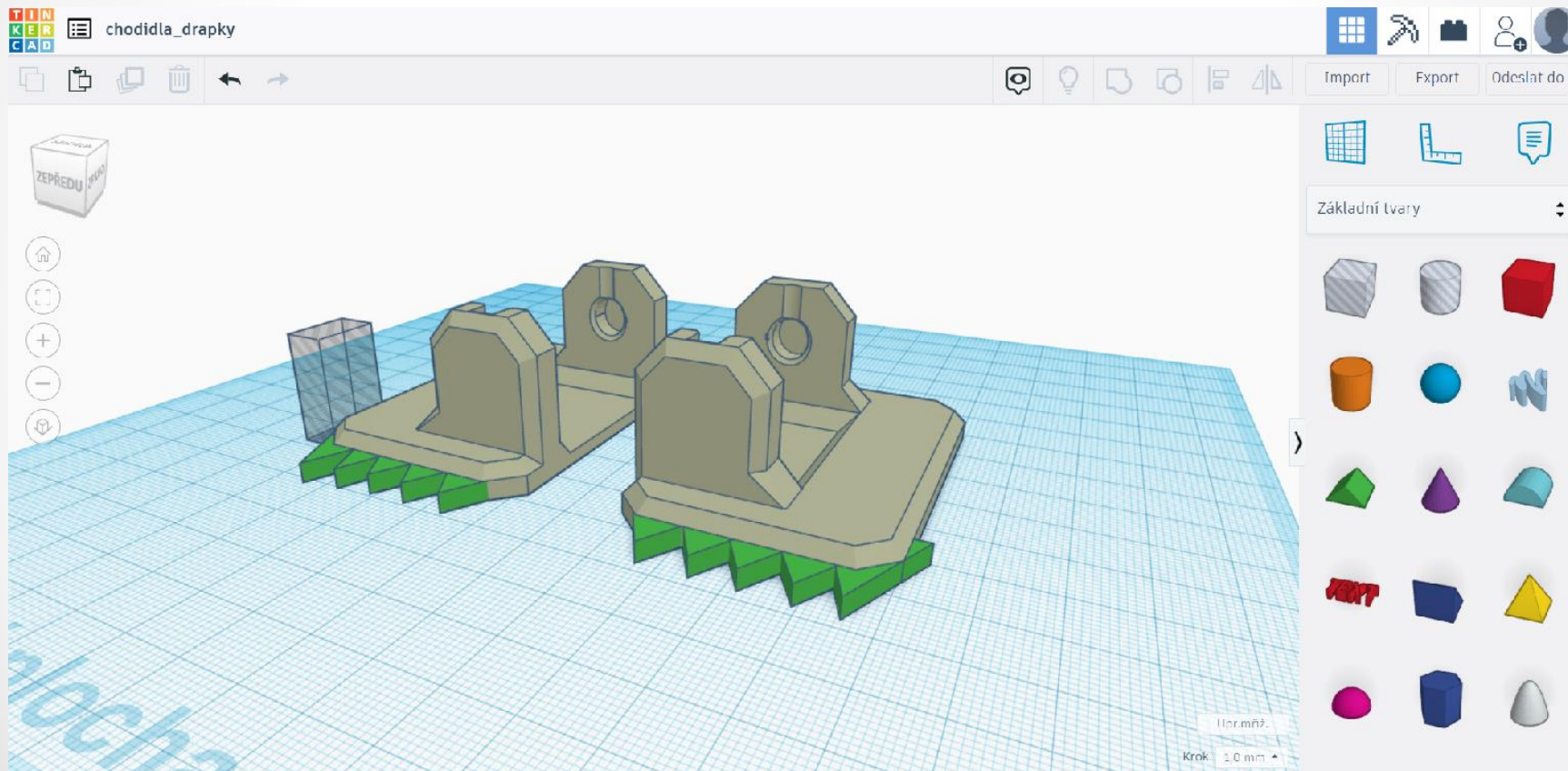


# Zvolíme objekt krychle (díra) a vhodně umístíme

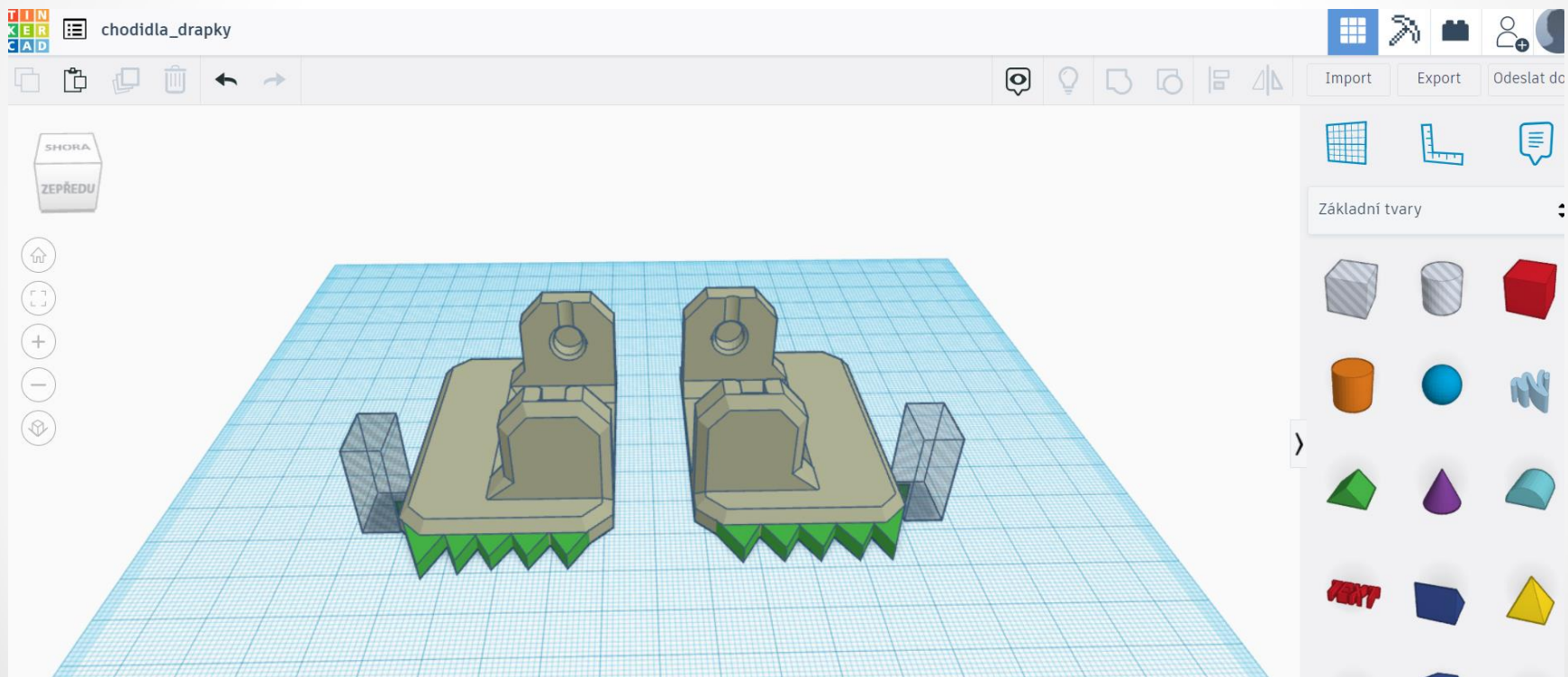




