

STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST

Obor: 12. Tvorba učebních pomůcek, didaktická technologie

VIDEONÁVODY PRO VÝUKU KONSTRUKCE V SOLIDWORKS

PRACOVNÍ VERZE

zkompilevána 2021-03-25 03:23:21+01:00

Petr Štourač

Brno 2021

STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST

**VIDEONÁVODY PRO VÝUKU KONSTRUKCE V
SOLIDWORKS**

**VIDEOGUIDES FOR SOLIDWORKS CONSTRUCTION
EDUCATION**

AUTOR Petr Štourač

ŠKOLA Střední průmyslová škola a Vyšší
odborná škola Brno, Sokolská,
příspěvková organizace

KRAJ Jihomoravský

ŠKOLITEL Ing. Václav Zavadil

OBOR 12. Tvorba učebních pomůcek,
didaktická technologie

Brno 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že svou práci na téma *Videonávody pro výuku konstrukce v SolidWorks* jsem vypracoval samostatně pod vedením Ing. Václava Zavadila a s použitím odborné literatury a dalších informačních zdrojů, které jsou všechny citovány v práci a uvedeny v seznamu literatury na konci práce.

Dále prohlašuji, že tištěná i elektronická verze práce SOČ jsou shodné a nemám závažný důvod proti zpřístupňování této práce v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a změně některých zákonů (autorský zákon) v platném znění.

V Brně dne: _____

Petr Štourač

Poděkování

Anotace

Počítačově asistovaný návrh je dnes nedílnou součástí strojírenské praxe. Není proto divu, že se práce s CAD programy běžně vyučuje na odborných školách s technickým zaměřením. Časová dotace těchto předmětů se zpravidla pohybuje okolo 2 až 4 hodin týdně, přičemž se liší jak mezi jednotlivými školami, tak i mezi obory. Přesto, že se jedná o jeden ze stěžejních předmětů, existuje pro něj velmi málo výukových materiálů. Příprava výuky je tak čistě na samotných vyučujících.

Cílem této práce je usnadnit výuku konstrukce v programu SolidWorks vytvořením edukativní sady zahrnující výukové videonávody, textové příručky a doplňkové materiály s metodickými pokyny pro vyučující.

Klíčová slova

Annotation

Keywords

Obsah

Úvod	8
1 Cíle práce	10
2 Dosavadní výuka strojírenské konstrukce	11
2.1 Způsob výuky konstrukce v SolidWorks	11
2.2 Co mají studenti aktuálně k dispozici?	11
3 Názorně - demonstrační pomůcky	13
3.1 Trendy ve vzdělávání	13
3.2 Předvádění a pozorování	13
3.3 Instruktáž	13
3.4 Práce s obsahem	13
4 Dílčí části výukové sady	14
4.1 Výuková videa	14
4.1.1 Formát a struktura výukových videí	14
4.1.2 Podkresová hudba	15
4.1.3 Náhledové obrázky	16
4.2 Tištěné materiály s otázkami a úkoly	17
4.2.1 Otázky a úkoly	17
4.2.2 Dostupnost tisknutelných materiálů	17
4.3 Výukový portál P3D	18
4.4 Doplnující	18
5 Integrace do výuky a využití	19
6 Průběh realizace	20
Závěr	21

Přílohy	22
A Seznam již vydaných videí	22
A.1 Instalace a zprovoznění SolidWorks SDK	22
A.2 Základy modelování	22
A.3 Výkresová dokumentace	23
A.4 Práce se sestavami	23
B Obrazové přílohy	24
Literatura	25
Seznam obrázků	26

Úvod

Počítačově asistovaný návrh je dnes nedílnou součástí strojírenské praxe. Není proto divu, že se práce s CAD¹ programy běžně vyučuje na odborných školách s technickým zaměřením. Časová dotace těchto předmětů se zpravidla pohybuje okolo 2 až 4 hodin týdně, a liší se mezi jednotlivými školami, i mezi obory. Přesto že se jedná o jeden ze stěžejních předmětů, existuje pro něj velmi málo výukových materiálů. Příprava výuky proto velmi záleží přímo na samotných vyučujících.

Pro výuku SolidWorks, který je jedním z nejčastěji vyučovaných CADů aktuálně existuje pouze jedna učebnice. Na druhou stranu videonávodů existuje mnohem více, zpravidla však ale nejsou primárně určeny pro použití ve výuce.