# To samé opakujeme na druhém chodidle

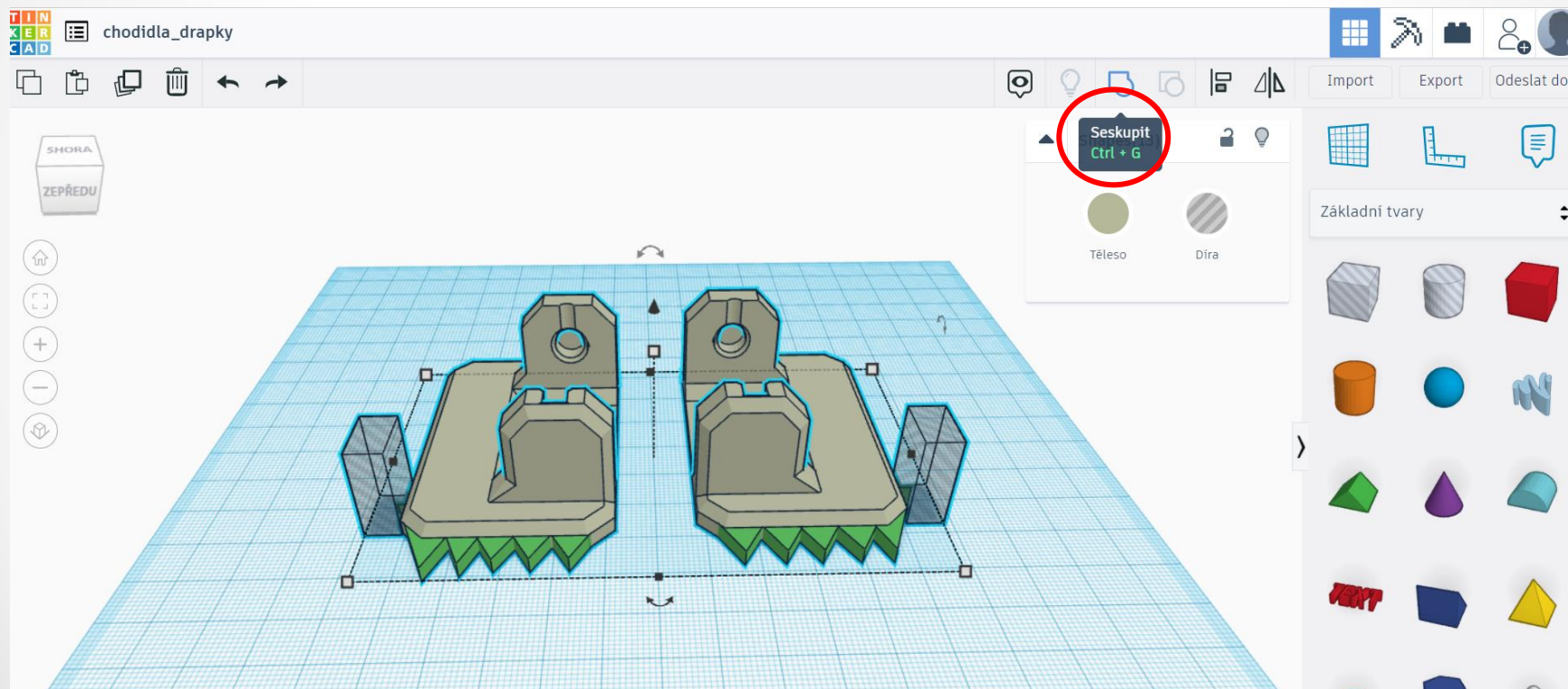


# To samé opakujeme na druhém chodidle



# Objekt seskupíme pomocí funkce **Seskupit**

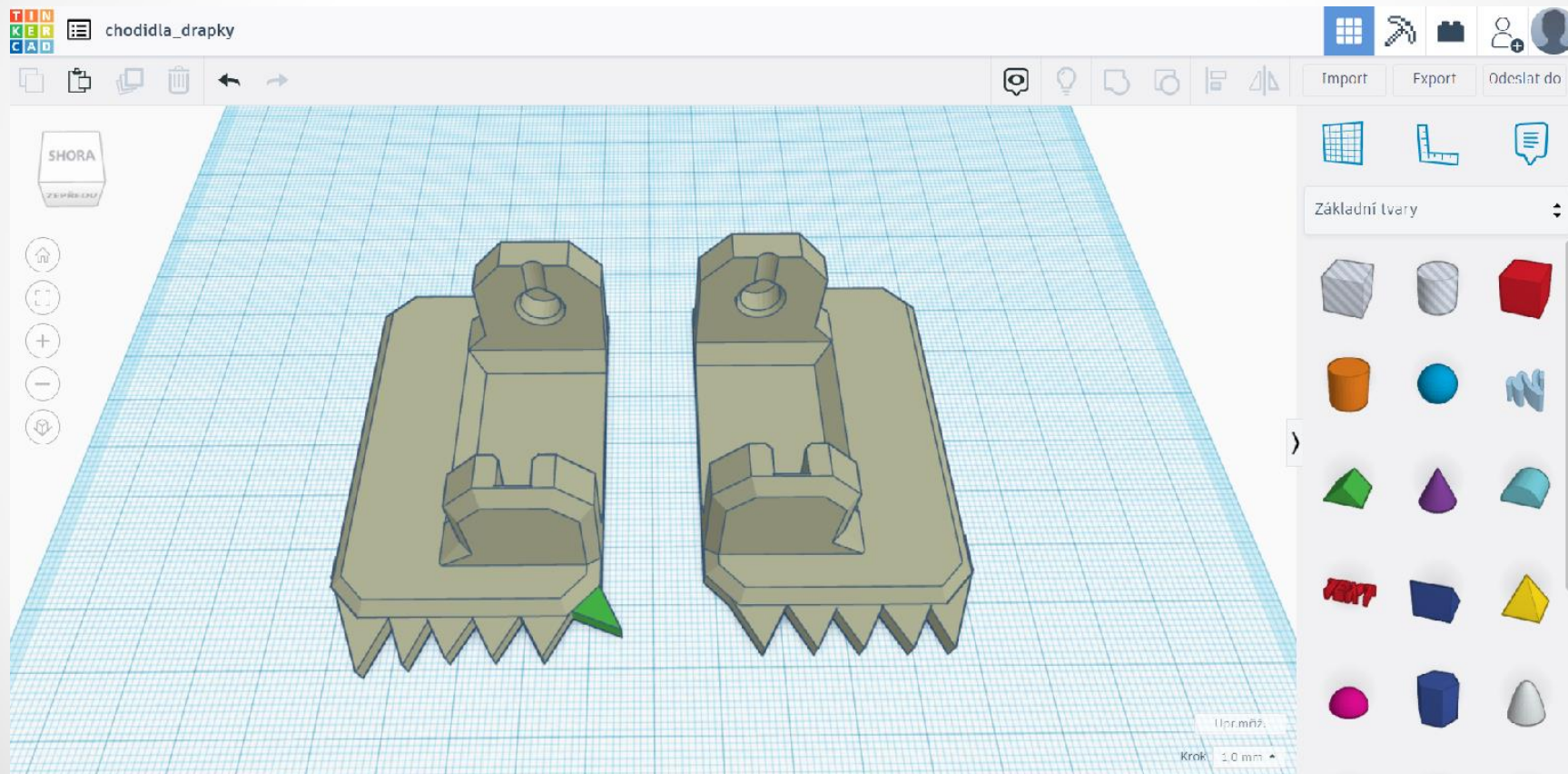
## Ctrl + G





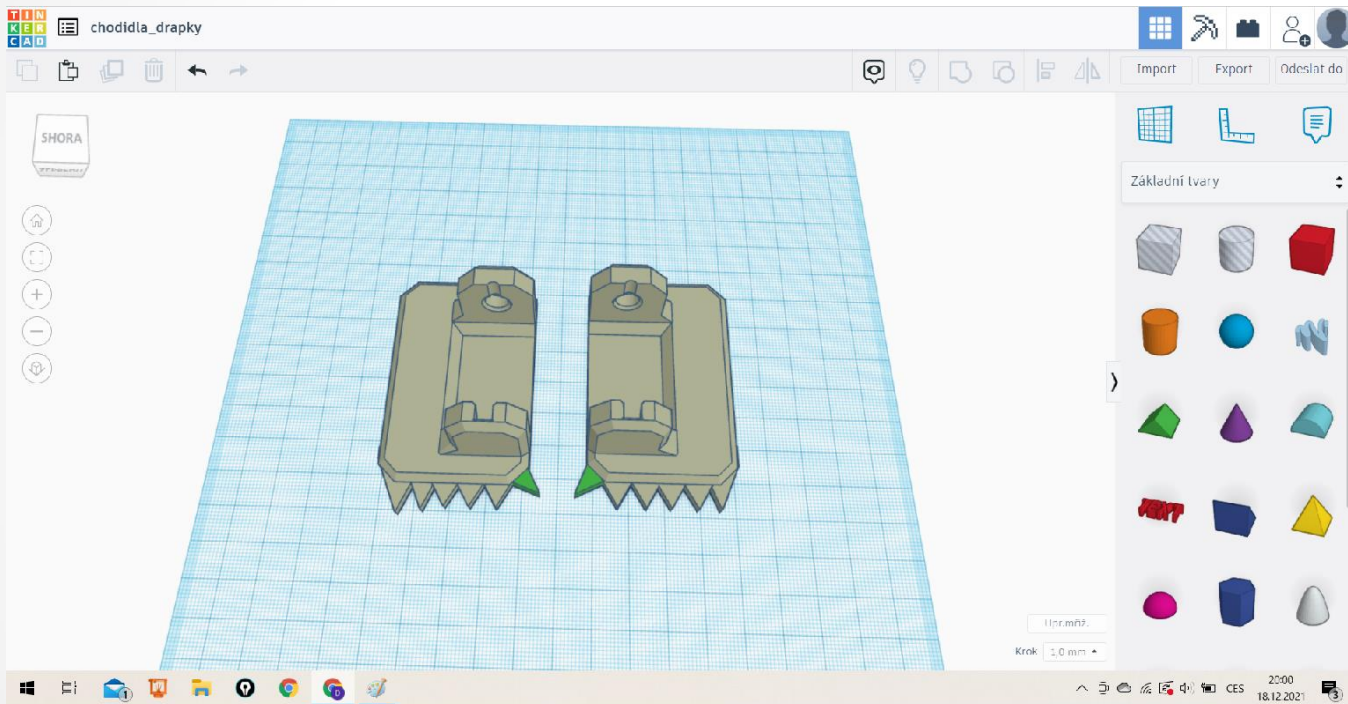
# Objekt seskupíme pomocí funkce **Seskupit**