3D modelování mne odjakživa bavilo, při nástupu na střední školu pro mne tedy nešlo o nic nového. Totéž se ovšem nedalo říci o spoustě mých spolužáků, kteří s ním měli velké problémy. Často jsem se proto dostával do situace, kdy se blížil termín odevzdání nějakého projektu a já jsem byl doslova „zasypáván“ dotazy spolužáků na to, jak vymodelovat nějaký prvek, popřípadě součást. Pokaždé, když se nějaký konkrétní dotaz opakoval neustále dokola jsem přemýšlel, zda by neexistoval efektivnější způsob, jak spolužákům pomoci. Začal jsem tedy odpovědi společně s ukázkami v SolidWorks natáčet. V této počáteční fázi jsem však netušil, jak se celý projekt rozroste.

Postupně jsem začal uvažovat nad tím, zda by tato videa bylo možné využít i při výuce. Konzultoval jsem tedy tento nápad s Ing. Zavadilem, který na naší škole učí předmět Konstrukční cvičení. Shodli jsme se, že vytvoření videonávodů by ulehčilo práci nejen studentům, ale i vyučujícím. V průběhu tvorby těchto videí jsem projekt postupně rozšiřoval a přidával další prvky, jako jsou tištěné materiály s otázkami a úkoly, nebo webový portál, aby bylo možné najít dílčí části na jednom místě.

Důležité je zmínit, že pro tvorbu určité součásti, nebo prvku může existovat více než

¹Computer assisted design - počítačově asistovaný design

jedno konkrétní řešení a není tedy jasné dáno, které z nich je správné.. Rozdíl mezi nimi je především v časové náročnosti a efektivitě. Celá tato sada má tedy za cíl ukázat studentům optimální způsob řešení daného problému a následně jeho pochopení ověřit pomocí doplňujících úkolů a otázek. V případě, že student kvůli přibývajícimu počtu postupů některý z nich zapomene, může se snadno vrátit a zpětně shlédnout videonávod, který problematiku popisuje, nebo nahlédnout do souvisejících doplňkových materiálů.

Kapitola 1

Cíle práce

1. Usnadnění výuky strojírenské konstrukce v programu SolidWorks

2. Hlavní cíle:

- (a) Vytvoření sady videonávodů na práci s různými prvky v konstrukčním programu SolidWorks
- (b) Sestavení doplňkových materiálů v tištěné podobě, které jsou využitelné v prezenční výuce a jsou obohacené o doplňující otázky a úkoly
- (c) Připravení metodických pokynů pro vyučující k práci s těmito materiály
- (d) Vytvoření platformy (webového portálu), na kterém budou tyto materiály volně k dispozici pro studenty i učitele
- (e) Spolupráce s vyučujícími strojírenských předmětů na implementaci vytvořených materiálů do výuky

3. Sekundární cíle:

- (a) Zjišťování využitelnosti výsledků práce mezi studenty
- (b) Spolupráce se studenty a vyučujícími na obsahu vytvořených materiálů (volba témat, kontrola správnosti apod.)

Kapitola 2

Dosavadní výuka strojírenské konstrukce

2.1 Způsob výuky konstrukce v SolidWorks

Výuka předmětů, jako je již zmíněné „konstrukční cvičení“ probíhá na projektové bázi. Co si pod tímto pojmem představit? Vyučující seznámí studenty s projektem, na kterém budou v následujících týdnech, popř. měsících pracovat. Tyto projekty jsou do roka většinou 3 až 4. Následně jim během několika vyučovacích hodin ukáže postup práce s prvky, které by mohli studenti při práci na projektu potřebovat. Poté již nechá studenty pracovat samostatně na svých projektech. V běžných vyučovacích hodinách proto tvoří samostatná práce zhruba 60 až 70 procent času.

Samostatná práce v hodině má pro studenty výhodu v možnosti se vyučujícího zeptat, pokud něco neví, nebo s něčím mají problém. Většina studentů ale na projektech pracuje hlavně doma, kde možnost jednoduše se zeptat nemají. Vyučujícího sice kontaktovat mohou, ale málokdy toho využijí.

2.2 Co mají studenti aktuálně k dispozici?

Na tuto otázku se dá snadno odpovědět jednou větou „No, moc toho opravdu není“. Pokud z výběru vyřadíme cizojazyčné publikace, existuje pouze jedna *Učebnice SolidWorks*^[4], kterou tento seznam začíná a zároveň končí. Videonávody na toto téma existují, zpravidla ale

nejsou v souladu se školní praxí. Většinou jsou dlouhá (> 10 minut), přičemž student udrží pozornost zhruba 5 minut. Dalším problémem je jejich obsáhlost. Pokud student hledá postup tvorby konkrétního prvku, nechce kvůli tomu procházet desetiminutové video ve kterém tvoří hledaný obsah například jen 5%.