## **Ctrl + G**

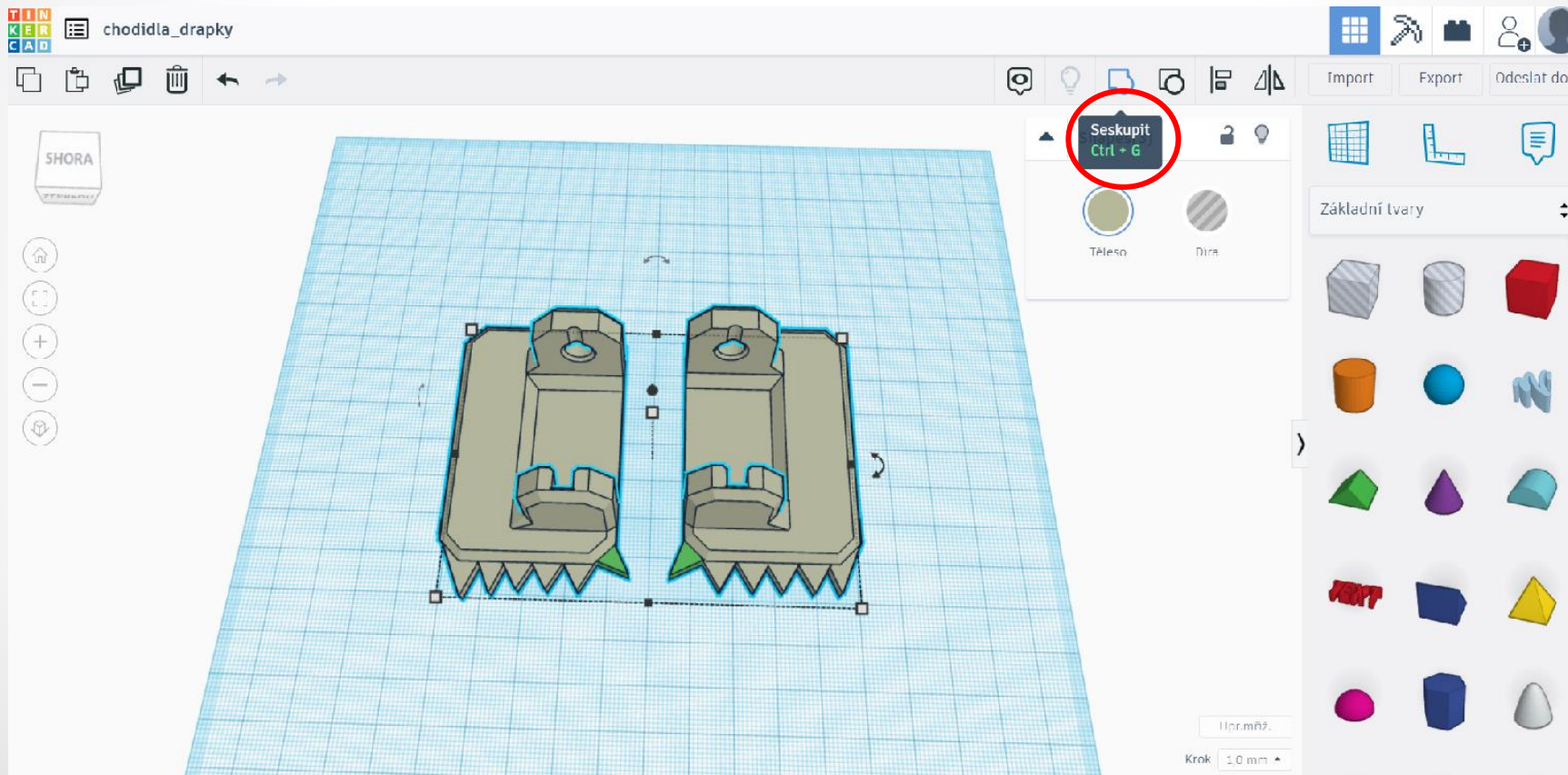




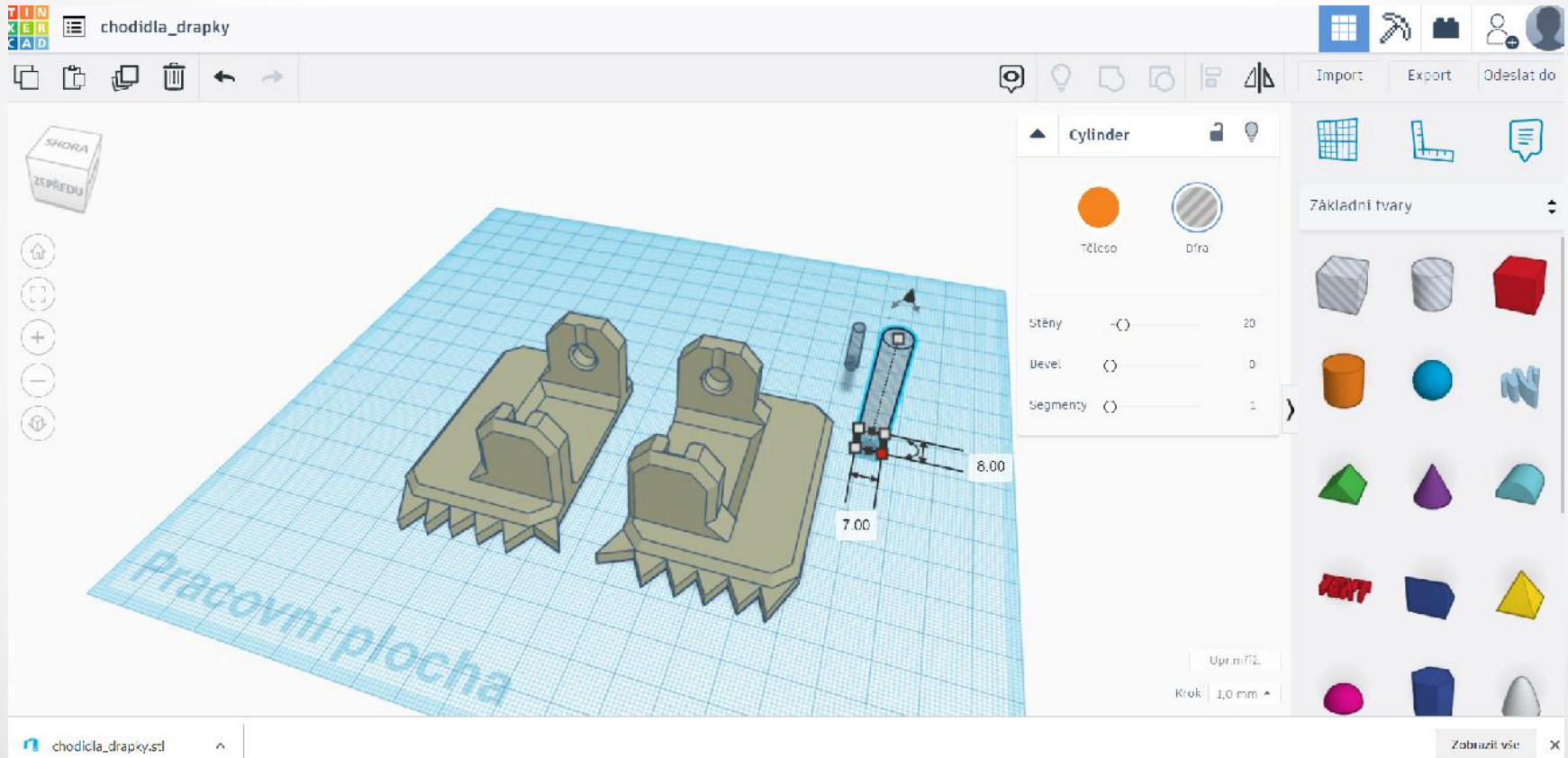
# Můžeme přidat drápek do strany (postup viz předešlé snímky)



# Seskupíme pomocí funkce **Seskupit Ctrl + G** chodidla s drápkou

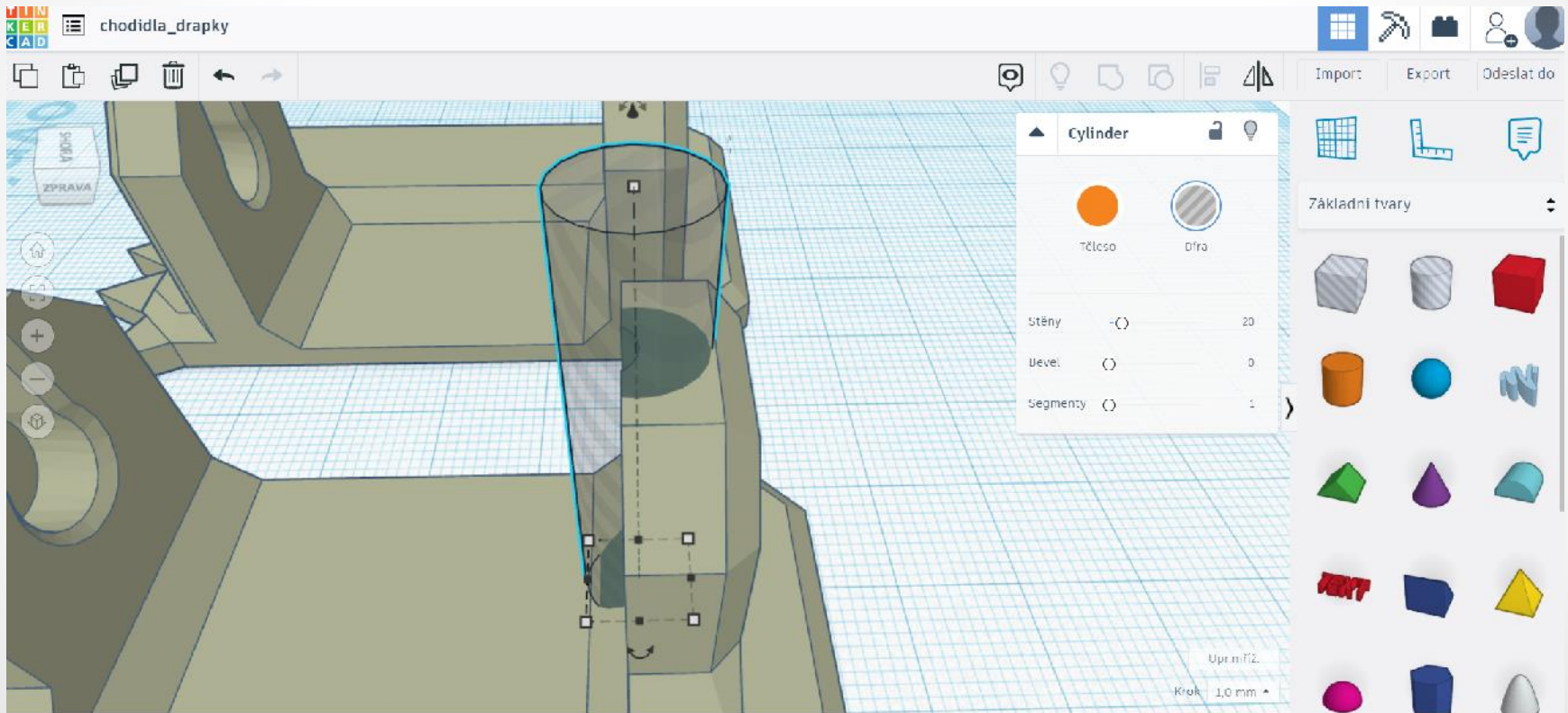


# Nyní je třeba vytvořit prostor pro vrtulku na motorku: zvolíme válec – díru a přepíšeme rozměry



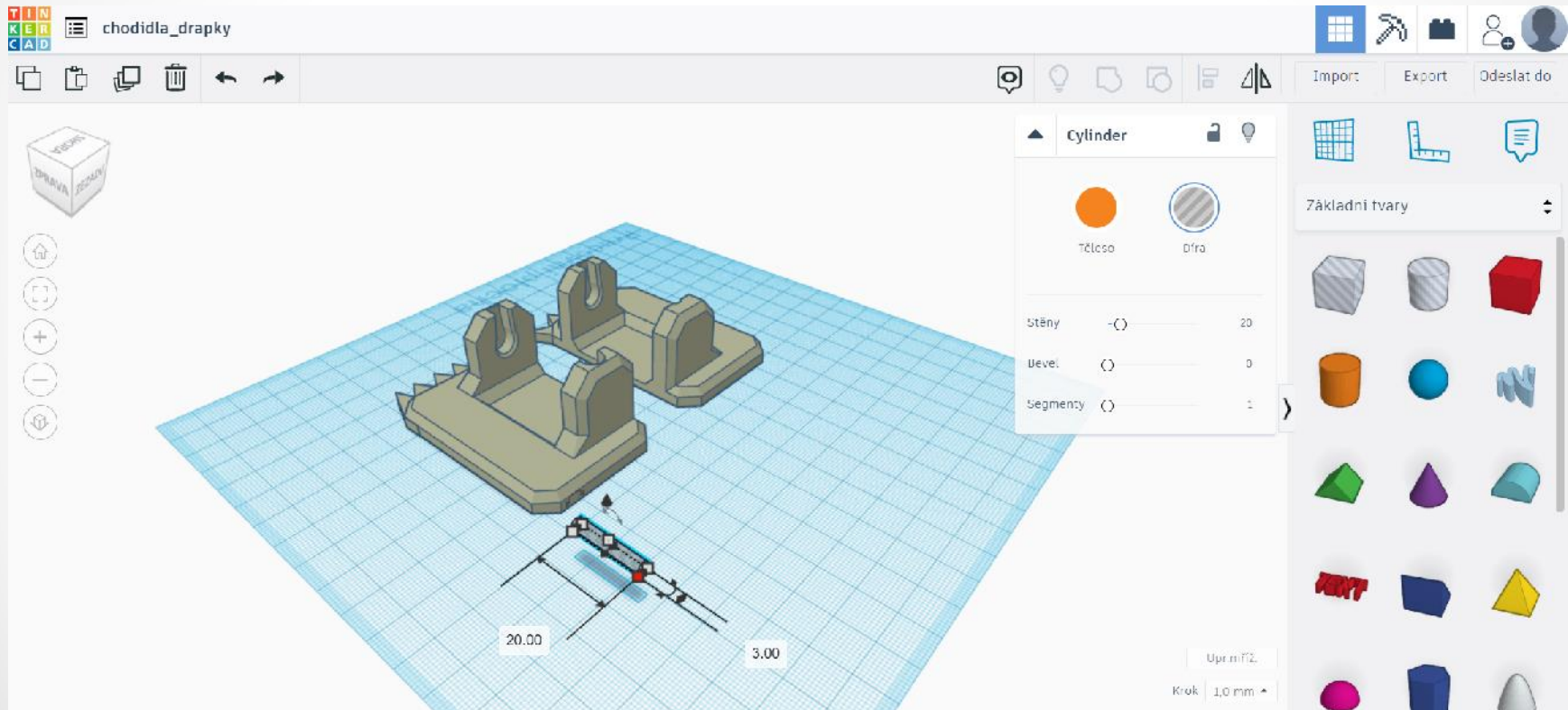


Umístíme válec – díru do chodidla (dáváme pozor, aby válec nebyl umístěn skrz chodidlo) a zvolíme funkci **Seskupit Ctrl + G**