Kapitola 3

Názorně - demonstrační pomůcky

3.1 Trendy ve vzdělávání

3.2 Předvádění a pozorování

3.3 Instruktáž

3.4 Práce s obsahem

Kapitola 4

Dílčí části výukové sady

Výuková sada je složená ze čtyř navzájem na sebe navazujících částí.

4.1 Výuková videa

4.1.1 Formát a struktura výukových videí

Ještě před tím, než jsem začal vytvářet jednotlivá videa jsem si musel odpovědět na několik důležitých otázek:

- Jak budou videa koncipována? Bude se jednat o krátká videa zaměřená na jeden konkrétní prvek, nebo budou delší a zaměřená na širší problematiku?
- Kam budu hotová videa umisťovat?
- Jak budou videa vypadat po grafické i technické stránce?

Ve snaze najít odpověď na první z nich jsem se zamyslel, jakým způsobem sám vyhledávám informace. Pokud potřebuji získat odpověď na konkrétní otázku v dlouhém textu, mám možnost využít textového vyhledávání. U videa ale žádná klávesová zkratka *Ctrl+F* zatím neexistuje – musel bych tedy pomalu přeskakovat, až bych našel onu hledanou část. Odpověď byla proto jasná – krátká videa zaměřená na konkrétní prvek.

S druhou otázkou jsem si lámal hlavu o chvíli déle. Na začátku jsem uvažoval nad umístěním videí přímo na vlastní server, odkud by bylo možné je streamovat. Nebyl bych vázaný limitací žádné služby a pokud by mi nějaká funkcionalita chyběla, mohl bych si ji snadno

vyrobit. Následně jsem si ale uvědomil, že tato varianta by konečnému divákovi nepřinesla žádný užitek. V závěru jsem se rozhodl využít službu YouTube. Její výhody pro koncového uživatele jsou jasné – jedná se o velkou platformu, kterou dnes zná již téměř každý. Pro studenty by tedy nebyl žádný problém s orientací, nebo dostupností obsahu (YouTube využívá vlastní CDN¹, díky které je zajištěná téměř stoprocentní dostupnost).

Posledním bodem bylo zvážení grafického designu a technické stránky. Design sám o sobě prošel jistou proměnou, nicméně jsem se již od začátku snažil o to, aby videa vypadala moderně a čistě. Po technické stránce jsem se rozhodl držet rozlišení 1920x1080 při 60 snímcích za vteřinu a hlasitosti zvukové stopy normalizované na -14 LUFS, což je standardní hlasitost pro videa nahrávaná na YouTube. Těchto parametrů se od vydání prvního videa držím, aby byla všechna co možná nejjednodušší.

Mimo to bylo nutné připravit strukturu videí. Vzhledem k tomu, že mají co nejstručněji a nejsrozumitelněji představit optimální řešení daného problému, rozhodl jsem se držet pouze třech důležitých bodů:

- Úvod videa,
- potřebné hodnoty a parametry,
- samotný postup tvorby daného prvku.

V úvodu je v krátkosti popsáno zaměření videa a smysl daného prvku, popř. postupu. U videí zaměřených na modelování následuje výčet potřebných hodnot a parametrů, které jsou zapotřebí. Nakonec následuje názorná ukázka samotného postupu.

4.1.2 Podkresová hudba

Podstatné zlepšení dojmu z videí nastalo ve chvíli, kdy jsem začal do podkresu videa přidávat hudbu. V samotných začátcích jsem čerpal skladby z platformy ncs.io, která poskytuje skladby k volnému užití za předpokladu uvedení autora a zdroje. Postupně jsem ale došel k závěru, že skladby použité u některých původních videí nejsou vzhledem k edukativní povaze obsahu příliš vhodné a rozhodl se styl volené hudby změnit. Změnil jsem i zdroj hudby a začal čerpat z placené služby Artlist.io umožňující licencování obrovského množství hudby mnoha různých žánrů.

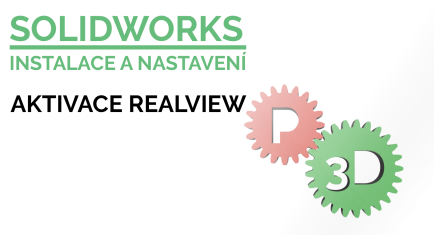
Při volbě skladby do podkresu se snažím volit žánry, které nebudou působit rušivě, pří-

¹Content delivery network, globální síť serverů určených pro distribuci obsahu

liš vážně, nebo naopak infantilně. Hlasitost je vždy regulována dostatečně na to, aby byl komentář ve videu dobře srozumitelný a hudba do něj příliš nezasahovala.

4.1.3 Náhledové obrázky

V případě videí P3D mají náhledové obrázky smysl hlavně z hlediska orientace. Snažil jsem se proto, aby měly všechny jednotné rozložení a design a lišily se pouze částečně obsahem a barvami.



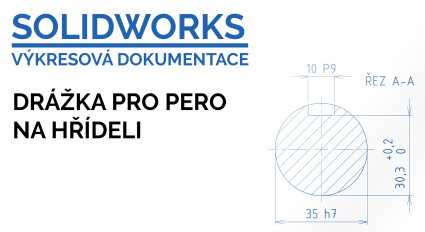
Obrázek 4.1: Instalace a nastavení



Obrázek 4.2: Modelování



Obrázek 4.3: Sestavy



Obrázek 4.4: Výkresová dokumentace

Jak můžete vidět na jednotlivých náhledech 4.1, 4.2, 4.5 a 4.6, každý z nich má v levém horním rohu umístěný nadpis s názvem série (resp. zaměřením), pod kterým se nachází konkrétní téma daného videa. Na pravé polovině je v pozadí náhled doplněn obrázkem ilustrujícím dané téma (například hřídel s drážkou pro pero).

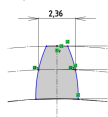
Díky tomuto systému je studentovi již ve chvíli, kdy vidí náhled jasné téma daného videa, což podstatně usnadňuje orientaci. Zaměření videí jsou zároveň barevně odlišena, což umožňuje ještě rychlejší navigaci. Při volbě barev jsem se snažil, aby nebylo možné je snadno zaměnit a byly vůči sobě dostatečně kontrastní. Zvolené barvy mají za cíl od sebe témata barevně odlišit, nicméně nemají žádnou spojitost s konkrétními prvky, nebo funkcemi v SolidWorks.

4.2 Tištěné materiály s otázkami a úkoly

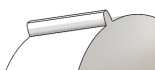
Samotná videa dokáží samostatně fungovat jako vzdělávací materiál, nicméně ne všem studentům může tato forma vyhovovat. Proto jsem pro každé z videí vytvořil i psanou verzi vhodnou pro použití v prezenční výuce v případě, že není možnost třídě video promítnout, nebo je žádoucí, aby studenti pracovali samostatně.

Přidání vysunutím

Pro vysunutí je zapotřebí skicu uzavřít, což provedeme vytvořením oblouků na horní i spodní straně zubu. Následně pomocí prvku **Přidání vysunutím** vytvoříme zub, který vysuneme opět o šířku ozubení **b**.



Obrázek 4.5: Uzavřená profil. skica



Obrázek 4.6: Vysunutý zub

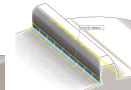
Zkosení a zaoblení

Dalším krokem je přidání zkosení na čelních hranách zubu. Klikneme na prvek **zkosení** a nastavíme jeho velikost na 1 mm a 45°. Vybereme čelní hrany zubů a tvorbu zkosení potvrdíme.

Nyní je ještě potřeba zaoblit paty zubu – hrany vybereme a hodnotu zaoblení nastavíme na 0.75 až 1.5 mm v závislosti na velikosti zubu.



Obrázek 4.7: Zkosení čel zubu



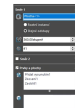
Obrázek 4.8: Zaoblení paty zubu

Rotací pole

Na závěr musíme přidat i ostatní zuby pomocí **kruhového pole**. Vybereme všechny 3 prvky – tedy **Přidání vysunutím**, **Zkosení** a **Zaoblení**. Klikneme do horního políčka ve nastavení prvku a vybereme kruhovou plochu základního válce. Následně zvolíme,

18

aby měly všechny instance **stejně odstupy** a nastavíme počet zubů (v kolonce počet instancí). Nakonec vytvoříme rotační pole potvrdíme a ozubené kolo je hotové.



Obrázek 4.9: Nastavení kruhového pole



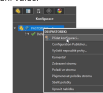
Obrázek 4.10: Hotový model

4.2 Výkresový model ozubeného kola

Při vytváření výkresového modelu je potřeba mít ozubené kolo již hotové. Ozubenému kolu vytvoříme novou konfiguraci, aby bylo možné mezi verzemi kola přepínat. Pro tuto úpravu potřebujeme mít již hotový model ozubeného kola a znát průměr jeho hlavní kružnice **D_a**.