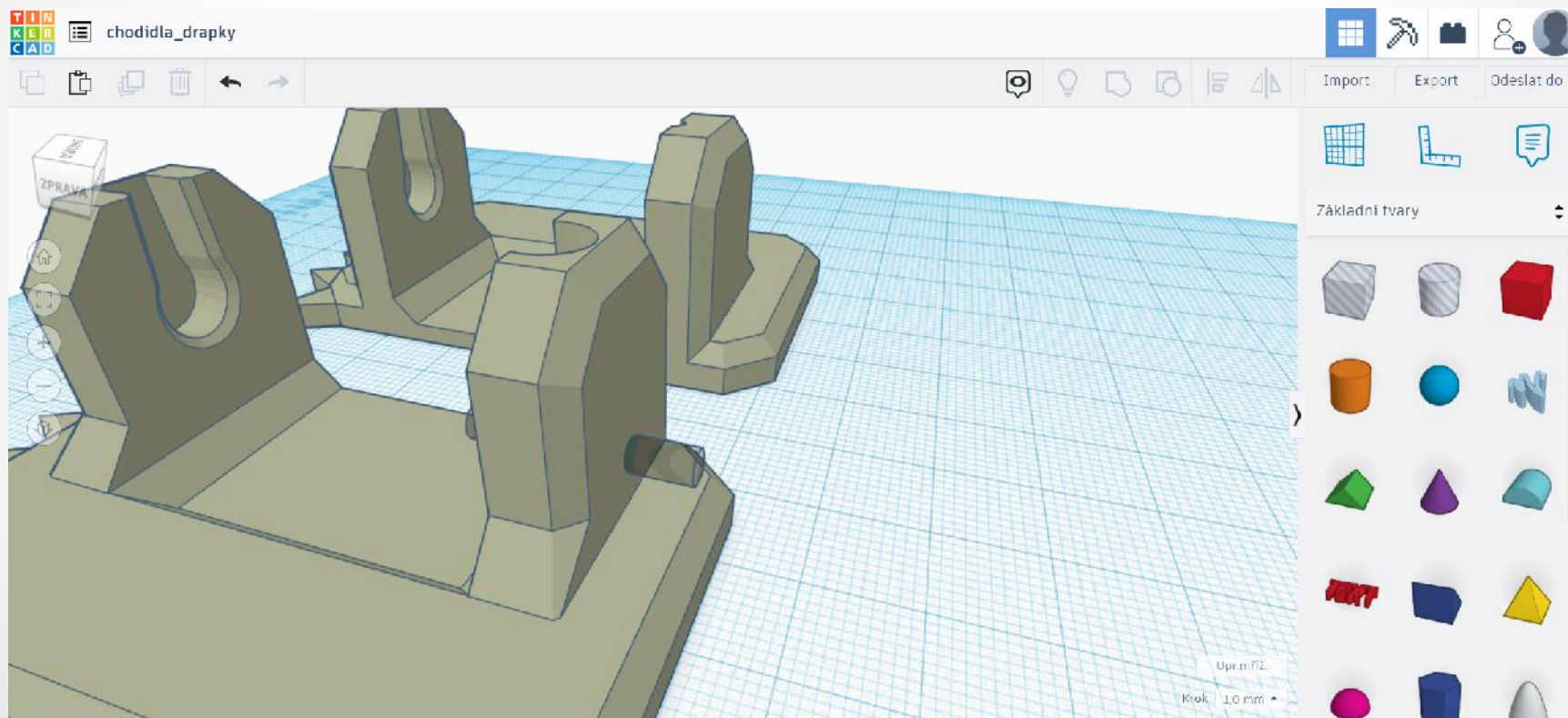




# Nyní vytvoříme díрку pro šroubek (přípevnění vrtule a následného motoru k chodidlu – rozměry viz snímek)

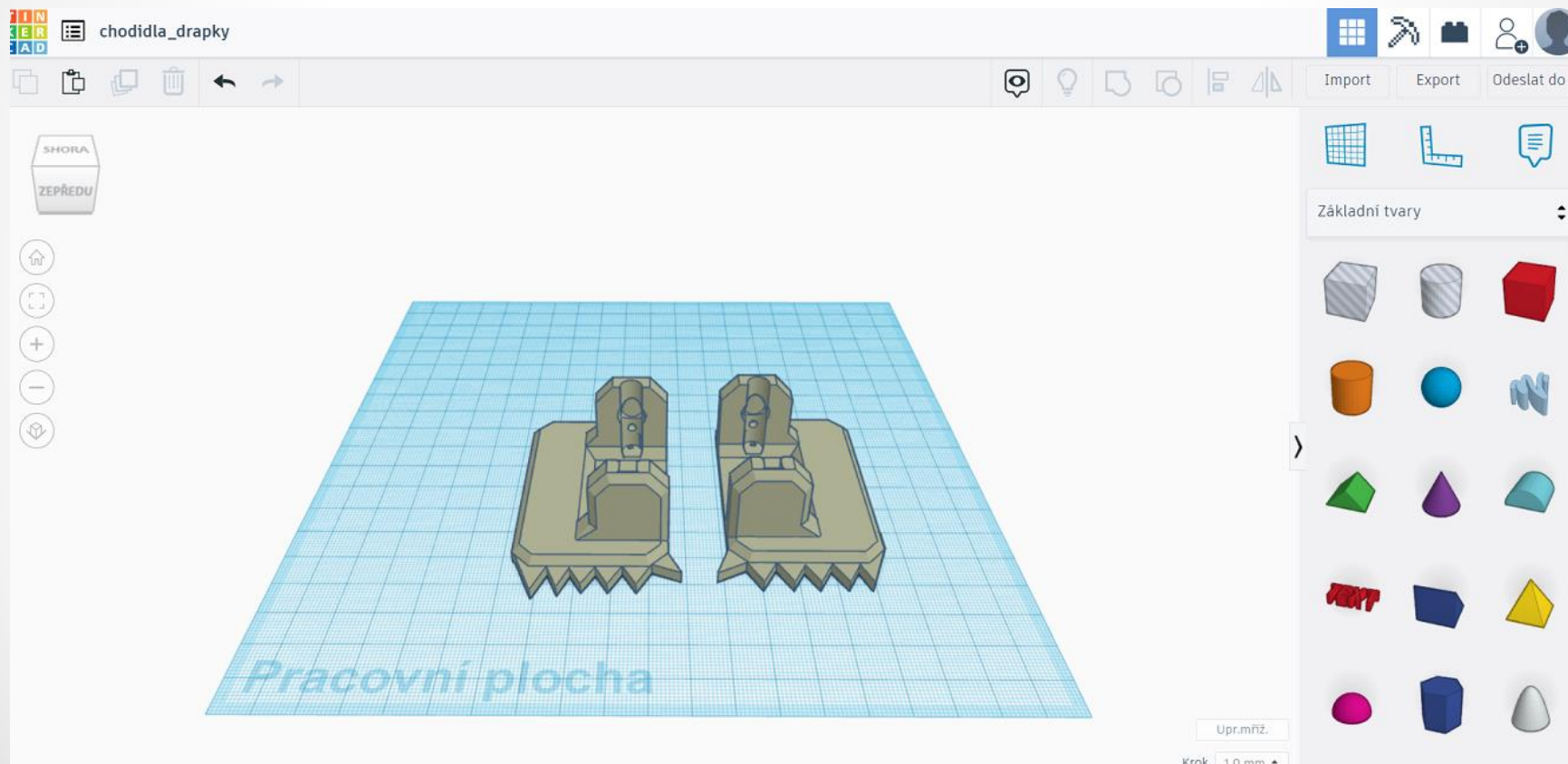


Umístíme válec – díрку do spodní části chodidla (viz snímek) a zvolíme funkci  
**Seskupit Ctrl + G**



Pozn.: Dírka musí být ve spodní části chodidla, protože vrtulka je uprostřed připevněná k motoru pomocí šroubku.