Konfigurace

Na levé straně přepneme ze stromu FeatureManageru na zobrazení konfigurací. Právým tl. myši klikneme na název našeho modelu a vybereme možnost **Přidat konfiguraci**. Do názvu nové konfigurace vepíšeme např. výkres, nebo výkresové kolo. Vytvoření konfigurace následně potvrdíme, automaticky se nám vybere. Přepneme na zobrazení stromu FeatureManageru, klikneme pravým tl. myši na vysunutí, které jsme použili pro vytvoření zubů a zvolíme **potlačit**. Skryje se nám tento prvek a další, které na něm závisí – zkosení, zaoblení a kruhové pole. Z ozubeného kola nám tak zůstane opět jen základní válec.



Obrázek 4.11: Přidání nové konfigurace



Obrázek 4.12: Potlačení prvku ozubení

19

Obrázek 4.5: Tištěné materiály

Obrázek 4.6: Tištěné materiály

4.2.1 Otázky a úkoly

Na konci každého návodu jsou umístěny doplňující otázky a úkoly, které studentům umožňují si procvičit postupy, nebo ověřit získané znalosti. Řešení těchto otázek a úkolů jsou záměrně umístěny v sekci pro vyučující, která tvoří přílohu těchto tištěných materiálů.

4.2.2 Dostupnost tisknutelných materiálů

Verze bez metodických pokynů a řešení úloh jsou (**Note: BUDOU**) volně k dispozici na webu www.p3dportal.cz v sekci „Ke stažení“. O variantu pro vyučující je možné si zažádat na e-mailové adrese info@parallaxproduction.cz.

Note:
BUDO

4.3 Výukový portál P3D

4.4 Doplnující

Kapitola 5

Integrace do výuky a využití

Kapitola 6

Průběh realizace

Závěr

Příloha A

Seznam již vydaných videí

Tato příloha obsahuje kompletní seznam videí vzniklých v rámci projektu P3D vč. odkazů rozdělených dle jednotlivých témat.

Pozn.: při kliknutí na odkaz budete přesměrováni na stránku korespondujícího videa.

A.1 Instalace a zprovoznění SolidWorks SDK

Instalace a první spuštění SolidWorks SDK 2020/2021 (go.p3dportal.cz/inst-sdk2021)

Instalace šablon a knihoven norm. dílů ze Sokolské (go.p3dportal.cz/sablony-vid)

Aktivace Realview na necertifikované grafické kartě (go.p3dportal.cz/realview)

A.2 Základy modelování

Jednoduchá pružina (go.p3dportal.cz/pruzina)

Ozubené kolo s přímým čelním ozubením (go.p3dportal.cz/oz-kolo)

Ozubené kolo pro výkres - obálka (go.p3dportal.cz/vykresove-ozk)

Jednořadé řetězové kolo (go.p3dportal.cz/jr-rk)

Drážka pro pero v náboji (go.p3dportal.cz/perodr-na)

Drážka pro pero na hřídeli (go.p3dportal.cz/perodr-hr)

A.3 Výkresová dokumentace

Popisové pole a už. vlastnosti na výkrese (go.p3dportal.cz/popisove-pole)

Výkres drážky pro pero v náboji (go.p3dportal.cz/dwg-perodr-na)

Výkres drážky pro pero na hřídeli (go.p3dportal.cz/dwg-perodr-hr)

A.4 Práce se sestavami

Přejmenování dílu v sestavě (go.p3dportal.cz/prejm-dilu)

Přesun sestavy pomocí Pack and Go... (go.p3dportal.cz/pack-and-go)

Příloha B

Obrazové přílohy

Literatura

1. *Výukové metody*. Dostupné také z: <https://www.natur.cuni.cz/chemie/educhem/teply1/vyuka-1/Didaktika-anorganicke-chemie/soubory/metody%20a%20formy.pdf>.
2. ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: tradiční a inovativní metody, transmissivní a konstruktivistické pojetí výuky, klasifikace výukových metod*. Praha: Grada Publishing, 2012. ISBN 978-80-247-4100-0.
3. ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody tradičního vyučování*. 2012. Dostupné také z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/S/15015/VYUKOVE-METODY-TRADICNIHO-VYUCOVANI.html/>.
4. PAGÁČ, Marek. *Učebnice SolidWorks*. Brno: Nakladatelství Nová Média, s.r.o, 2017. ISBN 978-80-270-0918-3.

Seznam obrázků

4.1	Instalace a nastavení	16
4.2	Modelování	16
4.3	Sestavy	16
4.4	Výkresová dokumentace	16
4.5	Tištěné materiály	17
4.6	Tištěné materiály	17