# Tentýž postup opakujeme u druhého chodidla

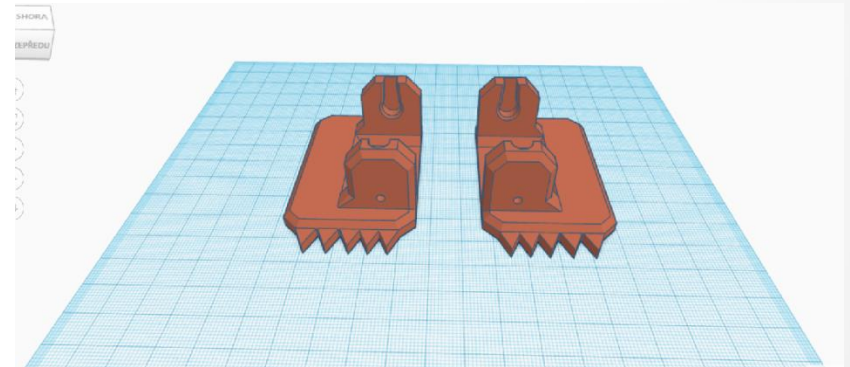
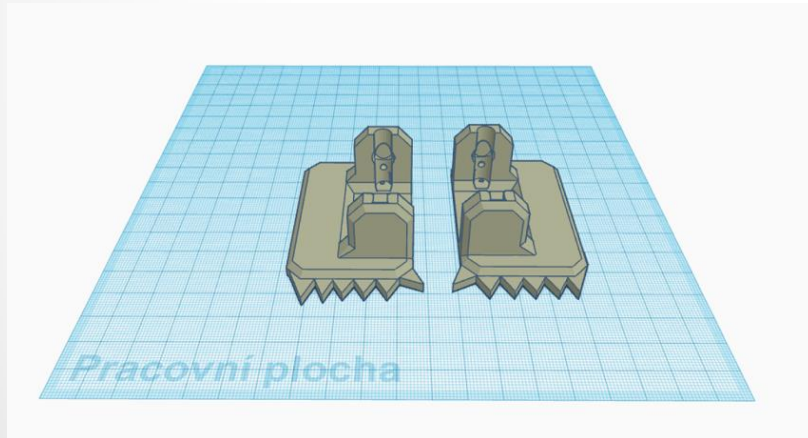




# Vymodelovali jsme dva druhy chodidel (vpravo bez bočních drápků)

6 drápků na chodidle  
.stl => chodidla\_drapy1

5 drápků na chodidle  
.stl => chodidla\_drapy2





Chodidla s drápky jsou vymodelované